

Guía para Prevención de Riesgos durante el uso de internet y dispositivos tecnológicos

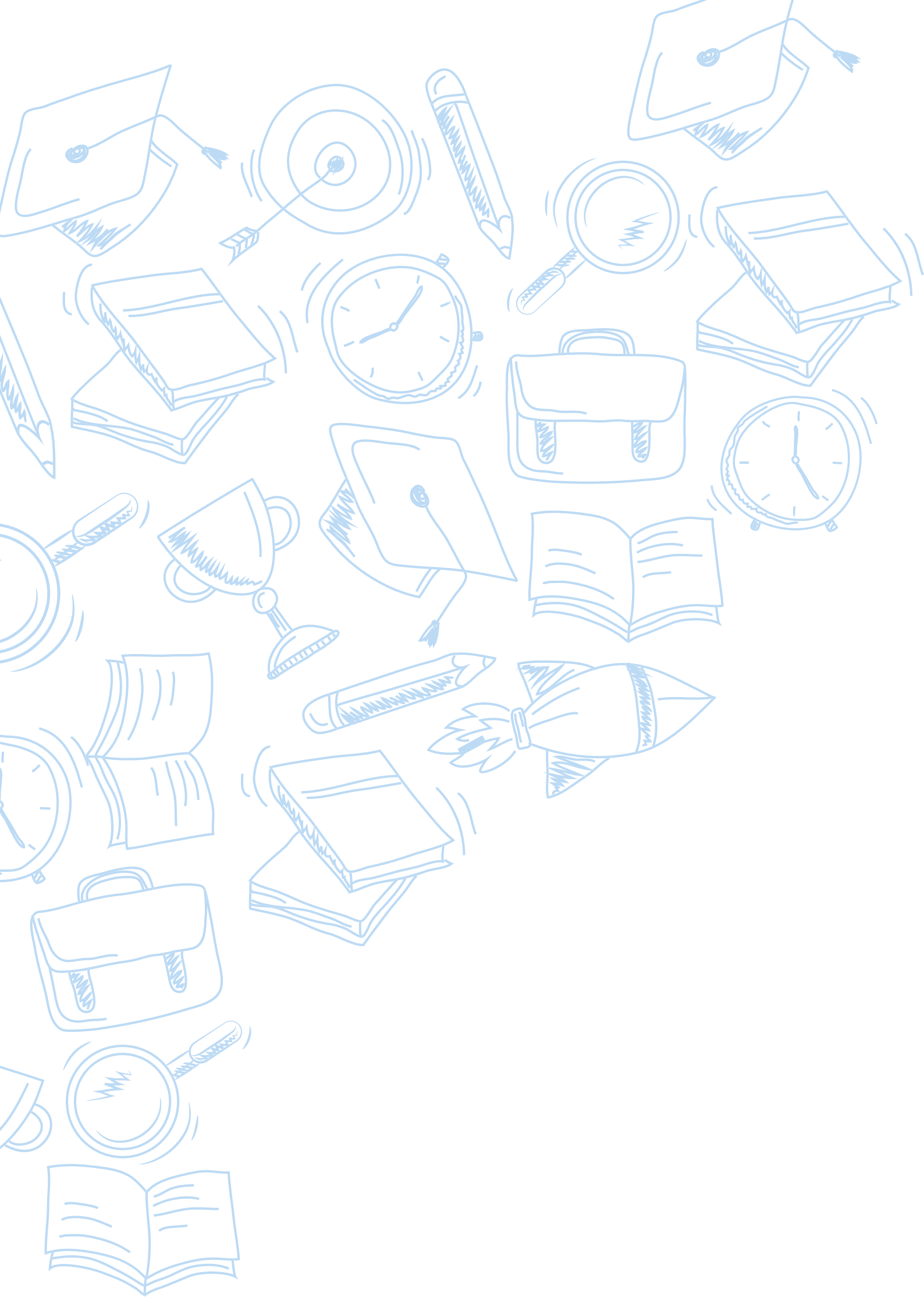
BACHILLERATO
GUÍA DIDÁCTICA

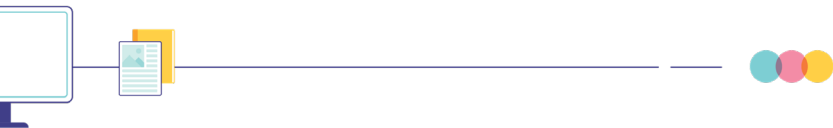


Ministerio de Educación



República
del Ecuador





INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación, a través de la implementación de la Agenda educativa digital, fortalece y potencia el proceso de enseñanza- aprendizaje en el sistema educativo nacional, mediante el incremento de prácticas innovadoras que integran las tecnologías digitales, con el fin de generar nuevos conocimientos y participación de los diferentes actores educativos.

La Agenda educativa digital contribuye a mejorar la calidad educativa, la cobertura y la garantía de los derechos. También refuerza la innovación tecno- pedagógica en Ecuador con equipamiento, conectividad, formación docente, construcción de contenidos curriculares y recursos educativos. Asimismo, es un paso hacia una ciudadanía digital que permita la buena convivencia en espacios virtuales y digitales, al constituirse como un apoyo en la generación de estrategias para el correcto uso de las tecnologías digitales y la prevención de los riesgos de la navegación en Internet.

Es necesario que el sistema educativo ecuatoriano incorpore el componente de ciudadanía digital. De este modo, los/las estudiantes tendrán la opción de desarrollar conocimientos que permitan una utilización crítica, consciente y responsable de las TICs, que favorezca la vida social, comunitaria y personal, así como la prevención de peligros como el ciberacoso, grooming, sexting, fakecam, malware, ciberadicción, fake news, entre otros.

Esta guía se presenta como un aporte para la construcción de la ciudadanía digital, a través de la formación de docentes y estudiantes.



Objetivo de esta guía: Funcionar como una herramienta para la implementación de actividades y estrategias de trabajo, con estudiantes y familias, que generen conocimientos sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales y la prevención de posibles enfermedades por su mala utilización, así como sobre las situaciones de riesgo en Internet y en las redes sociales.

Por ello, pretende ayudar a:

- Distinguir cual es el uso adecuado de las tecnologías digitales, para realizar mejoras personales en los diferentes aspectos que este concepto supone.
- Conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso inadecuado de las tecnologías digitales.
- Conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que los estudiantes o cualquier miembro de la comunidad educativa están expuestos cuando usan las tecnologías digitales y el Internet.
- Reconocer los principales aspectos y principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales.

¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

Esta Guía Didáctica es complemento del documento “Guía para el Docente”, el cual tiene la información conceptual con la que se deberá trabajar. Es necesario revisar completamente dichos conceptos para asegurarse de haberlos comprendido antes de realizar las actividades aquí planteadas con los estudiantes o la comunidad.

También es importante examinar previamente el material adicional que se ha creado, como son las infografías, podcasts y videos, además de los documentos que se recomiendan en esta guía en la sección de enlaces importantes.



Esta guía se divide en 4 segmentos. Los primeros tres están enfocados a cada uno de los objetivos específicos y contienen actividades que pueden realizarse con los estudiantes en 2 horas de clase o en 80 minutos, no obstante, este tiempo puede ampliarse si las condiciones lo permiten. El último segmento contiene actividades para trabajar con las familias, aunque también pueden usarse las actividades planteadas en los segmentos anteriores. Todo dependerá del grupo y la disponibilidad de tiempo.

Al final se incluye un juego de mesa, que permite reforzar todos los conocimientos aprendidos a través de una actividad lúdica diferente, interactiva y motivadora.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 1

USO ADECUADO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Objetivo

Identificar el uso adecuado de las tecnologías digitales para realizar mejoras personales en los diferentes aspectos que este concepto supone.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido los conceptos en la Guía para el Docente y en el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Se recomienda el uso de las siguientes actividades introductorias sobre el tema.

¿Lo digo o lo escribo?: pida a los estudiantes que escriban un mensaje corto para expresar su opinión sobre un cantante, actor o deportista famoso como lo harían en una red social. Después, en parejas, léaselo a su compañera o compañero mirándole a la cara como si fuera dirigido a ella o a él. Luego, contesten: ¿Fue más fácil decirlo que escribirlo? ¿Por qué? ¿Todos deberían opinar sobre lo que hago o comparto? ¿Quiénes pueden ver y opinar sobre lo que comparto?

Riesgos: reproduzca uno de los *podcast* que trata sobre los riesgos asociados a internet, que se encuentran en el material adicional de esta guía, como, por ejemplo, el de SEXTOR-SION. Después pida a sus estudiantes responder preguntas relacionadas con ese material, por ejemplo: ¿has oído hablar de este riesgo? ¿Sabías de qué se trataba? ¿Por qué crees que puede producirse? ¿Qué consecuencias podría tener la víctima de este delito?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione, de las actividades sugeridas, las que pueda realizar teniendo en cuenta el tiempo del que disponga. Lo más importante es que los estudiantes reflexionen (para ello puede dividirlos en grupos) y lleguen a conclusiones que les permitan, en adelante, hacer un mejor uso de las tecnologías digitales.

Derecho y responsabilidad: los estudiantes deben imaginar que están redactando los derechos digitales de las y los adolescentes. Cada grupo debe escribir al menos cinco derechos en un papelógrafo. Luego, deben escribir, un deber o responsabilidad por cada derecho. Por ejemplo: tengo derecho a usar redes sociales para expresarme, pero también tengo la responsabilidad de hacerlo sin vulnerar los derechos de otros.



Vida activa y equilibrada: pida a los estudiantes que analicen las actividades que realizan en su día a día a través de un gráfico de barras en el que a un lado pongan las actividades que realizan en el día con y sin tecnología y en el otro las horas que lo hacen, con el objetivo de analizar qué tan activos o sedentarios están.

Después deben contestar: ¿Estoy equilibrando la vida activa con la sedentaria? ¿Cómo es la vida cuando uso tecnología digital y cuando estoy sin ella? ¿Cómo equilibrar estos aspectos? Pídeles que planteen un plan con acciones concretas para equilibrarlos.

Reglas de uso: los estudiantes deben formar grupos y preparar la dramatización de tres recomendaciones sobre cómo usar con seguridad el Internet y las redes sociales. Recomiende tomar en cuenta las reglas que tienen en casa y en el colegio, además de cualquier otro aspecto que consideren importante. Luego presenten en el aula. Finalmente contrasten los resultados con el video de Pantallas Amigas, que se encuentra en el siguiente enlace: <https://youtu.be/t-x73w1N1os> Con ello, pídeles contestar la pregunta: ¿Estoy aplicando las reglas necesarias para que mi uso sea adecuado?

Redes seguras y éticas: solicite a sus estudiantes que piensen en la cantidad de amigos que tienen en una red social y anoten ese número. Después pida que multipliquen ese número por el número de amigos que tiene uno de sus amigos. Contesten la pregunta: ¿Quiero qué todas esas personas realmente conozcan lo que comparto? ¿Cuál es la probabilidad de que alguna de esas personas sea un delincuente digital? ¿Qué podrían deducir otros sobre mí de toda la información que tengo publicada en mis perfiles? Luego, pida que piensen en que varias de esas personas podrían ser su familia cercana, sus futuros suegros, sus futuros jefes, etc., y contesten la pregunta: ¿Quiero que ellos vean todo lo que publico?

Asimismo, invite a que piensen en la galería de fotos de su teléfono móvil o redes sociales y que respondan: ¿Existen fotos que no quisiera que miren o publiquen? Finalmente, pídeles ver el video de Orange España: <https://www.youtube.com/watch?v=cojLhNcBdBU>

Reflexionen: ¿su perfil es público? ¿Tienen seguridades? ¿Tienen instalado un antivirus? Realicen un decálogo para proteger su información en los medios digitales y péguenlo en el aula.

Usarlas sin afectarnos: solicite a sus estudiantes que, en grupos, escriban un microcuento relacioando con el mal uso de la tecnología digital cuando no hay suficiente luz, el sonido es fuerte, la posición es incorrecta, etc. Pida que lo lean en la clase y después reflexione con ellos: ¿Cómo nos afecta el uso de la tecnología digital si no estamos en un ambiente suficientemente iluminado o si no mantenemos una posición corporal adecuada? ¿Qué cambios debemos hacer en nuestros hábitos?

Autonomía y apoyo: mire o comparta con sus estudiantes uno de los videos sobre los riesgos asociados al Internet que se encuentran en el material adicional a esta guía, el que considere apropiado para el grupo.

Analicen el contenido y contesten las preguntas: ¿Cuál sería un uso de tecnología digital responsable? ¿Cuándo necesitaría ayuda de alguien más? Discutan en grupo en quiénes



deben confiar cuando hay problemas. Realicen un listado de situaciones y personas a las que acudir.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión del uso adecuado de tecnologías digitales y cómo realizar mejoras personales en los aspectos que este concepto supone, es decir, hacer cambios perdurables, y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga, ya sean las individuales o las grupales. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.

Trabajando de manera individual

Escribir un plan: solicite a sus estudiantes llenar una tabla con los errores principales al usar tecnología digital, actividades que se realizarán para corregirlos y reglas a mantener.

Hacer una lista de cotejo: solicíteles hacer un listado que debe contener elementos relacionados a las recomendaciones planteadas sobre el uso de tecnología digital y su propia actitud, como por ejemplo: tengo antivirus, evito usar mis dispositivos de manera incorrecta, controló el acceso a mis dispositivos o redes, etc.

Trabajando de manera grupal

Cartel: a partir del título “Uso adecuado de tecnologías digitales”, pídale en grupo diseñar un cartel con las principales ideas que comprendieron para compartirlos con la comunidad.

Sugerir reglas: solicite a sus estudiantes que en grupo realicen de forma muy creativas una infografía con 8 reglas básicas de las que obtuvieron en la actividad de evaluación individual sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales. Pegar esas infografías en el colegio.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de conversar con un adulto de confianza si se presenta un problema.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 2

ENFERMEDADES POR EL MAL USO DE LAS TIC

Objetivo

Conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso inadecuado de las tecnologías digitales.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Recomendamos el uso de estas actividades introductorias sobre el tema.

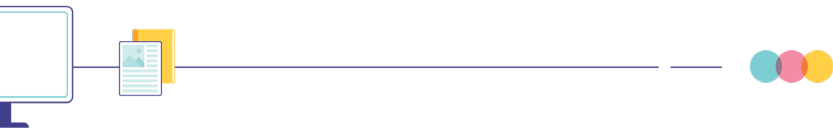
Posturas: pida a sus estudiantes que utilicen la calculadora para cuantificar el peso al que se expone nuestro cuello al sostener la cabeza cuando miramos el teléfono móvil. Si la cabeza está totalmente vertical, el cuello soporta la masa de la cabeza que es entre 3 y 5 kg aproximadamente (Ching, 2007). Si nos inclinamos 15° podemos calcular lo que el cuello debe soportar dividiendo $6 \div \cos 15^\circ$. Aumenten el ángulo hasta 60° usando la misma fórmula y contesten: ¿Cómo nos afecta una posición indebida que se realiza de manera constante?

¿Cuánto sabe?: escriba las siguientes palabras o frases en una hoja de papel: síndrome del túnel carpiano, tendinitis, tenosinovitis, nomofobia, portalitis, ciberadicción, alteraciones del sueño, fatiga ocular, daños en la audición, dolores, alteraciones nerviosas. Utilice una de estas hojas por cada grupo en el que divida la clase. Recorte las hojas en al menos 10 piezas irregulares para formar un rompecabezas. Entregue un rompecabezas a cada grupo y pídale que lo armen y contesten: ¿Conozco el significado de estas palabras?

Traten de explicar los significados conocidos al resto de la clase con una dramatización de mimos, es decir, sin pronunciar las palabras.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione, de las actividades sugeridas, las que pueda realizar teniendo en cuenta el tiempo del que disponga. Lo más importante es que los estudiantes reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden desarrollarse por un uso no adecuado o excesivo de las tecnologías digitales.



¿Es mi uso excesivo?: haga que sus estudiantes, en grupos, realicen una encuesta a sus compañeros sobre la frecuencia con la que usan la tecnología digital. Solicite que utilicen preguntas como:

- ¿Voy a dormir con el teléfono móvil? ¿Esto afecta la cantidad de horas que invierto en dormir?
- ¿Entre semana, miro de corrido más de una hora la TV o varios capítulos de una serie? ¿Esto está afectando el cumplimiento de mis responsabilidades?
- ¿Cuántas veces al día o a la semana dedico a los videojuegos? ¿Puedo estar varios días sin jugarlos? ¿Es mi única forma de entretenimiento?
- Con todo esto, pídales que tabulen y presenten los resultados a los demás. Luego, deben reflexionar sobre esta pregunta: ¿están haciendo un uso excesivo de las tecnologías digitales? ¿Cómo pueden mejorar?

¿Son adecuadas mis posturas cuando utilizo el computador y el teléfono móvil?: forme grupos pequeños y pídales que dibujen en un cartel las posturas más usuales y las más raras en las que han usado el computador y el teléfono móvil. Reflexionen: ¿Qué enfermedades pueden producirles las malas posturas? Pídales que marquen en sus dibujos las partes del cuerpo que pueden afectarse en cada postura. Busquen información adicional en la biblioteca o en Internet, para nombrar las enfermedades que pueden presentarse. Solicíteles que presenten sus dibujos y los resultados de su investigación a la clase.

¿Puedo dejarlo sin problema?: reflexione con sus estudiantes acerca del tiempo que pueden estar sin mirar el teléfono móvil o conectarse a internet. Analicen en grupo: ¿cuánto tiempo puedo estar sin tener un teléfono móvil en la mano? ¿Cuánto tiempo sin mirarlo? ¿Cuánto sin conectarme a internet? ¿Cuánto sin revisar mis mensajes? Pídales anotar los resultados individualmente, compararlos con los de sus compañeros y graficar la tendencia del grupo. Luego, analicen: ¿qué cosas puedo hacer para evitar ser dependiente de la tecnología? Pida a sus estudiantes presentar sus resultados y propuestas al resto de la clase. Mucho del tiempo que usan en los dispositivos móviles está condicionado por las alertas sonoras de sus notificaciones, sugiérales configurar sus alertas y alarmas para mejorar su uso.

¿Estoy afectando mi audición?: escuchar audios con niveles altos de volumen puede afectar la audición. Si es posible, pida a sus estudiantes realizar un test auditivo en línea, para ello necesitarán el teléfono móvil o una computadora, conexión a internet y audífonos. Una de estas pruebas se encuentra en el siguiente enlace: <https://www.phonak.com/es/es/aplicacion-de-test-auditivo-online.hearingtest.html#/intro>

Si no disponen de estos requisitos, ponga una canción y suba poco a poco el volumen hasta que cause incomodidad. Discutan en grupos: ¿cómo puede afectar el volumen a mis oídos? Revisen el nivel de sonido en el que oyen la música en sus dispositivos. ¿Es adecuado ese nivel? Argumente comparando los decibeles adecuados y los que afectan la audición.



Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso no adecuado o excesivo de las tecnologías digitales, es decir, hacer cambios perdurables y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que aprendieron y cómo hacer mejoras.

Trabajando en forma individual

Cuadro de dolores: pida a sus estudiantes dibujarse a sí mismos y marcar las zonas del cuerpo que pueden afectarse según el comportamiento que tienen cuando usan dispositivos tecnológicos. Deberán pintar de color rojo si las posturas o actividades pueden enfermarlos mucho, y de color amarillo si pueden enfermarlos poco.

Anotar las principales reglas: solicite a sus estudiantes escribir reglas que permitan prevenir enfermedades. Deberán clasificarlas según los siguientes parámetros: “verde” si las cumple, “amarillo” si las cumplen poco y “rojo” si no las cumplen. Luego, elaborar un plan de acción para mejorar su cumplimiento.

Trabajando de manera grupal:

Escribir las reglas para no enfermar: hacer un listado de recomendaciones fáciles de seguir para prevenirlas enfermedades identificadas en las actividades de sistematización. Luego, elaborar un collage con imágenes que representen posturas correctas e incorrectas y las recomendaciones.

Cierre

En los últimos cinco minutos de la clase, sugírales que apliquen lo aprendido enfatizando en la idea de que el uso excesivo de las tecnologías digitales y las malas posturas al utilizarlas pueden generar enfermedades.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 3

RIESGOS AL USAR INTERNET

Objetivo

Conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que los estudiantes, o cualquier miembro de la comunidad educativa, están expuestos cuando usan las tecnologías digitales y el internet.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y en el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Use algunas de estas actividades introductorias para comenzar el tema.

Adivinen: escriba la primera letra de los nombres de los riesgos que se mencionan en la Guía para el Docente y un espacio por cada letra que falta del nombre. Luego, pida a sus estudiantes adivinar esas palabras. Recuerde a sus alumnos que algunos de estos riesgos tienen su nombre en inglés. Por ejemplo: F _ _ _ _ _ (FLAMMING).

Infografías: coloque en las paredes del aula las infografías CONOCER de los riesgos que se encuentran en el material adicional a esta guía. Solicite a sus estudiantes caminar alrededor del aula y leerlos. Discutan si conocen en qué consiste cada uno de ellos y cómo prevenirlos.

Podcast: reproduzca uno de los podcast que trata sobre los riesgos asociados al internet que se encuentran en el material adicional de esta guía. Por ejemplo, el de TRATA DE PERSONAS. Después, pida a sus estudiantes responder: ¿conocen algún caso? ¿Cuándo estoy en riesgo? ¿Qué debo hacer para prevenirlo?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, eleccione, de las actividades sugeridas, las que pueda realizar teniendo en cuenta el tiempo del que disponga. Lo más importante es que los estudiantes reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que están expuestos al usar tecnologías digitales e internet.

Videos: si sus estudiantes tienen dispositivos móviles, comparta con ellos en enlace al material adicional de estas guías y pídales mirar los materiales de los riesgos que más llamen su atención, su atención; caso contrario, proyecte en clase o haga grupos que vean en computadores los videos que más llaman su atención.

Pídales anotar las ideas principales.



Conocer más: divida a sus estudiantes en grupos y pídeles buscar información adicional con respecto a un riesgo específico. Pueden revisar la bibliografía de la Guía para el Docente o en el material adicional a esta guía. En el grupo, invite a que compartan de qué se trata y dramatizen qué hacer al respecto. Luego, deben presentar lo que hicieron a sus demás compañeros.

Redes y amigos: pida a sus estudiantes escribir en un papel un nombre ficticio y un mensaje para otro compañero con el que no se relacione mucho. Recoja los papeles y entréguelos indistintamente. Pídeles leer el mensaje en silencio y decir quién lo envió. No es tan fácil con un mensaje escrito. Reflexione con ellos: ¿realmente conocen a todos sus contactos en las redes sociales? ¿Cómo validar que las personas sean quienes dicen ser? ¿Qué información publicada les puede convertir en víctimas de agresores? Pídeles que, en grupos, listen las recomendaciones sobre qué configuraciones de las redes sociales son necesarias para hacerlas privadas o qué hacer para que sean más seguras.

Fraude: pida a sus estudiantes que, en grupos, elaboren una publicidad engañosa de un producto en el que motiven a comprar o descargar archivos. Cada grupo deberá presentar en un cartel su publicidad y los demás deben decir si les convenció o no y explicar por qué. Luego, los mismos estudiantes deberán recomendar acciones concretas para evitar el fraude.

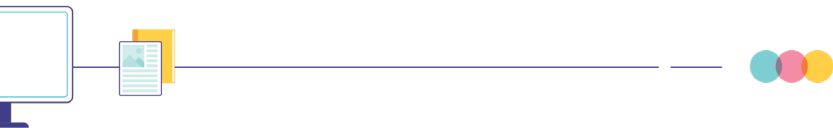
Fama o riesgo: muestre a sus estudiantes el video de Orange España: <https://www.youtube.com/watch?v=cojLhNcBdBU&t=10s> Pídeles reflexionar: ¿cuánta información confidencial transmiten con lo que publican? ¿Podría alguien usar esa información para hacerles daño? ¿Si sus teléfonos móviles cayeran en manos de gente peligrosa, estarían en riesgo? ¿Qué características hacen que una foto sea riesgosa? ¿Qué tipo de fotos no debería publicar? ¿Dónde no debería tomarme una selfie? Escriban los resultados de este ejercicio en un mapa mental para publicar.

Delitos: algunas cosas que se hacen en internet son delitos sancionados por la ley. Por esta razón, pida a sus estudiantes que en grupos analicen las infografías CONOCER de los riesgos. ¿Cuáles son delitos? ¿Por qué? ¿Es posible que yo cometa un delito sin darme cuenta? Pídeles escribir en la pizarra ejemplos de situaciones de uso de tecnología que parecen cotidianas, pero que representan un delito, por ejemplo: publicar fotos sin permiso. Reflexionen sobre cómo evitarlas.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales e internet. Es decir, que no solo deben memorizar conceptos, sino aplicar estrategias que impliquen cambios perdurables en el manejo de las tecnologías digitales.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores. Luego, pídeles evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.



Trabajando en forma individual

Escribir en una tabla: pida a sus estudiantes llenar una tabla con los errores principales que identificaron sobre el uso de tecnologías digitales y con las actividades que deberán realizar para corregirlos.

Anotar las principales reglas: solicite a sus estudiantes hacer un decálogo de cosas que deben cambiar en su hogar para evitar riesgos por el uso de dispositivos digitales e internet. Pídales adornarlo de forma creativa para entregarlo en casa.

Trabajando en forma grupal

Redactar las principales recomendaciones: escoger un riesgo por cada grupo y crear un tríptico, para entregar a la comunidad, identificar y prevenir ese riesgo. Motivar la creatividad.

Cierre

En los últimos cinco minutos de la clase, sugiérelas que apliquen lo aprendido enfatizando en las ideas de identificar los riesgos y de pedir ayuda a un adulto de confianza cuando se presente un riesgo.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 4

IDENTIFICAR SITUACIONES DE RIESGO TEMA PARA TRABAJAR CON LAS FAMILIAS

Objetivo

Reconocer los principales aspectos y principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales. Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Video: presente a los padres de familia uno de los videos de los riesgos que se encuentran en el material adicional a esta guía como, por ejemplo, el de FLAMMING. Comente con ellos cómo evitar que sus hijos sean parte en este riesgo, ya sea como agresores o víctimas.

Podcast: haga que los padres escuchen uno de los pódcast de riesgos que se encuentran en el material adicional a esta guía. Por ejemplo: TRATA DE PERSONAS. Pregúnteles: ¿cómo estar seguro de que su hijo no ha enfrentado una situación así alguna vez? Pídeles que reflexionen si ellos también pueden estar en riesgo.

Ensalada de letras: desordene las letras con los nombres de cada uno de los riesgos que se mencionan en la Guía para el Docente. Pida a los padres de familia ordenar las letras hasta encontrar las palabras. Puede dividir a los padres en grupos y entregarles varias palabras. Luego pregúnteles si conoce su significado.

Infografías: coloque las infografías de cada riesgo alrededor del aula. Tape el contenido con una hoja dejando visible solo el nombre. Luego, solicite a los padres recorrer el aula y observar las infografías, deberán levantar la hoja si no conocen lo que significa. Socialicen con los demás cuántos de esos riesgos no conocían.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione, de las actividades sugeridas, las que pueda realizar teniendo en cuenta el tiempo del que disponga. Lo más importante es que los estudiantes reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que están expuestos al usar las tecnologías digitales e internet.



¿Quiénes están en riesgo?: asegúrese de plantear los temas, pero no dar sugerencias específicas, sino que ellos hagan su propia reflexión. Lo adecuado para una familia puede no serlo para otra. Al final deben consensuar y construir un resumen de sugerencias que eviten que sus hijos estén en riesgo.

¿Qué acciones preventivas pueden realizar?

- Presente a las familias un papelote con un horario semanal en el que consten las horas de la tarde y noche. Haga que cada familia ponga post-it en las horas en los que sus hijos están solos y con acceso a tecnología digital. Reflexionen y comenten si esos períodos los ocupan en usar tecnología digital y si ese tiempo es excesivo o no. Comente con ellos en forma argumentada lo que se considera correcto y lo que considera incorrecto.
- Analicen si en casa y en los dispositivos en los que los estudiantes tienen acceso a internet hacen uso de los elementos para una conexión segura: antivirus, cortafuegos claves, entre otras. Reflexionen sobre la factibilidad de mejorar este aspecto. Pueden ayudarse o hacer sugerencias en el grupo para lograrlo.
- Reflexionen sobre el tipo de comunicación que mantienen con sus niños y sus niñas. ¿Se comunican que ellas y ellos les cuenten sus problemas? ¿Si algo malo les pasara se sentirían respaldados por ustedes? Comenten en grupos si es necesario mejorar estos aspectos y cómo hacerlo. En papelotes planteen sugerencias que puedan servir a los demás.
- Plantee las siguientes preguntas y otras sobre el entorno familiar: ¿están fomentando buenos hábitos familiares como no usar dispositivos a la hora de dormir o de comer? ¿Los adultos del hogar tienden a hacer un uso excesivo de dispositivos? ¿Se comentan en familia las normas de precaución necesarias? ¿Se fomenta el respeto a la hora de interactuar? ¿Se controla el tiempo de acceso a la tecnología? Pídales hacer carteles con cinco sugerencias de mejora familiar en estos aspectos.

¿Cuándo preocuparse y cómo identificar los riesgos?

- Reflexione con las familias acerca de las diferencias entre uso, abuso y adicción. Para ello, presente el listado de señales que está en la Guía para el Docente y que cada familia lo analice en privado. Solicite a los padres acudir al DECE de la institución si requieren hablar sobre el tema con más profundidad.
- Forme grupos y que cada uno escoja un riesgo. Analice las infografías del material adicional a esta guía. Luego, presenten sus hallazgos a los demás.
- Muestre las imágenes de las tarjetas del juego del final de esta guía. Haga que en grupos analicen lo que implica una y plantee si se están cuidando estos aspectos en casa.



- Presente las etiquetas ESRB y PEGI que están en la Guía para el Docente o en las páginas oficiales. Explique la importancia de revisar las etiquetas de los juegos que usan sus hijos. Conversen con los otros sobre los espacios en los que juegan los niños y si tienen acceso a esta información.

¿Cómo manejar situaciones riesgosas, actitudes inapropiadas y conductas delictivas?

- Forme grupos. Cada uno de estos debe escoger un riesgo y escuchar el podcast IDENTIFICAR de ese riesgo. Comenten en el grupo: ¿qué actitudes se recomiendan para enfrentar una situación así? ¿Cuándo debo restringir y cuándo denunciar? ¿A quién se debe pedir ayuda? Presenten sus hallazgos a los demás. Luego, escuchen el podcast de PREVENIR del mismo riesgo.
- Revisen los protocolos de violencia del Ministerio de Educación en la página oficial. ¿Cuándo se aplican? ¿Cómo debe manejarse una situación riesgosa, una actitud inapropiada y una conducta delictiva si es contra los hijos o si son ellos los autores? Propongan sugerencias.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada familia analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales e internet. Es decir, que no solo deben memorizar conceptos, sino aplicar estrategias que impliquen cambios perdurables en el manejo de las tecnologías digitales. Pídales trabajar de manera individual. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras. Solicíteles:

- Anotar las recomendaciones que seguirán desde hoy en la familia y los cambios que pueden realizar en casa para prevenir los riesgos.
- Autoevaluar el cumplimiento de las recomendaciones que han surgido, marcando aquellas que sí cumplen con un “visto” y aquellas que no con una “x”. Escribir un compromiso para cambiar las recomendaciones que no se cumplen”.
- Plantear, en caso de requerirlo, sugerencias para el manejo de situaciones de riesgo que puedan surgir.

Cierre

En los últimos cinco minutos de la clase, sugiérales que apliquen lo aprendido enfatizando en la importancia de conocer los riesgos y cómo actuar ante estos: fomentando el diálogo y la confianza para que sus niñas, niños o adolescentes puedan acudir a ellos cuando tengan algún problema.



JUEGO DE MESA ROOM ESCAPE EDUCATIVO

Un Room Escape educativo es un juego que propone actividades de estrategia grupal y que permiten a las y los estudiantes descubrir un código o clave para “escapar” de un lugar físico o una situación ficticia.

Características del juego

El objetivo del juego es encontrar una clave o un código que funciona como “llave” para escapar.

Se requiere de una historia, de una situación que cree el contexto del escape ficticio en la cual, a la vez, se debe aclarar cuál será la “llave”. Por ejemplo: “un hacker se ha apropiado de la web del colegio y exige que le depositen 20 mil bitcoins para liberar los datos. La única forma de librarnos sin pagar es descubrir el código que usó el hacker y digitarlo antes de 80 minutos”.

Es necesario que el docente invente una historia diferente cada vez que se juegue. Se recomienda que las historias tengan relación con el mundo digital para generar un mejor contexto.

Objetivo de aprendizaje

El objetivo principal de este juego es que los estudiantes sean capaces de:

- Reconocer los conceptos y recomendaciones sobre los temas de esta guía, mediante actividades, lúdicas, tipo emparejamiento de imágenes, que aseguren que el aprendizaje sea significativo, duradero y aplicable en la vida real.

Materiales

El juego contiene los siguientes materiales:

- 6 tarjetas de tareas para cada equipo.

Adicionalmente se requieren tijeras y goma para recortar y armar las tarjetas, marcadores de colores para poner un distintivo en las tarjetas de cada grupo, un premio para el grupo ganador y una caja que representará el candado de clave de 6 dígitos. Los estudiantes deben tener hojas y un lápiz.



Definiciones

Escapar: descubrir el código que permite ganar el juego.

Tiempo: período durante el cual se realizará el juego que será definido por los docentes. Se sugiere que el ciclo sea de un mínimo de dos periodos de clase, es decir, 80 minutos. En este lapso, es probable que no todos terminen el juego. Es normal que la primera vez no logren finalizarlo todos, pero si se maneja de forma adecuada, anticipándose a los estudiantes, ellos tendrán una motivación fuerte para jugarlo nuevamente.

Tarea: descripción de una actividad a cumplir por el equipo. Estará escrita en una tarjeta que se esconderá en diferentes partes del aula del espacio físico en el que se realizará el juego. Para futuros juegos el docente puede crear nuevas tareas.

Tarjeta de tarea: son tarjetas donde están escritas las tareas a cumplir: tienen las pistas que permiten descubrir el código. Un juego de tarjetas consta de 6 tareas para cada grupo. El docente deberá fotocopiar o imprimir un juego de tarjetas por cada grupo y marcarlas con el distintivo del grupo.

Clave: es un código numérico de 6 cifras que permite el escape. El código de las 6 tarjetas que vienen en esta guía es: 938765. Verifique la respuesta dada por el grupo a cada tarjeta antes de validar la clave.

Instrucciones preliminares

Los docentes encargados de organizar el juego deberán haber leído la Guía para el Docente y haber revisado las tarjetas. De esta manera se aseguran de analizar todos los temas con los y las estudiantes.

Antes de comenzar el juego es necesario realizar lo siguiente:

- Identificar la cantidad de estudiantes para organizar en grupos e máximo 6 jugadores.
- verificar que el premio exista y que esté listo. La caja que cumplirá la función de candado debe tener el código dentro, el material necesario para cada uno de los grupos y las tarjetas marcadas.
- Esconda las tarjetas en diferentes partes del aula o del espacio donde vayan a jugar.
- Tenga presente que no es necesario que todos terminen el juego. Dado el caso que no terminen, si se les incita adecuadamente, se puede utilizar esto como fuerza motivadora para que vuelvan a jugar después.



- Explicar con claridad las reglas del juego y las consecuencias de no seguirlas, enfatizándoles que el objetivo principal es divertirse.
- Se recomienda tener material de consulta en el lugar donde van a jugar para que los estudiantes puedan buscar información si les hace falta.
- Se recomienda tener a la mano las respuestas de las tarjetas para validarlas cuando el grupo llegue a abrir el candado.
- Contar la historia antes de comenzar el juego.

REGLAS DEL JUEGO

Lea o entregue estas reglas a los estudiantes:

- El objetivo de este juego es descubrir la clave que permite ESCAPAR. Para lograr el objetivo se debe cumplirlas las tareas planteadas en cada una de las seis tarjetas del grupo. Estas estarán escondidas en diferentes lugares del espacio en el que se vaya a jugar. No está permitido usar tarjetas de otros grupos. Si encuentran la tarjeta de otro grupo, deben regresarla al mismo lugar y no decirles dónde está, pues no es permitido quedarse con la tarjeta de otro grupo.
- Se debe escapar antes de que el TIEMPO estipulado finalice. Una vez que se cumpla este tiempo se dará por concluido el juego así, algunos o todos los equipos, no alcanzan a terminarlo. Ya que es una actividad contra reloj, en otra ocasión deberán jugar de nuevo desde el inicio si desean terminarlo.
- El docente es el 'Game Master', quien vigilará el cumplimiento del juego. No puede dar pistas para resolver las tareas. Su función se limita a explicar con claridad las indicaciones generales, recordar las reglas y sancionar el incumplimiento de las mismas.
- Una vez conformados los grupos e iniciado el juego, deberán buscar las tarjetas. Puede ser que se las encuentren en cualquier orden, no obstante, se debe buscar la relación que permita conocer el orden correcto para obtener la clave. No se deben varias actividades a la vez, ni dividir las entre los miembros del equipo. Todos deben trabajar en la misma actividad juntos.
- No se permite obtener un elemento de la clave con un método distinto al cumplimiento de las tareas. Por ejemplo, pedir ayuda a otros grupos para resolver alguna pregunta.
- No está permitido ningún tipo de violencia durante el juego.



- Quienes no cumplan las normas del juego, serán descalificados y no podrán participar.
- Una vez que un grupo tenga la clave completa debe entregar sus resultados al Game Master para que este valide las respuestas. Si están correctas, ese grupo podrá abrir la caja, comparar la clave y escapar.
- Gana el grupo que primero escape del lugar.

Tarjetas de tareas

Estos elementos deben recortarse y pegarse antes de jugar. Use un juego de tarjetas marcado en forma diferente para cada grupo.

Descargue el juego en tamaño real en el siguiente link:

<https://recursos2.educacion.gob.ec/eudocentes/>



ROOM ESCAPE EDUCATIVO

Complete cada frase en forma coherente, con una palabra que tenga el tamaño apropiado para los espacios.

Escoja las palabras de este listado.

dormir	físico
tiempo	pausas
camminatas	computador
alerfasnoticias	celular
ejercicio	demasiado
comer	saltar



ROOM ESCAPE

Limite el _____ de exposición a las pantallas y el uso del celular, quite las _____ de mensajes .

Deje de lado aparatos electrónicos a la hora de _____ .

Haga _____ si debe usar aparatos tecnológicos por largos periodos .

Haga _____ todo el tiempo.

Ajuste las condiciones del lugar que ocupa el _____ .

No tenga el _____ siempre en la mano y no lo use _____ .

El tercer dígito de la clave es la cantidad de veces que se repite la vocal "a" en las palabras utilizadas



ROOM ESCAPE EDUCATIVO

Ordene las letras de la frase que está detrás hasta formar el mensaje apropiado.



ROOM ESCAPE

La cdiacnó a sol dpsitioiosv neotolósiccg es ad cnodua se aasp del suo monral al busoa y, opsrertotmenie, se Inocntraioelb

El segundo dígito de la clave es la mayor cantidad de letras repetidas de la palabra más larga del mensaje



ROOM ESCAPE
EDUCATIVO

Empareja estas frases con aquellas de la parte posterior

1. Reflexiona sobre el uso adecuado de la tecnología y los...
2. Aprende cómo instalar y usar programas de...
3. Asegúrate de conocer a la persona real ...
4. Controla el tiempo de uso de Internet, redes sociales y videojuegos. Establece...
5. No creas en ofertas muy llamativas, averigua bien antes de actuar si un mensaje o...
6. Evita entrar a páginas con...
7. No contestes mensajes agresivos o ...
8. Evita publicar contenido...
9. Pide ayuda inmediatamente a tus padres y docentes, no solo a tus amigos, si...
10. Evita ser parte del problema, no realices acciones...
11. Configura tus redes sociales para...



ROOM ESCAPE

1. Con la que te comunicas en forma virtual.
2. Protección como antivirus y bloqueadores
3. Inapropiados, ni creas en chantajes
4. Íntimo o muy personal.
5. Un horario diario y semanal para no exagerar
6. Una persona parece sospechosa.
7. Contenido inapropiado para tu edad.
8. Filtrar a las personas riesgosas o el contenido indebido.
9. Riesgosas o que formen parte de delitos digitales
10. Se presenta un problema o eres víctima de un delito digital.
11. Riesgos que supone, por protegerte

El cuarto dígito de
la clave es la suma de las
palabras de la frase
emparejada más
pequeña.



ROOM ESCAPE
EDUCATIVO

Completa las palabras del crucigrama según su definición

Horizontal:

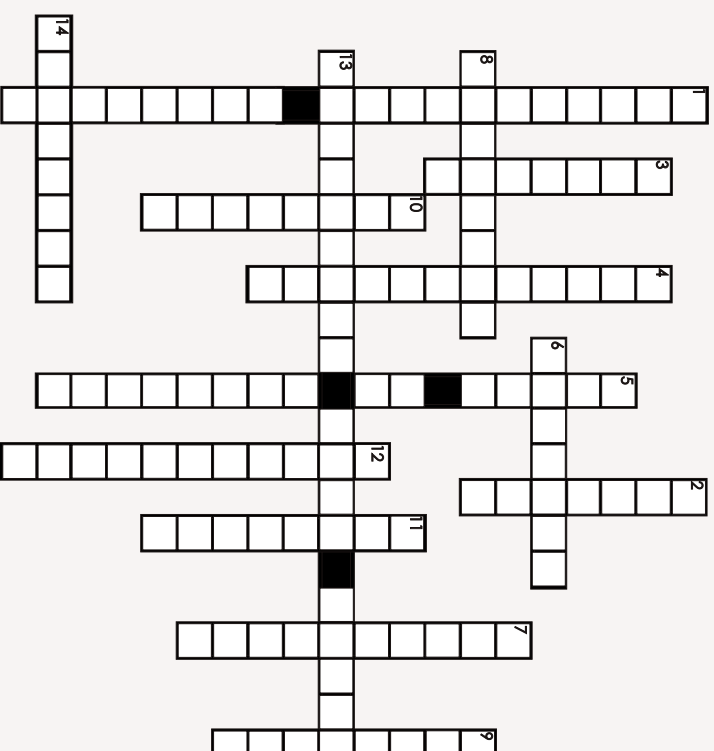
6. Es la intervención de los sistemas informáticos por personas mantenidas, con el objetivo de robar datos personales.
8. Es la forma de acoso sexual de adultos hacia niños y jóvenes fingiendo empatía con fines sexuales.
13. Consiste en coaccionar o capturar a una persona con fines de explotación para beneficio propio o de terceros.
14. Difusión de mensajes falsos por internet específicamente para usurpar o "pescar" datos personales.

Vertical:

1. Material que representa de forma visual a un niño manteniendo una conducta sexualmente explícita, real o simulada.
2. Acción de enviar mensajes, imágenes o videos de contenido erótico o sexual.
3. Es cuando un animé de personajes femeninos y rasgos infantiles se visualiza en situaciones eróticas o en una relación sentimental con un adulto.
4. Hecho por el cual una persona se apropia de la identidad de otra, haciéndose pasar por ella para acceder a recursos o beneficios.
5. Vulnerar la intimidad de una persona al descubrir y difundir imágenes de ella sin su consentimiento.
7. Forma de explotación sexual donde se chantajea a una persona a cambio de dinero para no publicar imágenes íntimas suyas.
9. Es un género de animé que tiene que ver con las relaciones homosexuales entre un hombre y un niño o entre dos niños.
10. Seguir a una persona de forma obsesiva e insistente para tener contacto personal o virtual buscando intimidar.
11. Argumento apasionado vía online que recurre a lenguaje vulgar o soez.
12. Amenazar, insultar o humillar repetidamente a alguien por mensajes, llamadas o exponiéndole con fotos o rumores violentos.



ROOM ESCAPE



El primer dígito de la clave es la cantidad de letras "S" en el crucigrama.



ROOM ESCAPE
EDUCATIVO

Use la tabla de códigos para
descubrir las palabras que
están escritas en forma de
números

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
î	2̂	3̂	4̂	5̂	6̂	7̂	8̂	9̂
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1̄	2̄	3̄	4̄	5̄	6̄	7̄	8̄	9̄



ROOM ESCAPE

El mal uso de las tecnologías
puede generar:

1653397552 453 24567
4737152 45 5281341
4167 55 4465312
9119313975 734311
4167 55 31 14493975
1493397552

El sexto dígito es la cantidad de
consonantes en la palabra que tiene
el mayor número de ellas.



ROOM ESCAPE
EDUCATIVO

Busca en la sopa de letras, las palabras que están en mayúsculas de las siguientes oraciones

1. Para prevenir el robo de mi INFORMACIÓN personal debo establecer protocolos de SEGURIDAD e instalar al menos un ANTIVIRUS.
2. Debo EVITAR el contacto con personas DESCONOCIDAS por redes sociales.
3. Si me encuentro en RIESGO, lo mejor es DIALOGAR con mi familia.
4. Para evitar ADICCIONES hay que establecer un adecuado HORARIO de uso del INTERNET o de los dispositivos.



ROOM ESCAPE

R	T	S	E	N	O	I	C	C	I	D	A	E
R	E	E	M	A	D	O	P	E	U	A	M	C
E	N	I	A	S	E	G	U	R	I	D	A	D
S	R	S	N	A	S	R	A	T	I	V	E	R
U	E	I	E	F	C	G	C	A	N	N	I	M
R	T	S	S	E	O	H	O	S	D	A	I	H
I	N	A	V	L	N	R	U	G	R	G	O	T
V	I	S	A	E	O	M	M	A	S	R	I	N
I	O	I	C	L	C	I	A	A	A	E	O	I
T	D	I	N	C	I	T	A	R	C	D	I	R
N	L	O	S	B	D	L	I	E	F	I	C	R
A	I	I	O	E	A	O	R	N	B	R	O	U
R	I	E	D	E	S	U	T	N	D	S	M	N

El quinto dígito de la clave es la cantidad de cruces entre las palabras de la sopa de letras.



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador