

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

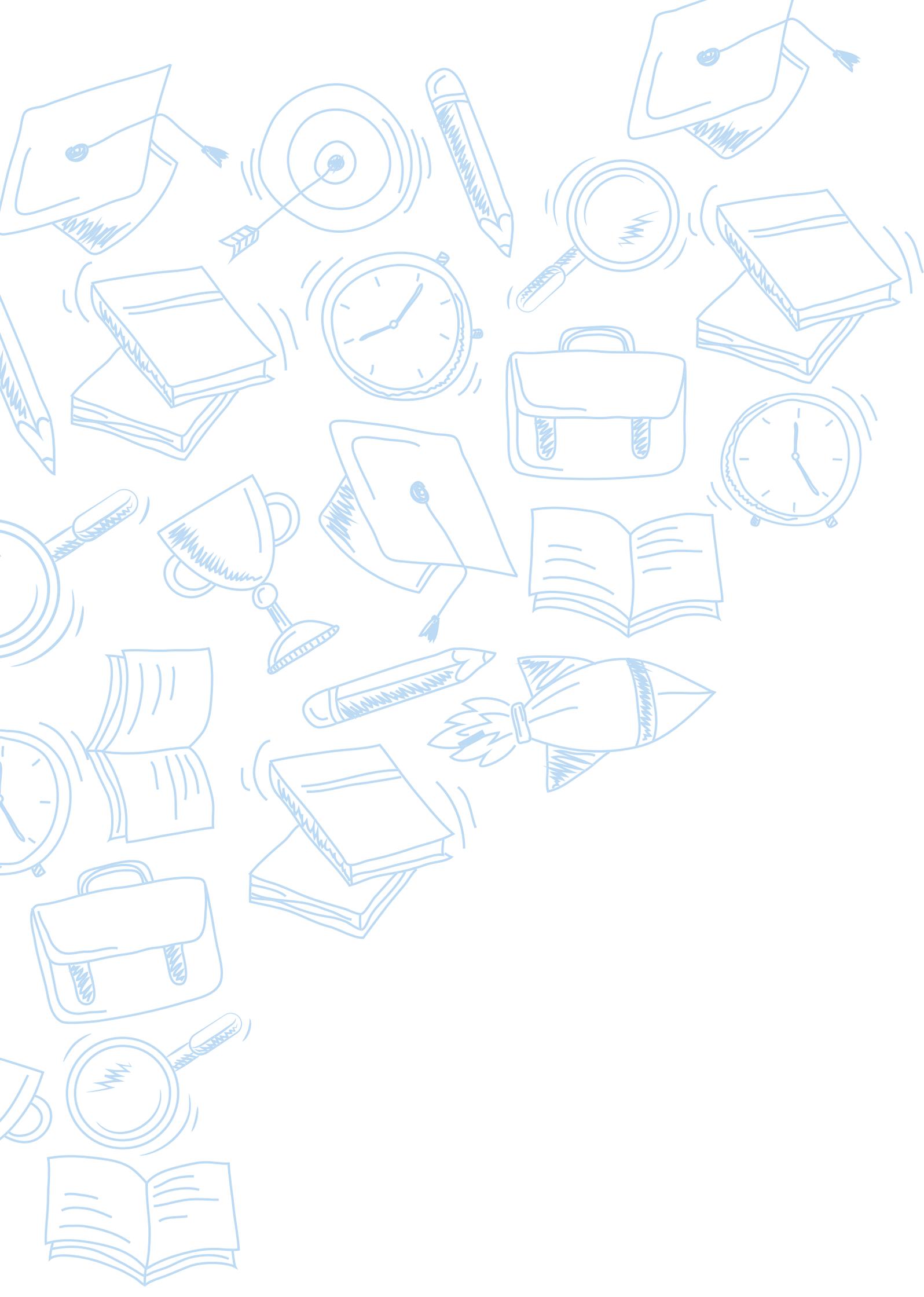
EGB PREPARATORIA
GUÍA DIDÁCTICA



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 el nternet y en especial en redes sociales.

Objetivos específicos:

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

¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

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

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



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

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



SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 1

USO ADECUADO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Objetivo

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 para el desarrollo de este tema:

Identificar: evalúe el conocimiento de sus estudiantes sobre el nombre de los dispositivos tecnológicos digitales que podrían estar usando, presentándoles imágenes de: computador, tableta (tablet), celular, consola de juegos, reloj digital, etc. Luego, consulte: ¿usas estos dispositivos? ¿Conoces los riesgos de usarlos? ¿Sabes cómo usarlos de forma segura?

Conocer: puede iniciar hablando sobre programas y videojuegos y luego realice preguntas para reconocer el nivel de abstracción y reconocimiento de los estudiantes sobre los juegos, etc. Por ejemplo: ¿de qué se trata el programa? ¿Cuál es el objetivo del juego? ¿Cuánto tiempo juegas? ¿Lo haces todos los días?

Prevenir: escuche con sus estudiantes el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: **grooming**. Luego, pídale responder preguntas relacionadas a este material como: ¿conocían este riesgo? ¿Por qué creen que no es adecuado usar redes sociales a su edad? ¿Saben qué deben hacer si les pasa algo así?

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 tengan cambios duraderos en cuanto al uso adecuado de tecnologías digitales.

Derecho y responsabilidad: reflexione con los estudiantes sobre sus derechos en cuanto al uso de tecnologías digitales y pídale que busquen imágenes que los representen. Luego, pídale asociarlos a responsabilidades, por ejemplo: tengo derecho a usar videojuegos para entretenerme, pero tengo la responsabilidad de... (Usar juegos adecuados a mi edad).



Vida activa y equilibrada: solicite que analicen lo que hacen en su día y en cuáles situaciones es bueno usar tecnología digital y en cuales es mejor hacer las cosas sin ella, por ejemplo: es bueno usar Internet para comunicarse con la familia cuando está lejos, pero no es bueno usar Internet cuando se está almorzando.

Reglas de uso: miren el video de Pantallas Amigas <https://youtu.be/t-x73w1N1os> y luego comenten en grupo: ¿qué reglas debo tener para usar tecnología digital? Divida en grupos la clase y haga que cada grupo arme un collage sobre una regla que entendió, luego que lo expongan a sus compañeros y finalmente lo peguen en el aula.

Acceso seguro y ético: pídeles que piensen cuándo el uso de tecnología digital puede ser inseguro. Hable de la importancia de los antivirus y control parental de contenido. Analice con ellos: ¿qué puede pasar si no tengo seguridades en los dispositivos y redes? ¿Por qué debo acatar las reglas de seguridad de mi familia y mi escuela? Solicite que en grupos dramaticen una acción que puedan realizar para estar protegidos.

Usarlos sin afectarnos: pídeles que encuentren imágenes de personas en diferentes posiciones relajadas, luego pregunte: ¿qué pasaría si tuvieran que recibir clase en esa posición todo el día? ¿Cuál es la posición correcta para usar celulares o videojuegos? Enséñeles a sentarse en forma correcta manteniendo recta la espalda y sin cruzar las piernas y pídeles comentar por qué es importante sentarse bien al usar tecnología digital.

Después, pídeles que busquen y recorten imágenes de personas correctamente sentadas o que tengan una buena posición al usar dispositivos digitales y hagan un collage.

Autonomía y apoyo: presente o comparta con ellos los videos de un riesgo, por ejemplo **grooming**, del material adicional a esta guía, o sobre el riesgo que usted considere apropiado para el grupo. Analicen el contenido y contesten las preguntas: ¿cómo puedo usar tecnología y estar protegido de agresores? ¿Con quién debo hablar cuando hay problemas y cuándo debo hacerlo? Enfatique la idea de no creer en la cosas o en las personas sin reflexionar primero e identifiquen cuáles son los adultos de confianza.

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 disponible, ya sean las individuales o las grupales. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídeles evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.



Actividades individuales

Completar la frase: mencione el contenido que quiere evaluar, pero dejando que ellos completen la frase, por ejemplo: Debo usar videojuegos que sean apropiados para mí... (Edad). Al usar el computador debo colocar bien las... (Manos).

Pintar el correcto: fotocopie la hoja que contiene las tarjetas del juego al final de esta guía y entréguelas a sus estudiantes. Pida que peguen bolitas de papel en la acción apropiada y dejen sin pintar aquella que no es correcto, por ejemplo: pintar el niño comiendo sin tecnología y sin pintar el que como mirando una tableta.

Dibujar un cartel: con el título “Uso adecuado de tecnologías digitales”, pídales dibujar lo que entendieron del tema. Exponga esos cuadros en clase.

Sugerir reglas: pídales que en grupo preparen un collage con imágenes de reglas que puedan aplicar en casa para hacer un uso adecuado de tecnologías digitales.

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.

Bueno o malo: muestre imágenes de situaciones adecuadas e inadecuadas con el uso de tecnología digital y pídale decidir si es bueno o malo, usando imágenes de un “visto” y una “x” pegadas en un palito de helado. Por ejemplo: Ver el celular a oscuras... (Malo). Sentarse bien para usar una tableta... (Bueno).

Pintando: entregue una imagen de una niña o niño y pida a los estudiantes que pinten las partes del cuerpo que se pueden afectar con el mal uso de la tecnología digital. Mencione, por ejemplo, el mirar muy de cerca las pantallas y por tanto, deben pintar los ojos.

Posiciones: juegue con sus estudiantes a representar las posiciones correctas del uso del celular, las tabletas y el computador. Por ejemplo, haga que se sienten bien para usar el computador y fíjese en la espalda, la cabeza, los pies, los codos y las manos.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo disponible. 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? Pídale compartir sus hábitos y analizarlos para averiguar si el uso es excesivo contestando las siguientes preguntas: ¿cuántas noches a la semana usan el celular o los videojuegos pasadas las 9 pm? ¿Afecta eso a dormir el tiempo suficiente? ¿Cuánto tiempo pueden estar sin usar tecnología digital? ¿Están usando los juegos o viendo



pantallas demasiado tiempo? ¿Voy a dormir con el teléfono móvil? ¿Esto afecta el tiempo para dormir?

¿Son adecuadas mis posturas y la iluminación? Entrégueles una cartulina donde haya dibujado o impreso la imagen de un teclado. Explíqueles cómo deben colocar sus manos para no afectarlas y si no lo hacen comente las enfermedades que pueden producirle. De igual manera, entrégueles una cartulina donde haya dibujado o impreso un celular y pídale que lo sostengan sin agachar la cabeza. Explíqueles por qué mantener la cabeza agachada para mirarlo puede causar problemas de salud. Hable también de la importancia de la iluminación para no afectar la vista. Cierre y abra las cortinas del aula para mostrar cuándo se ve mejor, si en un ambiente iluminado u oscuro.

¿Puedo dejarlos sin problema? Reflexione sobre el tiempo que pueden estar sin mirar su celular o jugar videojuegos. Explique la importancia de usar tecnología digital por períodos muy cortos en esta edad y por qué deben hacer caso cuando sus padres les piden parar. Entrégueles el dibujo de un reloj y haga que marquen en él 10 minutos, con papel rasgado, para evidenciar la cantidad de tiempo seguido que pueden usar tecnología digital.

¿Estoy afectando mi audición? Recuérdeles que escuchar con niveles altos de ruido puede afectar la audición. Pida a los estudiantes escuchar una canción y vaya subiendo el volumen hasta que se sienta un poco alto. Pídale que alcen la mano cuando sientan que está muy fuerte. Hable del peligro de escuchar los dispositivos a un nivel muy alto y más si es con audífonos. Dibujen un símbolo de sonido con cinco líneas y peguen granos secos en las dos primeras para indicar un nivel bajo.

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 disponible. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.

Trabajando en forma individual

Posiciones: pídale recordar lo hablado sobre este tema y representar con su cuerpo las posiciones correctas de: manos, brazos, espalda, cuello cuando usen tecnología digital. Utilice una imagen de un “visto” pegada en un palito de helado para indicar cuando lo hagan bien.

Completar las reglas: pídale completar oralmente las frases con la conducta que deben tener para evitar enfermedades, de acuerdo con lo trabajado en las actividades anteriores. Por ejemplo: debo usar tecnología solo por un tiempo de... (Diez minutos). Debo escuchar la música con un volumen... (Bajo).



Trabajando de manera grupal:

Pintar el correcto: entregue una hoja con imágenes de niños usando celulares, mirando la televisión y jugando videojuegos en lugares oscuros e iluminados, en posturas adecuadas o inadecuadas. Haga que pinten el correcto. Puede usar las imágenes de las tarjetas del juego al final de esta guía.

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 desarrollarme 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: presente 3 imágenes de animalitos y péguelas delante de unas cajas. Dentro de las cajas ponga la imagen de un peluche, la de un arma y solo en una la misma imagen que la del frente. Pídale adivinar cuál caja tiene la imagen correcta adentro y luego que contesten: ¿cómo puedo saber cuál es la real si solo veo las imágenes?

Infografías: pegue en las paredes de las aulas las infografías conocer de los riesgos que se encuentran en el material adicional a esta guía. Pida a los estudiantes caminar alrededor del aula e interpretarlos.

Discutan si saben qué es cada uno y si ya conocían ese riesgo.

Podcast: escuche con sus estudiantes el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: delitos por medios digitales. Luego, pídale 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 disponible. 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: use los enlaces del material adicional y hágales mirar videos (conocer, identificar, prevenir) sobre los riesgos en los que deseen enfocarse en cada clase. Conteste las inquietudes que se presenten. Haga preguntas para confirmar si entienden correctamente lo que se muestra.

Etiquetas: fotocopie las etiquetas PEGI que están en la Guía para el docente o en la página oficial y entregue a cada niña o niño la etiqueta de juegos **aptos para 3 años o más**. Haga que la pinten para que se refuerce su forma y puedan identificarla luego.

Redes y amigos: pida a las y los estudiantes usar una careta (puede ser una simple cartulina con dos agujeros en los ojos) y caminen por el aula mirando a los demás a la cara y y saluden con tres personas. Luego, pídales quitarse las máscaras y decir a quién saludó. Hable de lo difícil que es decir quién es la persona real detrás de la computadora y por qué no se debe aceptar la amistad de personas desconocidas y más si son adultos. No se debe aceptar la amistad de personas desconocidas, considerando que algunos adultos pueden engañarnos y hacerse pasar por niñas o niños de nuestra edad.

Fraudes: muestre a los estudiantes imágenes de correos fraudulentos, promocionales y aplicaciones de celular con compras integradas. Puede encontrar las imágenes en Internet. Haga notar cómo darse cuenta que son fraudulentas y por qué no deben creer en todo lo que muestra el Internet.

Fama o riesgo: pídales que encuentren la foto de alguien famoso y hable de lo que son las selfies y qué precauciones deberían tener al tomarse fotos. Analicen en grupo: ¿qué características de una foto la hacen riesgosa? ¿Qué tipo de fotos podrías publicar en Internet? ¿Quiénes podrían ver las fotos que publicas? ¿Dónde no deberías tomarte una selfie? ¿Cuándo no es riesgoso compartir la foto? Dibujen sus hallazgos en un cartel para publicar.

Delitos: algunas cosas que se hacen en Internet son delitos sancionados por la ley. Pida a los estudiantes que miren las infografías de los riesgos del material adicional a esta guía. Explique cuáles son delitos y por qué. Reflexionen: ¿es posible que yo cometa un delito sin darme cuenta? Dé ejemplos de algunos de ellos y hable de la importancia del autocuidado, de no hacer lo que otros piden por Internet y principalmente de tener un adulto de confianza para hablar si pasa algo que consideran peligroso. Peguen las infografías en el aula a medida que lo analizan.

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 disponible. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídales evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.



Trabajando en forma individual

Completar las principales reglas: para evitar estar en riesgo, mencione una regla incompleta y pídale que la completen. Por ejemplo: debo pedir permiso para compartir una... (Foto/Selfie). No debo aceptar solicitudes de amistad de personas... (Desconocidas).

Trabajando en forma grupal

Posiciones: pídale recordar lo hablado sobre este tema y representar con su cuerpo las posiciones correctas de: manos, brazos, espalda, cuello. Haga un signo de “correcto” con sus manos cuando lo hagan bien.

Correcto o incorrecto: mencione algunas situaciones riesgosas y usando imágenes de un “visto” y una “x” pegadas en un palito de helado pídale indicar si la situación es correcta o incorrecta. Por ejemplo: creer en una amenaza... (Incorrecto). Pedir ayuda... (Correcto).

Infografías: mostrar las infografías **identificar** de cada riesgo y pedirles que en grupo recuerden lo que dice la infografía **prevenir** del mismo riesgo. Luego, que lo expongan con mímicas a sus compañeros, entonces mostrar la infografía y pegarla 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 identificar un riesgo y buscar a un adulto 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 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.

Podcast: pida a los padres escuchar el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: **sexting**, y pregúnteles: ¿cómo estar seguro de que su hijo no ha enfrentado una situación similar alguna vez? Pídales que reflexionen si también lo han cometido.

¿Cuánto saben? Pida a los padres indicar si saben cómo identificar si un juego de video es aconsejable para la edad de sus hijos y si han escuchado de las etiquetas PEGI y ESRB.

Infografías: coloque las infografías **conocer** de cada riesgo alrededor del aula. Pídales recorrerla y observar lo que allí se muestra. Al final deben colocar un post it en los que les interesaron para conocer un poco más.

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 sus propias reflexiones. 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.

Videos: presente a los padres de familia el video de un riesgo del material adicional a esta guía, por ejemplo: **grooming**, y comente con ellos cómo evitar que sus hijos sean víctimas



de este riesgo. Solicite a las familias reflexionar individualmente y en grupo. Miren los videos de **conocer, identificar y prevenir** de los riesgos que más les preocupen o de acuerdo con la realidad del grupo.

¿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: ¿se comunican con ellos con facilidad? ¿Hay apertura para que cuenten sus problemas? ¿Sabían 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? Pídeles hacer carteles con cinco sugerencias de mejora familiar en estos aspectos.

¿Cuándo 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 Departamento de Consejería Estudiantil (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 del Ministerio de Educación en la página oficial. Reflexionen: ¿cuándo se aplican? ¿Cómo debe manejarse una situación riesgosa, una actitud inapropiada y una conducta delictiva si es contra los hijos o si son ellos los autores? Propongan sugerencias.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada familia analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el Internet, es decir, hacer cambios perdurables y no solo debe ayudar a medir si aprendió 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 niñas, niños o adolescentes puedan acercarse cuando tengan un problema.



JUEGO DE MESA JUEGO DE EMPAREJAMIENTO

Este es un juego de mesa para equipos de 2 a 4 jugadores. Consiste en voltear las tarjetas y descubrir las parejas que serán opuestas, por ejemplo: problema - solución, correcto – incorrecto. Está diseñado para niñas y niños de 4 a 6 años, que todavía no leen, pero que pueden reconocer imágenes. Ayuda a reforzar los conceptos.

Características del juego

El juego se trata de encontrar todas las parejas. Se debe fomentar que los jueces del juego, para validar si son o no las parejas, sean las propias niñas y niños. Con ello, no sólo quien juega debe reflexionar sobre el tema, sino también los demás jugadores, quienes evaluarán si la respuesta es correcta o no. Los docentes deberán ser mediadores solo en caso de controversia.

Objetivo de aprendizaje

- 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

- 20 parejas de tarjetas que deben imprimirse a color o en blanco y negro.
- Adicionalmente, se requiere tijeras y goma para recortar y armar las tarjetas.

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 revisar algunos aspectos:

- Dividir a los estudiantes en grupos.
- Tener un juego de tarjetas recortado, pegado y listo para cada grupo con el que vaya a trabajar.



- Instruir a los estudiantes sobre las reglas generales del juego, haciendo énfasis en que el objetivo es que se diviertan.
- Definir claramente el tiempo del juego. Se recomienda 20 minutos como tiempo mínimo, ya que la idea es reforzar lo aprendido. No es necesario hacer muy largo el juego. Cada grupo puede demorarse un tiempo diferente, pero si acaban antes de los demás, pueden jugar otra ronda hasta que se cumpla el tiempo.
- Para jugar una ronda, de las 20 parejas de tarjetas seleccione 10, luego mézclelas y colóquelas volteadas, una a una, en una superficie, formando dos filas de 5 tarjetas cada una.
- Si el equipo desea jugar otra ronda, baraje las otras 10 parejas de tarjetas, ubíquelas y vuelva a empezar.

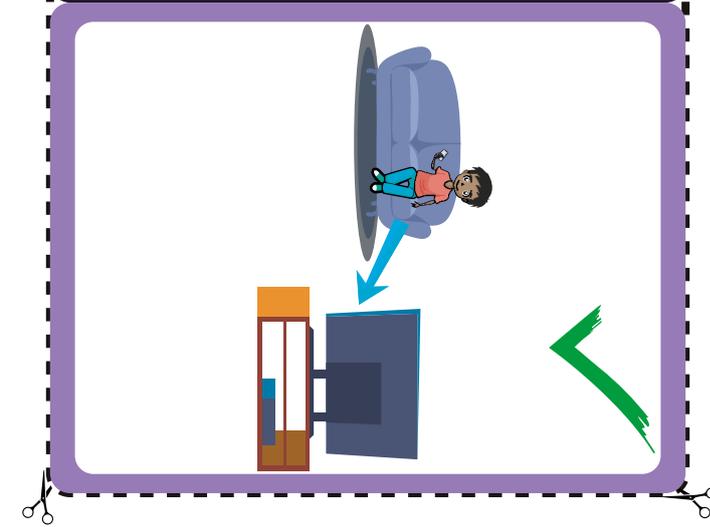
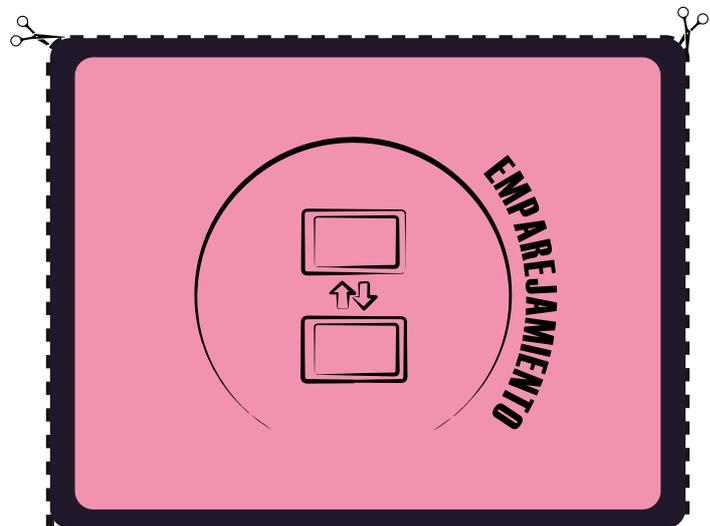
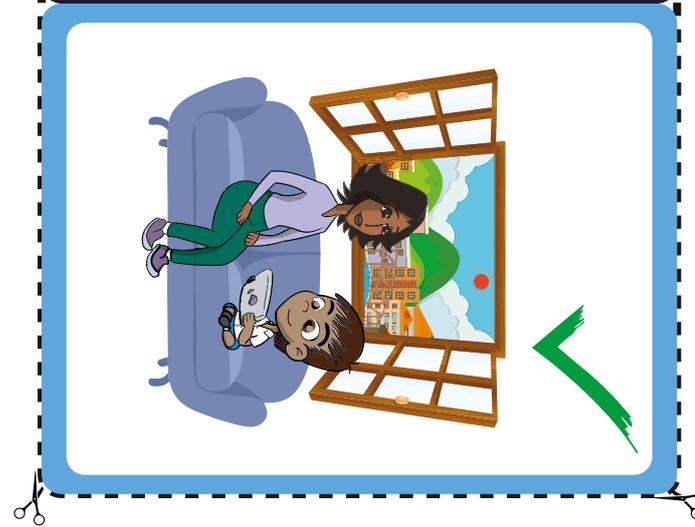
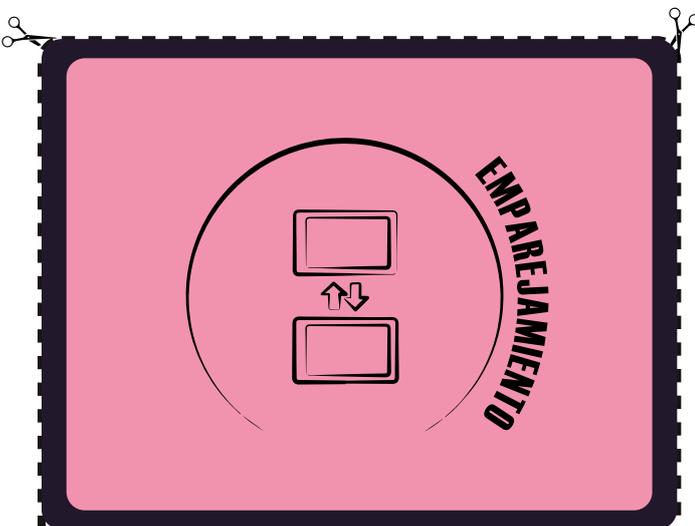
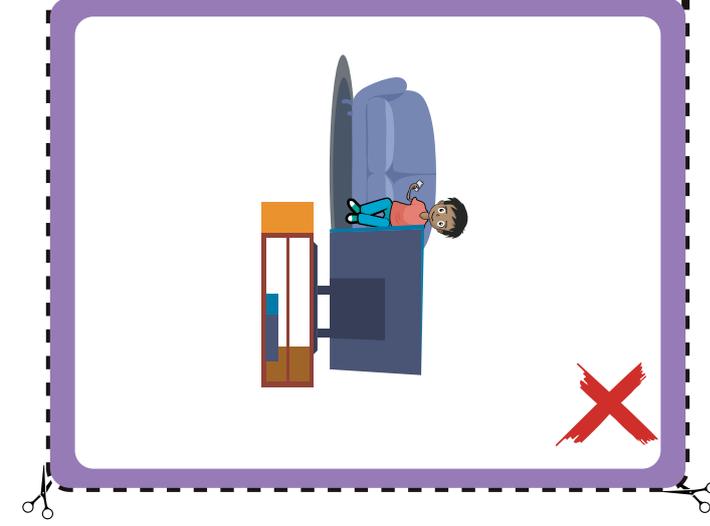
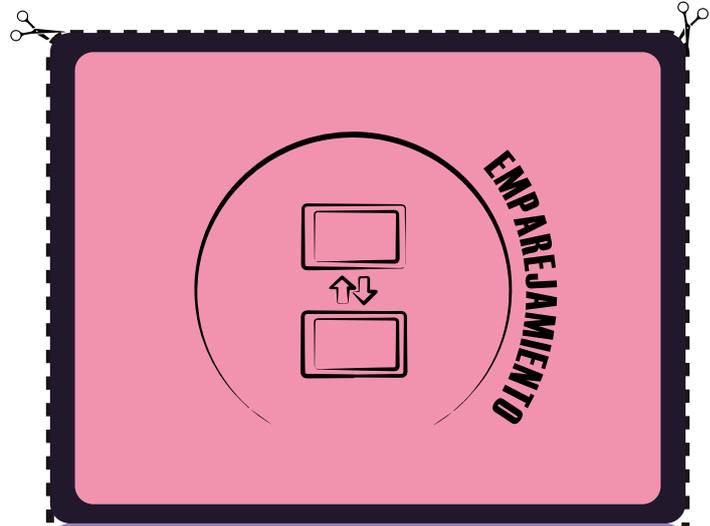
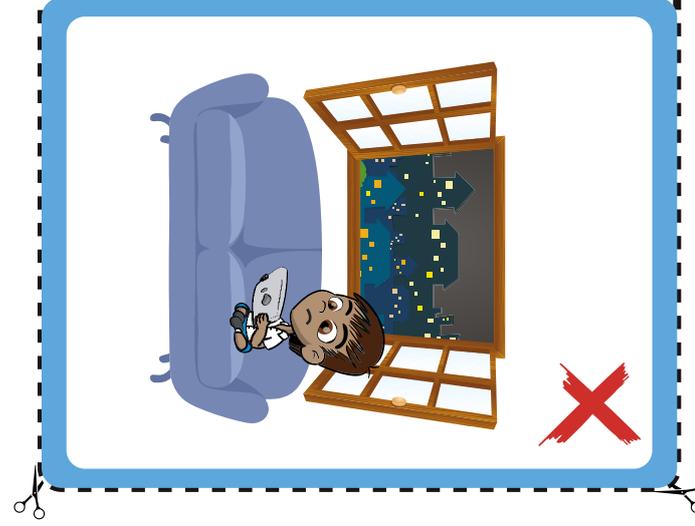
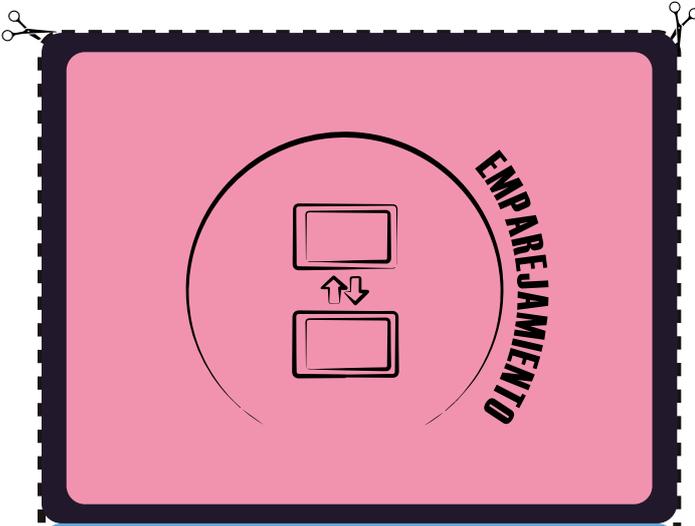
REGLAS DEL JUEGO

