

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

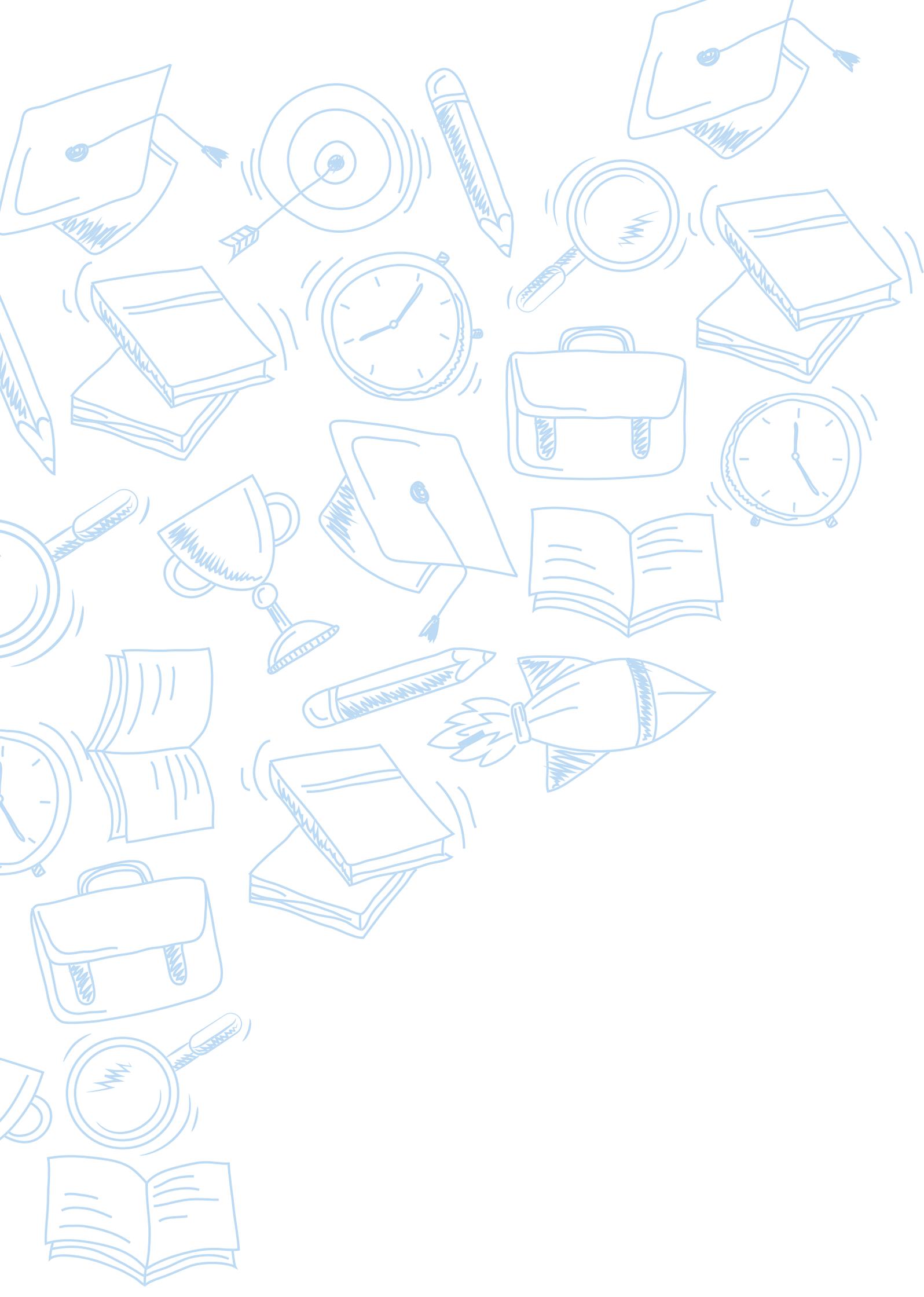
EGB MEDIA
GUÍA DIDÁCTICA



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 general de la 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.

Objetivos específicos:

- Distinguir 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 cualquier miembro de la comunidad educativa está expuesto cuando usa las tecnologías digitales y el Internet.
- Reconocer los principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales.

¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

Esta guía es un complemento de la Guía para el docente, que contiene los conceptos con los que se deberá trabajar. Es necesario conocer con claridad estos conceptos antes de realizar las actividades aquí planteadas con los/las estudiantes o la comunidad.

Las diferentes partes de la guía desarrollan cada uno de los objetivos específicos y contienen actividades que pueden realizarse con los/las estudiantes en aproximadamente dos horas de clase (80 minutos). Sin embargo, este tiempo puede incrementarse si las condiciones lo permiten.

También se encontrarán actividades que pueden trabajarse específicamente con las familias, si bien es posible utilizar cualquier sección de la guía con este propósito. Todo depende del grupo y de la disponibilidad de tiempo.



Al final se incluye un juego de mesa, que permite reforzar los conocimientos adquiridos a través de una actividad lúdica e interactiva.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 1

USO ADECUADO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Objetivo

Distinguir 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 presentados en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Secreto o público: entregue a cada estudiante un papel con una frase escrita. Deben imaginar que la frase que les correspondió es un secreto. Después, se lo dirán al oído a las dos personas que estén ubicadas más cerca suyo. Al terminar, pregunte cuántas personas escucharon los secretos que se decían a su alrededor y no les correspondían. Reflexione con ellos/as: si se tratara de un verdadero secreto, ¿qué pasaría si las personas que lo escucharon lo difundieran contra la voluntad de la persona a la que le pertenece? ¿Tienen claro que todo lo que se comparte en Internet permanece y puede ser visto por innumerables personas?

Noticias, comentarios y chismes: escriba en la pizarra las siguientes oraciones: “mañana no hay clases, me lo dijo un amigo”; “mañana no hay clases porque me siento muy cansado”; “mañana no hay clases, porque lo dijo el ministro de educación”. Pida a sus estudiantes que escriban cuál de las tres frases compartirían. Después, solicite que escriban un comentario para cada frase, como si se tratara de una publicación en redes sociales. Finalmente, reflexione con ellos/as: ¿se debe creer todo lo publicado en Internet? ¿Cómo diferenciar la información falsa de la verdadera? ¿Se debe comentar o compartir todo lo leído en Internet?

Riesgos: reproduzca un podcast sobre alguno de los riesgos asociados al uso de Internet, por ejemplo, la trata de personas (estos se encuentran en los enlaces recomendados de la Guía del docente). Después, formule preguntas relacionadas con el riesgo en cuestión: ¿tenían alguna información previa sobre este riesgo? ¿Cuáles pueden ser los propósito o beneficios de los delincuentes que realizan estas acciones? ¿Cómo se previene este tipo de riesgo?

Actividades de sistematización

Elija la actividad que mejor se adapte al tiempo del que dispone. El objetivo de estas actividades es generar una reflexión grupal entre los/las estudiantes, para impulsar cambios duraderos que contribuyan al uso adecuado de las tecnologías digitales.



Derecho y responsabilidad: pida a sus estudiantes que se dividan en grupos y discutan cuáles serían los derechos digitales que deberían aprobar sus familias. Pídeles que hagan una lista de al menos cinco derechos. Cuando terminen, solicite a los grupos intercambiar los listados para que escriban las responsabilidades asociadas con cada derecho. Por ejemplo, tengo derecho a usar una computadora, pero tengo la responsabilidad de usarla con cuidado para que no se dañe. Tengo derecho a jugar videojuegos, pero tengo la responsabilidad de no excederme en el tiempo de juego.

Cuando terminen el ejercicio, deben presentarlo al resto de la clase para que los/las demás estudiantes opinen si estos derechos deberían aprobarse o no.

Vida activa y equilibrada: pida a sus estudiantes que se reúnan en grupos para escribir las cinco actividades que más realizan con la tecnología y que les obligan a estar quietos mientras las realizan. Luego, contabilicen cuánto tiempo a la semana ocupan en estas actividades. Después, pídeles que hagan una lista de las actividades que disfrutan y no requieren de dispositivos tecnológicos, y deben calcular cuánto tiempo les dedican.. Con esos resultados, reflexionen sobre las siguientes preguntas: ¿estoy equilibrando la vida activa con la sedentaria? ¿Cómo es la vida con la tecnología digital y sin ella? Planteen formas concretas para equilibrar estos aspectos.

Reglas de uso: solicite a sus estudiantes imaginar una situación en la que tienen que tienen que explicarle a su hermano/a menor las reglas para el uso seguro de Internet y las redes sociales. En parejas, deben preparar una dramatización en la que se expliquen las tres reglas de seguridad que consideren más importantes. Después, observen el video Pantallas Amigas en el siguiente enlace: <https://youtu.be/t-x73w1N1os>, para contrastarlo con las reglas expuestas en las dramatizaciones. Para terminar, respondan a la siguiente pregunta: ¿aplicamos las reglas necesarias para un uso seguro de Internet?

Redes seguras y éticas: pídeles a sus estudiantes que observen el video de Orange España en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDI2u4>. Después, reflexionen sobre las siguientes preguntas: ¿cuáles son las consecuencias de un insulto? ¿Cuándo una frase puede ser dañina? ¿Cómo reconocer cuando lastimamos a alguien con nuestras acciones?

¿Qué actitud debemos asumir al ver a una persona siendo maltratada por otra?

¿Cómo protegernos de posibles agresiones en redes sociales? ¿A quién debemos recurrir en caso de ser agredidos/as? A partir de la reflexión colectiva, elaboren un mural sobre las formas de prevenir insultos y agresiones en línea y compártanlo con la comunidad.

Usarlas sin afectarnos: Pida a sus estudiantes sentarse en el pupitre con las piernas sobre la mesa y permanecer así durante 2 minutos. Deberán escribir en sus cuadernos sin cambiar de posición.

¿Qué pasaría si tuvieran que recibir la clase en esa posición todo el día? ¿Es importante mantener una posición corporal correcta? ¿Cómo afecta a nuestro cuerpo la falta de iluminación, el exceso de volumen en los audífonos y el uso excesivo de tecnología? Hablen sobre la posición de la espalda, manos y codos.

En grupos, redacten un breve resumen sobre la reflexión.



Autonomía y apoyo: presente o comparta con sus estudiantes uno de los videos sobre los riesgos asociados al uso de internet encontrados en los enlaces recomendados de la Guía del docente” y colocar un punto después. . Analicen el contenido y contesten las preguntas: ¿cuál sería un uso responsable de la tecnología digital? ¿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 sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales y cómo realizar mejoras personales en los aspectos que este concepto supone, es decir, hacer cambios perdurables.

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 a sus estudiantes evaluar lo que comprendieron y reflexionar sobre cómo hacer mejoras.

Actividades individuales

Lo que aprendí y lo que hago: recordando los temas tratados, sus estudiantes deben completar un cuadro de dos columnas: ‘lo que aprendí’ y ‘lo que hago bien’.

¿Qué debo mejorar?: en relación a las recomendaciones planteadas, sus estudiantes deben escribir al menos cinco acciones concretas que deben realizar. Por ejemplo, instalar antivirus en mis dispositivos tecnológicos, ubicar mi cuerpo en posición correcta al usar dispositivos, hacer comentarios respetuosos.

Actividades grupales

Crear un díptico: a partir del título “Uso adecuado de tecnologías digitales”, pídale elaborar un díptico en parejas con las ideas principales que han comprendido y que sugieren recordar. Compartir los dípticos con las familias y 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, enfatizando las ideas importantes y sugiriendo aplicar todo lo aprendido. Que sepan que si hay un problema pueden conversar con un adulto de confianza.



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 los conceptos de Guía para el docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Posturas: pida a ciertos estudiantes que actúen como las estatuas vivientes que se ven en las calles. Deberán ejemplificar las posturas que se usan para mirar el teléfono móvil, mirar TV y jugar videojuegos. Deberán mantener esa posición por 2 minutos. Luego reflexionar con todos: ¿es adecuada esa postura? ¿Cómo me doy cuenta si no es correcta? ¿Cómo puede afectarnos una posición indebida si la realizamos constantemente?

Jugar si lo sabe: simule con sus estudiantes un programa de tipo concurso sobre el conocimiento del tema. Deberá entregarles tarjetas con el nombre de una parte del cuerpo. Tendrán que levantarlas solo si saben qué parte se enfermará. Vaya diciendo algunas de estas frases: si te sientas mal por mucho tiempo se enfermará... Si usas el joystick por mucho tiempo se enfermará... Si te sientas muy cerca de la TV se enfermará... No indique si es correcto o incorrecto para que por sí mismos se den cuenta si tienen la razón o no.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione las actividades que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los/las estudiantes (en grupos) 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?: analice con sus estudiantes, en parejas, la frecuencia con la que usan la tecnología digital. Solicite que evalúen si su uso es excesivo con una lista de cotejo y contestando las siguientes preguntas:

- ¿Voy a dormir con el teléfono móvil? ¿Esto afecta el tiempo para dormir?
- ¿Entre semana miro de corrido más de una hora la TV o varios capítulos de una serie? ¿Esto afecta el cumplimiento de mis responsabilidades?



- ¿Cuántas veces al día o a la semana juego videojuegos? ¿Puedo estar varios días sin jugarlos? ¿Es mi única forma de entretenimiento?
- ¿Estoy haciendo un uso excesivo? ¿Cómo puedo mejorar?

¿Puedo enfermar con lo que hago?: pida a sus estudiantes formar grupos pequeños para analizar qué partes del cuerpo pueden afectarse con el uso excesivo de tecnología digital o con una postura incorrecta al usarla. Escriban en una hoja algunas acciones comunes que realizan los/las estudiantes de esta edad, luego relacionen cada una de ellas con una parte del cuerpo que puede afectarse. Por ejemplo, jugar demasiados videojuegos - manos. Después compartan sus resultados y hablen sobre las enfermedades que se plantean en la Guía para el docente. Reflexionen y pídeles hacer mapa mental sobre las causas y cómo se pueden prevenir esas enfermedades.

¿Estoy afectando mi vista?: reflexione junto a sus estudiantes sobre cómo el uso excesivo de tecnología puede llegar a afectar la vista, sobre todo si el ambiente es poco iluminado o si están demasiado cerca de las pantallas. Pregunte: ¿qué distancia es la correcta? ¿Por qué? ¿Por qué no debo usar las pantallas muy cerca? ¿Por qué no debo usar los dispositivos tecnológicos digitales durante períodos muy largos? Argumente con las recomendaciones que están en la Guía para el docente y pídeles dibujarlas para hacer carteles informativos que puedan compartirse en otras aulas.

¿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? Informe sobre 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 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 pídeles evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras:



Trabajando en forma individual

Cuadro de afecciones: pida a sus estudiantes elaborar una tabla de doble entrada con las zonas del cuerpo que pueden afectarse y las acciones no adecuadas que se realizan cuando se usan dispositivos tecnológicos digitales.

Marque en esa tabla la relación de la actividad con la parte afectada. Por ejemplo: mirar TV muy cerca de la pantalla – ojos. Escuchar música con audífonos – oídos. Mirar el celular acostado – cuello, ojos.

Escala de cumplimiento: pida a sus estudiantes evaluar el cumplimiento de las recomendaciones para evitar enfermedades y marcar un valor para cada una de ellas, de acuerdo a la siguiente escala: 5 - Siempre la cumple, 0 - Nunca la cumple.

Trabajando de manera grupal:

Corregir para mejorar: divida la clase en grupos y entregue a cada uno una lista de actividades incorrectas, luego pídale graficar la actividad correcta. Por ejemplo, usar el computador mal sentado, debe graficarse a alguien bien sentado al usar el computador; ver videos en el celular en un lugar oscuro, debe graficarse a alguien viendo el celular en un lugar bien iluminado. Solicíteles hacer un collage con los gráficos y publicarlo en el aula.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de que el uso excesivo y las malas posturas pueden causar enfermedades.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 3

RIESGOS AL USAR INTERNET

Objetivo

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

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

Actividades introductorias

¿Se animan?: lleve una caja de cartón a la clase, en ella debe hacer un agujero lo suficientemente grande para que entre una mano. Coloque una tela para que al meter la mano no puedan ver lo que hay dentro. Ahora pida a sus estudiantes meter la mano, pero señale que no está seguro de lo que hay dentro de la caja, ya sea algo bueno o peligroso. Pregunte: ¿quién se anima? ¿Por qué no se animan todos? Luego reflexione sobre lo que sucede cuando se utiliza Internet, ya que de la misma manera no se puede saber todo lo que hay detrás de las imágenes o textos que se miran.

Intercambiar infografías: Divida a la clase en grupos y entregue una infografía a cada uno sobre los distintos riesgos presentes al usar Internet (las infografías se encuentran en los enlaces recomendados de la Guía para el docente). Las infografías no deben tener título. Pida a sus estudiantes titular cada una de las definiciones de los riesgos. Luego, revele el nombre de cada riesgo y pregunta a los/las estudiantes si ya lo conocían.

Podcast: escuche junto a los/las estudiantes un podcast sobre alguno de los riesgos en el uso de Internet (estos se encuentran en los enlaces recomendados de la Guía para el docente), por ejemplo, LOLICON/SHOTACON. Luego pídale que respondan: ¿cuándo enfrentó este riesgo? ¿Qué debo hacer para prevenirlo?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione las actividades que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los/las estudiantes (en grupos) reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales e internet.



Videos: presente los videos e infografías de los enlaces recomendados en la Guía para el docente y a partir del interés demostrado por los/las estudiantes, analicen el material de uno o dos riesgos. Presenten una guía de reflexión del contenido, para que obtengan conclusiones basadas en soluciones.

Información: divida a sus estudiantes en grupos y pídale analizar si es importante compartir información como nombre, edad, claves de acceso, marca del nuevo teléfono móvil, sueldo de los padres, fechas en que saldrán de la ciudad, etc. Deberán reflexionar y contestar: ¿cómo podría usar esa información una persona maliciosa? ¿Qué información debo compartir y cuál no? Luego, deben presentar sus hallazgos y sugerencias al resto de la clase con una dramatización.

Redes y amigos: entregue a sus estudiantes papeles con las siguientes frases para que analicen si las aceptarían: ‘Hola, soy tu vecino, el de tu misma edad, ¿quieres venir a mi casa a jugar en la tarde?’; ‘Hola, soy tu pariente, ¿quieres venir a mi casa a jugar?’; ‘Hola, no me conoces, soy el hermano de tu amiga, ¿quieres venir a mi casa a jugar?’. Luego presenten sus respuestas y reflexionen en conjunto: ¿cómo saber si realmente es la persona que dice ser? ¿Por qué es difícil saberlo? ¿Se deben aceptar invitaciones digitales? Pídale definir de quiénes podrían aceptar invitaciones, cuándo y cómo.

Fraudes: pida a sus estudiantes hacer un avión de papel y escribir en él su nombre y una frase de su agrado. Luego deben lanzar los aviones y recoger el más cercano. Para saber quién lo envió deberán abrir el avión. Luego reflexionen sobre cómo en los mensajes agradables, que contienen promociones o se ven aparentemente inofensivos, pueden incluirse otros dañinos o que roban información sin que nos demos cuenta. Hablen sobre los correos electrónicos fraudulentos y cómo escurrirlos. Pídale que en grupos diseñen un cartel con las recomendaciones que podrían ayudar en estos casos y compártanlos con la comunidad.

Imágenes o videos incómodos: muchos queremos tomarnos fotos y realizar videos para compartirlos. ¿Cuándo esto es incómodo o riesgoso? Pida a sus estudiantes, en grupos, analizar: ¿qué características hacen riesgosa a una foto o a un video? ¿Qué tipo de fotos o videos no se deberían publicar? ¿Dónde no deberías tomarte una selfie? Que cada grupo haga una lista de recomendaciones y luego las comparen en clase. Generen un listado consolidado y péguenlo en el aula.

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 de los riesgos incluidas en los enlaces recomendados de la Guía para el docente. Explique cuáles son delitos y por qué. Pídale identificar en el grupo alguna situación de uso de la tecnología digital que parece cotidiana, pero que representa un delito, y pídale dibujar una recomendación para ese caso. Compartan los dibujos en el aula.

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 y el internet, es decir, hacer cambios perdurables y no solo medir la memorización de 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 comprendieron y cómo hacer mejoras.

Trabajando en forma individual

Evaluación de mi riesgo: anote las principales acciones digitales que realizan los/las estudiantes y que suponen un riesgo. Pídale que las evalúen en relación con lo que han aprendido, usando una escala que vaya de ‘muy riesgoso’ a ‘poco riesgoso’. Por ejemplo, compartir fotos con amigos/as, tener un perfil público en redes sociales, aceptar a personas desconocidas.

Acciones riesgosas: pida a sus estudiantes que escojan un riesgo de los analizados en las actividades previas. Luego pida que anoten las acciones que se recomienda cambiar o no realizar para evitar ese riesgo.

Cree con sus estudiantes un mural con todos sus hallazgos.

Trabajando en forma grupal

Comportamiento digital seguro: elabore con sus estudiantes un collage que muestre lo que implica tener un comportamiento digital seguro, en relación con la temática trabajada.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de identificar un riesgo y buscar a una persona adulta de confianza para que le ayude cuando se presente ese riesgo.



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 4

IDENTIFICAR SITUACIONES DE RIESGO TEMA PARA TRABAJAR CON LAS FAMILIAS

Objetivo

Reconocer los principales principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales.

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

Actividades introductorias

Video: presente a los padres y madres de familia uno de los videos sobre los riesgos los riesgos que se encuentran en los enlaces recomendados en la Guía para el docente, como por ejemplo el STALKING. Comente con ellos/as cómo evitar que sus hijos/as sean parte de este riesgo, ya sea como agresores o víctimas.

Podcast: haga a los padres escuchar el podcast de uno de los riesgos que se encuentran en los enlaces recomendados de la Guía para el docente, por ejemplo, FLAMMING. Pregúnteles: ¿cómo estar seguro de que su hijo/a no ha enfrentado una situación así alguna vez? Pídeles que reflexionen si también lo han cometido.

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

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

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione las actividades que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que las familias (en grupos) reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y e internet.



¿Quiénes están en peligro?: 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/as 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 las que sus hijos/as 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/as en forma argumentada lo que se considera correcto y lo que considera incorrecto.
- Analicen si en casa o en los lugares donde los/las estudiantes tienen acceso a Internet y a los dispositivos existen seguridades seguridades para su conexión como 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/as: ¿se comunican con ellos/as con facilidad? ¿Hay apertura para que cuenten sus problemas? ¿Saben que los respaldarán si algo malo les pasa? 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 y madres 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 de los enlaces recomendados en la Guía para el docente. 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/as. Conversen con los otros sobre los espacios en los que juegan los niños/as 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/as 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, hacer cambios perdurables y no solo medir la memorización de los conceptos los conceptos.

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 puede hacer en casa para prevenir los riesgos.
- Autoevaluar su cumplimiento de las recomendaciones que han surgido, marcando aquellas que sí cumplen con un “visto” y aquellas que no con una “x” y escribir el compromiso de cambiar aquellas negativas.
- Plantear aquellas sugerencias de manejo de situaciones de riesgo que pueden seguir en caso de requerirlo.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la importancia de conocer los riesgos y cómo actuar frente a ellos, fomentando el diálogo en la familia y brindando la confianza para que sus niños, niñas o adolescentes puedan acercarse cuando tengan un problema.



JUEGO DE MESA LIBERER EL CASTILLO

Este es un juego de mesa para equipos de 2 a 4 jugadores/as. Consiste en luchar contra personajes ficticios como dragones, gnomos, etc., en las diferentes habitaciones para así avanzar hasta el último salón, donde se encuentra el portal mágico que hace aparecer a estos personajes. Lo que se debe hacer es cerrarlo, para liberar el castillo de la presencia de estos seres.

Características del juego

Se avanza por cada habitación hasta llegar al último salón. Se lucha contra los personajes fantásticos que las habitan, para lo cual hay que contestar preguntas tipo “trivia” o realizar retos. El ganador/a es el primer jugador/a que llegue al salón principal y logre cerrar el portal, lo cual también se logra respondiendo las preguntas o realizando retos. Si se quiere ampliar la competencia a todos los grupos, también se puede considerar como ganador/a al grupo cuyo jugador/a fue el primero en liberar el castillo. Los jueces serán los mismos estudiantes.

De esta manera, no sólo quien contesta la pregunta debe reflexionar sobre el tema, sino además los otros jugadores/as que evaluarán si la respuesta es correcta o no. Los/las docentes deberán ser mediadores en caso de controversia.

Objetivo de aprendizaje

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

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

Materiales

- 36 tarjetas de preguntas o retos, 6 de ellas en blanco.
- 10 tarjetas de puertas.
- 1 tablero de juego.
- 4 fichas de jugador.



Instrucciones preliminares

Los Los/las docentes encargados de organizar el juego, deberán leer previamente la Guía para el docente y revisar las tarjetas para asegurarse de reflexionar con sus estudiantes todos los temas.

Antes de comenzar el juego, es necesario revisar algunos aspectos:

- Identificar la cantidad de estudiantes para organizar grupos de hasta 4 jugadores/as.
- Verificar que exista y esté listo el material necesario para cada uno de los grupos: tablero, fichas de juego, tarjetas de preguntas o retos, tarjetas de puertas.
- Tomar en cuenta que no es necesario que todos/as lo terminen. Que algunos/as estudiantes no logran terminarlo puede ser un motivador fuerte para jugarlo de nuevo si se les anticipa adecuadamente.
- Definir claramente el tiempo del juego. Se recomienda como mínimo 40 minutos, pero se puede extender.
- Instruir a los/las estudiantes sobre las reglas generales del juego, enfatizando en que el objetivo es que se diviertan.
- Baraje y voltee las tarjetas con las preguntas o retos. Colóquelas junto al tablero.
- Baraje y voltee las tarjetas de puertas. También colóquelas junto al tablero.
- El juego contiene 36 tarjetas, de las cuales 6 están en blanco para que los/las docentes o los/las estudiantes puedan aumentar preguntas o retos de su propia creación.

REGLAS DEL JUEGO

Lea o entregue estas reglas a los ellos/las estudiantes:

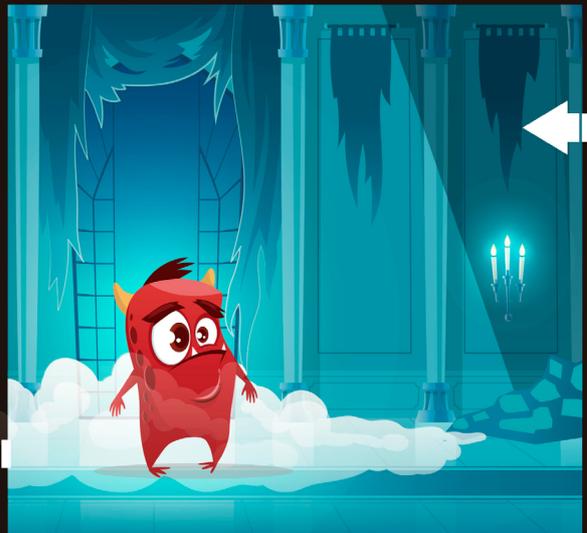
- El objetivo de este juego es avanzar por las habitaciones del tablero, de una en una, hasta llegar al salón principal, donde está el portal que debe cerrarse para eliminar a todos los personajes fantásticos, liberando así el castillo.
- La primera persona en jugar es aquella cuya fecha de cumpleaños esté más cerca a la fecha del juego. Los turnos se darán en sentido horario.
- Cada jugador/a escoge una ficha diferente, la cual servirá para indicar su posición.

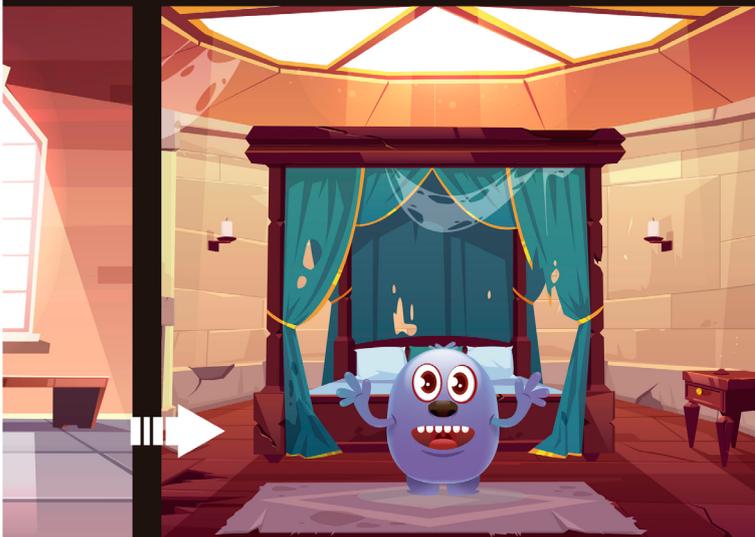
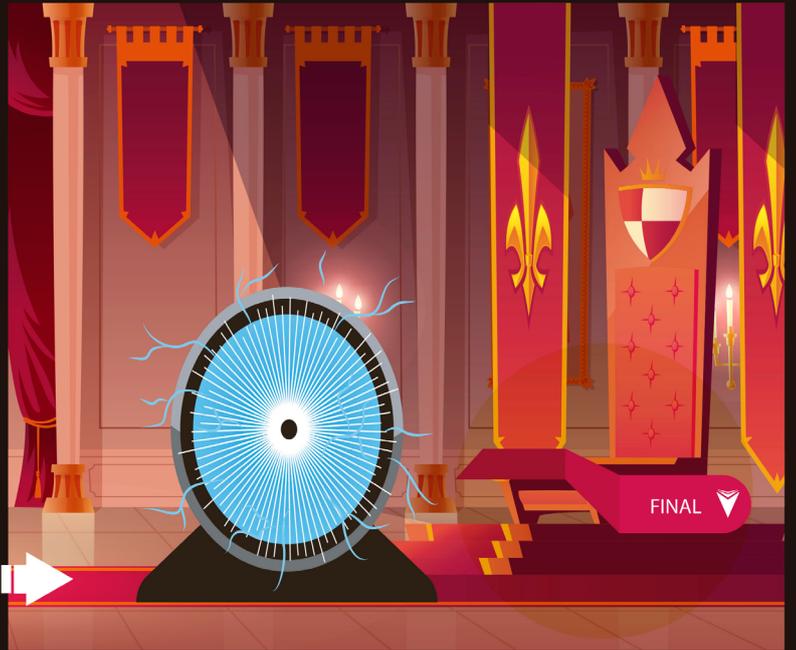


- Al llegar a cada cuarto, el jugador/a debe sacar una tarjeta y contestar la pregunta o realizar el reto que viene en ella, si lo hace bien quiere decir que venció al personaje fantástico y se queda en esa posición, de lo contrario regresará a la posición anterior.
- Cada jugador/a que llegue a una habitación deberá derrotar al personaje para quedarse en ella y avanzar.
- Los otros jugadores/as son los jueces que validan la respuesta o el reto. En caso de duda, deben recurrir al docente, quien puede revisar el contenido de la Guía para el docente, de ser necesario.
- No está permitido consultar o pedir ayuda para contestar una pregunta o realizar un reto.
- Si la habitación tiene dos puertas, antes de avanzar el jugador/a debe seleccionar una tarjeta de puerta. Luego avanzará o retrocederá según lo que señale la tarjeta. Si dice 'avanza' deberá vencer al personaje fantástico, en cambio, si sale 'retrocede' ya no necesita vencer al personaje.
- Al llegar al salón principal se debe cerrar el portal, para ello, tiene que tomar dos tarjetas en lugar de una y resolverlas adecuadamente.
- El primero en cerrar el portal gana.

Tarjetas de tareas

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





LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué se debe configurar en las redes sociales para evitar riesgos innecesarios?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué enfermedades se pueden producir por usar excesivamente o de manera incorrecta el teléfono móvil o los videojuegos? Da un ejemplo.

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué enfermedades se pueden producir por usar excesivamente o de manera incorrecta los dispositivos móviles? Da un ejemplo.

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué enfermedad se puede producir por usar los dispositivos con un volumen excesivo?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué enfermedad se puede producir por usar los dispositivos sin suficiente iluminación o acercándose demasiado a la pantalla?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué deberías hacer si alguien te amenaza o agrede por Internet?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué aspectos debes tomar en cuenta para saber que estás pasando de un uso excesivo a una adicción a las TIC? Da un ejemplo.

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿En qué situaciones no basta con bloquear a la persona digitalmente y se la debe denunciar? Da un ejemplo.

Tarjeta de pregunta



LIBERAR EL

Contesta
¿Qué debe tener instalado un dispositivo que se conecta a Internet para evitar riesgos?

Tarjeta de pregunta



LIBERAR EL

Contesta
¿Qué significa hacer un uso adecuado de las TIC? Da un ejemplo.

Tarjeta de pregunta



LIBERAR EL

Contesta
¿Qué acciones digitales se podrían considerar un delito? Da un ejemplo.

Tarjeta de pregunta



LIBERAR EL

Contesta
¿Qué tipo de personas se debe evitar contactar en línea para evitar riesgos?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué pistas te pueden ayudar a identificar un perfil falso en redes sociales?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Qué tipo de fotos no es recomendable publicar en redes sociales por considerarse riesgosas? Da un ejemplo.



Tarjeta de reto

Contesta
¿Qué pistas te pueden ayudar a identificar un correo fraudulento que busca robar tus datos?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo por el cual una persona se apropia de la identidad de otra, haciéndose pasar por ella para acceder a recursos y beneficios que le pertenecen?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo que consiste en descubrir y difundir imágenes privadas sin el consentimiento de la persona afectada?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo en el que se limita la libertad, se reprime moral y físicamente a una persona y se la explota con la finalidad de obtener provecho propio o de terceros?

LIBERAR EL



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo en el que se produce un acoso con lenguaje vulgar o soez en los videojuegos?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo cuando un adulto se gana la confianza de un menor y luego inicia un chantaje o acoso con fines sexuales?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama al riesgo donde una persona comparte imágenes sugestivas de sí misma?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama al riesgo donde se usan imágenes de niñas o niños, dedicados a actividades sexuales explícitas, reales o simuladas?



Tarjeta de pregunta

Contesta
¿Cómo se llama el riesgo que consiste en extorsionar a alguien pidiéndole dinero o amenazando con publicar fotos sexuales?

LIBERAR EL



Tarjeta de reto

Dramatiza algún comportamiento digital que se considere un delito.

LIBERAR EL



Tarjeta de reto

Dramatiza algo que no deberías hacer en línea por considerarse riesgoso

LIBERAR EL



Tarjeta de reto

Dramatiza qué debes hacer antes de usar un dispositivo para asegurarte que tengas un acceso seguro.

LIBERAR EL



Tarjeta de reto

Dramatiza una forma de usar los dispositivos digitales que puede causarte una enfermedad.

Tarjeta de pregunta

LIBERAR EL



Contesta
 ¿Cómo se llama el riesgo que consiste en un comportamiento que incluye: amenazar, insultar, denigrar o humillar varias veces a alguien por mensajes o llamadas, incluso exponiéndole a la red con fotos o rumores violentos?

Tarjeta de pregunta

LIBERAR EL



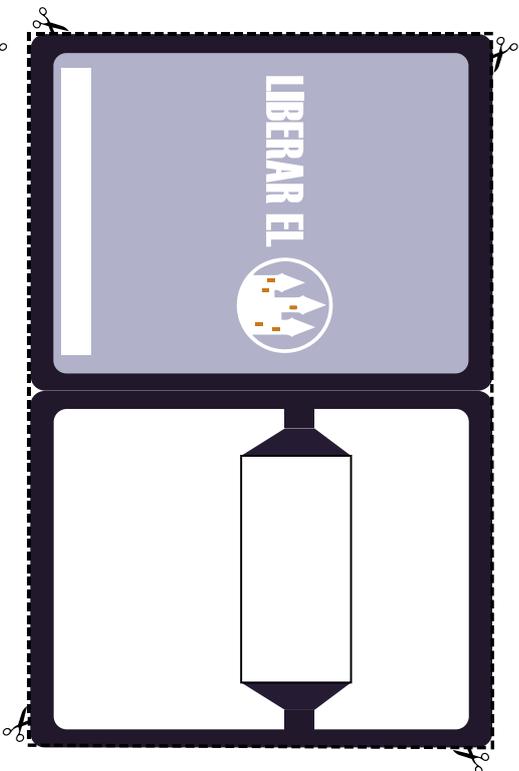
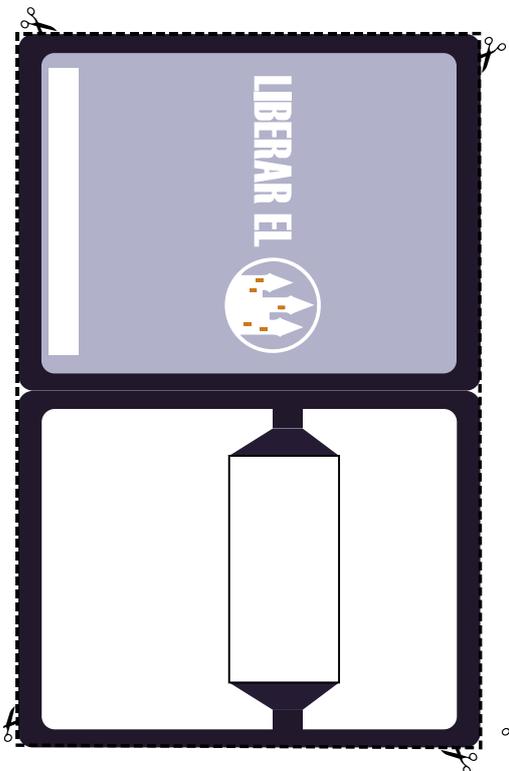
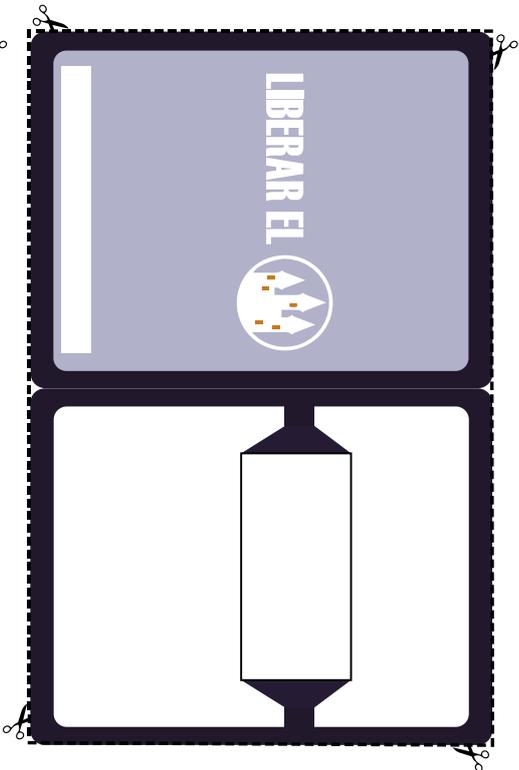
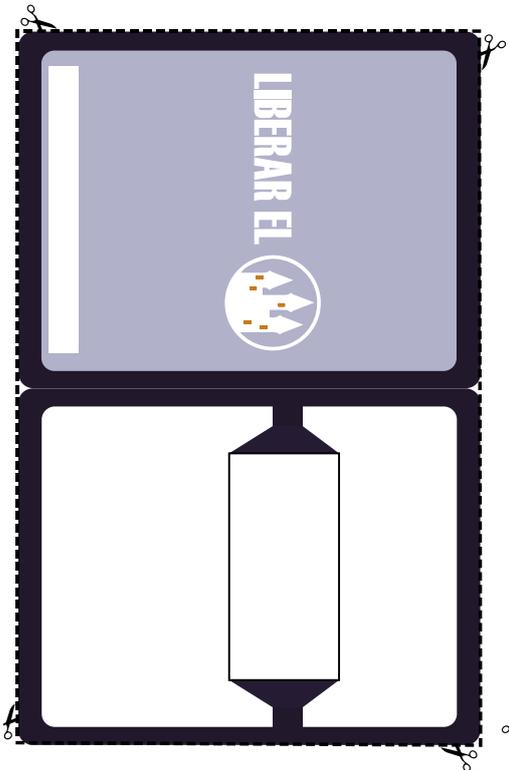
Contesta
 ¿Cómo se llama el riesgo que consiste en seguir a una persona de manera obsesiva e insistente, con el fin de generar sentimientos de miedo?

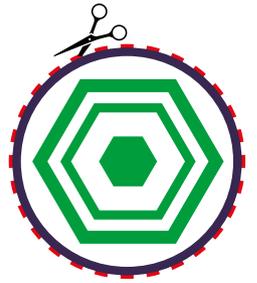
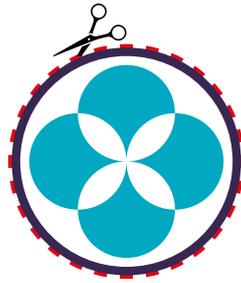
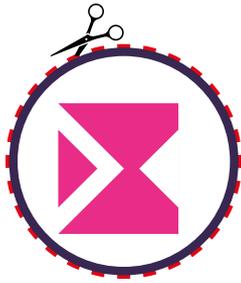
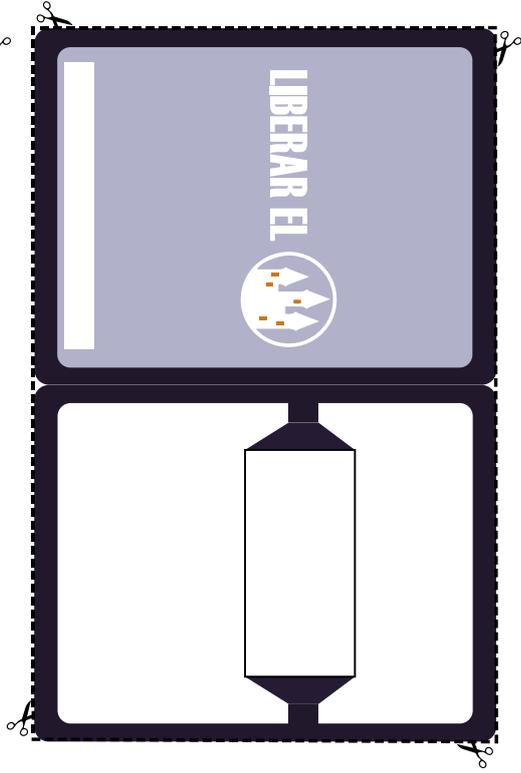
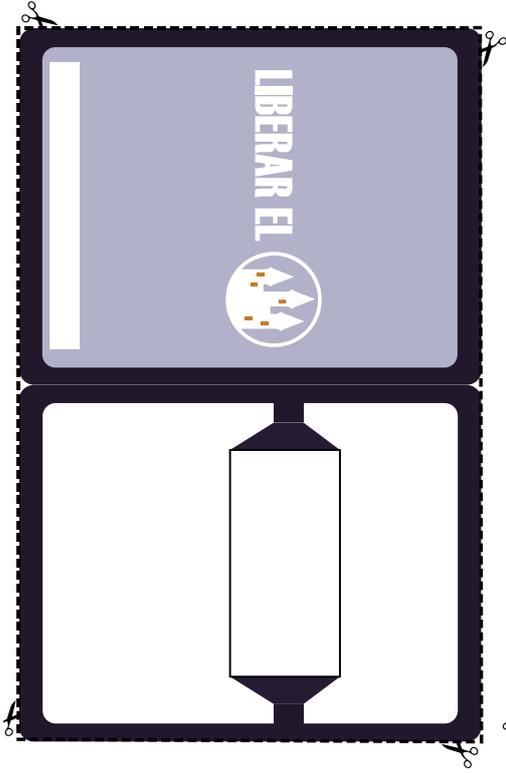
Tarjeta de reto

LIBERAR EL



Dramatiza lo que debes hacer si te amenazan en línea.







PUERTA A

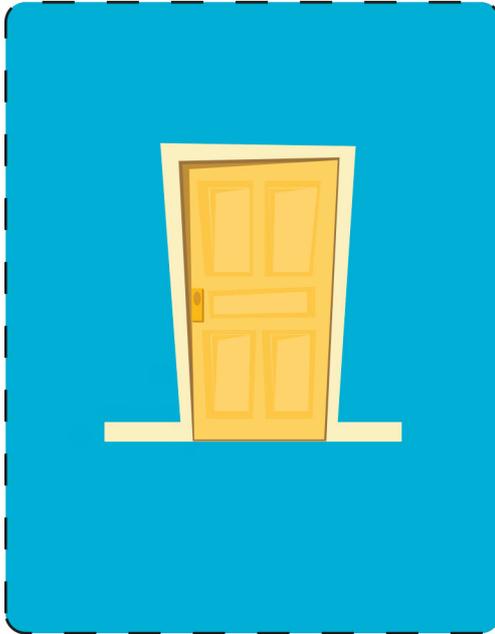
“Esta puerta te permite avanzar a la siguiente habitación”.



PUERTA B

“Esta puerta te regresa a la habitación anterior”.





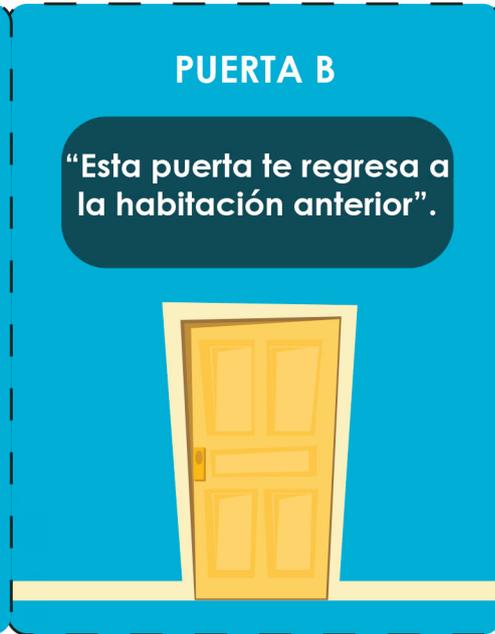
PUERTA A

“Esta puerta te permite avanzar a la siguiente habitación”.



PUERTA B

“Esta puerta te regresa a la habitación anterior”.





PUERTA A

“Esta puerta te permite avanzar a la siguiente habitación”.



PUERTA B

“Esta puerta te regresa a la habitación anterior”.





PUERTA A

“Esta puerta te permite avanzar a la siguiente habitación”.



PUERTA B

“Esta puerta te regresa a la habitación anterior”.





@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador