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

EGB SUPERIOR
GUÍA DIDÁCTICA

Ministerio de Educación

República del Ecuador

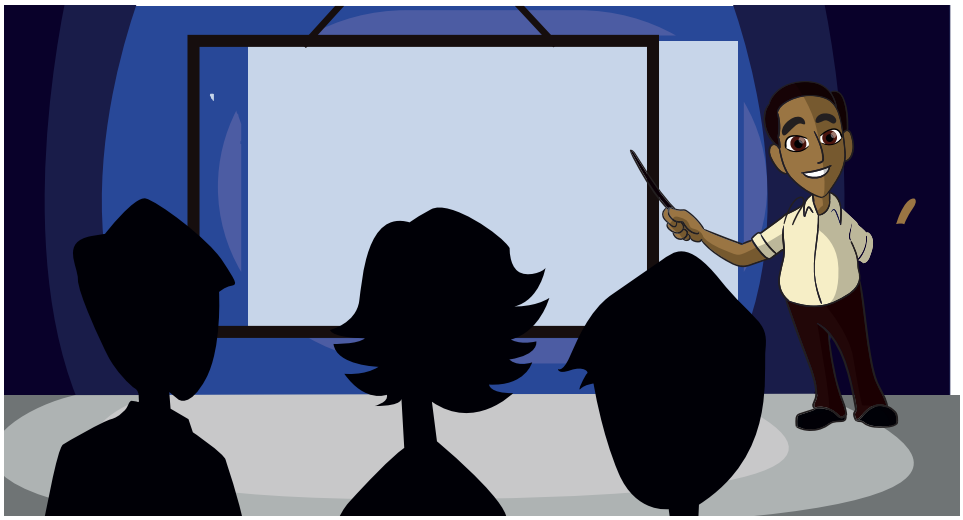
INTRODUCCIÓN

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.



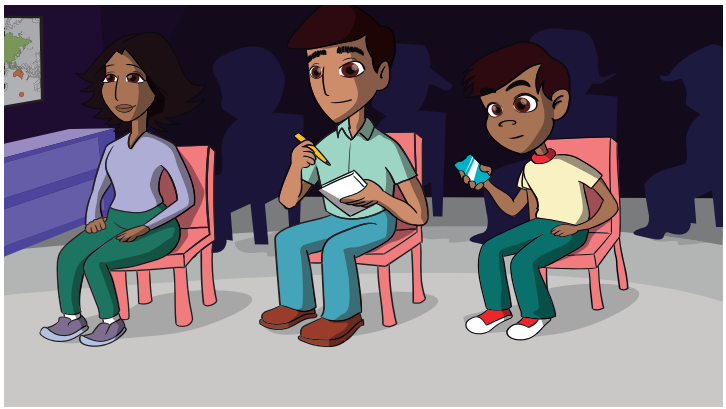
Objetivo general de la guía: Ser una herramienta que recomienda actividades y estrategias de trabajo con estudiantes y familias, para conocer sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales y la prevención de enfermedades que se desarrollan por su mal uso y el uso excesivo de los dispositivos digitales; así como conocer, identificar y prevenir situaciones de riesgo que se dan en la navegación de la Internet y en especial en redes sociales.

Objetivos específicos:

- Distinguir cual es el uso adecuado de las tecnologías digitales, para realizar mejora 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

Distinguir cuál es 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 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:

- Actividad #1: ¿Gracioso o vergonzoso? Pida a sus estudiantes que recuerden un meme famoso que implique burlarse de alguien. Luego en parejas comenten: ¿qué pasaría si la foto fuera de usted, de su compañero o compañera? ¿Qué sentirían? Después contesten: ¿es más fácil burlarse cuando se trata de una persona desconocida? ¿Qué haría si me lo hicieran a mí?

- Actividad #2: ¿Noticias o inventos? Entregue a sus estudiantes noticias reales y ficticias que sean relacionadas a política, sociedad, deportes y farándula. Pida a tres de sus estudiantes leerlas en voz alta para posteriormente debatir si la noticia que tienen es real o falsa y por qué. Después respondan las siguientes preguntas en grupo: ¿se debe creer en todo lo que está publicado en Internet? ¿Cómo diferenciar lo ficticio de lo real? ¿Cuáles serían las consecuencias de las noticias falsas? ¿Qué podría pasar si inicio o difundo un chisme que no es cierto?

- Actividad #3: Riesgos. Reproduzca un podcast que trate sobre un riesgo asociado al uso del Internet.1

Después, en grupo, respondan preguntas relacionadas al podcast. Por ejemplo: ¿Conocían sobre este riesgo? ¿Qué consecuencias podría traer este riesgo? ¿Qué precauciones conocen para evitar este riesgo?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los estudiantes, en grupos, puedan reflexionar sobre el uso seguro de las tecnologías digitales.

Derecho y responsabilidad: suponga que son asambleístas y van a aprobar los derechos y lasresponsabilidades digitales de los niñas, niños y adolescentes. Divida a la clase en dos grupos. Un grupo deberá escribir mínimo cinco derechos y el otro grupo cinco responsabilidades relacionadas a las tecnologías digitales. Una vez que hayan terminado, ambos grupos deberán

Nota 1: puede encontrar ejemplos en el material adicional a esta guía.

presentar sus derechos y responsabilidades al resto de la clase, con el fin de debatir en sus roles de asambleístas si deben o no aprobarse. Luego, redacten un cartel con los derechos y las responsabilidades aprobados. Se deberán acoger las observaciones de ambos grupos.

Vida activa y equilibrada: solicite a sus estudiantes, formar grupos y analizar lo que hacen en su día a día. Para ello, deberán reconocer y escribir las actividades que realizan con tecnología digital o acompañados de ella, y aquellas que hacen sin tecnología. Finalmente deberán clasificarlas como sedentarias (S) o activas (A). Con esos resultados reflexionen ¿Estoy equilibrando la vida activa con la sedentaria? ¿Cómo es la vida con el uso de tecnología digital y sin ella? ¿Cómo equilibrar estos aspectos? ¿Cuánto dura en total esta actividad? ¿Cuánto tiempo se plantea para realizar el tríptico?

Reglas de uso: realice junto con sus estudiantes una lluvia de ideas sobre las reglas que tienen en casa y en el colegio para usar de manera adecuada el Internet y las redes sociales. Luego, contrasten sus resultados mirando el video de Pantallas Amigas, que se encuentra en el siguiente enlace https://youtu.be/t-x73w1N1os. Después contesten la pregunta: ¿Estoy aplicando las reglas correctas para tener un uso adecuado del Internet y las redes sociales? Finalmente, revisen y corrijan, si es necesario, las reglas que escribieron al inicio de la actividad.

Redes seguras y éticas: muestre a sus estudiantes el siguiente video de Orange España: https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDl2u4. Luego reflexionen y respondan las siguientes preguntas: ¿Realmente quiero que todas las personas critiquen lo que yo publico? ¿Por qué es más fácil criticar de forma anónima?

Después, muéstreles este segundo video de Orange España: https://www.youtube.com/watch?v=cojLhNcBdBU&t=10s. Pida a sus estudiantes imaginar que sus padres o docentes revisan sus redessociales o la galería de fotos de su teléfono móvil o chat. Luego reflexionen y respondan las siguientes preguntas: ¿Hay fotos o mensajes que no quisiera que miren o lean? ¿Cuánta información confidencial transmito con lo que publico? ¿Podría alguien usar esta información para hacerme daño?

En grupos discutan cómo proteger la información personal y realicen un decálogo de reglas para compartir con la comunidad.

Usarlas sin afectarnos: pida a sus estudiantes caminar por el aula sin alzar la vista, imaginando que tienen un teléfono móvil en sus manos y tratando de no chocarse con los demás. Luego cierre las cortinas e invite a los estudiantes a realizar nuevamente el ejercicio, pero esta vez utilizando audífonos o tapándose los oídos con algo que simule ser audífonos. Pregunte: ¿Qué pasaría si tuvieran que moverse en esa posición todo el día? ¿Cómo afecta la falta de iluminación, el exceso de volumen en los audífonos y el uso excesivo de tecnología digital a nuestro cuerpo? Reflexionen también sobre la posición de la espalda, las manos y los codos: ¿Es importante mantener una posición corporal correcta? Solicíteles que hagan un dibujo sobre el buen uso de los dispositivos móviles y luego haga un collage para el aula.

Autonomia y apoyo: comparta con sus estudiantes uno de los videos sobre un riesgo del uso del Internet del material adicional de esta guía. 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. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídales evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.

Actividades individuales

Evaluar sus derechos y responsabilidades: Esta guía debería de proporcionar la lista de derechos. Luego califiquen su nivel de cumplimiento con una escala de 0 a 5 siendo 5 cuando más la cumplen. Después pídales plantear las mejoras que necesitan. Por ejemplo: Ante el derecho a usar redes sociales para comunicarse con sus amigos pueden anotar la responsabilidad de ser respetuoso en los comentarios, calificar su cumplimiento y anotar una recomendación a cumplir.

Objetivos por lograr: solicíteles realizar una lista con las recomendaciones planteadas en las actividades de sistematización que todavía no hayan realizado. Por ejemplo: instalar antivirus en mis dispositivos digitales, ubicar mi cuerpo en posición correcta al usar dispositivos digitales, configurar la privacidad de mis redes.

Actividades grupales

Elaborar un mapa conceptual: a partir del título “Uso adecuado de tecnologías digitales”, pídales en grupo crear un mapa mental con las ideas principales y que sugieren recordar. Compartan esos mapas con la comunidad.

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: juegue a "Simón dice" pidiendo a uno de sus estudiantes que sea Simón y que ejemplifique las posturas más incómodas para mirar el teléfono móvil, la TV y jugar videojuegos. Los demás estudiantes deberán imitarlo. Luego reflexionen: ¿Por qué esas posturas no son adecuadas? ¿Cómo puede afectarnos una posición indebida si la realizamos constantemente?

El que sabe, sabe: juegue con sus estudiantes un programa de tipo concurso sobre el conocimiento del tema. Divídalos en grupos y a cada grupo mencione el nombre de una enfermedad y tres posibles opciones del significado o sus causas siendo solo una la respuesta correcta. Deben escoger la respuesta correcta en un minuto, si lo hacen, ganan un punto y pueden seguir jugando, caso contrario pasa la pregunta al otro grupo. Las enfermedades pueden ser: síndrome del túnel carpiano, tendinitis, tenosinovitis, nomofobia, portalitis, ciberadicción, alteraciones del sueño, fatiga ocular, daños en la audición, dolores y alteraciones nerviosas.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los 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?: en parejas, analicen 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 está afectando 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?

¿Son adecuadas mis posturas en el computador y con el telefono móvil?: forme grupos pequeños y pida a sus estudiantes buscar información en la biblioteca o en el Internet, si lo tienen a mano, sobre una enfermedad cuyo nombre se entregará escrito en un papel. Escoja una de las siguientes patologías: síndrome del Túnel Carpiano, la tendinitis, tenosinovitis, nomofobia, portalitis, ciberadicción, alteraciones del sueño, fatiga ocular, daños en la audición, dolores, alteraciones nerviosas.

¿Estoy afectando mi vista?: reflexione junto a sus estudiantes sobre cómo el uso excesivo de tecnología digital puede llegar a afectar la vista, sobre todo si el ambiente es poco iluminado o si están demasiado cerca a las pantallas. Pregunte: ¿Qué distancia es la correcta? ¿Por qué? ¿Por qué no debo usar los dispositivos tecnológicos digitales durante períodos muy largos? ¿Qué relación hay entre el parpadeo y el tiempo de exposición a dispositivos digitales? Argumente con las recomendaciones que están en la Guía para el docente. Pídales en parejas crear un cartel sobre las posiciones adecuadas para que puedan compartirse en la comunidad.

¿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 con 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 pídales evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras:

Trabajando en forma individual

Cuadro de afecciones: 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 sienten que las posturas o actividades los enferman mucho, y de color amarillo si sienten que las posturas o actividades los enferman poco.

Anotar las principales reglas: solicite a sus estudiantes escribir reglas que permitan prevenir enfermedades. Deberán clasificarlas según los siguientes parámetros: "verde" si las cumplen, "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:

Reconocer la enfermedad: divida a la clase en grupos y pídales escoger una enfermedad de las trabajadas en las actividades de sistematización. Luego, solicíteles crear un material para publicar en el aula que incluya el conocer, identificar y prevenir esa enfermedad. Puede ser una infografía, presentación o cuadro.

.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 desarrollar 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 el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Recomendamos el uso de estas actividades introductorias sobre el tema.

Adivinen: escriba en una hoja de papel los nombres de los riesgos que se trabajarán en la clase y recórtela en varios pedazos para formar un rompecabezas. Entregue a sus estudiantes, en grupos, un rompecabezas para que lo armen. Cuando terminen pregúnteles ¿Quién conoce lo qué significa ese riesgo? ¿Conocen las consecuencias?

Intercambiar infografías: Divida a sus estudiantes en grupos y a cada uno de ellos entréguele una de las infografías IDENTIFICAR, que son de los riesgos y que se encuentran en el material adicional a esta guía.

Invite a los estudiantes a leerlas y, cuando hayan comprendido el concepto, preparen una dramatización para explicar con un ejemplo de qué se trata ese riesgo y lo presenten al resto de sus compañeros.

Podcast: haga a sus estudiantes escuchar el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: PORNOGRAFÍA INFANTIL. Luego pídales que respondan: ¿Cuándo estoy en riesgo de esto? ¿Qué debo hacer para prevenirlo?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los estudiantes (en grupos) reflexionen y puedan: conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el 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, caso contrario, proyecte en clase o vea en grupo con un computador aquellos que más llamen la atención de la mayoría. Pídales anotar las ideas principales.

Información: divida a sus estudiantes en grupos y pídales analizar estos mensajes: viajando para Estados Unidos; miren mi nuevo auto; hoy no están mis padres, hagamos una fiesta; a las 13h15 saliendo de clases.

Deben reflexionar y contestar: ¿Es importante compartir esta información? ¿Estos mensajes pueden transmitir más información de la deseada? ¿Cómo puede usar esa información una persona maliciosa? ¿Qué información debo compartir y cuál no? Presenten sus hallazgos como un mapa mental.

Redes y amigos: pida a sus estudiantes escribir en un papel la frase 'Me llamo (nombre ficticio)'. Luego pida entregar la nota a una persona que esté cerca. Quién la recibe debe copiar la misma frase en tres papeles y, a su vez, pasarlos a otras tres personas. Repitan esta dinámica cuatro veces. Solicite contar cuántos papeles recibió cada uno. Reflexionen:

¿Cómo saber si realmente ese es el nombre de la persona que escribe? ¿Algún nombre parecía verdadero? ¿Qué tan rápido se hizo viral el nombre? ¿Por qué es difícil saber si es el nombre real? Sugiera a sus estudiantes editar las configuraciones de sus redes sociales para hacerlas privadas y elimine personas que no conozcan para que sean más seguras. Pídales investigar en grupos si las redes públicas son menos seguras que las privadas.

Fraudes: pida a sus estudiantes, en grupos, elaborar una publicidad engañosa de un juego, que motive 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 por qué. Luego, los mismos estudiantes deberán recomendar acciones concretas para evitar el fraude.

Imágenes o videos que me hagan famoso: muchos queremos ser famosos, pero... ¿eso es realmente bueno o también riesgoso? Pida a sus estudiantes, en una mesa redonda, analizar: ¿qué características hacen a una foto o a un video algo riesgoso? ¿Qué tipo de fotos o videos no debería publicar? ¿Dónde no debería tomarme una selfie? Luego, en parejas pídales realizar un cómic donde muestren recomendaciones de seguridad al tomar fotos o videos y péguelos 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 CONOCER de los riesgos. ¿Cuáles son delitos? ¿Por qué? ¿Es posible que yo cometa un delito sin darme cuenta? Pídales 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 y el Internet, 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 pídales evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras:

Trabajando en forma individual

Evaluación de mi riesgo: anote en la pizarra las principales acciones que suponen un riesgo cuando se usan las tecnologías digitales y el Internet. Luego, pida a sus estudiantes evaluar su comportamiento digital con un "termómetro" que vaya desde poco riesgoso a muy riesgoso en cada actividad. Pídales un plan de acción en el que planteen los cambios que deben realizar para evitar las acciones que marcaron como más riesgosas.

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: pida a sus estudiantes, en grupos, escoger un riesgo y crear un material creativo para publicar en el aula, el cual incluya todas las ideas de conocer, identificar y prevenir el riesgo, con base en los videos, infografías y podcast del material adicional a esta guía. Puede ser una infografía, campaña, mural, árbol de sueños.

Cierre

Emplee los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema, enfatizando en las ideas importantes y sugiriendo aplicar todo lo aprendido desde ese momento.

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

Recomendamos el uso de estas actividades introductorias sobre el tema.

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

Podcast: haga a los padres escuchar el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: SEXTORSION, y pregúnteles: ¿cómo estar seguro de que su hijo no ha enfrentado una situación así alguna vez? Pídales 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.

Infografias: coloque las infografías de cada riesgo alrededor del aula, tapando el contenido con una hoja y 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 qué significa. Socialicen con los demás cuántos de esos riesgos no conocían.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas 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 el 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 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 o no.

- Analicen si en casa o en los lugares donde los estudiantes tienen acceso a Internet y en los dispositivos, tienen 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.

- Reflexionen sobre el tipo de comunicación que mantienen con sus niños: ¿Se comunican con ellos 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 comer? ¿Los adultos tienen un uso excesivo de dispositivos? ¿Se comenta en familia las normas de precaución necesarias? ¿Se fomenta el respeto a la hora de interactuar? ¿Se controla el tiempo de acceso a tecnología? Pídales hacer carteles con cinco sugerencias de mejora familiar en estos aspectos.

¿Cúando preocuparse y cómo identificar los riesgos?

- Reflexione en conjunto con las familias la diferencia 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 y 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 cada una y si estamos 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 y que cada uno escoja un riesgo y escuche el podcast IDENTIFICAR de ese riesgo. Comenten en el grupo: ¿Qué actitudes son recomendables al 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 en la página oficial del Ministerio de Educación. Respondan las siguientes preguntas: ¿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 permiten a cada familia analizar cuanto comprendieron sobre cómo conocer los principales aspectos y principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo o un uso excesivo de tecnologías digitales, a fin de que tengan cambios duraderos y midan cuánto aprendieron acerca de los conceptos.

Pida a los padres de familia y representantes legales trabajar de manera individual. Mencione las temáticas tratadas anteriormente y después invítelos a evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras en sus vidas. Solicíteles lo siguiente:

- 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

JUEGO DE MESA PARCHIS CON TRIVIA

Este es un juego de mesa para equipos de 2 a 4 jugadores, que consiste en avanzar por un tablero mientras se responde a una serie de tarjetas con preguntas para reforzar el conocimiento de los temas planteados en esta guía.

Características del juego

El objetivo del juego es que los jugadores den una vuelta completa en el tablero e ingresen a su zona segura para alcanzar el centro. El ganador es quien llega primero a la celda central.

Si se quiere ampliar la competencia a todos los grupos, también se puede considerar como ganador al grupo cuyos jugadores hayan llegado todos al centro. Los jueces serán los propios estudiantes.

Con ello, no sólo quien contesta debe reflexionar sobre el tema, sino los demás jugadores que evaluarán si su respuesta es correcta o no. Los docentes deberán mediar solo en caso de controversia.

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 de tipo emparejamiento de imágenes, que aseguren que el aprendizaje sea significativo, duradero y aplicable en la vida real.

Materiales

- 36 tarjetas con retos o verdades a realizar, 6 de ellas en blanco
- 1 tablero de juego
- 4 fichas de los colores del tablero
- 1 dado
- Adicionalmente se requiere tijeras y goma para recortar y armar el tablero, las tarjetas y el dado

Instrucciones preliminares

Los docentes encargados de organizar el juego, previamente, deberán leer 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 realizar lo siguiente:

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

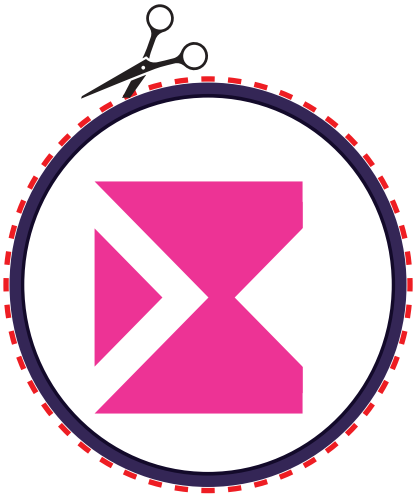
REGLAS DEL JUEGO

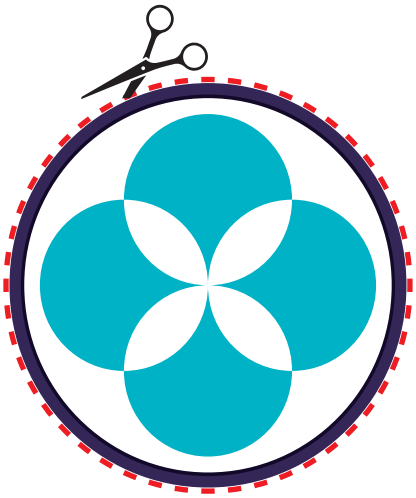
Lea o entregue estas reglas a los estudiantes:

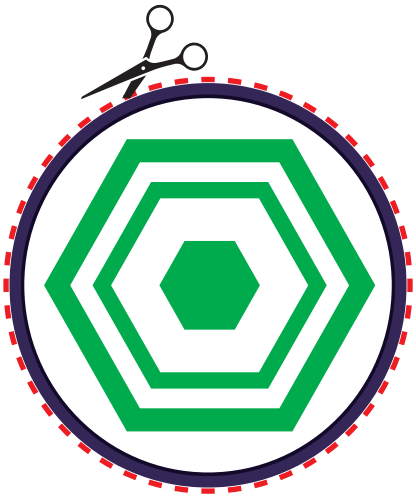
- El objetivo de este juego es avanzar por el tablero, dar una vuelta y luego ingresar al centro. El primero en llegar ganará el juego.
- Los jugadores deben colocar su ficha en los recuadros esquineros que tienen la misma figura.
- Todos los jugadores deben lanzar el dado, el que obtenga el número más alto empieza el juego. Si hay empate, comienza el jugador más joven. Los demás jugadores se turnarán en sentido horario.
- El jugador que empieza debe lanzar el dado. Este indicará el número de casillas a avanzar.
- Se debe iniciar el conteo de casillas desde la casilla de color que está más cerca de su recuadro esquinero y recorrer en el sentido de la flecha.
- Al llegar a la casilla correspondiente, el jugador debe sacar una tarjeta y contestar la pregunta o realizar la actividad que viene indicada en ella. Si lo hace bien, se queda en esa posición, de lo contrario, debe regresar a la posición anterior.
- Los otros jugadores son los jueces para validar la respuesta, en caso de duda, deben recurrir al docente, quien puede revisar la Guía para el docente de ser necesario.
- No se permite consultar o pedir ayuda para contestar una pregunta o realizar la actividad. Toda trampa será sancionada con la pérdida de dos turnos.
- Si dos fichas van a ocupar el mismo lugar, la ficha que llega al final será la que se quede en la casilla, mientras que la otra retrocederá hasta la casilla vacía más cercana.
- Después de dar la vuelta completa, la ficha deberá llegar hasta la base de la flecha de su color y avanzar por ella para llegar al centro.
- Se puede ganar en la última jugada aunque en las fichas se obtenga un número mayor al del número de casillas faltantes para alcanzar el centro.
- Si durante el juego se acaban las tarjetas y aún no se ha terminado, se debe barajar de nuevo todo el paquete y volverlo a usar.

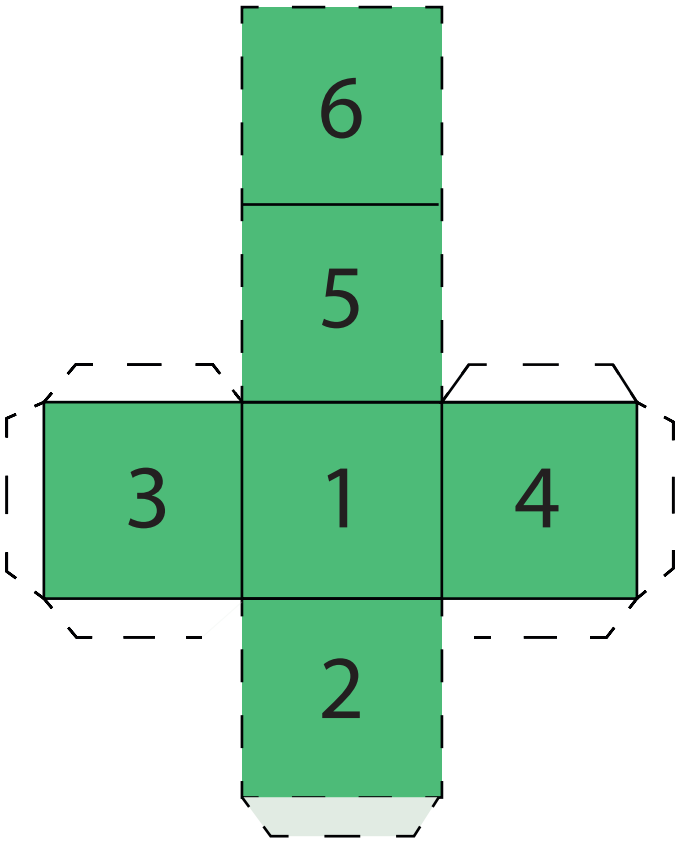
Tablero, fichas, tarjetas y dado

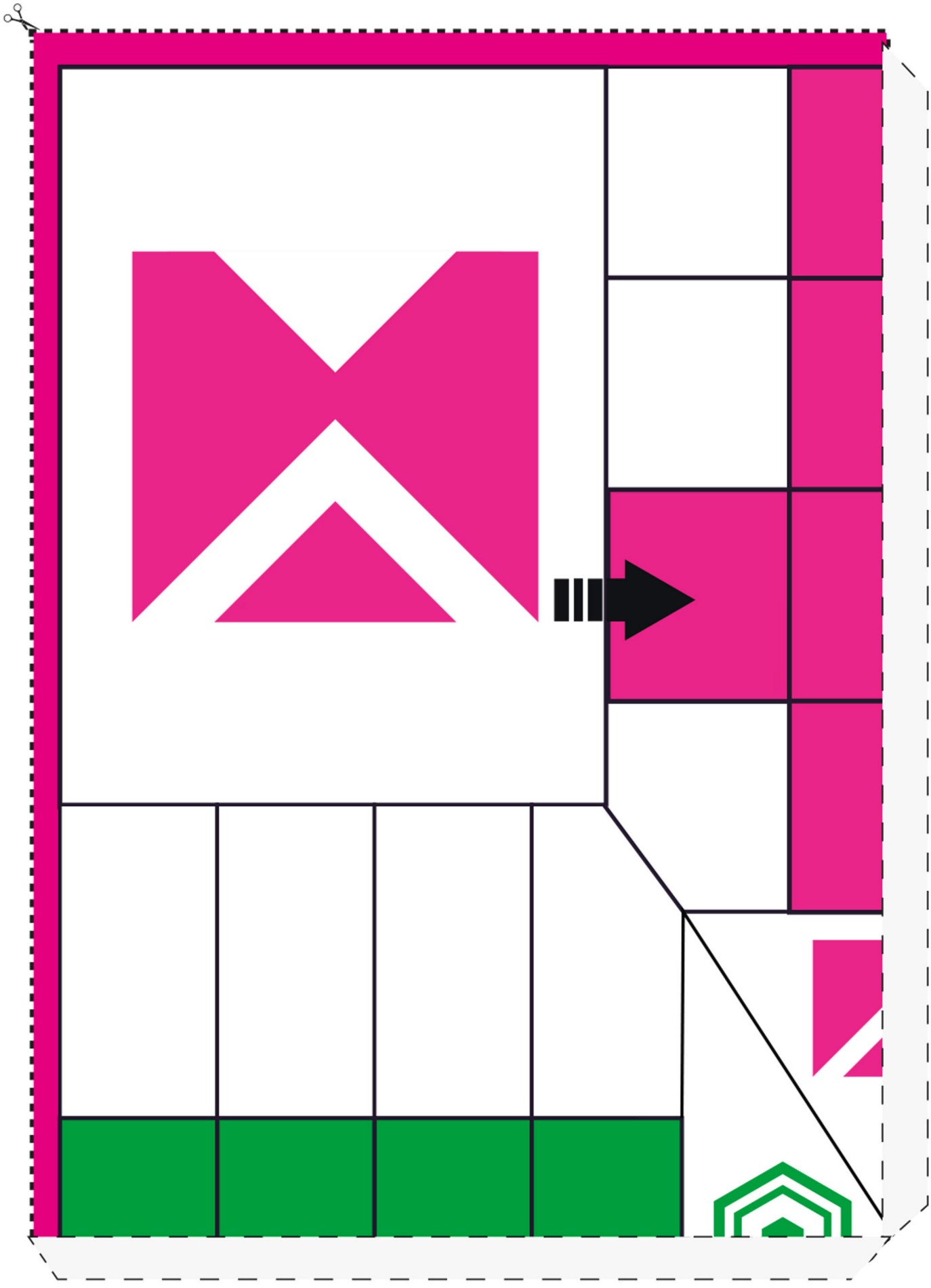
Estos elementos deben recortarse y pegarse antes de jugar. Use un juego de tablero, fichas, tarjetas y dado para cada grupo.

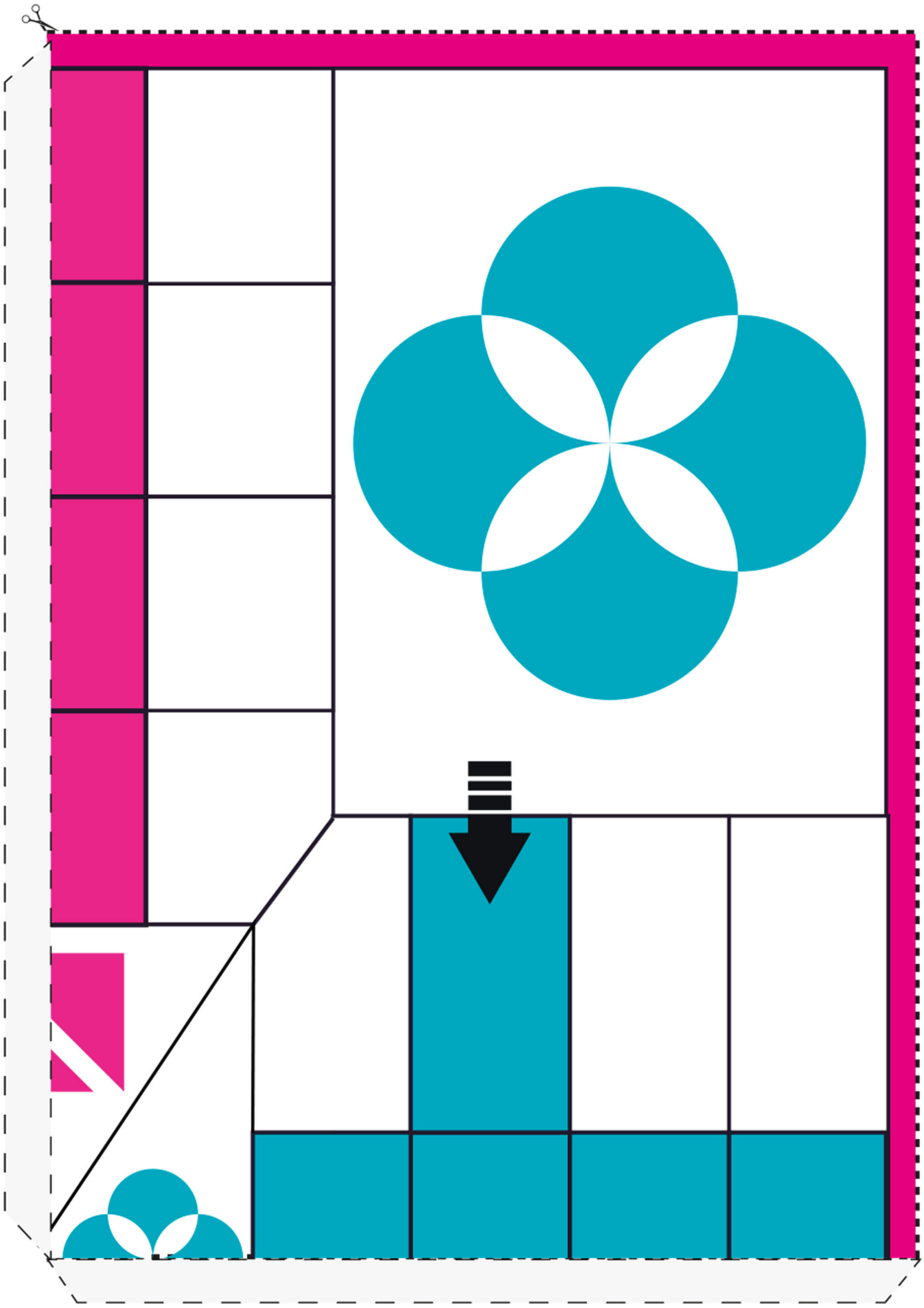


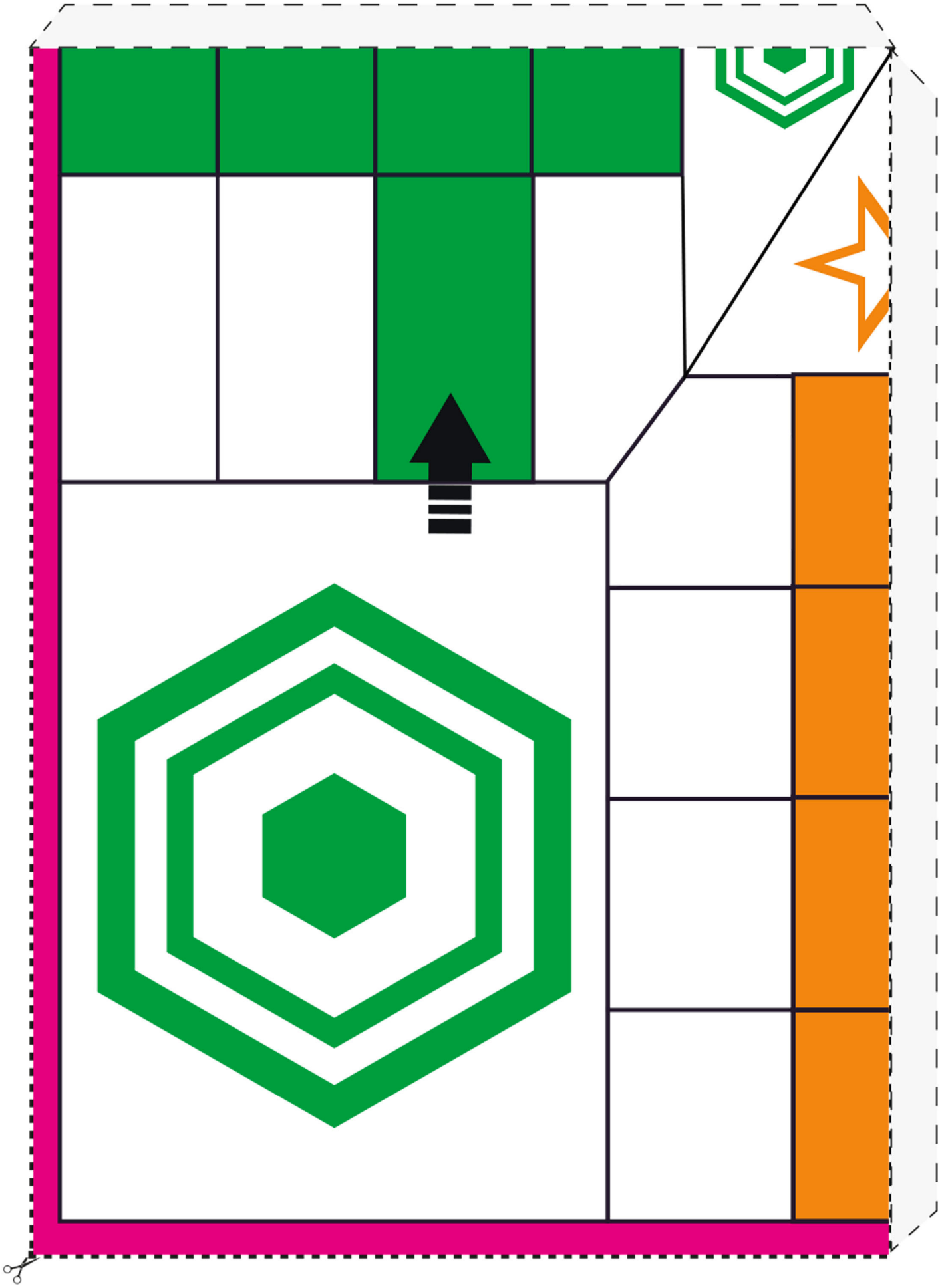


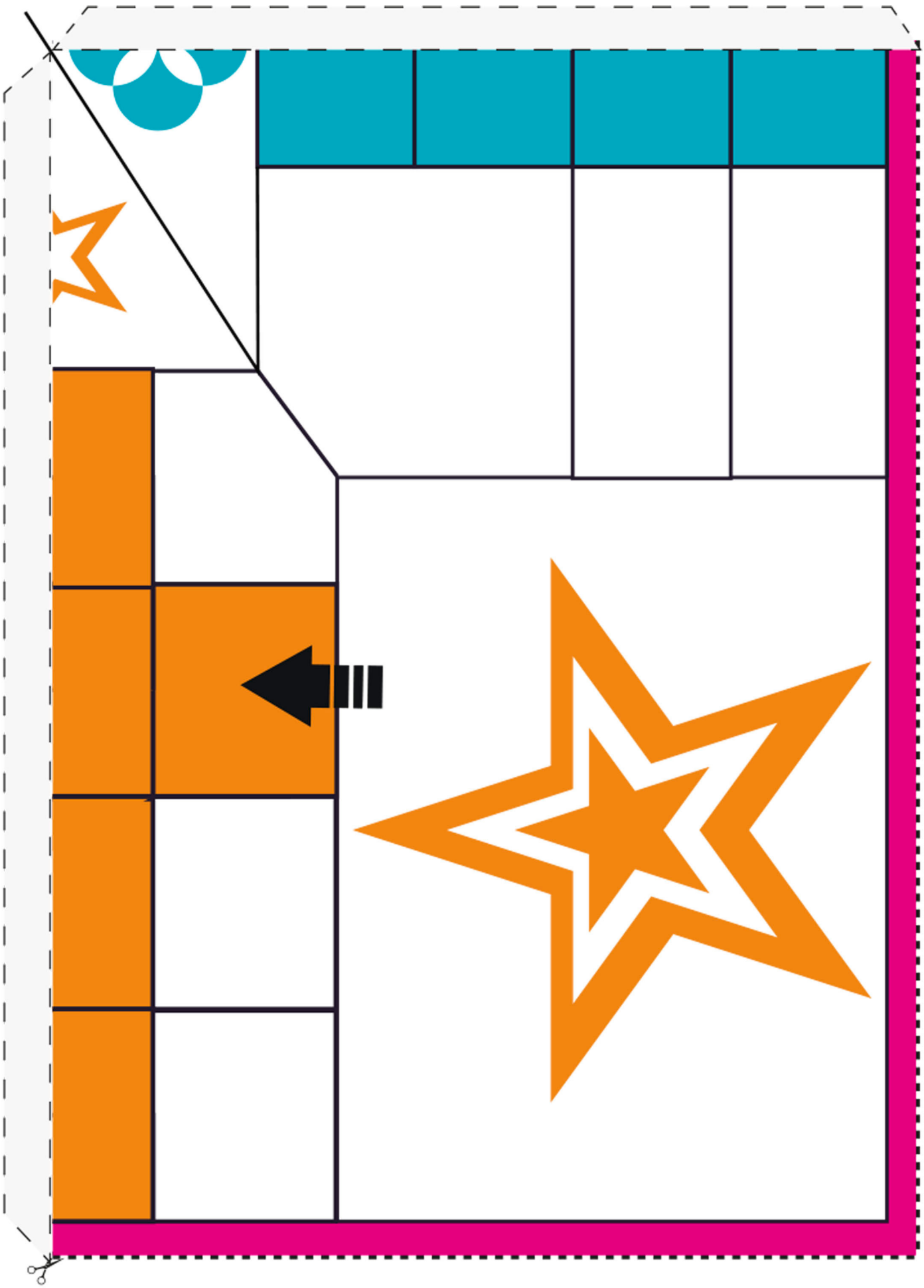



6
5
3
1
4
2









VERDAD

Explica cómo proteger los dispositivos en los que te conectas a Internet.

VERDAD

Explica cómo puedes hacer un uso adecuado de las TIC.

VERDAD

Indica acciones digitales que se consideren delito.

VERDAD

Explica cómo se pueden reducir los riesgos al usar Internet.

VERDAD

Explica qué puedes hacer para que el acceso al Internet sea protegido.

VERDAD

Explica cuándo el uso del celular o de los videojuegos se puede considerar excesivo.

VERDAD

Explica cómo descubrir si alguien tiene una adicción a los videojuegos.

VERDAD

Explica cuándo se producen problemas en la audición si se utiliza tecnología digital.

VERDAD

Explica en qué condiciones el uso de tecnología puede producir irritación o fatiga ocular.

VERDAD

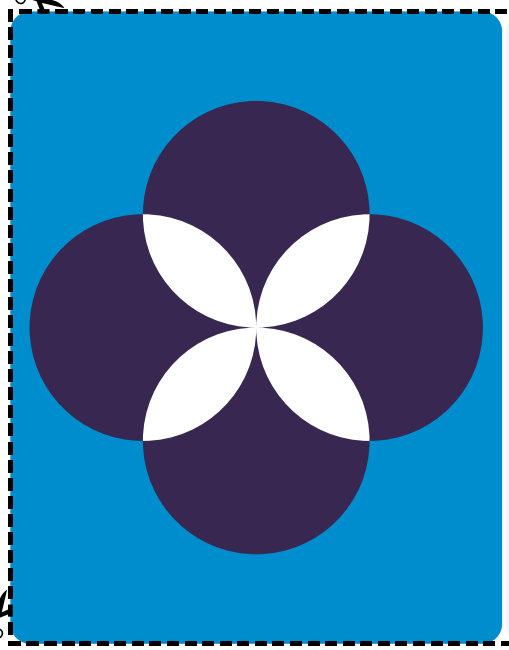
Explica qué es una adicción a las tecnologías digitales.

VERDAD

Explica qué se recomienda hacer si alguien te amenaza o agrede por Internet.

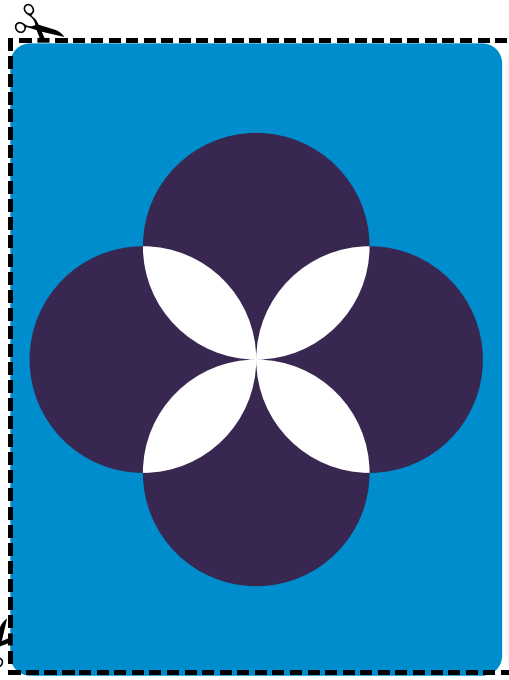
VERDAD

Explica cómo utilizar las redes sociales para evitar los riesgos que puede traer su uso.



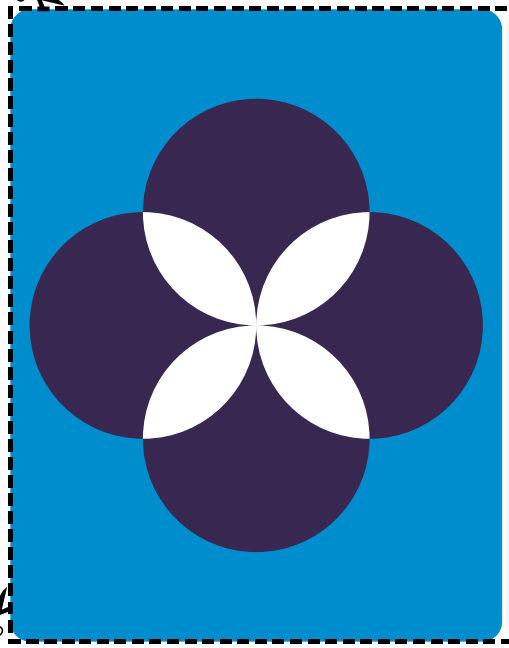
VERDAD

Explica qué se recomienda hacer cuando te enfrentas a una actitud digital violenta.



VERDAD

Explica qué es el flamming.



VERDAD

Explica qué es el harassment o ciberacoso.

VERDAD

Explica qué es el grooming.

VERDAD

Explica qué es la pornografía infantil.

VERDAD

Explica qué es el sexting.

VERDAD

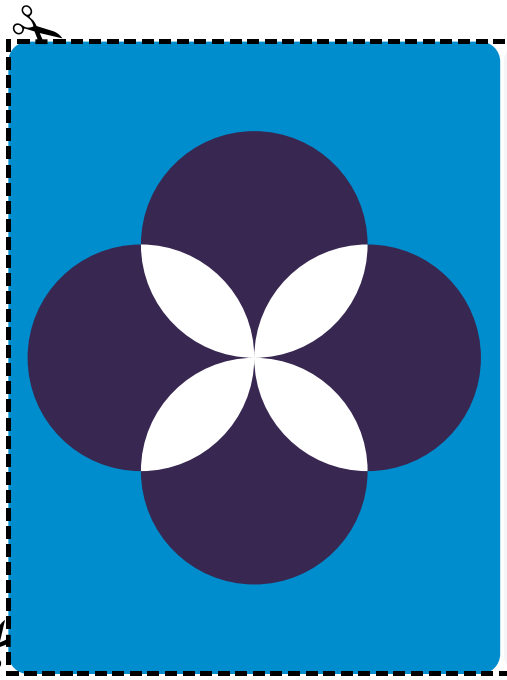
Explica
qué es sextorison.

VERDAD

Explica qué es la
suplantación de
identidad.

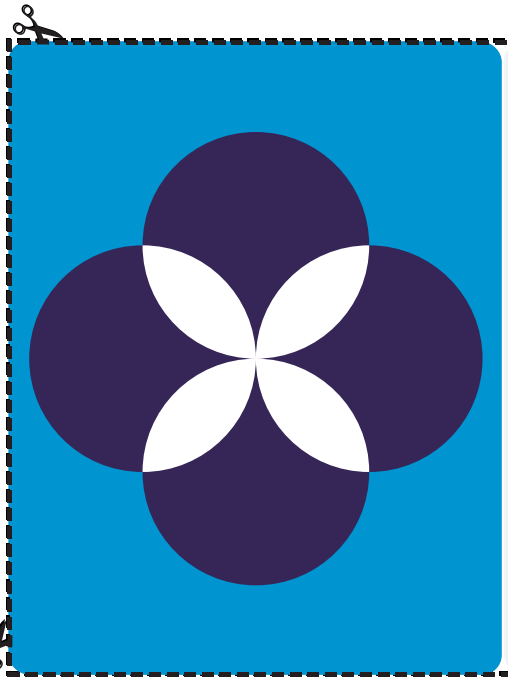
VERDAD

Explica qué es la trata
de personas.



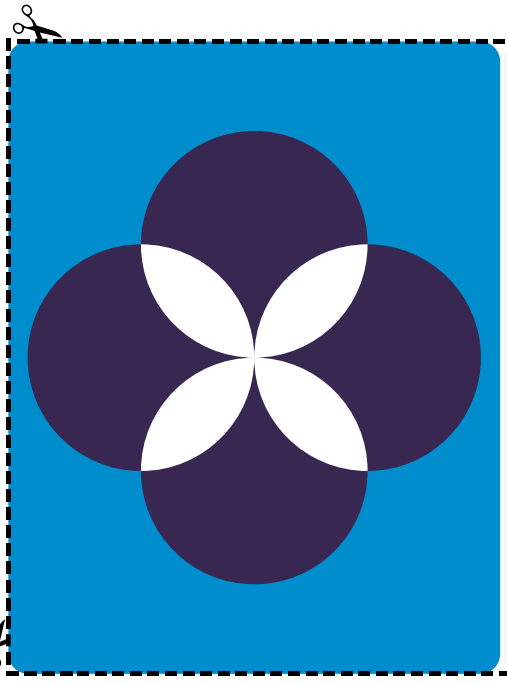
VERDAD

Explica un delito que se puede cometer a través de los dispositivos móviles.



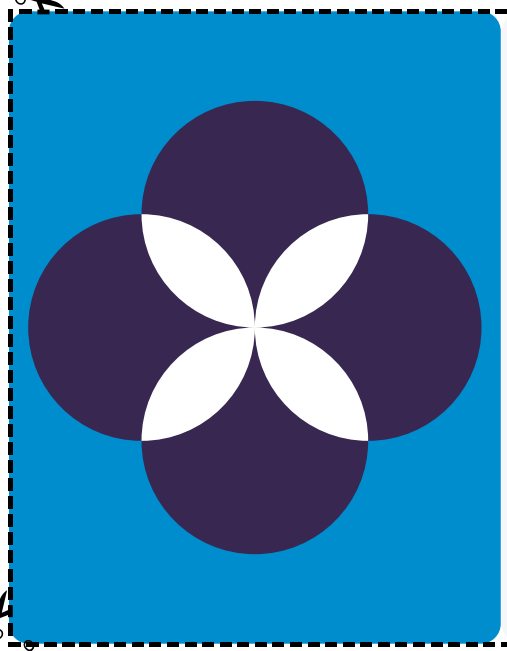
VERDAD

Explica usando ejemplos lo que debes hacer para no cometer delitos al usar Internet.



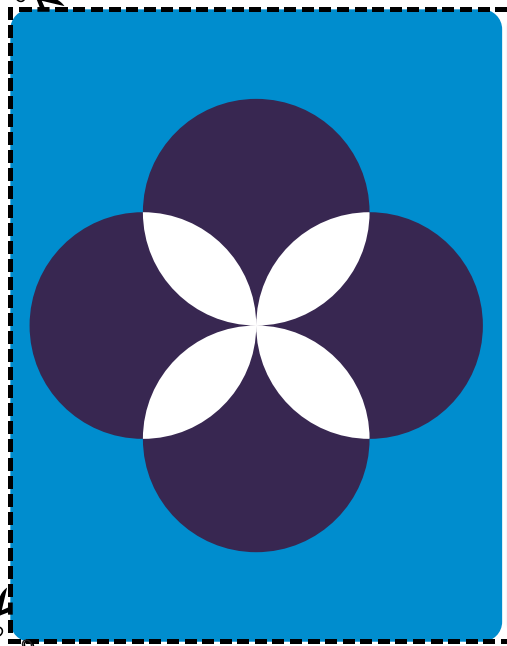
VERDAD

Explica con ejemplos qué consecuencias trae el tener tus dispositivos sin seguridades.



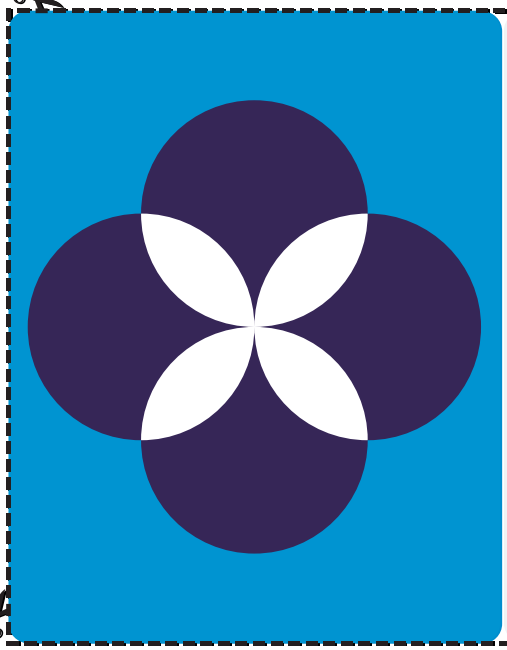
VERDAD

Explica cuándo debes denunciar a alguien por su comportamiento digital.



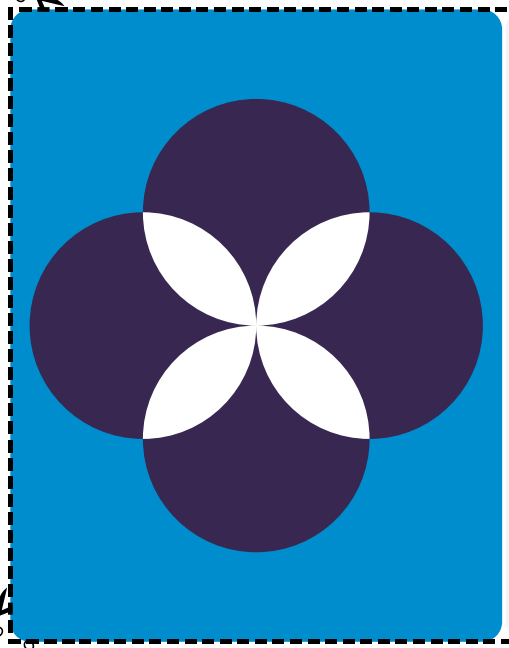
RETO

Dramatiza dos formas en las que el uso de la tecnología, pueden generar enfermedades.



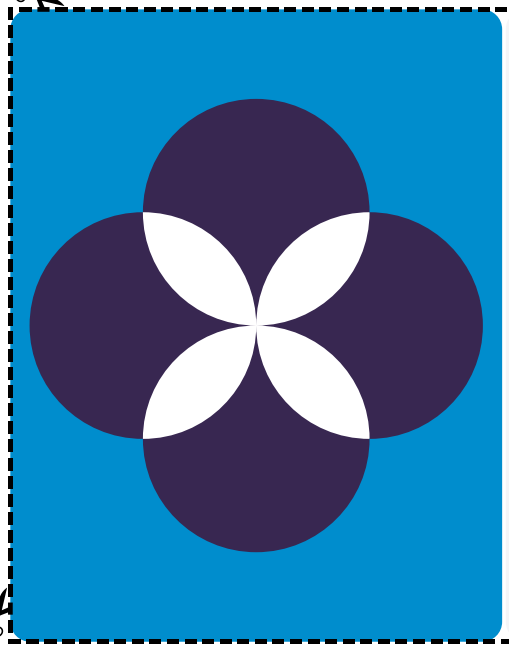
RETO

Escribe el nombre de 5 riesgos en menos de 30 segundos.



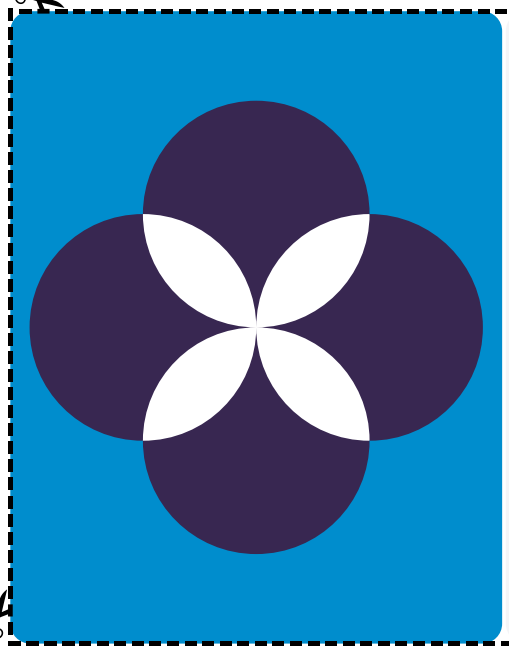
RETO

Dramatiza una situación de riesgo al usar Internet.



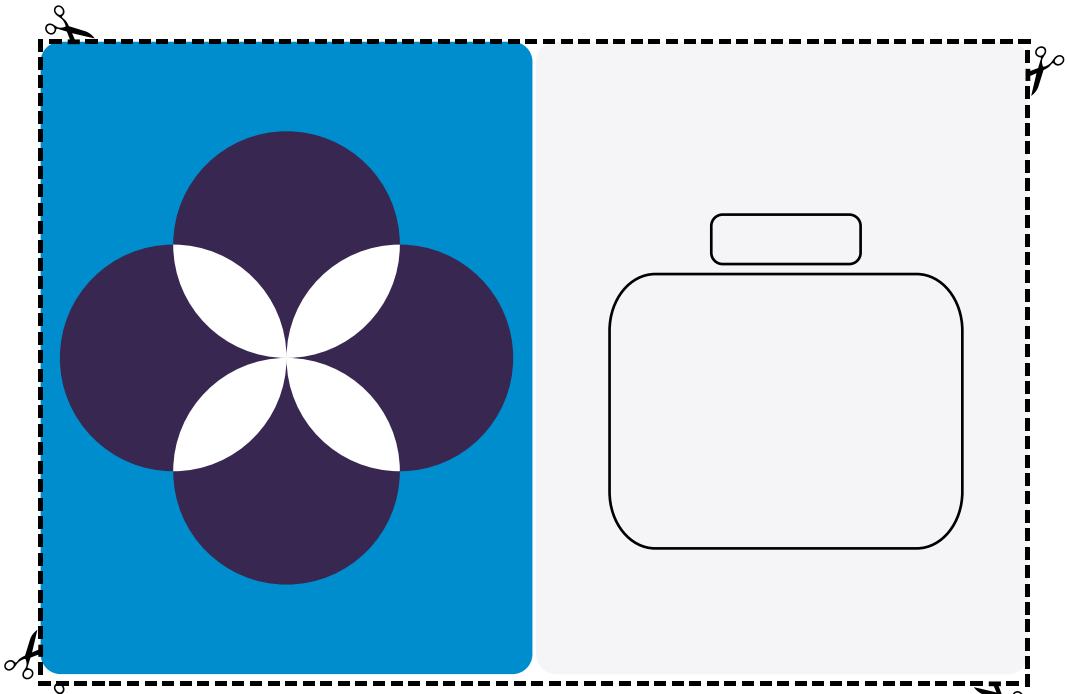
RETO

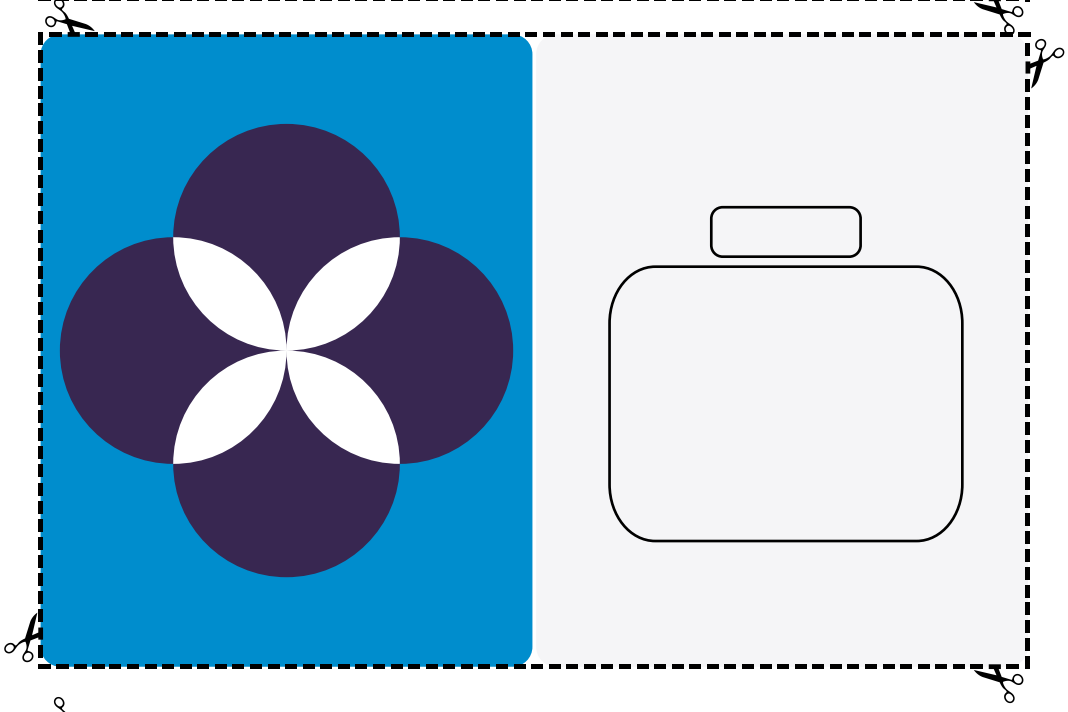
Dramatiza una situación donde no es apropiado usar Internet o dispositivos.

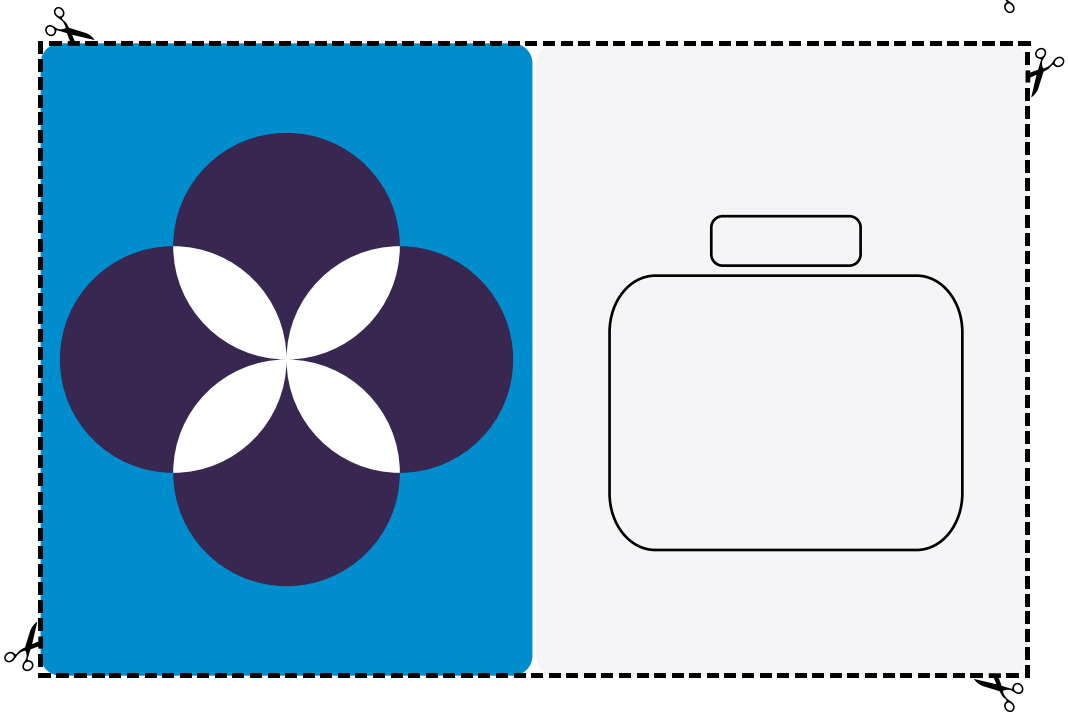


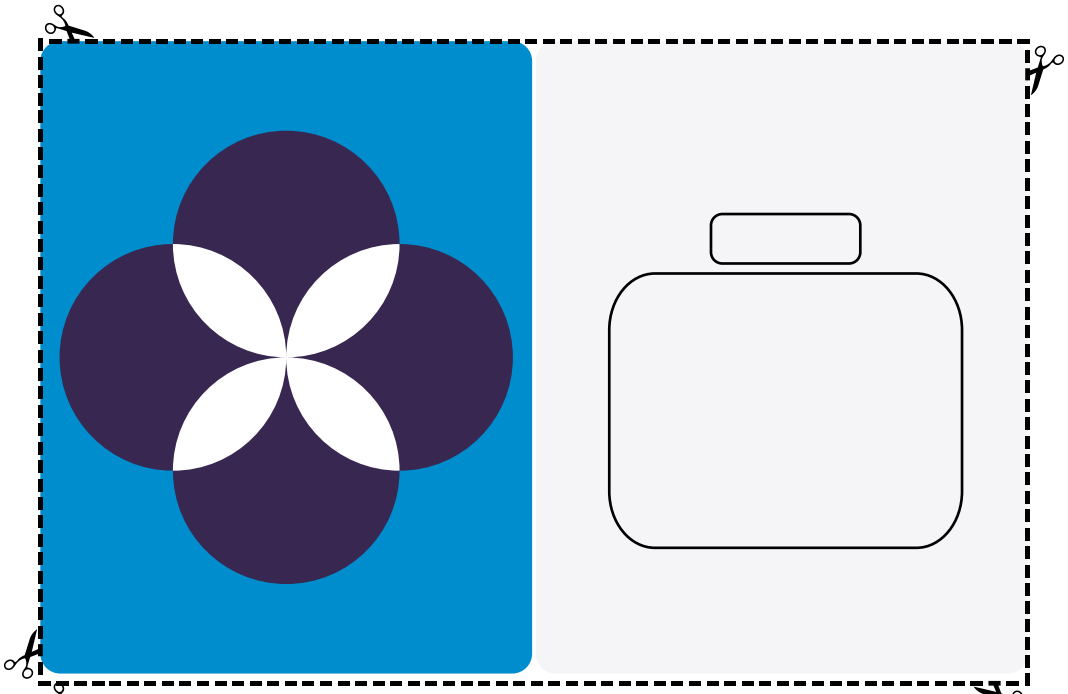
RETO

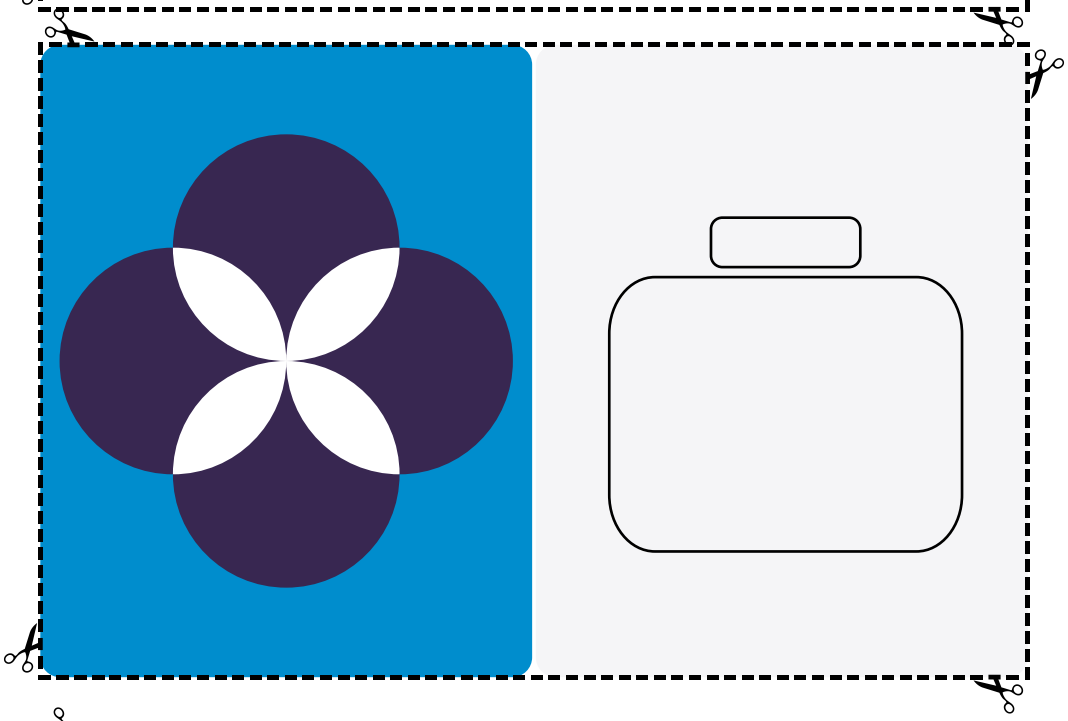
Dramatiza dos formas de prevenir los riesgos de Internet.

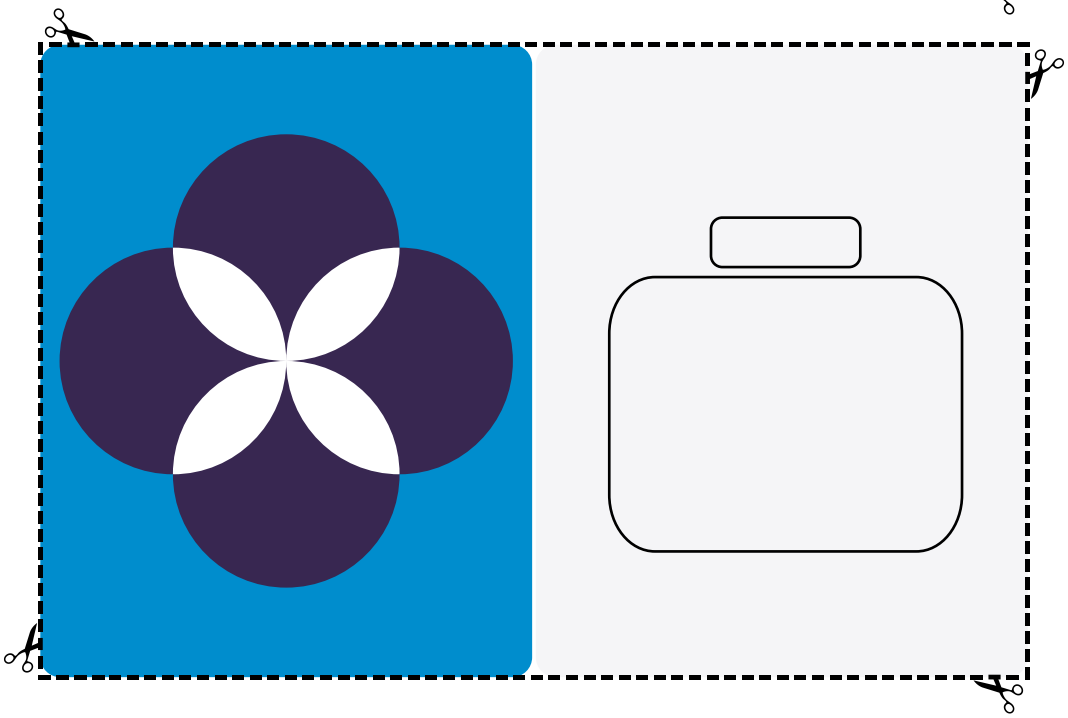












www.educacion.gob.ec

@MinisterioEducacionEcuador

@Educacion_Ec

Ministerio de Educación

República del Ecuador