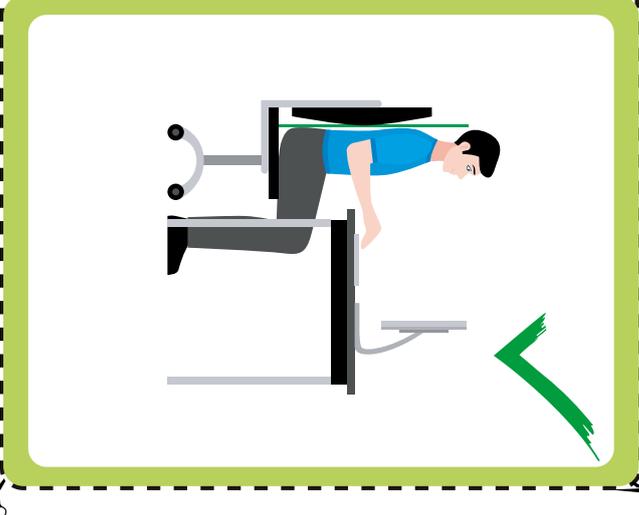
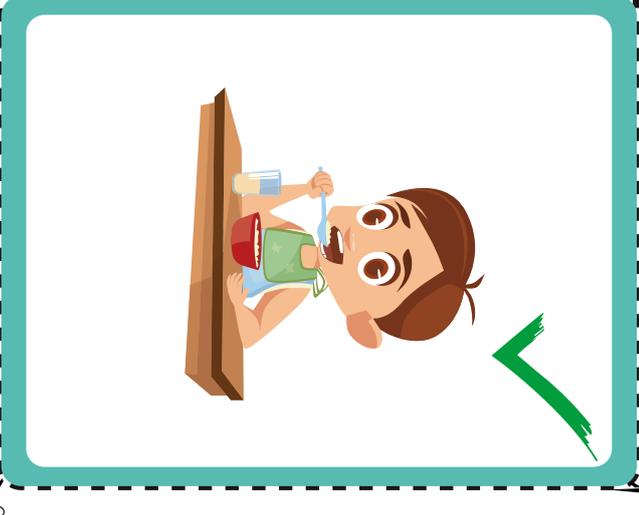
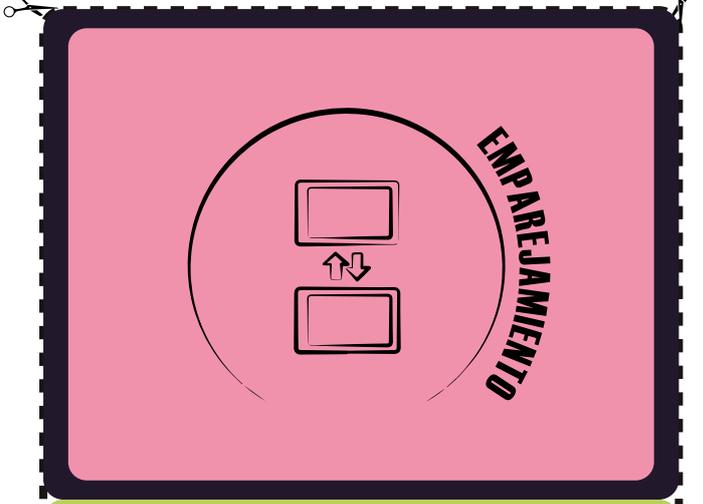
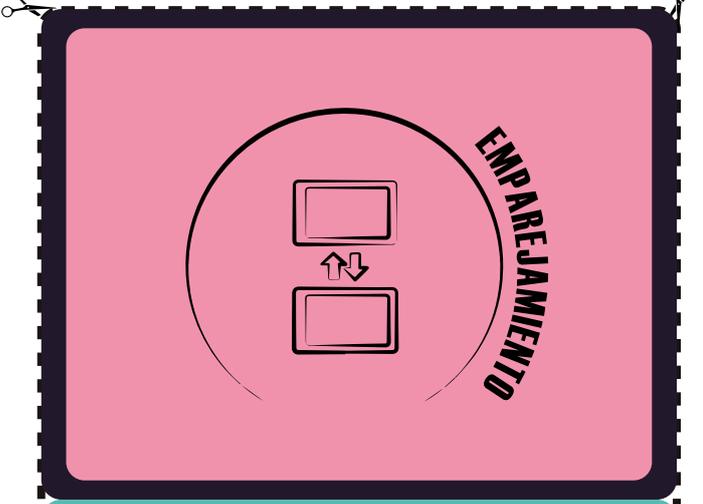
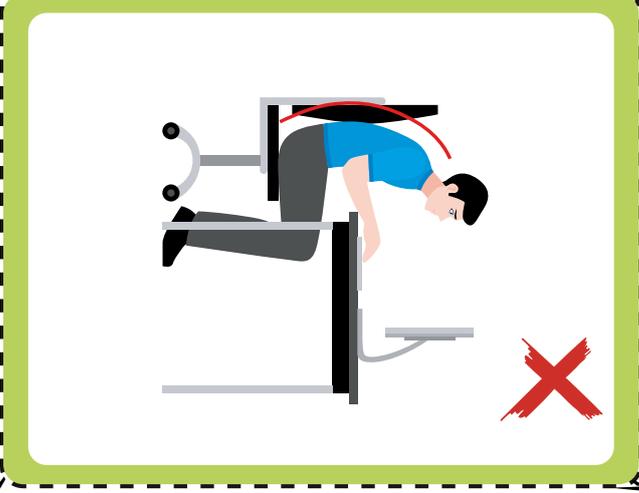
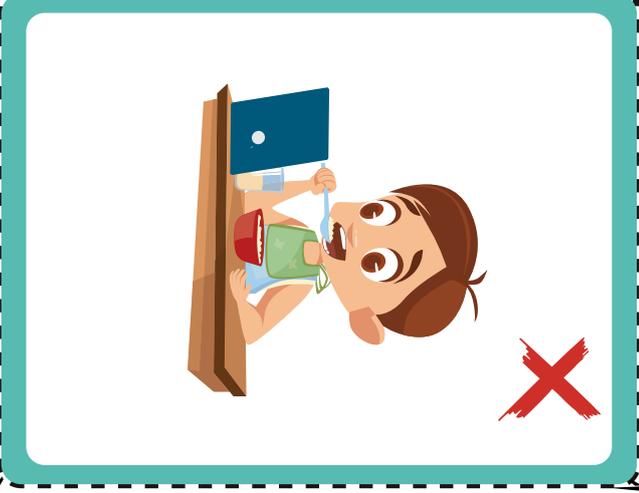
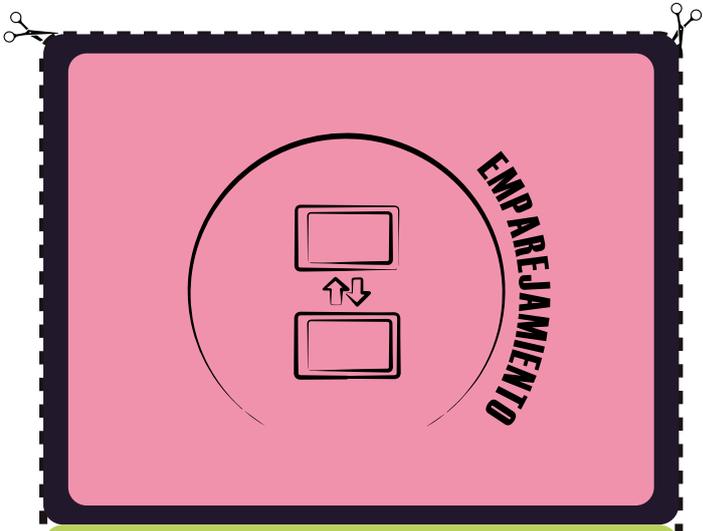
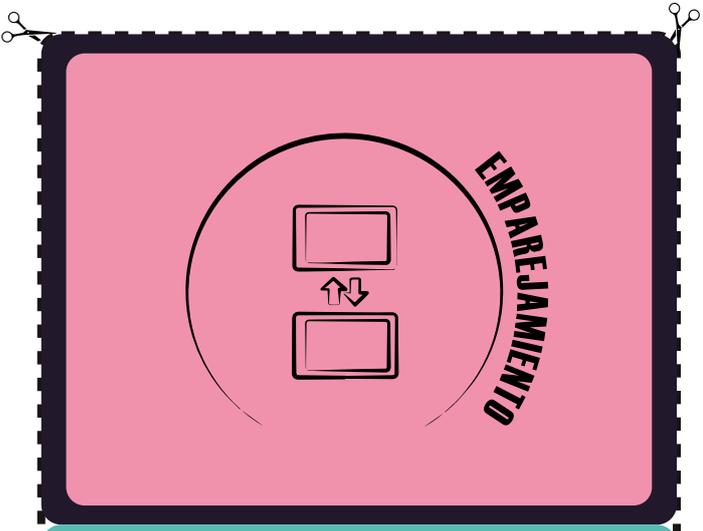
Lea y explique estas reglas a los estudiantes.

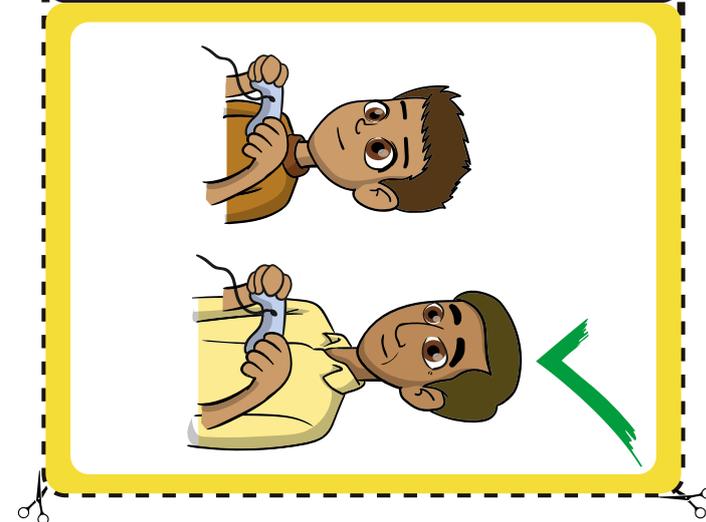
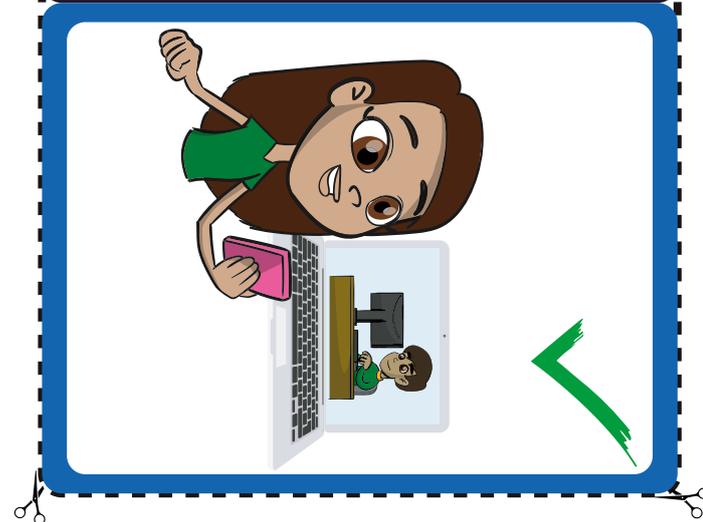
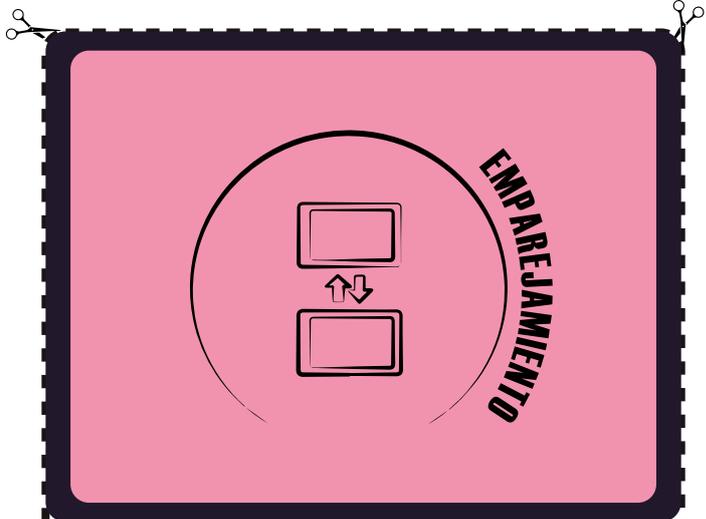
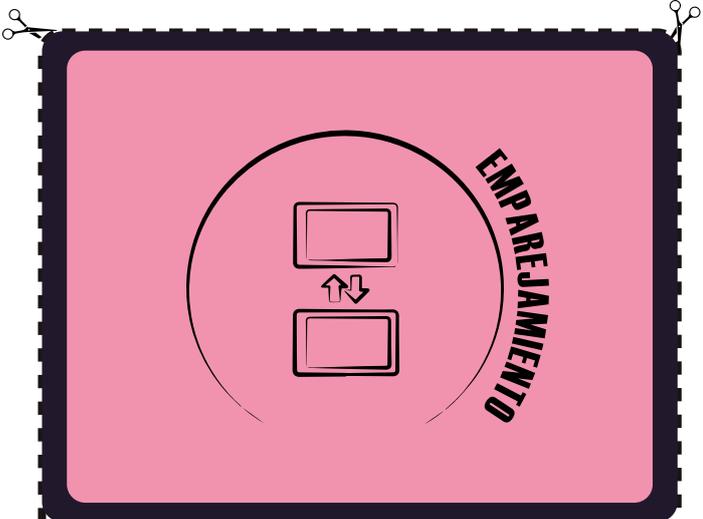
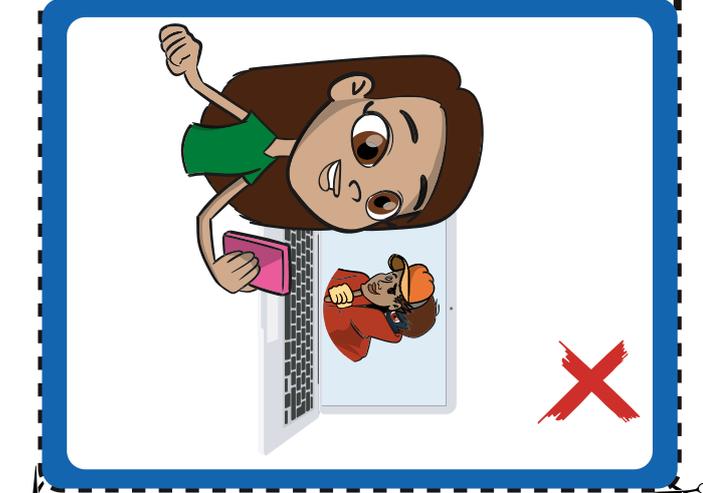
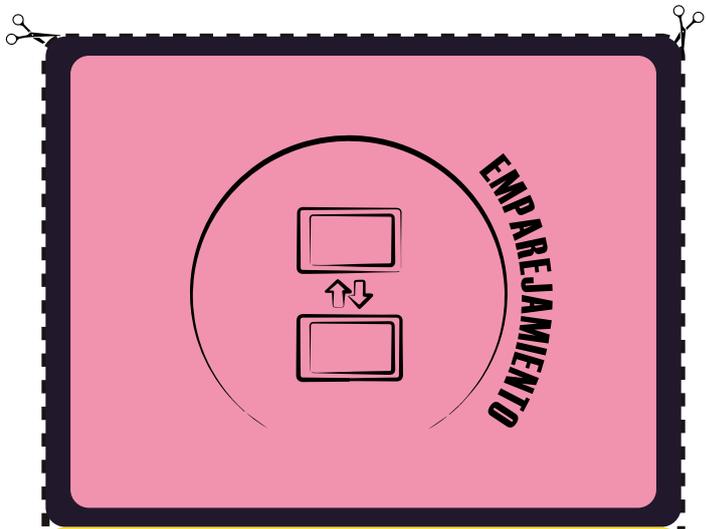
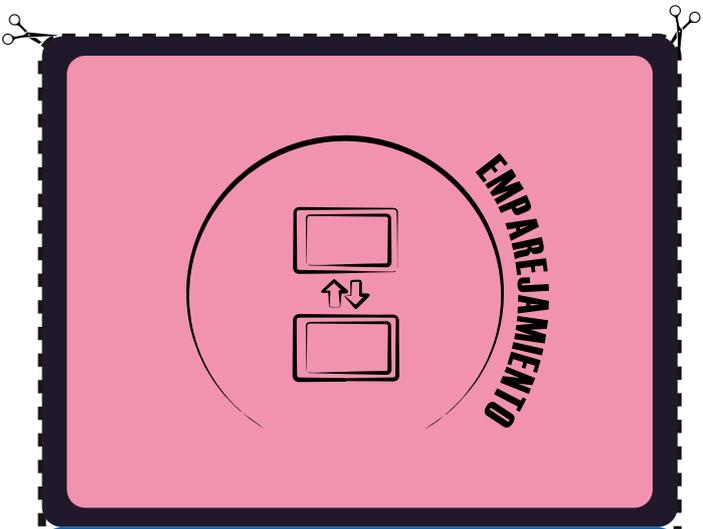
- El objetivo de este juego es descubrir las parejas. Para ello se levantan dos tarjetas y deben encontrarse las que contienen situaciones opuestas. Por ejemplo: correcto – incorrecto o problema – solución.
- Todas las tarjetas deben iniciar volteadas.
- Empieza el juego el jugador más bajo y luego continúa el que está a su derecha.
- El jugador debe voltear dos tarjetas y decir si son parejas opuestas.
- Si las dos tarjetas son opuestas, según lo que validen los demás estudiantes del grupo, esa pareja de tarjetas se saca del juego. Con ello se termina el turno y se da paso al siguiente jugador.
- Si las dos tarjetas no son opuestas, según lo que validen los demás estudiantes del grupo, se vuelven a voltear. Con ello se termina el turno y se da paso al siguiente jugador.
- Se debe jugar sin consultar o pedir ayuda.
- El juego termina cuando se han formado correctamente todas las parejas.
- Si el tiempo lo permite, se pueden jugar otras rondas.
- El docente evitará conflictos y definirá si la respuesta es correcta o incorrecta en caso de controversia.

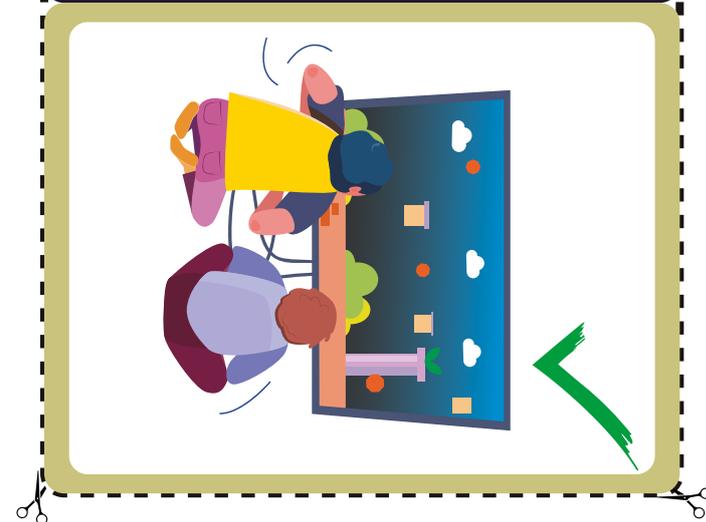
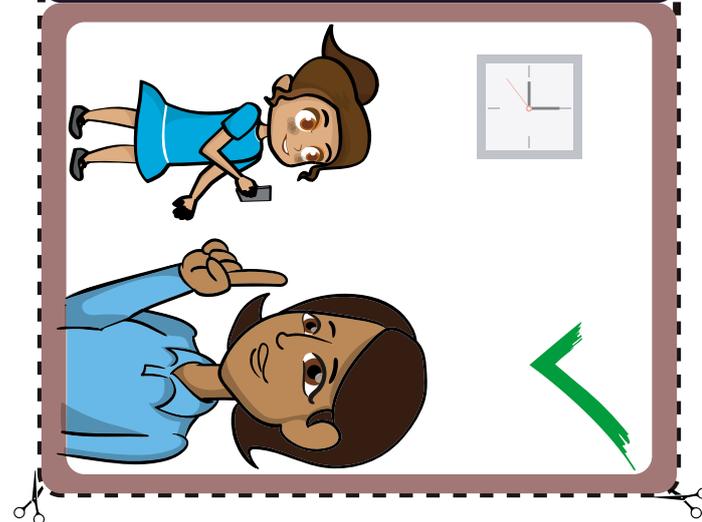
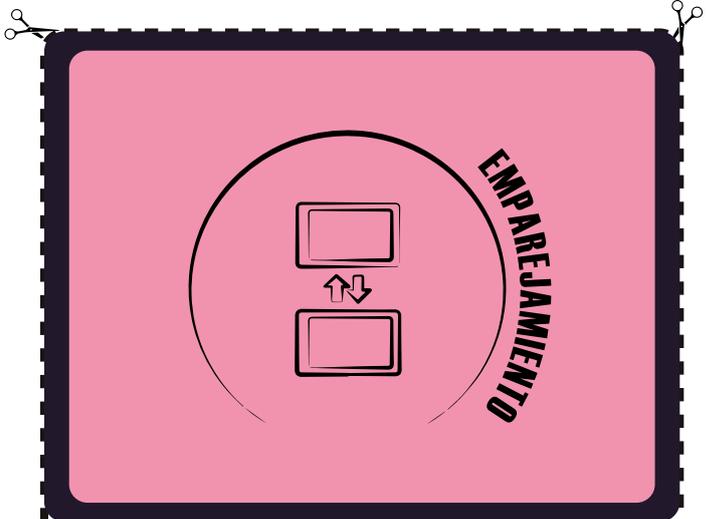
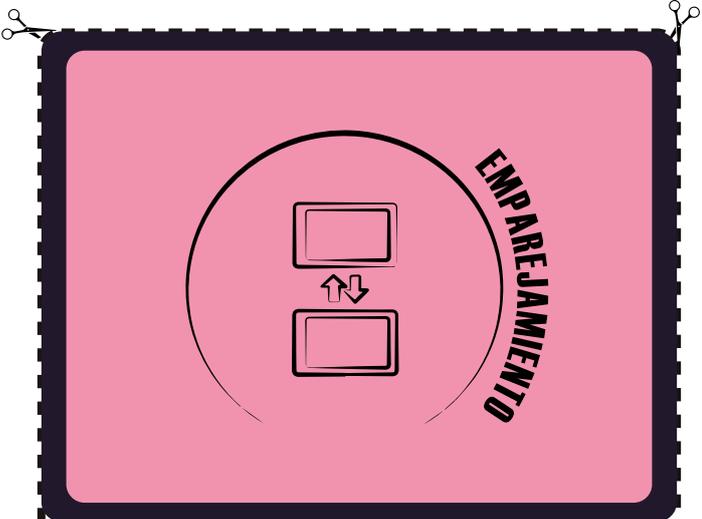
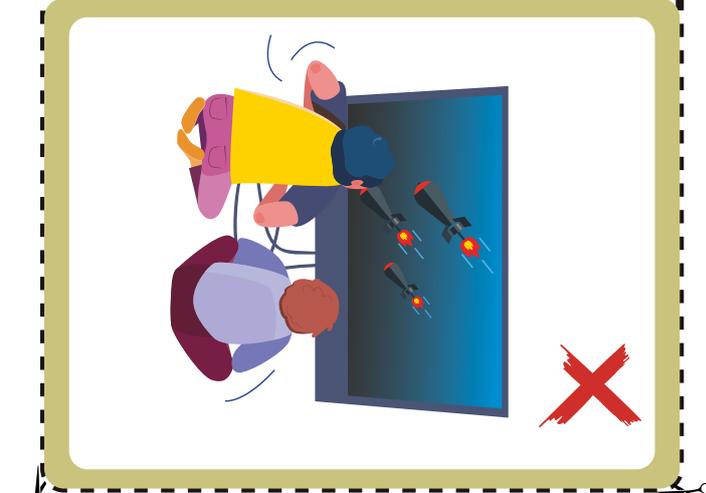
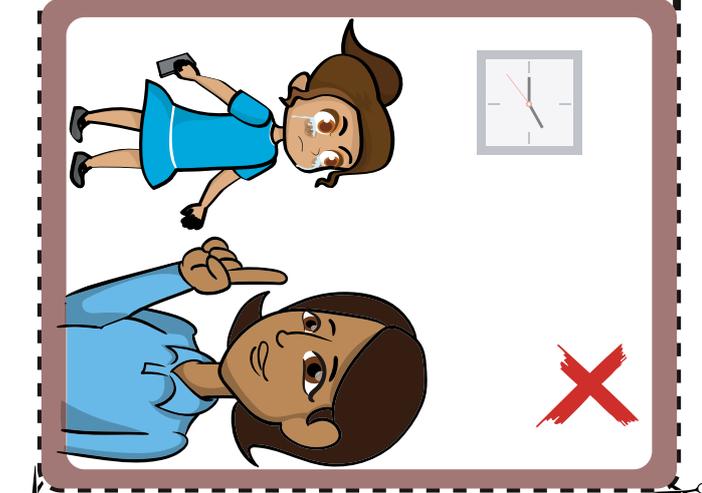
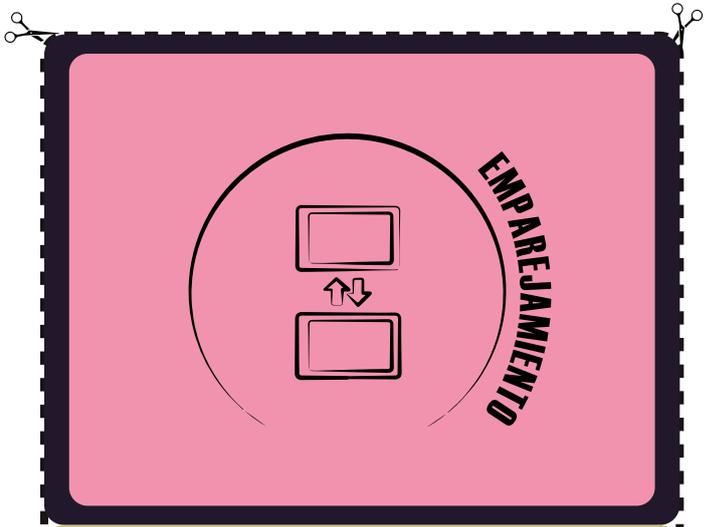
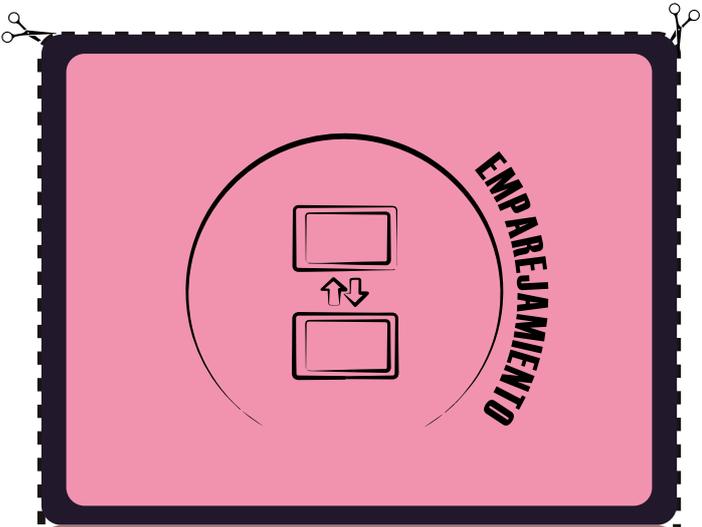
TARJETAS DE PREGUNTAS

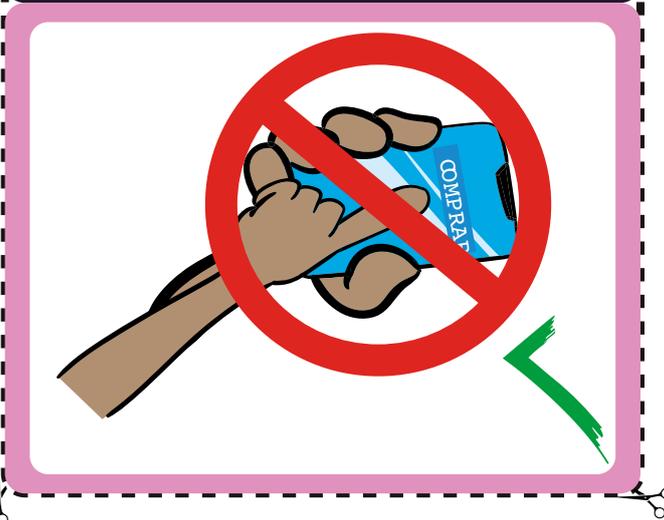
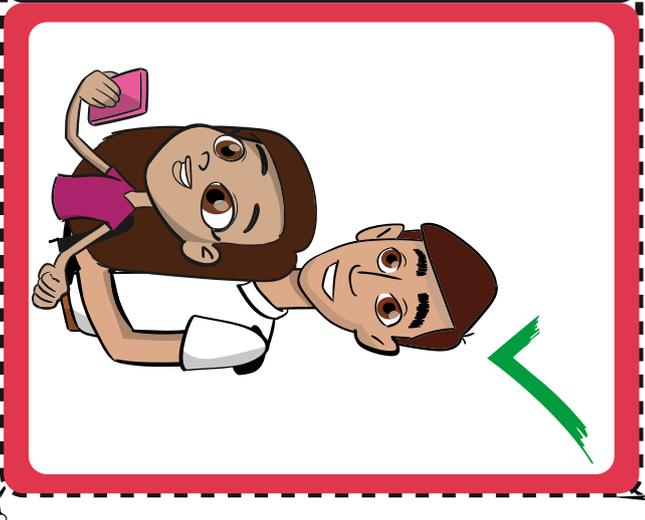
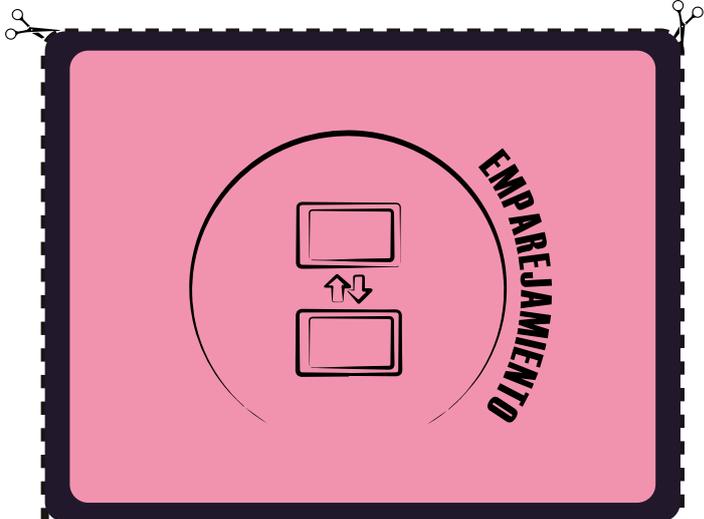
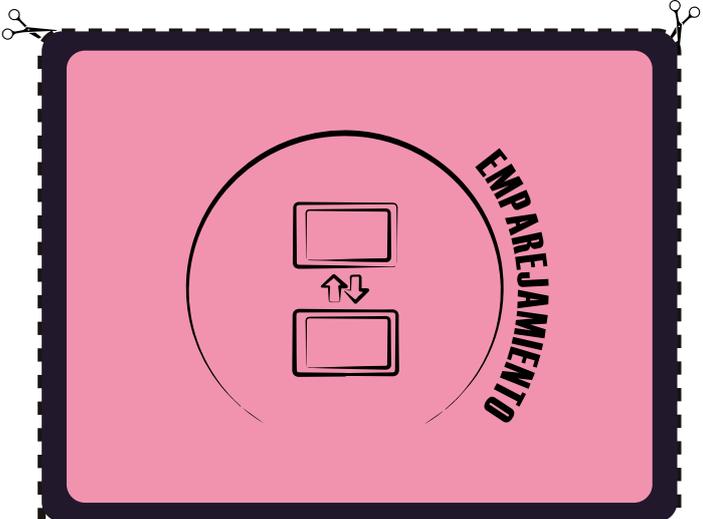
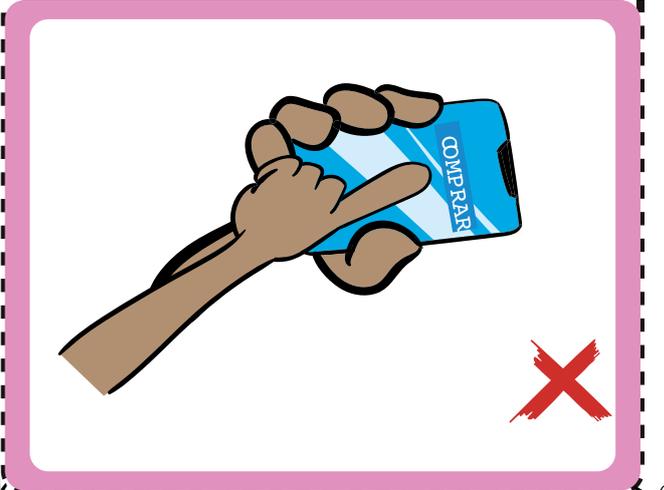
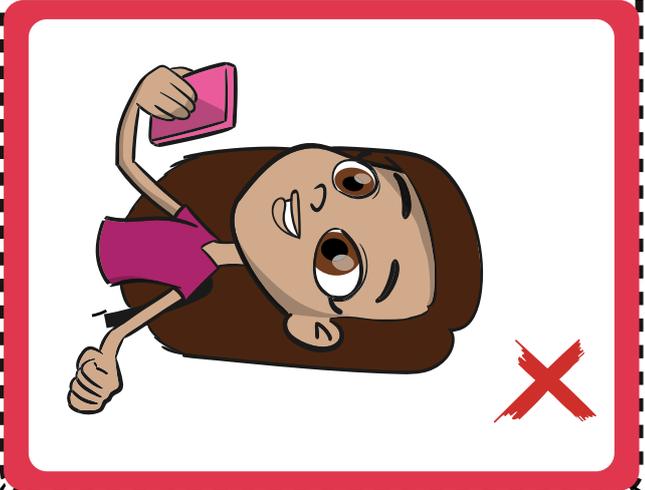
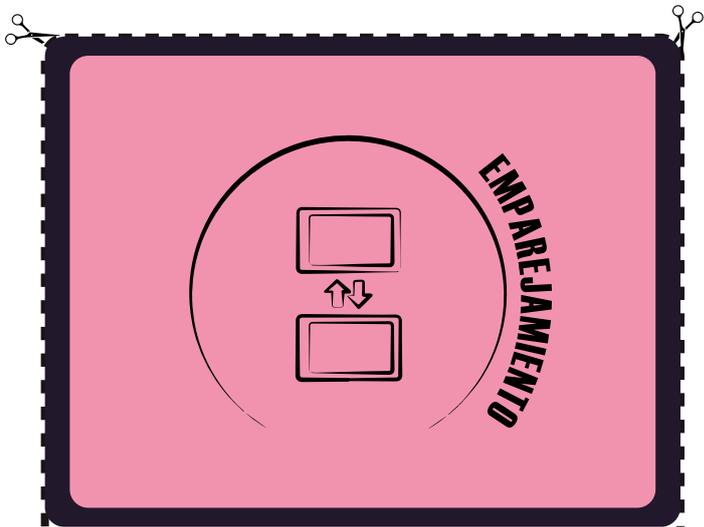
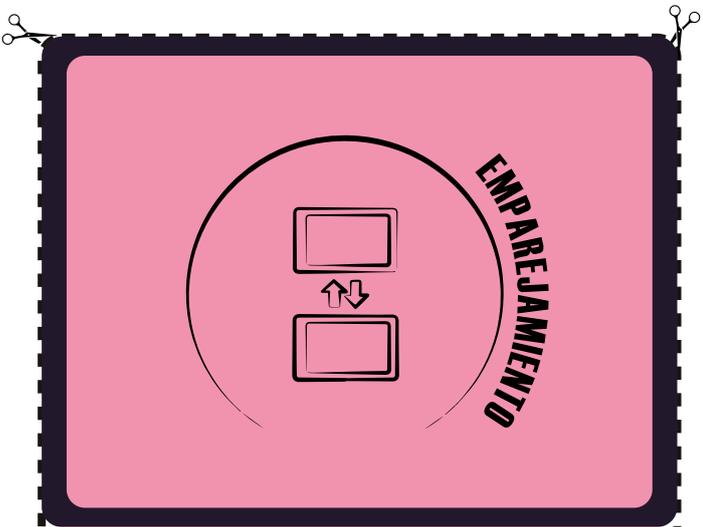
Estas tarjetas deben recortarse antes de jugar. Use un juego de tarjetas para cada grupo.

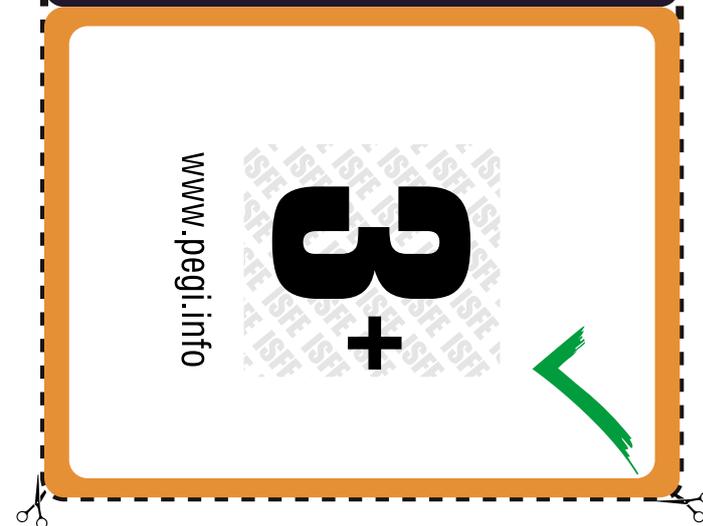
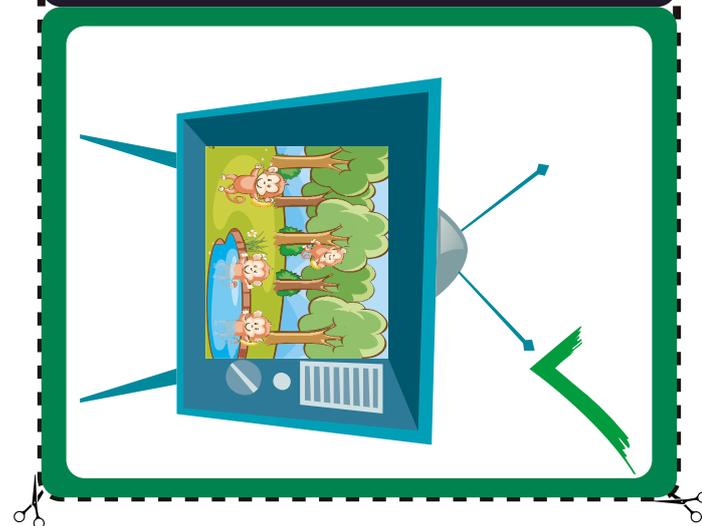
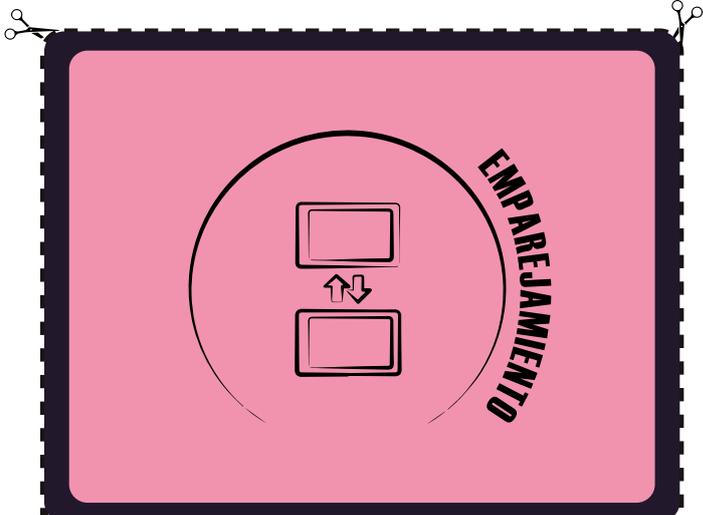
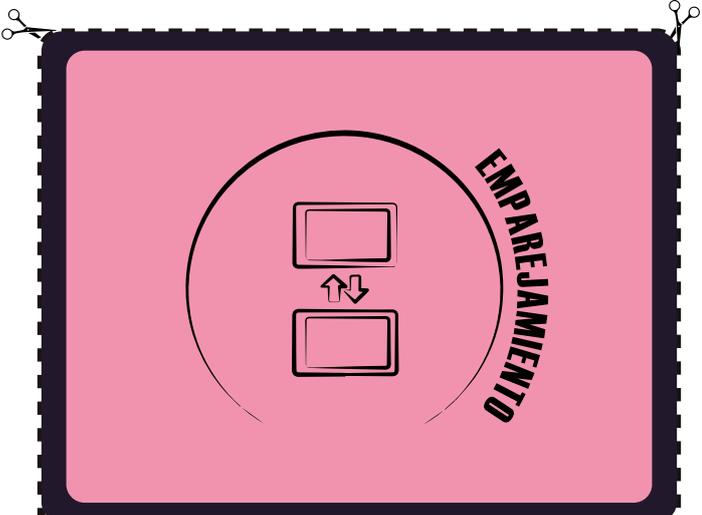
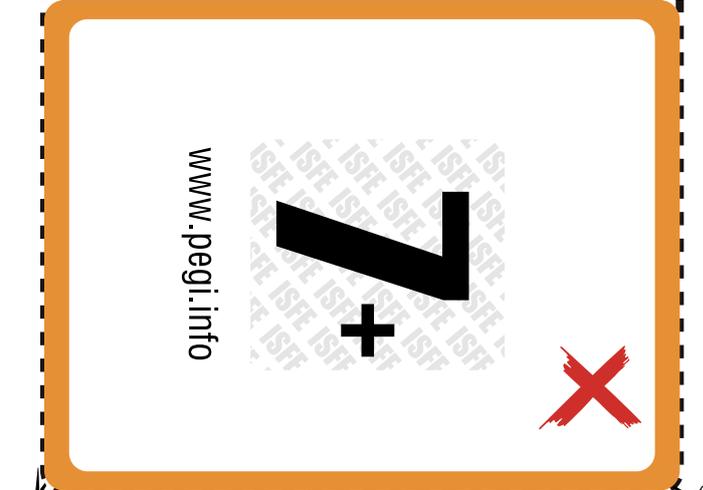
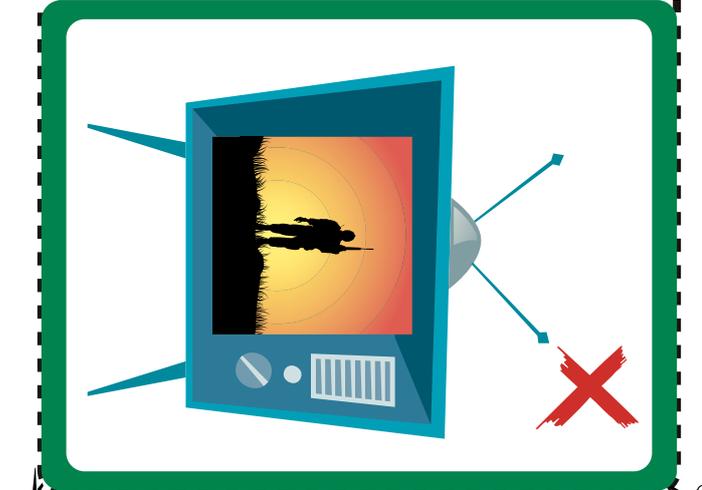
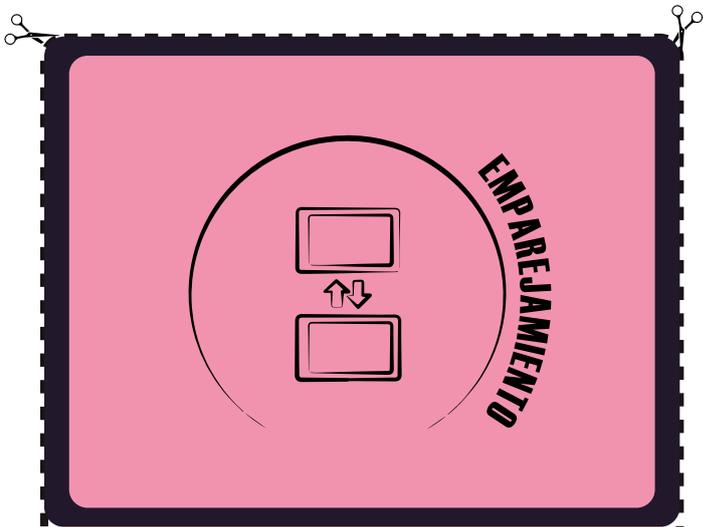
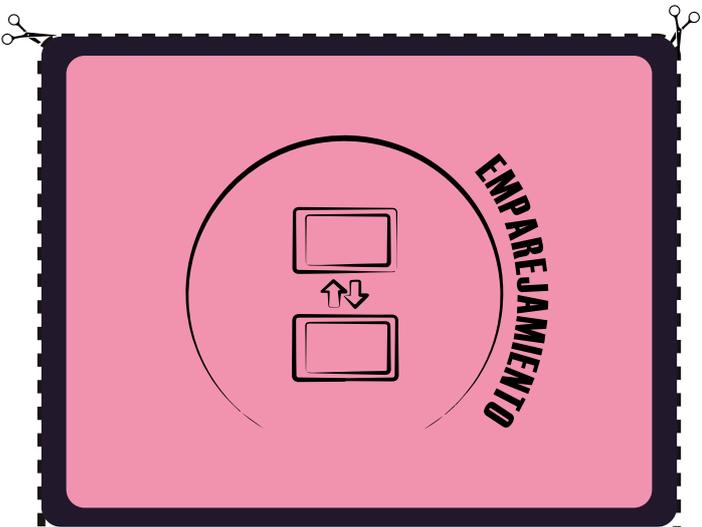


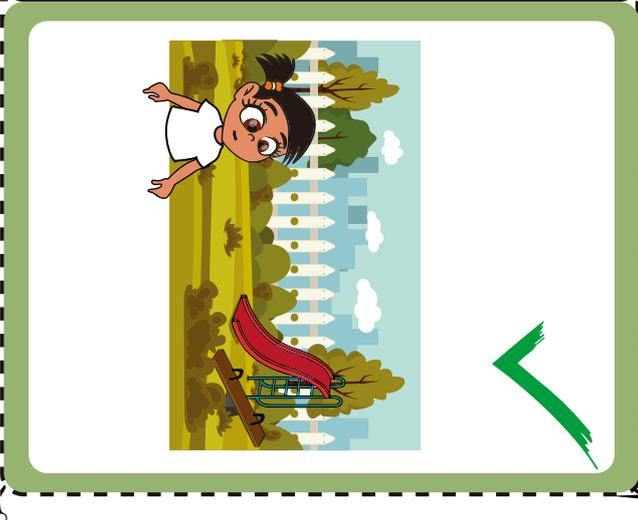
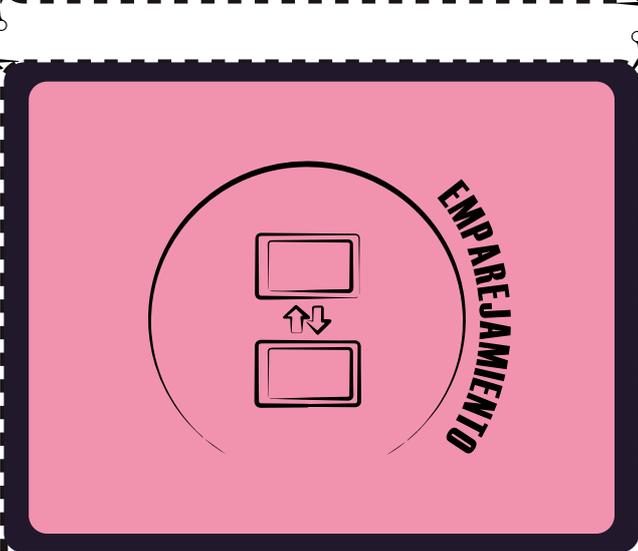
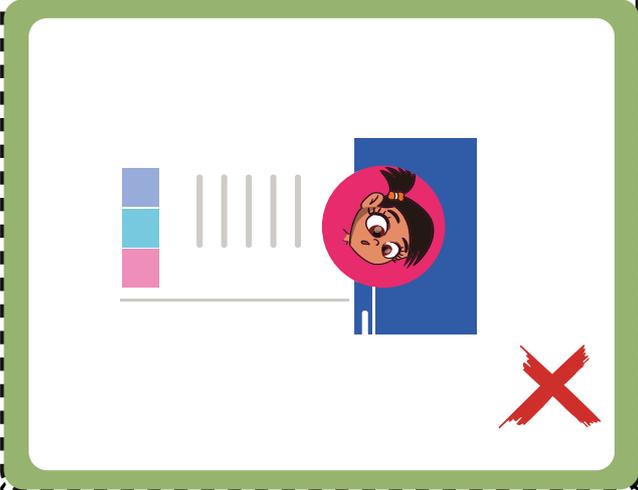
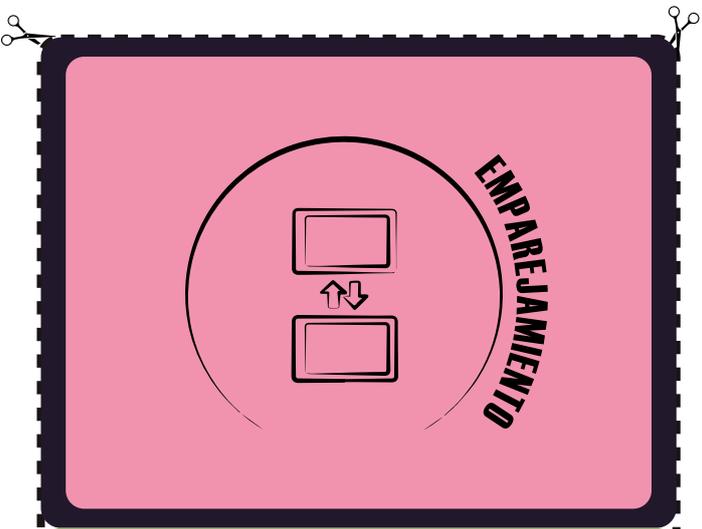
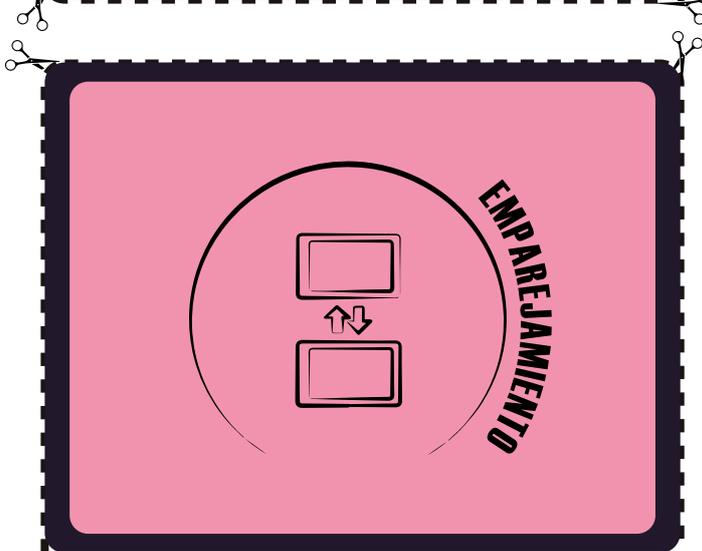
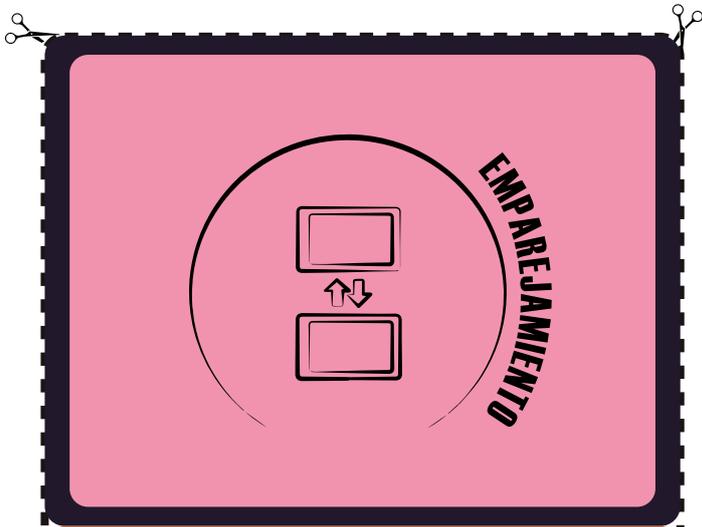


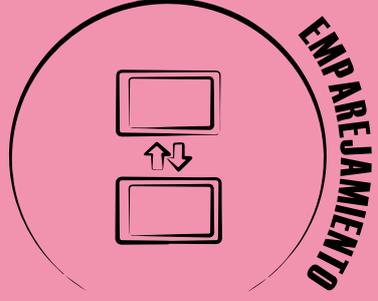
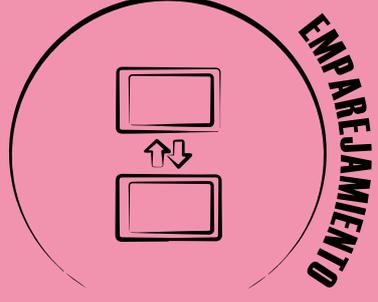
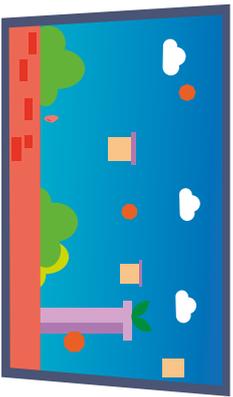
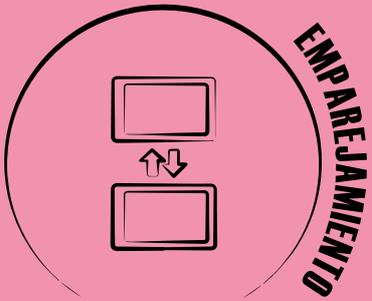
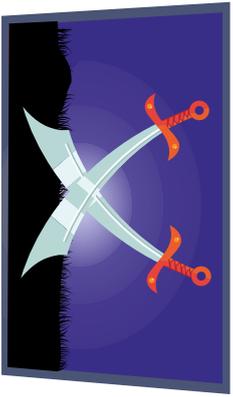
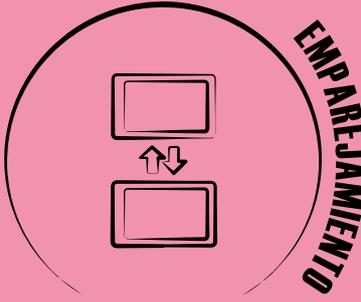


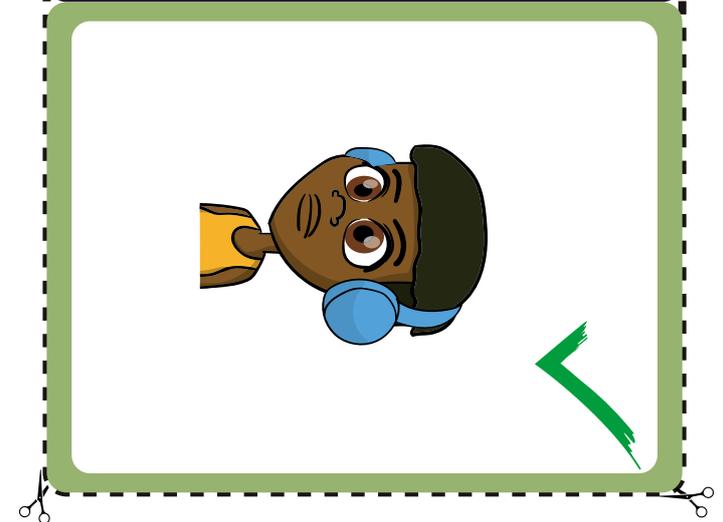
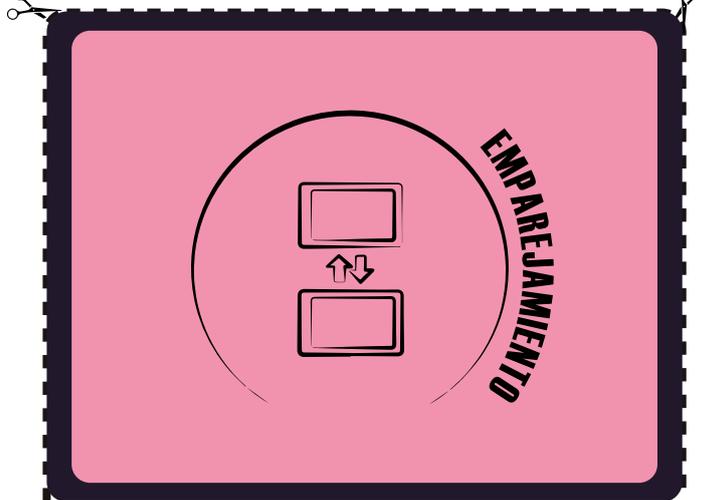
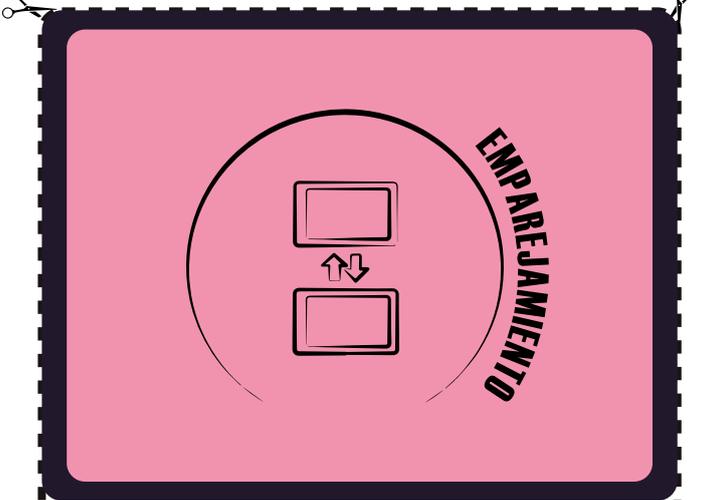
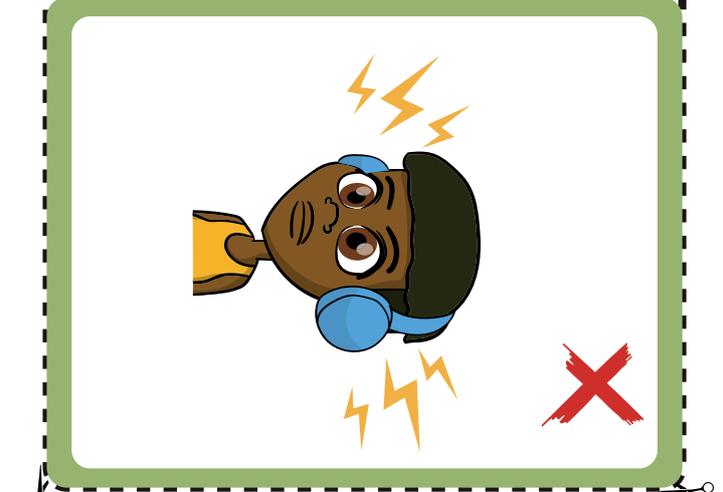
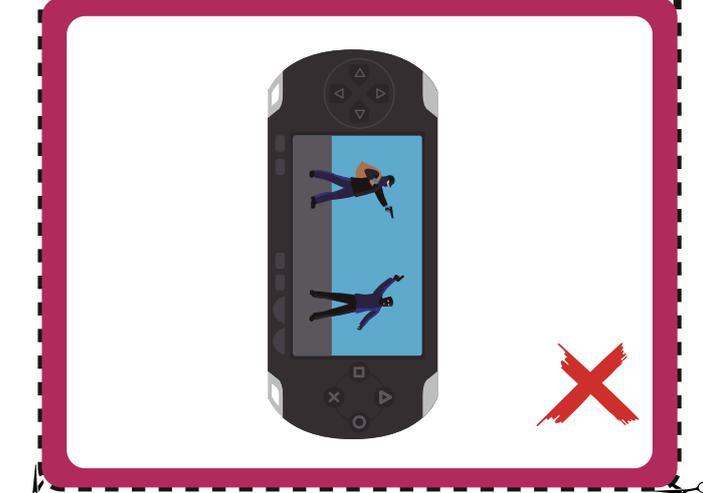
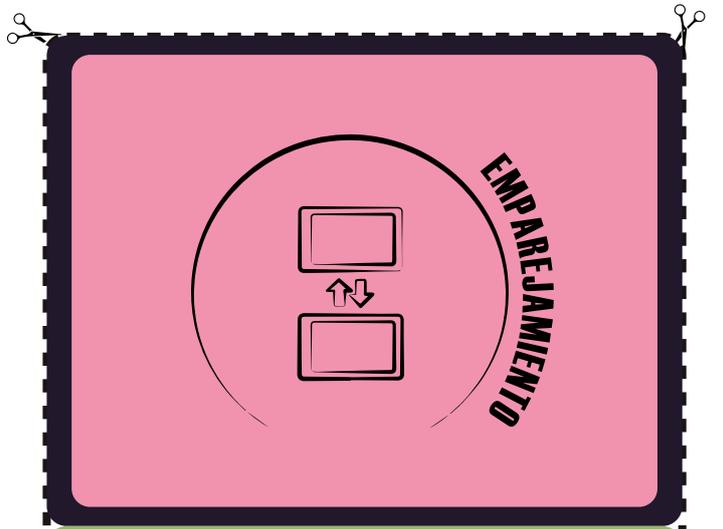
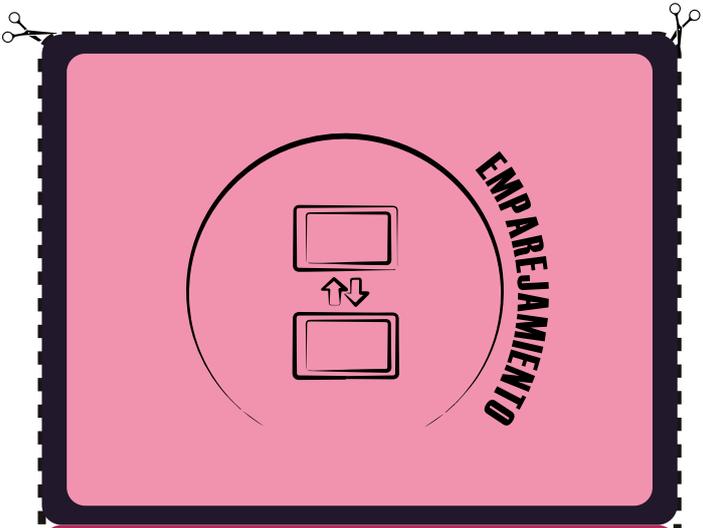


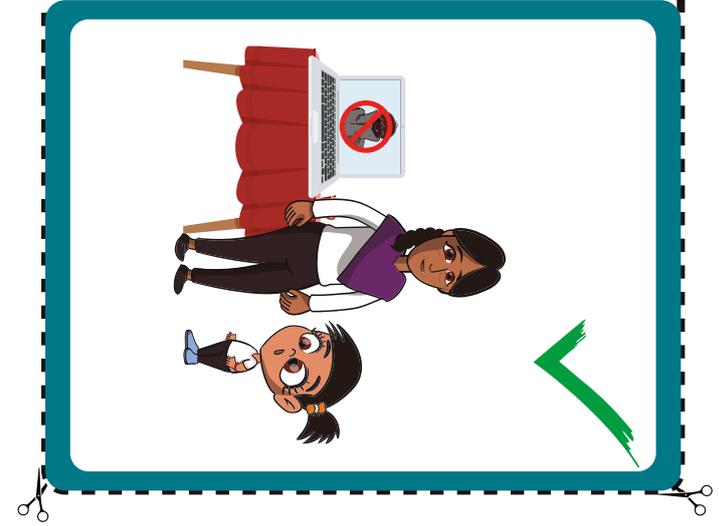
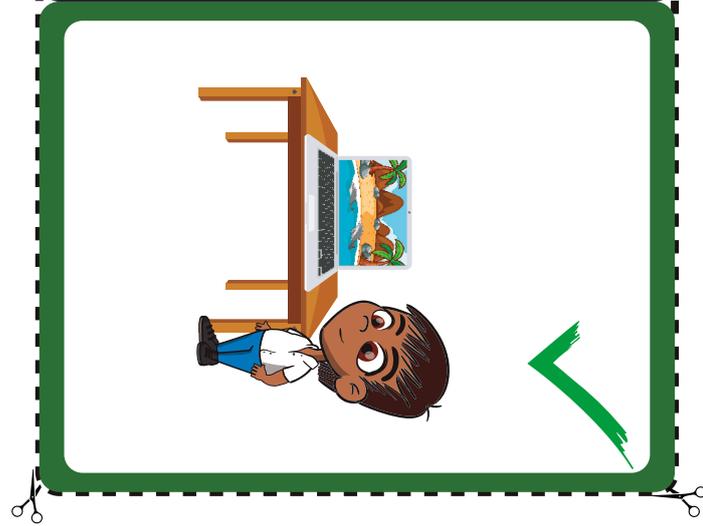
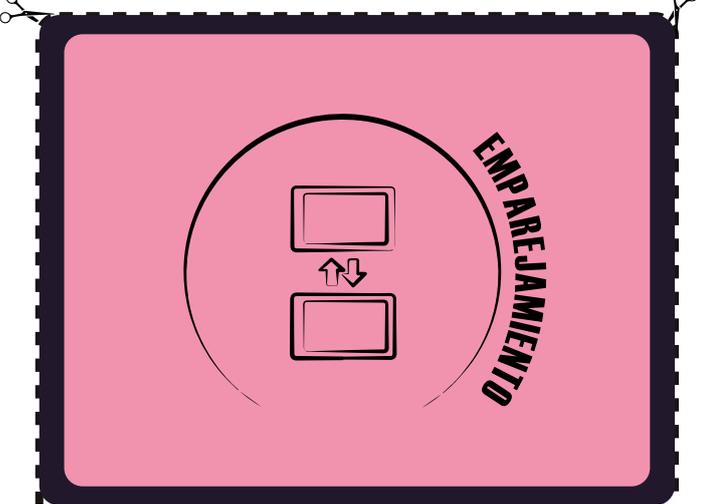
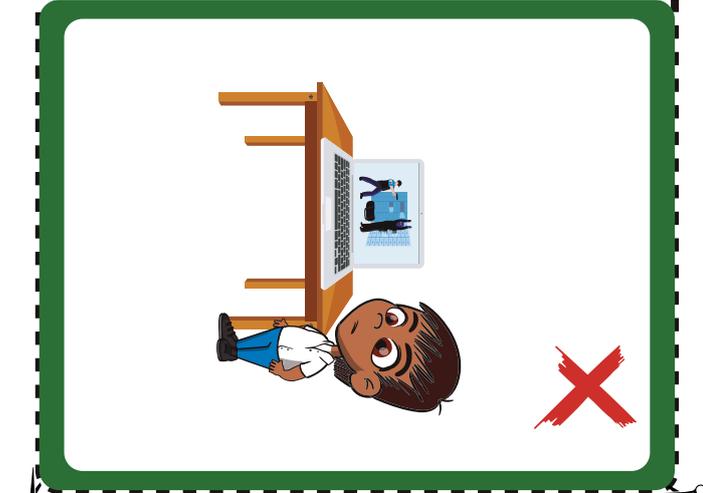
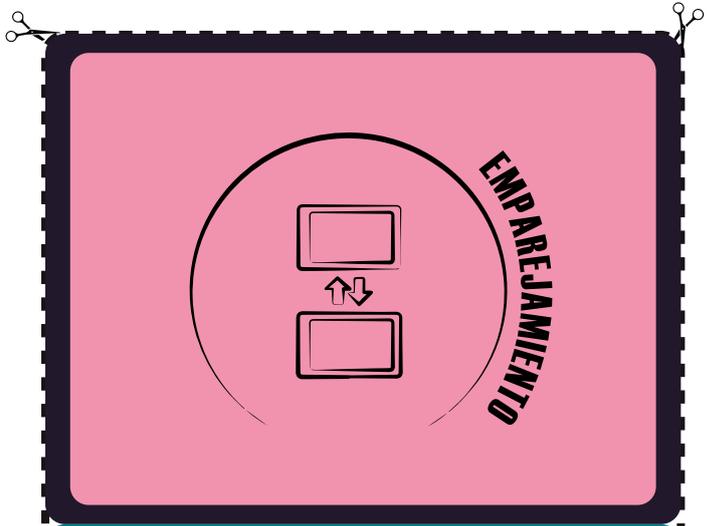
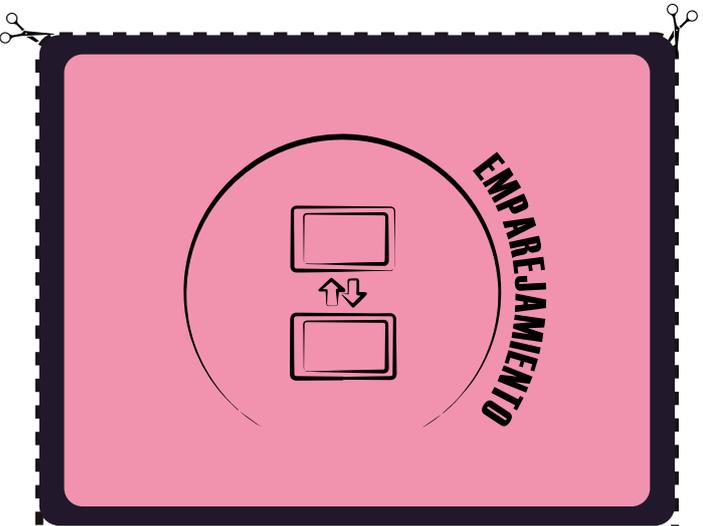














@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador