

# AMIGOS CONECTADOS

USO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS

RECURSOS DIDÁCTICOS  
PARA EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL



MANUAL PARA EL DOCENTE

[amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)

NIVEL PRIMARIO

INSPIRADO EN:

Disney  
**CLUB  
PENGUIN**



INSPIRATE  
COMPROMISO Disney

ASOCIACIÓN  
**chicos.net**

**USO RESPONSABLE  
DE LAS TECNOLOGÍAS**

## **AMIGOS CONECTADOS**

**RECURSOS DIDÁCTICOS  
PARA EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL**

**MANUAL PARA EL DOCENTE**

NIVEL PRIMARIO

**Los recursos didácticos  
de este programa  
fueron elaborados por  
Asociación Civil Chicos.net**  
Marcela Czarny  
Andrea Urbas  
Mariela Reiman  
Nuria Alonso

**ASOCIACIÓN  
chicos.net**

[www.chicos.net.ar](http://www.chicos.net.ar)

DISEÑO  
Patricia Tewel  
Marcelo Morán

3era EDICIÓN: ABRIL DE 2014



---

**USO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS**

**RECURSOS DIDÁCTICOS  
PARA EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL**

**MANUAL PARA EL DOCENTE**

**[amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)**

**NIVEL PRIMARIO**

---

# ÍNDICE

	PÁGINA		PÁGINA
<b>FICHA 1:</b> <b>APROVECHA LA TECNOLOGÍA.</b> BENEFICIOS Y POSIBILIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS.	<b>6</b>	<b>FICHA 11:</b> <b>SOMOS CIBERCIUDADANOS.</b> DERECHOS Y DEBERES EN INTERNET.	<b>31</b>
<b>FICHA 2:</b> <b>¿QUIÉN VE LO QUE PUBLICAMOS EN INTERNET?</b> PRIVACIDAD EN LAS REDES SOCIALES.	<b>8</b>	<b>FICHA 12:</b> <b>¿CÓMO NOS TRATAMOS EN LA WEB?</b> CIBERBULLYING.	<b>34</b>
<b>FICHA 3:</b> <b>¿TODOS SON TUS AMIGOS?</b> AMIGOS Y CONTACTOS.	<b>11</b>	<b>FICHA 13:</b> <b>¿ERES O NO ERES?</b> CAMBIO DE IDENTIDAD / RESGUARDO DE CONTRASEÑAS.	<b>37</b>
<b>FICHA 4:</b> <b>SONRÍAN.</b> PUBLICACIÓN DE FOTOS EN INTERNET.	<b>14</b>	<b>FICHA 14:</b> <b>HACÉ UN CLIC EN EL ARTE.</b> TECNOLOGÍA Y CREATIVIDAD.	<b>39</b>
<b>FICHA 5:</b> <b>BLA, BLA, BLA.</b> EL CHAT.	<b>16</b>	<b>FICHA 15:</b> <b>¡TU OPINIÓN CUENTA!</b> INTERNET ES UN MEDIO DE EXPRESIÓN.	<b>41</b>
<b>FICHA 6:</b> <b>BASTA PARA MÍ, BASTA PARA TODOS.</b> USO EXCESIVO DE LAS TIC.	<b>18</b>	<b>FICHA 16:</b> <b>¿QUÉ SABEN LOS GRANDES DE INTERNET?</b> CONECTAR GENERACIONES.	<b>43</b>
<b>FICHA 7:</b> <b>LOS VIDEOJUEGOS A JUICIO.</b> LOS JUEGOS VIRTUALES.	<b>20</b>	<b>FICHA 17:</b> <b>ON/OFF.</b> LAS TIC EN LA ESCUELA.	<b>45</b>
<b>FICHA 8:</b> <b>CUANDO TODO ESTÁ EN INTERNET.</b> BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.	<b>23</b>	<b>FICHA 18:</b> <b>NOTICIAS EN LA RED.</b> INFORMAR - INFORMARTE.	<b>47</b>
<b>FICHA 9:</b> <b>VEO, VEO.</b> CONTENIDOS INADECUADOS EN LA WEB.	<b>26</b>	<b>FICHA 19:</b> <b>¡CON SÓLO HACER CLIC!</b> SOLIDARIDAD A TRAVÉS DE INTERNET.	<b>49</b>
<b>FICHA 10:</b> <b>POR LOS CIBERS.</b> INTERNET DESDE EL CIBER-CAFÉ.	<b>28</b>	<b>FICHA 20:</b> <b>TU CIBERCIUDADANÍA A PRUEBA.</b> CIUDADANÍA DIGITAL.	<b>51</b>

## ¿POR QUÉ EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL?

Internet está habitado por hombres, mujeres, niños, niñas, adolescentes, instituciones, gobiernos, empresas, y grupos de todo tipo. Nos vinculamos en los entornos virtuales y esta interacción provoca novedades, cambios, encuentros y desencuentros, aprendizajes y riesgos que inciden en nuestra subjetividad. Mucho más en la de aquellos que están en una etapa de formación y crecimiento: **nuestros alumnos y alumnas**.

El “mundo digital” es un “territorio-país-virtual” nuevo en la historia de la humanidad. Tan nuevo que todavía estamos construyendo las bases de esta nación sin límites geográficos ni dueños. Pero, hay algo que ya es indiscutible: todos, por el sólo hecho de habitarlo, **tenemos derechos y deberes como ciberciudadanos**.

La escuela no puede descuidar esta nueva tarea que se le presenta: **educar para la convivencia**. Lo que sucede en la web y fuera de la web es un continuo; no podemos pensar más en mundos separados. Especialmente cuando hablamos de niños, para quienes la interacción a través de Internet es “natural”.

Por eso, además de advertirlos, protegerlos y enseñarles a defenderse de situaciones que pueden afectarlos negativamente, es necesario que los chicos desarrollen una actitud crítica hacia los medios y aprovechen las oportunidades que brindan las nuevas tecnologías.

Enmarcar el programa de Uso Responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el concepto de Ciudadanía Digital nos da una visión amplia, que no se queda en los peligros que puede haber (y hay) en estos entornos, sino que va más allá: **aspira a la valoración crítica y el aprovechamiento integral y calificado de Internet**.

El conjunto de estos materiales teóricos y prácticos plantea un paradigma posible desde donde trabajar en la escuela. La tarea recién se completará en la interacción con los chicos, incluyendo sus propios saberes y experiencias. Ellos mismos serán quienes construyan los nuevos mecanismos para el buen aprovechamiento de Internet y de todos aquellos entornos existentes en el mundo digital.

**Club Penguin** nos acompaña en la implementación de este Programa por su compromiso con el derecho de todos los niños a interactuar en Internet de manera segura y responsable.

Andrea Urbas  
Directora de proyectos  
**Asociación Chicos.net**

FICHA 1

BENEFICIOS Y POSIBILIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS

APROVECHA LA TECNOLOGÍA

Disney CLUB PENGUIN AMIGOS CONECTADOS

**FICHA 1** BENEFICIOS Y POSIBILIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS **APROVECHA LA TECNOLOGÍA**

¿Usas el chat? ¿Mandas mensajes con tu celular? ¿Escuchas música con tu MP3? ¿Miras películas en tu computadora o televisión? ¿Guardas información en un pendrive? Todas estas tecnologías que usas se llaman TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y nos brindan enormes beneficios y posibilidades en nuestra vida cotidiana.

**CRUCI-TECNOLÓGICO**

Completa el crucigrama de las tecnologías que están en sombras.

1- ¿Qué piensas de lo que cuenta Pablo en su diario?

2- ¿Qué opinas de la situación? ¿Qué le propondrías a cada integrante de la familia?

3- Si las sabemos utilizar bien, las tecnologías nos brindan muchas posibilidades, ¿Puedes escribir tres situaciones en las que la tecnología te haya ayudado?

© 2011 BY PUBLISHER

CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

**Internet** es un espacio virtual que forma parte de las llamadas **TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)**; así mismo también forman parte de ellas distintos dispositivos como teléfonos celulares, cámaras de video y de fotos, elementos de almacenamiento digitales y reproductores (mp3, mp4, etc.), entre otros.

Además, las **TIC** comprenden todos los servicios que permiten la interacción y la búsqueda o publicación de información, como redes sociales, blogs, foros, páginas web, etc., como así también los instrumentos que permiten su correcto funcionamiento.

Las tecnologías, y en este caso **Internet**, actúan como herramientas simbólicas involucradas en la construcción de nuevas **formas de comprensión** y de **producción de universos de significados**.

La tecnología se ha convertido en actor protagonista a la hora de comunicarnos, buscar y producir contenidos, expresarnos, etc.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Disfruten y potencien el uso de las TIC como herramientas de comunicación, expresión y producción de contenidos.
- Descubran y compartan el abanico de posibilidades y beneficios que les brindan las mismas.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Para qué usamos las tecnologías?
- ¿Qué tareas nos facilitan su uso?
- ¿Qué oportunidades nos brinda Internet?
- ¿Somos consumidores o protagonistas en este medio?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Las TIC como medio de comunicación, canal de expresión y opinión, reservorio de información y contenidos.

## ACTIVIDADES



**CRUCI-TECNOLÓGICO.** El docente pedirá a los niños que resuelvan el crucigrama, el cual dará pie para introducir el tema e indagar cuáles son las tecnologías que conocen y utilizan.



**EL DIARIO DE PABLO.** Compartirán el relato “El diario de Pablo”, que muestra una cena familiar, donde, a medida que se incorpora la tecnología, deja de ser un momento de encuentro para convertirse en una escena en la que cada miembro de la familia se desvincula de los demás y se ve “atrapado” por las diferentes tecnologías. Analizarán el material, guiándose por las preguntas presentadas en la ficha.



**CUÁLES SON LAS TIC MÁS USADAS.** El docente propondrá que realicen encuestas para saber cómo aprovechan las tecnologías los integrantes de la escuela. Una vez que tengan suficientes respuestas, analizarán los resultados siguiendo las indicaciones de la ficha.




**EN RED.** El docente presentará a sus alumnos algunas frases que se utilizan frecuentemente cuando se habla de tecnologías. Les propondrá decidir si están o no de acuerdo con cada una, fundamentando sus respuestas. Será importante socializar las respuestas del grupo, abriendo un espacio para el debate e intercambio.



**GLOSARIO.** A modo de cierre, el docente propondrá realizar un glosario donde definan las palabras tecnológicas que más utilizan.

# FICHA 2 PRIVACIDAD EN LAS REDES SOCIALES

## ¿QUIÉN VE LO QUE PUBLICAMOS EN INTERNET?



**AMIGOS CONECTADOS**

**¿QUIÉN VE LO QUE PUBLICAMOS EN INTERNET?**

¿Publicarías estos pensamientos en Internet? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?

.....

.....

**FICHA 2 PRIVACIDAD EN LAS REDES SOCIALES**

Muchos niños y niñas pertenecen a una **red social** en Internet. Es probable que tu también estés registrado en alguna o conozcas a alguien que lo está. Las redes sociales son sitios web donde las personas se comunican y comparten cosas como comentarios, fotos o videos. Muchos niños se encuentran en Internet con sus amigos y amigas para jugar o para chatear después de la escuela. **Puedes elegir con quién compartes lo que publicas en tu red social.** ¿Cómo? Elijiendo compartir **sólo con Amigos** todos tus aportes.

Tener **privacidad** en Internet quiere decir **compartir tus cosas sólo con las personas con quienes eliges.** ¡En esta ficha vamos a ayudarte a hacerlo!

**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!**

¡Qué guapa está hoy Federica!

Necesito ir al baño

Me levanté llena de barro

Ya no soporto más al maestro de inglés

Le diré a Paula que no puedo ir a su casa. Prefiero ir a la casa de Melisa

Espero que Pedro no se entere que no lo invité a mi cumpleaños

**TU PRIVACIDAD**

Quando **configuras tu privacidad en una red social**, estás seleccionando con quienes quieres compartir tus datos personales y tus publicaciones. Así como no le abres la puerta de tu casa a cualquier persona, en Internet también tienes que considerar algunas precauciones para disfrutar de sus posibilidades.

- La opción **Público** o **Todos** significa que **tus cosas se comparten con todo el mundo.**
- La opción **Amigos** significa que **todo lo que publiques solo podrá ser visto por tus amigos.**

Es muy importante que tu configuración esté en la opción **Amigos** porque es más seguro para ti y para tu familia. También puedes comunicarte con un amigo o amiga a través del chat o de mensajes personales.

¿Te animas a configurar tu privacidad en este perfil de la manera que te parezca más adecuada? Marca con una cruz con quién compartirías tu información.

	Todos	Amigos de amigos	Sólo amigos	Sólo yo
Nombre y Apellido				
Cumpleaños				
Número de teléfono				
Fotos y videos en los que aparezco				
Datos de mi familia				
Correo electrónico				
Escuela				
Mis amigos/as				
Películas que me gustan				
Religión				

### CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Las **redes sociales** son sitios web que promueven la formación de comunidades virtuales. Suelen presentar una forma intuitiva de uso, donde las personas se presentan con sus datos personales, intereses y fotografías e invitan a sus amigos a unirse conformando redes de vínculos e interacciones. Además, estos sitios pueden brindar otros servicios para la publicación de álbumes de fotos, videos, mensajería asincrónica, canal de chat, etc. Para usar los servicios de una red social es necesario registrarse como usuario, generalmente de forma gratuita.

La **red de contactos** (“amigos”) es la comunidad con los que se comparte la información y contenidos que se publican, al mismo tiempo que uno puede acceder a ver las publicaciones de los demás.

En estos entornos virtuales también se puede interactuar con personas nuevas, dado que es un **sistema abierto** que van construyendo los usuarios.

Por eso, al exponer datos personales, no siempre es posible saber con seguridad quién es



nuestro interlocutor. La **preservación de la información personal que se publica** es parte del cuidado de la integridad propia y la de la familia. Es importante considerar que las fotos y videos personales también son **datos personales** que hacen referencia a **lo privado**.

La red social más popular al momento es Facebook. Los niños son usuarios de esta red, si bien sólo es **apta para mayores de 13 años**.

Sobre la importancia de proteger la integridad es que se propone trabajar con los alumnos y alumnas especialmente en las siguientes pautas de cuidado para las redes sociales:

- Configurar la privacidad del perfil para determinar la información que se comparte con la red de “amigos”.
- Evitar responder a mensajes de extraños que hagan preguntas personales.
- No aceptar solicitudes de amistad de personas desconocidas.
- Evitar publicar fotos que puedan dar lugar a interpretaciones malintencionadas.
- Considerar el daño que se puede ocasionar a otras personas al hacer publicaciones o comentarios sobre ellas mal intencionados.
- Utilizar la opción de denunciar una foto o un contenido inadecuado que pueda perjudicar a alguien.
- No responder a comentarios groseros, que los incomoden, amenacen o avergüencen.
- Evitar un encuentro real con alguien que se conoció en entornos virtuales; si no se puede evitar el encuentro, en ningún caso acudir sola o solo y avisar previamente a los padres.

## **OBJETIVOS**

Que los alumnos y alumnas:

- Incorporen pautas de cuidado con respecto a su privacidad en el uso de redes sociales.
- Armen criterios acerca de los contenidos a compartir con amigos, con conocidos, cuáles hacer públicos y cuáles no publicar en la web.
- Identifiquen aquellas situaciones que los pueden poner en riesgo.
- Diferencien los datos personales que hacen referencia a lo público y a lo privado.

## **PREGUNTAS ESENCIALES**

- ¿Es necesario comentar en la red social todo lo que nos pasa?
- ¿Qué cosas sólo se las contamos a los amigos?, ¿Qué cosas nos gusta compartir con todo el mundo?, ¿Qué cosas debemos reservar?
- ¿Qué comentarios pueden causarnos problemas? ¿Por qué?
- ¿Podemos subir cualquier foto propia o de los amigos?

## **CONTENIDOS ESPECÍFICOS**

- Pautas de cuidado en la configuración de la privacidad en las redes sociales.
- Responsabilidad sobre los contenidos que se publican y los modos de interactuar en los entornos virtuales.

## ACTIVIDADES



**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** El docente le pedirá a los alumnos y alumnas que observen la viñeta y respondan a la pregunta de la ficha sobre si ellos publicarían esos pensamientos en Internet. Deben justificar sus respuestas.



**TU PRIVACIDAD.** Es una actividad individual que propone completar un cuadro que representa un **modelo de configuración de privacidad**. Los niños tienen que tomar decisiones sobre el tipo de información que comparten y con quién. Se sugiere que el docente trabaje con las *preguntas esenciales* para profundizar en la temática.




**¡A COMPARTIR LA INFO!** A partir del cuadro que cada alumno armó acerca de su privacidad, se les pedirá que trabajen en grupos reducidos para compartir cómo lo hicieron y responder a las preguntas grupales. Se los invitará a sacar algunas conclusiones.



**¿CUÁNTO SABES SOBRE REDES SOCIALES?** A modo de cierre y evaluación de lo aprendido, los alumnos y alumnas deberán elegir las respuestas correctas entre 3 opciones. Luego es importante compartir y socializar las respuestas, abriendo un espacio para el debate e intercambio de opiniones.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone realizar una puesta en común entre los resultados de todos y armar una lista con consejos sobre la configuración de la privacidad para **difundir en la escuela**.




AMIGOS CONECTADOS

FICHA 3 AMIGOS Y CONTACTOS

¿TODOS SON TUS AMIGOS?

En las redes sociales se utiliza la palabra **AMIGO** para nombrar a aquellas personas con las que estás en contacto y compartes cosas como comentarios, fotos o videos. Pero... ¿Todos tus contactos son tus amigos? ¿Con todos compartirías las mismas cosas? Tú puedes decidir qué compartir y con quién.

✕  **¡COMENCEMOS A TRABAJAR!**

¡Tengo 348 amigos!

348 hamburguesas,  
170 libros de refresco,  
57 bolsas de papas fritas,  
20 kilos de pan...

No sé si podremos festejar el cumpleaños de Pablo este año. ¿Tiene 348 amigos para invitar?

COMUNICACIÓN Y LENGUAJES

¿A qué se debe la confusión de la madre de Pablo?

.....

.....

.....

¿Invitarías a todos tus contactos de la red social a tu cumpleaños? ¿Por qué?


.....

.....

.....

¿Cuántos contactos tienes en tu red social?

Pero de esos contactos, ¿A cuántos realmente consideras amigos? ¿A cuántos invitarías a tu cumple?

 **AMIGOS SON LOS AMIGOS**

Señala aquello que caracteriza la relación con tus verdaderos amigos:

- Les cuento mis secretos.
- Los ayudo cuando tienen un problema.
- Nunca me encuentro a jugar con ellos.
- Los conozco hace muy poco.
- Nunca los vi personalmente.
- Los veo muy seguido.
- Con ellos me divierto, paso buenos momentos.
- Con ellos tengo que aparentar algo que no soy.
- No me preocupo por sus problemas.
- Conocen mis problemas.
- Nunca los invitaría a mi casa.
- Respetan mi forma de pensar y yo la de ellos.
- Los invito a mi casa.

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

En una red social, los **usuarios** que abren una cuenta tienen la posibilidad de armar sus propias **listas de contactos** (por ejemplo, mejores amigos, conocidos, restringidos), que constituyen una forma opcional de organizar los *contactos* y de compartir una publicación con un determinado grupo de personas.

Es decir, los usuarios siempre pueden elegir compartir contenido con una o varias listas utilizando el **selector de público**, lo que les permite configurar su cuenta minimizando las **conductas de riesgo**.

Las **conductas de riesgo** son aquellas producidas por el niño o niña cuando usan las tecnologías y que los colocan en una situación de vulnerabilidad. Ejemplo de esto puede ser publicar datos personales, no configurar de manera adecuada el perfil de la red social, acosar a un compañero, etc.

Los **factores de riesgo** son las características o cualidades de una persona o de su entorno que pueden estar asociadas a que ocurran situaciones de violencia o daño.

Por tanto, que si se busca promover el uso responsable de las TIC desde la perspectiva de la prevención, es necesario atender a los factores de riesgo y no solo a las conductas de riesgo que sostienen niños, niñas y adolescentes.

En oposición a las conductas de riesgo, están las **conductas protectoras**, comportamientos y estrategias que emplean las personas para salvaguardar su integridad, dignidad y propiedad, o las de otras personas, cuando interactúan a través de las TIC. Podemos mencionar como ejemplos de estas conductas protectoras que los niños y niñas puedan hablar con un adulto de confianza ante una situación desagradable o que les genere temor; que no se involucren en acosos u hostigamientos contra otra persona; que no abran archivos enviados por desconocidos; entre otros.

Los **factores protectores** son aquellos atributos, características, cualidades y condiciones que favorecen el bienestar, la calidad de vida y desarrollo del niño, niña o adolescente. Se trata del ambiente o contexto amplio en el que los chicos y chicas utilizan las TIC, que aumenta el nivel de seguridad de sus interacciones.

Entonces, será necesario apuntar a **generar un entorno de factores protectores** y al mismo tiempo **brindar herramientas** para que niños, niñas y adolescentes estén preparados para desarrollar sus propias **conductas protectoras**.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Reflexionen acerca del concepto de amistad y pongan en cuestión el concepto de lo que significa “amigo” en las redes sociales.
- Armen criterios para diferenciar las categorías de sus contactos y así decidir qué compartir con cada uno de ellos.
- Interioricen pautas de cuidado que les permitan evitar situaciones que los ponen en riesgo como por ejemplo aceptar o enviar solicitudes de amistad a desconocidos.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué es ser amigo de alguien? ¿Qué compartimos con nuestros amigos?
- ¿Todos los “amigos” de las redes sociales pueden ser considerados verdaderos amigos?
- ¿Conocemos a todos nuestros contactos? ¿Existen riesgos con respecto a esto?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Configuración de las listas de contactos en las redes. Categorización.
- Conductas y factores de riesgo. Conductas y factores protectores.
- Pautas de autocuidado y convivencia.

## ACTIVIDADES



**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** El docente le pedirá a los alumnos y alumnas que lean la viñeta y luego respondan a las preguntas para pensar entre todos.



**AMIGOS SON LOS AMIGOS.** Es una actividad individual que propone señalar algunas características que consideren que tienen los verdaderos amigos a diferencia de un contacto de la red social. Se sugiere que el docente trabaje con las *preguntas esenciales* para profundizar en la temática.



**ARMEMOS NUEVAS CATEGORÍAS.** En las redes sociales existen formas de organizar a los contactos; de acuerdo a la categoría estos contactos tienen distinto nivel de acceso a nuestra información. Se propone, entonces que el docente, juntos a sus alumnos, conozcan cuáles son las categorías de la red social que más utilizan y lo que esto implica. Luego, solicitará al grupo inventar nuevas **categorías**, como así también qué contenidos compartirían con ellos.




**NUESTROS CONSEJOS.** Se sugiere leer los consejos y luego pensar otros en forma individual para compartir con el resto del grupo.

# FICHA 4

## PUBLICACIÓN DE FOTOS EN INTERNET

### “SONRÍAN”




AMIGOS CONECTADOS

### FICHA 4 PUBLICACIÓN DE FOTOS EN INTERNET

## “SONRÍAN”

Al publicar tus fotos en Internet estás diciendo cosas sobre ti: cómo eres físicamente, qué te gusta hacer, cómo te vistes, cómo te diviertes. A través de tus fotos, también estás brindando **información personal**. Por eso tan en cuenta que, una vez que están en Internet, todos pueden ver las fotos con las que te presentas.

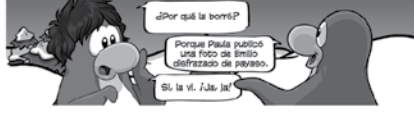
**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!**



¿Por qué se pelean Paula y Emilio?

Porque Emilio le eliminó como contacto.

¡NOOOOOO!



¿Por qué la borraré?

Porque Paula publicó una foto de Emilio disfrazado de navero.

Si la vi. ¡Já! ¡Ja! ¡Ja!

**PENSEMOS JUNTOS**

Aquí encontrarás las opiniones de algunos de los amigos de Paula y Emilio acerca de la pelea.

**Francisco:** Emilio compartió esa foto solo con sus amigos, Paula lo incisionó.

**Daniela:** Si a Emilio no le gusta que publiquen fotos suyas, no debería participar en ninguna red social.

**Lucas:** Yo creo que Paula debería disculparse con a Emilio a través de las redes sociales.

**Julietta:** Paula compartió una foto que Emilio subió a Internet, si Emilio no quería que la viera todo el mundo no tendría que haberla publicado. Emilio tiene que fijarse bien que fotos sube a Internet.

Tu, ¿Qué piensas?

.....


.....

**Marlin:** Paula no tiene que publicar fotos de sus amigos sin preguntarnos.

**Vicky:** Paula debería eliminar esa foto y Emilio también.

**ESTA SÍ, ESTA NO**

Cuéles de estas fotos publicarían en Internet y cuáles no. Fundamenten cada una de sus respuestas.



### CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

**Información personal** es cualquier tipo de publicación que se puede hacer en Internet sobre la vida privada. Al publicar fotos también estamos hablando de nosotros, y debemos tener los mismos recaudos que con cualquier tipo de datos, ya que, una vez que están en la web pueden ser utilizados de manera criteriosa o mal intencionada por otras personas.

**Las interacciones a través de las TIC implican consecuencias en la vida real, no sólo en lo virtual.** Por lo tanto, es función del docente, así como también de los padres, alertar a los niños acerca de **situaciones que los ponen en riesgo** y que ellos no reconocen como peligrosas, tales como: brindar datos personales, la existencia de personas que dan identidades falsas, las personas que acosan con intenciones de abuso, el empleo de fotografías de niños, niñas o jóvenes con fines inadecuados, niños que acosan a otros niños, etc.

La construcción de **pautas de autocuidado** resulta una herramienta importante para que los alumnos y alumnas logren moverse en Internet con las habilidades y precauciones que necesitan. **Será fundamental que las mismas sean elaboradas de forma conjunta con**

## los chicos y chicas a partir de las experiencias personales en los entornos de las TIC y de las que hayan escuchado de sus pares.

También requiere que los adultos y las instituciones educativas prediquen con el ejemplo, abordando los problemas emergentes de forma responsable contribuyendo a la **reflexión crítica de las situaciones** y la búsqueda de soluciones adecuadas.

### OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Como sujetos activos, sean capaces de generar valor a partir del uso de las TIC de manera responsable y creativa, aprovechando al máximo el potencial de la herramienta.
- Armen criterios para decidir qué tipo de fotos compartir y cuáles no.
- Reflexionen acerca de sus propias prácticas para formular pautas de cuidado que les permitan evitar situaciones que los ponen en riesgo a ellos o a los demás.

### PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Por qué consideramos que las fotos son información personal?
- ¿Para qué nos sirve subir fotos a Internet? ¿Las pueden ver solo nuestros amigos?
- ¿Qué cuidados son necesarios que tengamos en cuenta al publicar fotos en Internet?

### CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Pérdida de control sobre la imagen una vez que circula en Internet.
- Pautas de cuidado hacia la imagen de uno y de los demás.
- Situaciones de riesgo.

### ACTIVIDADES



**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** El docente les pedirá a los alumnos y alumnas que lean la viñeta.



**PENSEMOS JUNTOS.** Es una actividad individual que propone a los alumnos leer las opiniones de los amigos de los protagonistas de la viñeta anterior y que luego elaboren la propia. Es importante compartir y socializar las opiniones con el grupo en un espacio de debate e intercambio.



**ESTA SÍ, ESTA NO.** Se presentan 6 fotos para que los alumnos y alumnas decidan si las publicarían o no en Internet. Es interesante aquí, que el docente indague sobre los argumentos y profundice la temática basándose en las *preguntas esenciales*.



**PON A PRUEBA TU RESPONSABILIDAD EN LA RED.** A modo de cierre y evaluación de lo aprendido, los alumnos y alumnas deberán pensar las respuestas correctas entre 3 opciones. Pueden ver al final cómo les fue en una escala según el puntaje obtenido.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos propuestos y luego elaborar nuevos en forma grupal.

**FICHA 5**

**EL CHAT**

**BLA, BLA, BLA**

El chat es un programa que nos permite conversar por escrito, o a través de webcams, con una o más personas que se encuentren al mismo tiempo en ese espacio virtual. Es decir, que es una conversación en tiempo real.

**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!**

Veamos el video "¿Nos conocemos?"

No intercambies información personal, contraseñas o datos de tu familia con desconocidos ni los subas a sitios públicos. En Internet cualquiera puede hacerse pasar por otro.

clave \*\*\*

**Y TÚ ¿QUÉ PIENSAS?**

1- ¿Qué piensas de la conversación por chat que mantienen "Tommy" con "luli13"?

2- ¿"luli13" será de verdad la prima de Juan, el vecino de Tommy?

3- ¿Qué harías en el lugar de Tommy?

4- ¿Qué le quería decir el padre a Tommy?

5- ¿A qué conclusiones llegaste?

**CONCEPTOS E IDEAS CLAVES**

El **chat** es un programa que nos permite conversar por escrito o a través de audio y micrófono, con una o más personas que se encuentren al mismo tiempo en ese espacio virtual. También, ofrece la posibilidad de compartir archivos. Las conversaciones que se realizan en el "mundo virtual" pueden repercutir en el "mundo real", por lo que se sugiere trabajar sobre pautas de convivencia, el valor del respeto y el tipo de lenguaje que se utiliza, con el fin de evitar agresiones o actitudes discriminatorias.

**Los niños no deben participar en salas de chat abiertas donde pueden interactuar con adultos.** Esto constituye una conducta de riesgo por parte de un niño. En cambio sí son seguros los chat cuando sólo conversan con sus contactos o en sitios web exclusivos para niños como **Club Penguin**.

La forma más efectiva que tienen los niños y los jóvenes para prevenir situaciones de riesgo es: ser criteriosos, responsables y respetuosos del otro. El camino se construye entre todos.



## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Incorporen pautas de ciberconvivencia que favorezcan la interacción amena y respetuosa.
- Distingan entre chatear de manera segura y de manera riesgosa.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué oportunidades nos brinda el chat?
- ¿Cómo debemos actuar con los demás en este medio?
- ¿Qué hacer si un desconocido nos pide encontrarnos en persona?
- ¿Por qué alguien podría intentar ganar nuestra confianza a través de un chat?
- ¿Cuáles son los posibles riesgos?
- ¿Cómo podemos protegernos de situaciones desagradables o que pueden ser peligrosas?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- El chat como medio de interacción sincrónico (en tiempo real) y como un elemento de socialización para los chicos.
- Pautas de comportamiento para interactuar.
- Prevención de situaciones de riesgo.

## ACTIVIDADES



**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** Para abrir el tema se propone mirar el video “¿Nos conocemos?”, que trata de un niño que mientras utiliza el chat, acepta como contacto a una persona que no conoce. Dice ser una nena de su edad, llamada Luli. A lo largo de la conversación, “Luli” obtiene diferentes datos personales del niño y finalmente deciden encontrarse. El padre del niño, que observó lo que sucedía, impide que el nene se encuentre con su “amiga”.



**Y TÚ ¿QUÉ PIENSAS?** Propone que individualmente los alumnos y alumnas respondan una serie de preguntas para analizar el video. Es importante que el docente abra un espacio para poner en común las respuestas de todos.



**CONECTADOS PARA BIEN.** Propone que los alumnos y alumnas coloquen sí o no frente a 5 afirmaciones referidas al uso del chat y luego fundamenten sus respuestas.



**EL CHAT MULTIUSO.** Se presentan 4 conversaciones a través del chat para que los alumnos y alumnas reconozcan y valoren diversos usos de esta herramienta.




**PARA CHATEAR CON CUIDADO, TOMÁ NOTA.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros en forma grupal.

FICHA 6

# USO EXCESIVO DE LAS TIC

BASTA PARA MÍ,  
BASTA PARA TODOS



AMIGOS CONECTADOS


FICHA 6

USO EXCESIVO DE LAS TIC

BASTA PARA MÍ,  
BASTA PARA TODOS

Seguramente tu madre o tu padre te regañan si estás mucho tiempo en la computadora o te quedas hasta tarde frente a las pantallas. Es que estar demasiado tiempo conectado a juegos o redes sociales, o mirar televisión muchas horas, puede influir en que dejes de hacer otras cosas que son importantes para ti como estudiar, hacer deportes, salir a jugar al jardín, tocar un instrumento, etc.

✕



UNA SEMANA DE MI VIDA

1. Arma un horario con las actividades que realizas diariamente, desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
07:30							
09:00							
11:00							
13:00							
15:00							
17:00							
19:00							
21:00							
22:00							
23:00							

✕

2. Marca con un color los casilleros en los que estás usando la computadora o viendo televisión.

3. ¿Cuántas horas usaste tecnologías en tu semana? ..... horas.

**DIME QUÉ HACES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES**

Como pudiste ver, hacemos muchas cosas desde que nos levantamos hasta que nos vamos a dormir, pero casi nunca nos detenemos a pensar cómo usamos nuestro tiempo, si nos gustaría hacer algo diferente o si nos estamos perdiendo de algo...

**Armen pequeños grupos y comparen la información que pusieron en los horarios.**

1. ¿Qué parecidos y diferencias encuentran entre las actividades que hacen en la semana?

.....

.....

2. ¿Cuánto tiempo pasan tus amigos jugando en la computadora o mirando televisión?

.....

.....

3. ¿Usan Internet para resolver las tareas y para comunicarse con amigos?

.....

.....

4. ¿Cuánto tiempo pasan practicando un deporte?

.....

.....

COMUNICACIÓN POR LA UNIDAD FAMILIAR

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Hablamos de **uso excesivo o abuso de las TIC** cuando este uso, especialmente dedicado a los juegos o redes sociales, implica que los niños, niñas o adolescentes, abandonen o suspendan otras actividades también importantes para su desarrollo, como por ejemplo, el estudio, la práctica de deportes, las actividades familiares o la vida social “cara a cara”. Es importante el rol de docente en el acompañamiento y orientación adecuados para la organización del tiempo libre de los alumnos y alumnas.

## OBJETIVOS

- Que los alumnos y alumnas:
- Formulen criterios comunes para el uso de Internet y las diferentes herramientas tecnológicas de modo saludable.
  - Reflexionen acerca de la cantidad y calidad del uso que hacen de las TIC.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Para qué utilizamos las TIC la mayor parte del tiempo?
- ¿Cómo nos damos cuenta si estamos haciendo un uso excesivo de las TIC?
- ¿Cómo utilizamos nuestro tiempo libre? ¿Qué lugar ocupan las tecnologías en ese momento?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Uso productivo de las TIC (tareas, búsqueda de información, lectura, intercambio con amigos, juego saludable).
- Uso excesivo vinculado a lo no productivo (juego repetitivo, aislamiento, falta de descanso, incumplimiento de tareas, etc).

## ACTIVIDADES



**UNA SEMANA DE MI VIDA.** El docente propondrá a sus alumnos y alumnas completar un cuadro en el que indicarán las actividades que realizan a lo largo de una semana, de manera de visualizar cuántas horas pasan frente a la computadora, TV o consola de juegos.



**DIME QUÉ HACES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES.** Propone comparar y analizar los cuadros que completaron guiados por las consignas que presenta la ficha.



**VEO, LUEGO PIENSO.** Invita a los alumnos y alumnas a mirar el video “No te dejes atrapar”, que muestra a un adolescente jugando en su PC mientras las horas pasan y el joven sigue en su cuarto con la computadora, hasta terminar “atrapado” por ella. Luego responderán las preguntas que presenta la ficha.



**UN DÍA EN LA HABITACIÓN.** A modo de cierre se propone el juego de las 7 diferencias.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo.

## FICHA 7

## LOS JUEGOS VIRTUALES

## LOS VIDEOJUEGOS A JUICIO

**AMIGOS CONECTADOS**

**LOS VIDEOJUEGOS A JUICIO**

**GRUPO 1: LOS DEFENSORES**

Como habrás visto en alguna película... los juicios se hacen cuando un grupo de personas, o la sociedad entera, pone en duda si alguien es "inocente" o "culpable" de algún delito.

Los videojuegos, que tanto conoces, no son personas que haya que juzgar pero... ¿son POSITIVOS? ¿Te ayudan a ser más INTELIGENTE? ¿Hacen que seas MEJOR alumno o compañero? ¿Favorecen una vida SALUDABLE?

En este juicio serán parte del grupo de los DEFENSORES de los videojuegos, por lo tanto tienes que buscar la mayor cantidad de COSAS POSITIVAS que piensas que tienen los videojuegos.

Te damos algunos recursos para que puedan enfrentar a los ACUSADORES que quieren jerradicar a los juguetos de la faz de la Tierra!

**¿A QUÉ JUGAMOS?**

Estos titulares muestran aspectos positivos de los juegos. ¿Cuáles son esas cualidades?

GRAN OFERTA DE JUEGOS VIRTUALES EDUCATIVOS

JUEGOS PARA EL CAMBIO  
UNA NUEVA GENERACIÓN DE ENTRETENIMIENTO EN DONDE GANA QUIEN LLEVA PAZ AL MUNDO

VIDEOJUEGOS ECOLÓGICOS  
NO TODO ES VIOLENCIA EN INTERNET

UN NUEVO JUEGO PARA PROMOVER EJERCICIO

Enumeren los aspectos positivos que hayan encontrado en los videojuegos:

-----

-----

**? ENCUESTA**

Realicen una encuesta en la escuela preguntando a algunos niños de otros cursos:

- ¿A qué videojuego te gusta jugar?
- ¿Cuántas horas por día juegas con la computadora?
- ¿Qué juego recomendarías?
- ¿Qué aprendiste jugando con ese videojuego?
- ¿Experimentaste algún sentimiento negativo después de jugar a algún videojuego?

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Muchos niños, niñas y jóvenes en todo el mundo incorporan tecnologías digitales a través del empleo de videojuegos. Son entornos virtuales, con personajes y reglas propias, cuyas características principales están vinculadas a lo lúdico, al desafío, a la simulación y a la interactividad.

Existen con diferentes nombres en el mercado y los hay de todo tipo: juegos clásicos, sofisticados, solitarios, en red. Hay juegos que agudizan el ingenio y el pensamiento estratégico. Las temáticas también cubren un espectro amplísimo, pero los que tienen alto contenido bélico o violento son los que más preocupan a la hora de pensar la incidencia que estos pueden tener en los niños.

Dada la cantidad de horas que muchos niños y jóvenes pasan con este tipo de juegos, es importante que el tema sea tenido en cuenta por el docente y que se incorpore en la medida de lo posible al imaginario y a las conversaciones que surgen en el aula.

Sugerimos **ampliar la mirada crítica** de los niños y niñas en relación a estas modalidades lúdicas analizando con ellos cada aspecto de las mismas: por ejemplo, comentar las tramas, reflexionar acerca de los roles de mujeres y hombres, pensar en la facilidad con que se matan personas, la violencia en escalada, los puntajes y rivalidades que se van construyendo en relación a los contrincantes, etc.

Este tipo de **análisis**, desde un contexto en donde se respeten los derechos y valores humanos, puede aumentar sensiblemente la capacidad de entendimiento y de respuesta de los niños a cada uno de los videojuegos con los que deciden interactuar.

Es importante destacar que no se debe cuestionar el jugar, al contrario, el juego es parte de la infancia, sino qué se elige para jugar.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Reflexionen y analicen críticamente los contenidos de los juegos virtuales que utilizan.
- Identifiquen y cuestionen los estereotipos que aparecen en muchos de ellos.
- Valoren la calidad del juego en función de sus contenidos y objetivos.
- Construyan criterios a para ser selectivos a la hora de elegir a qué jugar.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿A qué jugamos? ¿De qué tratan los juegos virtuales que usamos habitualmente?
- ¿Qué preferencias tenemos? ¿Por qué nos gustan?
- ¿Qué tipo de sociedad reflejan estos juegos? ¿Tiene que ver con la sociedad en que vivimos?
- ¿Qué valores se podrían promover a través de un juego virtual?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de los juegos virtuales?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Contenidos de los juegos virtuales
- Valores que transmiten. Mirada crítica.
- Importancia de jugar.

## ACTIVIDADES

Para realizar esta actividad el docente deberá dividir al grupo en 3 subgrupos, a los cuales les asignará un rol diferente a lo largo del juicio a los videojuegos. El juicio será el cierre de la actividad, para llegar a esta instancia el docente deberá generar espacios para la investigación del tema.

**EL PRIMER GRUPO** estará formado por **los defensores** y deberán informarse acerca de aquellos **aspectos positivos** de los videojuegos para poder elaborar argumentos para exponer en el juicio.



**¿A QUÉ JUGAMOS?** La ficha de los defensores presenta, para abrir el tema, una selección de titulares de diferentes medios gráficos con situaciones vinculadas a un uso positivo de los videojuegos. Se les pide a los chicos que los analicen y enuncien cuáles son los aspectos beneficiosos que han encontrado.



**ENCUESTA.** Realizarán una encuesta a chicos de la escuela para informarse de los juegos que eligen y sentimientos que les producen.



**NUESTROS FAVORITOS.** Propone a los alumnos y alumnas realizar una lista con los juegos que recomendarían, indicando características y cualidades.



**LA HORA DEL JUICIO.** Para terminar elaborarán un discurso que contenga argumentos positivos, destacando los beneficios de los videojuegos. Para la realización del mismo cuentan con el material analizado y con todo aquello que los mismos alumnos o el docente aporten a la actividad.

**EL SEGUNDO GRUPO** estará formado por **los acusadores**, quienes deberán exponer argumentos para convencer al jurado que los videojuegos tienen **aspectos negativos**.



**¿A QUÉ JUGAMOS?** La ficha de los acusadores presenta, para abrir el tema, una selección de titulares de diferentes medios gráficos con situaciones vinculadas a un uso negativo de los videojuegos. Se les pide a los chicos que los analicen y enuncien cuáles son los aspectos perjudiciales que han encontrado.



**NUESTROS FAVORITOS.** Propone a los alumnos y alumnas realizar una lista con juegos que les parece que son perjudiciales para los niños y niñas, indicando las razones.



**ENCUESTA.** Realizarán una encuesta a los chicos de la escuela para informarse de los juegos que eligen y sentimientos que les producen.




**LA HORA DEL JUICIO.** Para terminar elaborarán un discurso que contenga argumentos en contra, destacando los aspectos negativos de los videojuegos. Para la realización del mismo cuentan con el material analizado y con todo aquello que los mismos alumnos o el docente aporten a la actividad.

**EL TERCER GRUPO** será más reducido que los anteriores y estará formado por **los jueces**, quienes deberán, al finalizar el juicio, presentar su **veredicto** con respecto a los videojuegos. La ficha de los jueces presenta titulares sobre la temática, algunos resaltan aspectos positivos y otros aspectos negativos.



Durante el juicio escucharán los discursos de los acusadores y de los defensores y elaborarán un veredicto, a modo de cierre, para compartir con el grupo.



AMIGOS CONECTADOS

FICHA 8

**BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN**

**CUANDO TODO ESTÁ EN INTERNET**

Se calcula que en Internet hay más de 600 MILLONES de páginas web de información. ¿Te lo imaginabas?

Esto es bueno y malo al mismo tiempo... Bueno, porque cada vez hay más información disponible sobre temas inimaginables. Malo, porque encontrar la información que uno busca no resulta tan fácil como nos gustaría. ¿Escuchaste el dicho "encontrar una aguja en un pajar"? Bueno, es algo así.

**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!**

Para seguir trabajando sobre la historia de nuestro continente en el siglo XV busquen información sobre Colón.

**BUSCADOR**

COLÓN

**COLÓN**  
colón/aj h|k|d|f|t|e|c|n|o|l/k|j|a|f|j|n|g/s|j|f|s|j  
 Capital de la provincia panameña de Colón, ubicada en la costa caribeña del país.

**COLÓN**  
colón/aj h|k|d|f|t|e|c|n|o|l/j|k|e|r|e/s|j|f|s|j  
**Cristóbal Colón** fue un navegante, cartógrafo, almirante, virrey y gobernador general de las Indias al servicio de la Corona de Castilla, famoso por haber llegado a América, el 12 de octubre de 1492.

**COLÓN**  
colón/h|h|h|j|d|f|t|e|c|n|o|l/j|k|j|a|f|j|n|g/s|j|f|s|j  
 El **colón** es la última porción del aparato digestivo en la mayoría de los vertebrados.

Lucas tomó el primer sitio que le apareció en el buscador... y no era lo que pidió la maestra.

**¡CUÁNTA CONFUSIÓN!**

Hay algo que no anduvo bien en la búsqueda que hizo Lucas sobre Colón en Internet. Contesta:

- ¿Qué pasó con el trabajo de Lucas?
- ¿Cómo se pueden evitar estas confusiones?
- ¿Usas Internet para las tareas de la escuela?
- ¿Cómo haces para buscar información?

**CON LA LUPA EN LOS SITIOS DE INTERNET**

Organizados en pequeños grupos realicen una investigación en Internet siguiendo estos pasos:

- Armen una lista de todos los sitios web que conocen o visitan habitualmente para hacer sus tareas.
- Seleccionen un tema y busquen sobre él en estos sitios y en otros que les resulten interesantes.
- Elijan sólo 3 (tres) sitios de los que visitaron y realicen una ficha de cada uno utilizando el modelo que les proponemos a continuación:

Nombre del sitio:

Dirección: www.

Descripción: este es un sitio dedicado a .....

Recursos (diccionario, videos, etc.):

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

En Internet hay muchas páginas web con una gran variedad de información.

Como siempre aparecen muchos resultados en una búsqueda, es necesario que estos sean **verificados** para decidir cuáles sirven y cuáles no, ya que la información hallada debe ser confiable y pertinente.

Será importante que previamente a la búsqueda se puedan fijar **criterios de selección** junto a los alumnos y alumnas, para pensar entre todos cómo encontrar la información necesaria y lograr un correcto e inteligente uso del buscador.

Existen algunos criterios para orientar la evaluación de los sitios web y la información que encontramos en ellos, algunos son: **autoridad** (quién es el responsable del sitio, prestigio y fuentes utilizadas); **actualización** (si hay incorporación periódica de nuevos recursos); **navegabilidad** (es la facilidad que se le ofrece al usuario de ubicarse y moverse dentro del sitio, que esté organizado con menús, índices, buscador, etc.); **selección de contenidos** (los contenidos deben manifestar especial cuidado en el tratamiento y el enfoque dado al

desarrollo de un tema); **legibilidad** (refiere a una buena combinación de colores, tamaños y tipos de letras, fondos e ilustraciones, que permita leer en la pantalla y navegar de una manera adecuada y atractiva); **adecuación al destinatario** (verificar que el contenido sea adecuado para el destinatario a quien se dirige).

Se recomienda al docente realizar un fichero en papel o virtual (por ejemplo “Guardar en Favoritos”) los sitios encontrados que hayan pasado los criterios de selección y que ofrezcan información fidedigna.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Logren potenciar y especificar una búsqueda de información en Internet.
- Desarrollen una capacidad crítica para evaluar los contenidos de las páginas web y discriminar materiales irrelevantes.
- Comiencen a armar criterios de verificación sobre la confiabilidad de la información encontrada.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Cómo hacemos para buscar información en Internet?
- ¿Siempre encontramos lo que buscamos?
- ¿Siempre nos sirve la información encontrada?
- ¿Cómo sabemos si la información de los sitios web es correcta?
- ¿Cómo usan COPIAR/PEGAR?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Internet como fuente de información.
- Análisis de contenidos y las fuentes publicados en la web.
- Selección/ evaluación de páginas y sitios web a los que se accede.
- Metodología de búsqueda de información en la Red.



## ACTIVIDADES



**COMENCEMOS A TRABAJAR.** Para abrir el tema se propone que los alumnos y alumnas compartan la situación que se presenta en la ficha.



**¡CUÁNTA CONFUSIÓN!** Se plantean preguntas para analizar la situación que leyeron. Será importante que el docente genere un espacio para socializar las respuestas del grupo y profundice la puesta en común apoyándose en las preguntas esenciales.



**CON LA LUPA EN LOS SITIOS DE INTERNET.** El docente dividirá a sus alumnos en pequeños grupos para realizar una investigación sobre diferentes sitios de Internet siguiendo las pautas que se plantean en la ficha. Al finalizar el trabajo, es importante que puedan compartir la información y comenzar a armar un fichero con los datos de los sitios web que les resultaron interesantes para buscar información y realizar tareas escolares.



**¿QUÉ TAN BUENO ERES HACIENDO BÚSQUEDAS EN LA RED?** A modo de cierre y evaluación de lo aprendido, los alumnos y alumnas deberán pensar las respuestas correctas entre 3 opciones. El docente realizará una puesta en común, donde se debatirán las respuestas.




**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros en forma grupal.

# FICHA 9

## CONTENIDOS INADECUADOS EN LA WEB

### VEO, VEO




AMIGOS CONECTADOS

FICHA 9

**CONTENIDOS INADECUADOS EN LA WEB**

VEO, VEO...



Seguramente te habrá pasado que al buscar una página en Internet hayas entrado a sitios que no tenían nada que ver con lo que buscabas. Incluso puede ser que te hayas asustado alguna vez, porque la página que abriste no era para un niño o niña de tu edad.


Estas cosas pueden pasar. Cuando estás en Internet puedes encontrarte sin querer con **contenidos inapropiados**. ¿Qué significa esto? Quiere decir que puedes accidentalmente acceder a fotos, páginas o videos que son para personas más grandes que tu. Un ejemplo puede ser que aparezcan en tu pantalla imágenes de violencia o de sexo, o te topes con un sitio web que expresa odio hacia una religión o grupo en particular. Esta situación te puede hacer sentir incómodo/a y tal vez, generarte muchas preguntas.

En esta ficha te proponemos hablar sobre el tema, para sacarte dudas y para que sepas cómo manejarte ante situaciones similares.

—

▶ **VEO UN VIDEO**

Veamos el video "Multiplica la violencia por cero"



×

☁️ **¿QUÉ PIENSAS?**

¿Qué te parece lo que sucede en el video?

.....

.....

¿Piensas que reenviar un video de una pelea ayuda a difundir la violencia?

.....

.....

¿Cómo creés que se sintieron los chicos que protagonizaron la pelea al verse en Internet?

.....

.....

☁️ **A MÍ TAMBIÉN ME PASÓ**

Julia estaba frente a la computadora buscando páginas nuevas con juegos para chicas... pero ¡¡¡OPS!!! APARECIERON EN LA PANTALLA SITIOS QUE NO ERAN DE JUEGOS, SINO QUE ERAN ¡PARA ADULTOS!

**BUSCADOR**

JUEGOS PARA CHICAS

Buscar

**LAS MEJORES CHICAS**

las-mejores-chicas/hxaskidda/infoesad/

Juegos, chat adulto, encuentros, pareja solos y solas, para chicas y chicos, algo

**JUEGOS PARA CHICAS**

chicas, chicas, chicas/hxazdsdflha/hagng

Los más divertidos juegos para chicas

muchos mas juegos para chicas que te divierten

**¡QUÉ HORROR!**

Esto no era lo que yo estaba buscando...

×

### CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

En la red circulan muchos contenidos que no son adecuados para chicos y el acceso a ellos, de manera intencional o no, es frecuente. Entre ellos podemos considerar la pornografía, los contenidos violentos, los discriminatorios, los que fomentan malos hábitos, etc.

Estos materiales, si son consumidos y “creídos” por los chicos, según su grado de madurez, pueden generarles algún tipo de daño. Los niños, niñas y adolescentes suelen quedar expuestos a contenidos destinados a adultos, voluntaria o involuntariamente. Algunos de ellos se sienten perturbados cuando dichos materiales ingresan en su entorno sin que los hayan buscado, por ejemplo a través del correo electrónico no deseado.

Si se busca proteger a los niños y adolescentes de los riesgos vinculados al uso de las tecnologías es necesario **formar usuarios responsables**. La noción de “uso responsable” parte de considerar el **rol activo de los chicos y chicas para promover su propio bienestar**. Para ello es necesario brindarles los criterios necesarios para que sepan evitar, protegerse y afrontar de forma adecuada las situaciones que los incomodan.

Es fundamental que las pautas de autocuidado sean elaboradas de forma conjunta con los chicos y chicas a partir de las experiencias personales que hayan tenido y de las que hayan escuchado de sus pares.

El conocimiento de sus derechos y las formas en las que pueden ser vulnerados, así como nociones de respeto y criterios para elegir los contenidos y validar las fuentes, son aspectos esenciales en la construcción de la **ciudadanía digital**.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Logren reconocer situaciones de incomodidad, temor o intimidación en la web.
- Agudicen su percepción acerca de los riesgos asociados a determinadas situaciones y conductas vinculadas a la utilización de las TIC.
- Adquieran estrategias que los protejan en sus prácticas cotidianas.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué actividades cotidianas al usar las TIC pueden ser riesgosas o dañinas?
- ¿Por qué no estoy preparado para ver páginas de adultos?
- ¿Cómo podemos resolver una situación incómoda en la web?
- ¿Qué adultos de confianza pueden ayudarnos en estas situaciones?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Desarrollo de la capacidad para pedir ayuda.
- Construcción de criterios para la toma de decisiones.
- Construcción de pautas de autocuidado.

## ACTIVIDADES



**VEO UN VIDEO.** Invita a los alumnos y alumnas a mirar el video “Multiplica la violencia por cero”, donde un adolescente filma a otros chicos en una pelea y publica el video en Internet. El video invita a reflexionar acerca de no ser multiplicador de la violencia.



**QUÉ PIENSAS.** Propone dos preguntas para pensar sobre el video que compartieron.



**A MÍ TAMBIÉN ME PASÓ.** El docente propondrá a los alumnos y alumnas leer la viñeta y analizarla siguiendo las preguntas de la ficha. Es importante que el docente genere un espacio de confianza para el intercambio de opiniones.




**LOS SÍ Y LOS NO.** Propone a los alumnos decidir qué hacer y qué no cuando se encuentran con contenidos inadecuados para su edad en Internet. En cada una de las actividades que propone la ficha el docente deberá abrir espacios de intercambio, teniendo en cuenta que la temática puede generar incomodidad en el grupo.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo.

# FICHA 10 INTERNET DESDE EL CIBER O LOCUTORIO POR LOS CIBERS



FICHA 10

**INTERNET DESDE EL CIBER-CAFÉ**

**POR LOS CIBERS**

Muchos niños van al ciber o ciber-café para jugar y muchos adultos van al ciber para trabajar o entretenerse. Al igual que en casa, el uso de Internet puede ser más o menos seguro en un ciber o en un locutorio, depende de cómo lo uses y de cómo te comportes. Proteger tu privacidad, controlar el tiempo que usas las máquinas, ser cuidadoso con las páginas que visitas, ser respetuoso con los demás, no hablar con desconocidos, son pautas muy importantes que debes tener en cuenta si vas seguido al ciber.

**INVESTIGANDO ANDO**

Seguramente conoces algunos de los ciber que hay en tu barrio. La propuesta ahora es relevar los ciberns o locutorios que existen cerca de la escuela. ¿Cómo? Yendo a observarlos y realizando pequeñas encuestas a los encargados de los mismos para recabar información.


ENCUESTA PARA EL DUEÑO O ENCARGADO:	CIBER 1	CIBER 2	CIBER 3
¿Los niños vienen solos o acompañados por un adulto?			
¿Qué páginas visitan?			
¿Hay filtros para menores en las máquinas?			

Observa y describe:	CIBER 1	CIBER 2	CIBER 3
¿Cómo es la iluminación del ciber?			
¿Cuántas computadoras hay?			
¿Las computadoras están separadas por tabiques o paredes?			
¿Es limpio el lugar?			
¿Sientes que es un lugar seguro para niños como tu?			

**¿UNA LEY PARA LOS CIBERS?**

Se aprobó una ley para regular los ciber y locutorios.

- Los dueños de los ciber, en lugar de pagar impuestos, pueden destinar horas de su ciber para que concurren los chicos de las escuelas de la ciudad.
- Es obligatorio que todas las computadoras de los ciber tengan un protector de pantalla con consejos sobre cómo usar Internet.
- Se prohíbe el ingreso y permanencia a los menores de 18 años de edad, desde las 22:00 hs y hasta las 6:00 de la mañana, salvo que se encuentren en compañía de un familiar mayor de edad.
- Los menores de 18 años tienen prohibido el uso de juegos en red por más de 2 horas.



## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

A la hora de conectarse a Internet, los **ciberns** o **ciber-café**s son los espacios más frecuentados por los chicos durante sus vacaciones y por aquellos que no cuentan con Internet en su hogar. También acuden allí quienes aun teniendo computadora, lo hacen por cuestiones de conectividad, o para evitar alguna limitación impuesta en el hogar (por ejemplo, uso compartido, costos telefónicos, prohibiciones, etc.), o para participar en juegos online, en tiempo real. Esto evidencia que las nuevas tecnologías no sólo han generado un espacio virtual de interacción sino que, a la par, han generado para muchos chicos y jóvenes **nuevos espacios de encuentro social** en el mundo físico.

La interacción en persona con desconocidos que se produce en los ciberns, la falta de políticas que los regulen y la cantidad de tiempo que los chicos pasan en estos lugares, sin supervisión ni apoyo parental, ha llevado a considerarlos espacios que requieren ser contemplados en las estrategias educativas dirigidas a la **promoción de un uso responsable** de las TIC.

Sugerimos que los docentes trabajen en clase sobre la siguientes pautas que favorecerán a un mejor **acompañamiento** de estas prácticas:

- Brindar espacios de clase para pensar aquello que ven y oyen en los ciber o locutorios.
- Trabajar en función de las anécdotas y experiencias que los alumnos y alumnas cuentan en clase.

## **OBJETIVOS**

Que los alumnos y alumnas:

- Reconozcan el ciber como un espacio público, donde comparten computadoras y un espacio físico con desconocidos.
- Comprendan cuáles pueden ser los riesgos y las precauciones a considerar si concurren a esos ámbitos.
- Valoren el diálogo que pueden establecer con el docente acerca del uso de Internet en los cibernets.
- Reflexionen acerca de las conductas de autocuidado.

## **PREGUNTAS ESENCIALES**

- ¿Por qué un ciber es un espacio público? ¿Qué se comparte allí con otras personas?
- ¿En qué momentos vamos al ciber? ¿Con qué frecuencia?
- ¿Qué actividades realizamos en el ciber?
- ¿Vamos solos o acompañados? ¿A quién le avisamos?
- ¿Cuáles son los riesgos que podemos correr en un ciber y cómo nos cuidamos?
- ¿Qué precauciones podemos tomar cuando usamos una computadora en un ciber?

## **CONTENIDOS ESPECÍFICOS**

- El ciber/locutorio como espacio público.
- Los riesgos de la interacción con adultos desconocidos.
- Estrategias de acompañamiento.
- Formación de autonomía.
- Protección de datos personales (contraseñas, cierre de sesión).

## ACTIVIDADES



**INVESTIGANDO ANDO.** Se introducirá el tema conversando sobre las características de los cibers que ellos conocen, abriendo el espacio para contar experiencias personales. Luego, si es posible, el docente propondrá hacer una visita a algunos cercanos a la escuela, para observarlos y hacer unas preguntas a sus encargados. Una vez que tengan las respuestas podrán organizar la información obtenida y analizar los resultados.



**¿UNA LEY PARA LOS CIBERS?** El docente presentará una ordenanza municipal que regula los cibers y les preguntará qué piensan. En grupos, redactarán una ordenanza propia, poniéndose en el lugar de “intendentes” de su ciudad, con el fin de que los cibers y locutorios sean más seguros para los chicos. Una vez terminado el trabajo grupal, compartirán las propuestas y votarán las preferidas por todos. Para cerrar el docente propondrá hacer una nueva ley a partir de las ordenanzas más votadas de todos los grupos.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo. Además cada uno escribirá un mensaje en el cartel de la ficha, que considera sería oportuno colocar en los cibers para cuidar a los niños.

**Disney CLUB PEBBLIN**

**AMIGOS CONECTADOS**

**FICHA 11**

**DERECHOS Y DEBERES EN INTERNET**

**SOMOS CIBERCIUDADANOS**

Al igual que en nuestra vida, en Internet convivimos con otras personas, nos expresamos, nos mostramos y nos comunicamos con otros. Ser ciudadanos digitales quiere decir que tenemos derechos y obligaciones en Internet, como en casa, en la calle o en la escuela. Veamos cómo es esto en el mundo virtual.

**PARA PENSAR Y DISCUTIR**

¿Cuáles piensas que son tus derechos en el mundo virtual?

Te damos unas pistas: para que puedas reflexionar, lee cuáles son algunos de TUS DERECHOS EN LA RED.

1. Tienes derecho a acceder a información y a la tecnología.
2. Tienes derecho a expresarte libremente.
3. Tienes derecho a dar tu opinión en los temas que te involucran.
4. Tienes derecho a ser protegido y no ser discriminado.
5. Tienes derecho a educarte y a acceder a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar tu formación.
6. Tienes derecho a tu intimidad, a no dar tus datos personales por la Red, y a cuidar tu imagen.
7. Tienes derecho a divertirte y a jugar mediante Internet y otras nuevas tecnologías.
8. Tienes derecho a utilizar las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

**LOS DERECHOS EN IMÁGENES**

En parejas, elijan uno de los derechos para representar por medio de una fotografía, un dibujo o una imagen que encuentren en una revista.

PEGAR O DIBUJAR AQUÍ

CONSEJO PARA LA LECTURA INTERACTIVA

**CONCEPTOS E IDEAS CLAVES**

En la actualidad vivimos una doble ciudadanía: aquella que implica un cara a cara y la que está mediada por múltiples pantallas, la “ciudadanía digital”. Internet es un nuevo escenario donde hoy nos vinculamos con los demás, opinamos, nos informamos, compramos, etc.

A diferencia de la ciudadanía nacional no es necesario alcanzar la mayoría de edad para adquirir la ciudadanía digital. Por eso, los niños y niñas deben ser educados desde muy pequeños para interactuar responsablemente a través de las TIC y así poder prevenir situaciones de riesgo, reconociéndose en un rol activo en lo que hace a su protección personal y en el ejercicio del cuidado y respeto por las demás personas con quienes interactúan.

En el abordaje de este módulo temático será importante plantear un enfoque que considere como fundamental que los niños, niñas y adolescentes puedan conocer y ejercer sus **derechos** cuando usan Internet. Algunos de ellos son:

- Derecho a la privacidad.
- Derecho a expresarse libremente.

- Derecho a navegar seguros.
- Derecho a ser protegidos por los adultos responsables.
- Derecho a ser respetados y a no ser discriminados.

También existen **deberes** que se relacionan con pautas de conducta ligadas a principios y valores que tienen en cuenta los derechos antes mencionados. Algunas **obligaciones** de todo ciberciudadano son:

- Respetar al otro.
- No discriminar.
- No agredir.
- Respetar la privacidad de los demás.
- Denunciar a las personas o instituciones que violan derechos.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Puedan aprovechar el medio como una herramienta de participación y de intervención en la sociedad.
- Conozcan sus derechos y deberes en el entorno virtual para poder reflexionar sobre ellos y ejercerlos.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué es ser un ciudadano?, ¿y un ciudadano digital?
- ¿Qué similitudes y diferencias encontramos entre el “mundo físico” y el “mundo virtual”?
- ¿Qué es un derecho?
- ¿Qué es una obligación?
- ¿Cuáles son nuestros derechos y obligaciones como ciudadanos?, ¿y cómo ciudadanos digitales?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Derechos y deberes en el mundo virtual.
- El cuidado de uno mismo y de los otros en los entornos virtuales.
- Construcción de vínculos solidarios.
- Ciudadanía nacional - ciudadanía digital.



## ACTIVIDADES



**PARA PENSAR Y DISCUTIR.** El docente abre un espacio de debate a partir de la pregunta:  
¿Cuáles piensas que son tus derechos en el mundo virtual?

A continuación se invita a los niños a leer en la ficha cuáles son algunos de sus **derechos**:

1. Tienes derecho a acceder a información y a la tecnología.
2. Tienes derecho a expresarte libremente.
3. Tienes derecho a dar tu opinión en los temas que te involucran.
4. Tienes derecho a ser protegido y a no ser discriminado.
5. Tienes derecho a educarte y a acceder a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación.
6. Tienes derecho a tu intimidad, a no dar tus datos personales por la Red, y a cuidar tu imagen.
7. Tienes derecho a divertirte y a jugar mediante Internet y otras nuevas tecnologías.
8. Tienes derecho a utilizar las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medioambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

Para finalizar, se propone que respondan en forma individual acerca de cuáles creen que son sus **responsabilidades** cuando interactúan usando Internet.



**LOS DERECHOS EN IMÁGENES.** Se propone que, por parejas, los alumnos elijan uno de los derechos para representar por medio de una fotografía, dibujo o collage.



**CIUDADANOS EN LA RED.** Propone a los alumnos y alumnas pensar qué significa para ellos ser buenos ciberciudadanos.




**¿QUÉ DERECHOS EJERCÉS EN ESTAS SITUACIONES?** Se plantean distintas situaciones donde los niños tienen que reconocer qué derecho ejercen en cada una de ellas.

**FICHA 12**

# CIBERBULLYING

## ¿CÓMO NOS TRATAMOS EN LA WEB?



**FICHA 12 CIBERBULLYING**

**¿CÓMO NOS TRATAMOS EN LA WEB?**


Seguramente a ti, como a casi todos los niños y niñas, les gusta jugar, conversar, hacer un deporte, organizar programas, juntarse para hacer la tarea o salir después de la escuela o el fin de semana. Pero esto no siempre es así... en algunos grupos hay chicos que suelen comportarse de manera más violenta. Cuando se insulta, se agrede, se humilla o se maltrata intencionalmente a los mismos compañeros sostenidamente, se dice que está habiendo **bullying**.

Desde que surgieron las tecnologías como Internet, correo electrónico, celulares, algunos eligen estos medios para molestar. En este caso se llama **ciberbullying** y se da cuando por ejemplo se le envían a alguien mails o mensajes agresivos, se crea un grupo en contra de alguien en una red social o se publican fotos o videos que lo humillan.

Es muy importante evitar el bullying y las agresiones personalmente o con las tecnologías. Siempre avísale a tus padres u otro adulto de confianza si te pasa algo malo como esto o llegas a ser testigo de un ataque contra otros.

**COMENCEMOS A TRABAJAR**

Dos compañeros crearon un grupo en una red social que se llama "Lucía la más fea de la escuela".



**PARA PENSAR**

¿Cómo te sentirías en el lugar de Lucía?

-----

-----

¿Te gustaría unirte a un grupo así? ¿Por qué?

-----

-----


¿Cómo podrías ayudar a Lucía?

-----

-----

**UN VIDEO PARA PENSAR**

Veamos juntos el video "Yo también odio a Carlitos" y escribe tus impresiones.



-----

-----

### CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

**Ciberbullying** se refiere a las conductas hostiles que se producen en forma sostenida y deliberada por parte de un individuo o grupo, con la finalidad de producir daño a otro, a través de la utilización de las TIC. Es un fenómeno bastante habitual entre pares y se emparenta con el "Bullying".

El agresor puede hostigar a su víctima empleando mensajes de texto a celulares, chats o mensajería instantánea, con imágenes tomadas con las cámaras de los teléfonos, a través del correo electrónico, de las redes sociales o con páginas web dedicadas a la victimización de una persona específica. A través de este tipo de herramientas tecnológicas se difunde información (verídica o no) y burlas sobre la víctima con el objetivo de humillarla, afectando la imagen de la víctima y su relación con sus pares. Se juega una relación de poder sobre el acosado.

El agredido frecuentemente sufre esta situación de **acoso en silencio**, y es probable que los adultos de referencia como padres y docentes no tengan conocimiento de la misma

hasta que ésta llegue a un estado avanzado. El acosado sufre consecuencias en su valoración personal, en su rendimiento escolar, en su estado de ánimo y en sus vínculos, que pueden ser de gravedad si el acoso no es detenido a tiempo.

Los pares de los niños intimidados en línea, así como en el mundo real, muchas veces son **testigos** del *ciberbullying* y no reaccionan de manera solidaria. Sin embargo, ellos pueden cumplir un importante rol: alertar y proteger a sus compañeros cuando se los daña o corren riesgo de ser dañados, en lugar de conformar una mayoría silenciosa que no se pronuncia respecto al problema. **La intimidación acaba más rápidamente cuando la situación de *ciberbullying* se hace pública**, y los jóvenes mismos expresan su empatía e intervienen poniendo en juego mecanismos de cooperación y solidaridad.

Y aunque estas situaciones de agresión se manifiestan en lo virtual, es un medio más donde se potencian formas de agresión que también se producen “cara a cara”.

## **OBJETIVOS**

Que los alumnos y alumnas:

- Reconozcan situaciones en que la cooperación posibilita el cuidado personal y el cuidado del otro.
- Comprendan las consecuencias de conductas sostenidas de hostigamiento y acoso a un par.
- Incorporen normas de convivencia y respeto en la interacción a través de las TIC

## **PREGUNTAS ESENCIALES**

- ¿Cómo se siente quien recibe una agresión a través de Internet o el celular?
- ¿Por qué creen que agreden los que agreden?
- ¿Qué piensan de quienes se suman a páginas que agreden a otros?, ¿por qué lo hacen?, ¿qué les dirían?
- ¿Qué debemos hacer si un amigo o amiga está siendo molestado a través de redes sociales?
- ¿Qué puedo hacer si me siento agredido?

## **CONTENIDOS ESPECÍFICOS**

- Consecuencias de las interacciones virtuales en el mundo real.
- Normas de convivencia en los entornos virtuales.
- Respeto por las diferencias.
- Responsabilidad sobre los contenidos producidos y/o difundidos por Internet.
- Construcción de vínculos solidarios.

## ACTIVIDADES



**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** Para abrir el tema se plantea una situación hipotética en la que dos amigos abren un grupo en las redes sociales que se llama “Lucía, la más fea de la escuela”. El docente planteará la situación a sus alumnos y alumnas, les pedirá que imaginen de qué se trata este grupo, si conocen alguna página de este tipo y con qué intenciones se crean.



**¡PARA PENSAR!** Se proponen preguntas para pensar y debatir sobre la situación planteada.



**UN VIDEO PARA PENSAR.** El docente compartirá con sus alumnos y alumnas el video “Yo también odio a Carlitos”, en el que una joven crea un grupo en una red social para odiar a un chico llamado Carlitos. Al grupo se adhieren gran cantidad de usuarios que comparten, invitan a participar y comentan en el grupo. Al conocer a Carlitos y lo que causó en su vida este grupo, la joven decide darlo de baja, pero el daño ya está hecho. Luego responderán juntos las preguntas que se proponen en la ficha.



**NO LO SUBAN.** A modo de cierre y evaluación de lo aprendido, los alumnos y alumnas deberán pensar las respuestas correctas entre 3 opciones de una trivía. El docente realizará una puesta en común donde se debatirán las respuestas.




**CONVIVIR EN LA RED.** Se propone armar un reglamento en grupos con pautas que ayudan a una buena convivencia en Internet.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo.


# CAMBIO DE IDENTIDAD/ RESGUARDO DE CONTRASEÑAS

¿ERES O NO ERES?



AMIGOS CONECTADOS

¿ERES O NO ERES?



¿Alguna vez escuchaste a alguien decir que le "entraron" a su cuenta? ¿Conoces a alguien que se haya creado una cuenta falsa para hacerle una broma a algún compañero/a? ¿Compartiste tu contraseña con algún amigo/a y después te peleaste? Estos y otros problemas suceden a diario en la red, pensemos un poco sobre ellos.

**¡QUÉ PROBLEMÓN!**

Daniela y Lucía son mejores amigas. Comparten todo: juegos, secretos, salidas... y también sus contraseñas de la red social que usan. Una mañana se pelearon, como les pasa a todos los amigos. La pelea podría haber durado poco, pero esa tarde Lucía entró en la cuenta de Daniela usando la contraseña que su amiga le había confiado. Cambió la foto que Daniela había elegido para su perfil, en la que estaba abrazada con Lucía. En la nueva foto Daniela estaba sola.

¿Cómo creen que se sintió Daniela cuando entró a su cuenta?

¿Qué harían en el lugar de Daniela?

**¡CHAU PUNTOS!**

Facundo fue a jugar a lo de su amigo Nacho. Como siempre, jugaron en Internet a su juego preferido. Cuando Facu se fue, olvidó cerrar su sesión. El hermano mayor de Nacho, Santiago, al encontrarse con la sesión iniciada, entró al juego y "se regaló" todos los puntos que Facu había acumulado.

¿Cómo creen que siguió esta historia?

¿Cómo piensan que pueden solucionar este problema?

¿Qué consejos le darían a Facundo para que esto no le vuelva a pasar?

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Existe un amplio margen de casos en que niños, niñas y adolescentes han usado la identidad o contraseña de sus amigos, quizás como broma o curiosidad pero, sin lugar a dudas, esto ha significado **invadir la intimidad** de otro. Estas acciones siempre tienen **consecuencias** (que suelen ignorar o minimizar los responsables) para sus compañeros y en sus vínculos.

Los más pequeños también tienen sus formas de "hacer trampa" en la Red, como por ejemplo, creando nuevos usuarios cuando los suspenden por varios días en un juego virtual, utilizando lenguaje inapropiado o rompiendo alguna de las reglas de convivencia establecidas, que son rápidamente detectadas por el sistema.

Todas estas situaciones se dan en un **contexto** que favorece la emergencia de estas conductas tramposas:

- Sensación de anonimato ("nadie sabe que soy yo").
- Sensación de impunidad ("otra gente lo hace y no le ha ocurrido nada").

- Adultos que desconocen las actividades que realizan sus hijos/as con la computadora.
- Nuevas posibilidades de la Red, que hacen del usuario un protagonista cada vez más activo e influyente en la creación de contenidos de todo tipo.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Reflexionen acerca de las pautas de ética y convivencia que rigen los vínculos entre las personas.
- Comprendan que las conductas en los medios virtuales pueden tener consecuencias en la vida real.
- Puedan contar experiencias vinculadas a la temática abordada, especialmente las que pudieran ser negativas para ellos mismos o para sus pares.
- Alcancen sus propias conclusiones sobre las conductas tramposas usando tecnologías.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Cómo te sentirías si un/a amigo/a tuyo/a te leyera algo muy íntimo, como un diario personal? ¿Por qué?
- ¿Cuál son las diferencias de engañar en el “mundo físico” y en el “mundo virtual”?
- ¿Por qué las contraseñas son información personal?
- ¿El anonimato puede proteger a alguien que quiere molestar? ¿Qué piensan de hacer cosas malas desde el anonimato?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Importancia del resguardo de las contraseñas.
- Las contraseñas como información personal.
- Pautas de ética y convivencia.
- Significado del anonimato y consecuencias cuando se busca dañar de manera anónima.

## ACTIVIDADES




**¡QUÉ PROBLEMÓN! ¡CHAU PUNTOS!, MARTÍN EN PROBLEMAS.** Se plantean tres situaciones dilemáticas para debatir, pensar y buscar diferentes soluciones.



**GRAFITIS.** El docente propondrá a sus alumnos y alumnas redactar 3 grafitis sobre el cuidado de las contraseñas en Internet. Para esto cuentan con una lista de palabras que pueden ayudarlos.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo.



AMIGOS CONECTADOS

FICHA 14

HAZ UN CLIC EN EL ARTE


¿Te imaginas estar viendo los cuadros más famosos del mundo desde tu computadora? ¡Es así! Con un solo click puedes visitar los mejores museos, acceder a las obras de arte más famosas o conocer a artistas desconocidos que usan Internet para que la gente aprecie sus pinturas, esculturas o su música. ¡Y tu también puedes ser un creativo con tu computadora! ¿Sabías acaso que para muchos artistas la herramienta fundamental para crear es la computadora?

✕

**DE PASEO POR EL MUSEO**

Desde una computadora con conexión a Internet podrán visitar el Museo Xul Solar, que difunde la obra del pintor argentino Alejandro Xul Solar. Conocerán las obras de arte que se exponen como si estuvieran allí ¡Pasen y vean!


<http://www.xulsolar.org.ar/2010/recorrido-e.html>



✕

**DESPUÉS DE LA VISITA**

¿Recorriste la página? Ingresá a la Colección permanente del museo en <http://www.xulsolar.org.ar/2010/coleccion-e.html>



¿Cuáles son las obras que más te gustaron? Elige 3 y describe las sensaciones que te provocó cada una.

.....

.....

.....

.....

Haz click en la obra "Las cuatro" ¿Qué estarán mirando los personajes? Te proponemos que inventes una pequeña historia a partir de este cuadro tan curioso.

.....

.....

.....

.....

**CONCEPTOS E IDEAS CLAVES**

Internet ofrece la posibilidad de acceder y difundir tanto las creaciones artísticas que hacen a nuestro capital cultural (música, artes plásticas, literatura, cine, etc.), como así también **ser protagonistas**. Las nuevas tecnologías nos brindan la posibilidad de crear en forma sencilla y accesible contenidos propios y publicarlos. Existen multiplicidad de programas y aplicaciones que permiten pintar, realizar animaciones, intervenir fotografías, componer música, etc. Conocer esto es parte de aprovechar y hacer un buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Se valora la herramienta "blog" para poder crear páginas donde expresar una posición, desarrollar un tema o mostrar contenidos. Se sugiere al docente que investigue previamente cómo se crea un blog en [www.blogger.com](http://www.blogger.com)

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Valoren a Internet como un medio de difusión y promoción del arte.
- Conozcan otros modos de navegar diferentes.
- Conozcan las aplicaciones disponibles en las tecnologías que utilizan cotidianamente.
- Exploren formas de crear a través de las nuevas tecnologías.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Conociste alguna obra de arte a través de Internet?
- ¿Visitas museos o galerías de arte a través de Internet?
- ¿Alguna vez realizaste algún dibujo, video o tema musical usando la tecnología?
- ¿Conoces programas para editar fotos, pintar o filmar?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Internet como medio de difusión y promoción de artistas y obras de arte.
- Internet como medio que permite el acceso a la cultura.
- Las nuevas tecnologías como herramientas para crear y expresarse.

## ACTIVIDADES



**DE PASEO POR EL MUSEO.** El docente propone a sus alumnos y alumnas conocer el museo de Xul Solar a través de Internet. Visitarán la página realizando los recorridos que deseen.



**DESPUÉS DE LA VISITA.** Se propone ingresar a la colección permanente para conocer la obra de Xul Solar y realizar algunas actividades en forma individual a partir de la observación de algunas obras.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se dan a conocer algunos recursos vinculados a la producción artística, para realizar con las tecnologías cotidianas.



**RECREA CON ARTE.** Propone explorar la computadora personal, la de la casa o la de la escuela, conocer los programas para dibujar y editar fotos para luego realizar un collage utilizando imágenes producidas por los alumnos o seleccionadas de Internet.



**PASEN Y VEAN.** Se invita a los alumnos y alumnas a armar un blog donde mostrar sus propias producciones.




**SE ESCAPARON LAS VOCALES.** Se trata de encontrar 5 acciones, completando las vocales, que posibilita el tener un blog.



# INTERNET ES UN MEDIO DE EXPRESIÓN


¡TU OPINIÓN  
CUENTA!




AMIGOS CONECTADOS

FICHA 15 INTERNET ES UN MEDIO DE EXPRESIÓN

¡TU OPINIÓN CUENTA!



Internet es un medio excelente para poder expresar nuestra opinión y participar en temas que nos interesan. A través de las redes sociales, las cadenas de correos, los blogs o páginas web podemos manifestar lo que pensamos sobre cómo cuidar nuestro planeta, cómo proteger a los animales, cómo mejorar nuestra vida, compartir nuestros gustos musicales y mucho más.

×  **VECINOS MOVILIZADOS**

Un grupo de vecinos de San Vicente armó un blog para poder compartir las preocupaciones y las soluciones que proponen a los problemas de su comunidad.

Visita el blog y enlérate  
<http://comisionturismoycultura.blogspot.com.ar/>

**Red de Vecinos y Asociaciones de San Vicente**

La Red del Puma es el grupo de vecinos del Barrio Vecinos que trabaja por mejorar la calidad de vida de los vecinos de San Vicente. El grupo se reúne los días martes y jueves a las 19:00 horas en el Club de Fútbol de San Vicente para discutir y proponer soluciones a los problemas de la comunidad.

El grupo de vecinos de San Vicente se reúne los días martes y jueves a las 19:00 horas en el Club de Fútbol de San Vicente para discutir y proponer soluciones a los problemas de la comunidad.


—

**Red de Vecinos y Asociaciones de San Vicente**

La Red del Puma es el grupo de vecinos del Barrio Vecinos que trabaja por mejorar la calidad de vida de los vecinos de San Vicente. El grupo se reúne los días martes y jueves a las 19:00 horas en el Club de Fútbol de San Vicente para discutir y proponer soluciones a los problemas de la comunidad.

El grupo de vecinos de San Vicente se reúne los días martes y jueves a las 19:00 horas en el Club de Fútbol de San Vicente para discutir y proponer soluciones a los problemas de la comunidad.

×

 **UN BLOG PARA EXPRESARSE**

¿Quiénes se expresan a través de este blog?

.....

.....

¿A quiénes les llega lo que publican en su blog los vecinos de San Vicente?


.....

.....

Elige dos de los temas o actividades que ellos comparten en su blog que te parecen interesantes.


.....

.....

 **NUESTRO BLOG**

Ahora ya pueden participar en la creación de un blog para el barrio o colonia en el que viven. ¿Qué temas les gustaría compartir con otros vecinos?

## BLOG



COMUNICACIÓN Y LENGUAJES

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Las **posibilidades** que ofrecen las TIC pueden ser aprovechadas por todos. La **simultaneidad** con la que miles de usuarios pueden recibir un mismo mensaje, la **inmediatez** con la que podemos comunicarnos, su **accesibilidad** e **impacto** han posicionado a las TIC, y particularmente a Internet, como el medio de interacción y expresión más utilizado por niños, jóvenes y adultos.

Siempre debemos tener en cuenta que existen otros actores en la web, y que, por lo tanto, tenemos que ser cuidadosos con la información que publicamos y respetar las pautas de la ciberconvivencia.

Se valora la herramienta “blog” para poder crear páginas donde expresar una posición, desarrollar un tema o mostrar contenidos. Se sugiere al docente que investigue previamente cómo se crea un blog en **www.blogger.com**.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Valoren a Internet como un medio de expresión individual y social.
- Logren identificar publicaciones que reflejen diferentes expresiones y deseos de los usuarios en la Red.
- Reconozcan las ventajas y desventajas de utilizar Internet como medio de expresión.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué es un medio de expresión?
- ¿Qué cosas podemos expresar en Internet?
- ¿Qué cosas no debemos publicar?, ¿por qué?
- ¿Qué es participar en la vida ciudadana?
- ¿Por qué es valioso participar?
- ¿En qué causas participar y en cuáles no?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Ventajas y desventajas de expresarse y participar a través de Internet.
- Participación ciudadana y compromiso.

## ACTIVIDADES



**VECINOS MOVILIZADOS.** El docente invitará a los alumnos y alumnas a visitar un blog de vecinos de San Vicente en el que expresan las dificultades de su comunidad y comparten las soluciones que encontraron para algunas de ellas.




**UN BLOG PARA EXPRESARSE.** Se proponen algunas preguntas para conocer quiénes crearon el blog y con qué objetivo lo hicieron. Será interesante retomar las respuestas para discutir acerca de los modos de participación y compromiso que posibilita Internet.



**NUESTRO BLOG.** Se invita al grupo a crear un blog para el barrio de la escuela donde puedan expresar aquellas actividades que realizan, cosas que les preocupan sobre el barrio y su comunidad, campañas para colaborar con instituciones barriales, etc.



**COMENTARIOS EN LOS MEDIOS.** Se presenta una noticia para que los alumnos lean. Además se los invita a ver los comentarios que dejaron otros lectores y a expresar su opinión en un medio de comunicación abierto como es un diario digital.



AMIGOS CONECTADOS


ENCUESTA

**FICHA 16** CONECTAR GENERACIONES

**¿QUÉ SABEN LOS GRANDES DE INTERNET?**

¿Sabías que cuando tus padres eran niños no había internet ni teléfonos celulares? Por eso a veces les cuesta mucho más que a los niños aprender a usarlos. Pero aunque tengan más dificultad o no les guste tanto, igual pueden ayudarte en muchas situaciones... y tú también a ellos!

**INTERNET A LO GRANDE**



**¡A INVESTIGAR!**

Como ya sabes, los adultos usan las tecnologías de manera diferente a cómo lo hacen los niños. Te proponemos les hagas una pequeña encuesta a algunos adultos cercanos (puede ser tu padre, tu madre, la maestra, el abuelo, etc.) para ver las diferencias...

1. ¿Para qué usas Internet?

2. ¿Usas alguna red social? ¿Cuál?

3. Marca con una cruz las cosas que no sabes hacer o que te cuestan mucho:

<input type="radio"/> Mandar mails	<input type="radio"/> Descargar películas o música
<input type="radio"/> Compartir una foto	<input type="radio"/> Hacer compras virtuales
<input type="radio"/> Enviar mensajes de texto	<input type="radio"/> Leer el diario
<input type="radio"/> Buscar información en Internet	<input type="radio"/> Buscar recetas
<input type="radio"/> Descargar programas	<input type="radio"/> Chatear

4. ¿Qué te gustaría hacer que no pudiste hasta ahora?

**CÓMO LOS AYUDAMOS**

Ahora que juntaron un montón de encuestas, es momento de analizar los resultados. ¿Qué diferencias encontraron entre cómo usan las tecnologías los adultos y los niños?

¿En qué podemos seguramente ayudarlos?

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

Llamamos **nativos digitales** a los niños, niñas y adolescentes para quienes las TIC representan un modo “natural” de comunicación entre ellos y de interacción con el mundo porque conviven con las tecnologías desde muy pequeños.

Los **inmigrantes digitales** son las personas adultas que tienen que aprender a usar las tecnologías, que no les resulta sencillo su uso y que no tienen naturalizado su uso como los niños.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Se valoren como sujetos que pueden aprender y también enseñar sobre uso de tecnologías a otras generaciones.
- Logren desnaturalizar sus prácticas sociales y el mundo tecnológico que los rodea.
- Comprendan que las prácticas sociales y los modos en que nos comunicamos son contingentes y se transforman con el correr del tiempo.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Cómo se comunicaban nuestros abuelos?, ¿y nuestros padres?
- ¿Qué actividades solían hacer en su tiempo libre?
- ¿Cómo nos comunicamos nosotros?
- ¿Qué actividades hacemos en nuestro tiempo libre?
- ¿Qué nos pueden enseñar los adultos sobre tecnologías?, ¿en qué pueden ayudarnos?
- ¿Qué podemos enseñarles nosotros?, ¿en qué podemos ayudarlos?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Vínculos solidarios intergeneracionales.
- Los propios saberes y los de los otros.

### ACTIVIDADES



**INTERNET A LO GRANDE.** Para abrir el tema se presenta una viñeta y se invita a los alumnos y alumnas a expresar aquello que les sugiere.



**¡A INVESTIGAR!** El docente propondrá a sus alumnos realizar pequeñas encuestas a adultos cercanos para conocer qué hacen en Internet.



**CÓMO LOS AYUDAMOS.** Una vez que tengan una cantidad importante de encuestas hechas podrán analizar los resultados y comparar las respuestas de los adultos con lo que ellos hacen en Internet. Luego los alumnos tendrán que pensar en qué situaciones pueden ayudar a los adultos a conocer y utilizar Internet.



**VEO VIDEOS.** Compartirán los videos “Ayudá a tus abuelos”. Estos videos invitan a los niños a ayudar a sus abuelos a realizar trámites por Internet. Una vez que los hayan visto, responderán las preguntas de la ficha y compartirán las respuestas con sus compañeros.




**QUERIDO ABUELO.** El docente propondrá a sus alumnos y alumnas escribir una carta para un abuelo contándole qué es Internet, cómo se usa, para qué sirve y para qué podría utilizarla.



**CONECTAR GENERACIONES.** Se propone al grupo organizar talleres para padres y abuelos, en los cuales podrán enseñarles algunas cosas sobre el uso de las tecnologías, como por ejemplo, mandar mails, utilizar las redes sociales, editar fotos, etc. Antes del taller los chicos deberán planificarlo, evaluar los espacios y recursos que necesitan y distribuir los roles a la hora de recibir a los adultos.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros en forma grupal.




AMIGOS CONECTADOS

FICHA 17

LAS TIC EN LA ESCUELA

ON/OFF




Las nuevas tecnologías también llegaron a la escuela, pero ¿cómo se usan? ¿cuándo se puede?, ¿dónde lo hacemos? Estas y otras preguntas vamos a responderlas pensando juntos...

×

**BUSCANDO POR LA ESCUELA**

En este festival de la escuela se están usando muchas tecnologías. Completá el cuadro que está a continuación y pensemos juntos si es el momento adecuado para usar por ejemplo, el teléfono celular.



×

**¡A PONERNOS DE ACUERDO!**

Hay mucha discusión entre los grandes sobre cómo utilizar las tecnologías en la escuela. Es muy importante que tú también opines sobre esto.

En la clase de historia, el maestro le muestra a los chicos una presentación con muchos datos. Juan, en lugar de copiar, saca su celular y toma una foto de la diapositiva. El maestro se sorprende, le dice que no se puede usar el celular en clase. ¿Qué piensas?

.....

.....

.....

Tecnología	¿Te parece adecuado su uso en ese momento?	¿Por qué?

**CONCEPTOS E IDEAS CLAVES**

Con la entrada de las TIC en el aula se ha configurado una **nueva realidad escolar**: en el horario de clase los chicos mandan mensajes y se sacan fotos con sus celulares; juegan con sus netbooks; escuchan música con sus reproductores (mp3, mp4, etc.) entre otras actividades.

Ante este escenario cotidiano, **cuidar el espacio de aprendizaje** dentro del aula se presenta como un desafío para los docentes, que oscilan entre **prohibir o aprovechar su uso en el aula**.

Cualquiera sea la opción por la que se tome partido, es importante que el docente logre **sostener el rol de adulto y facilitador del proceso de aprendizaje**, trabajando en el acompañamiento de los alumnos y alumnas, llevando la clase hacia los objetivos propuestos y comprendiendo que aunque existe una nueva configuración de la realidad escolar sigue siendo fundamental y necesaria la puesta de **límites** para crear un espacio propicio para el aprendizaje.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Reflexionen junto al docente cuál es el ambiente beneficioso para el aprendizaje en el aula (actores, contenidos, comunicación, ruidos) y piensen estrategias para su optimización.
- Problematicen y se cuestionen acerca del uso de las TIC en el aula.
- Construyan pautas para el uso de las TIC en el aula (cómo, cuándo, dónde).

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Por qué traemos computadoras, celulares y otras tecnologías a la escuela?
- ¿Qué pasa si alguien está escribiendo un mensaje con su celular o escuchando el mp4 mientras se trabaja en clase?
- ¿Esto molesta a los compañeros?
- ¿Qué debería hacer el docente?
- ¿Para qué podríamos usar las TIC en el aula?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- La nueva realidad escolar con la inclusión de tecnologías.
- Espacio y condiciones óptimas para aprender.
- Pautas de uso de las TIC en la escuela.

## ACTIVIDADES




**BUSCANDO POR LA ESCUELA.** Para disparar el tema, se presenta una escena de un festival en la escuela, donde muchos de sus integrantes están utilizando las nuevas tecnologías. Los alumnos deberán identificar qué tecnologías se utilizan y tendrán que decidir si su uso es o no adecuado para ese momento.




**¡A PONERNOS DE ACUERDO!** Se presentan varias situaciones donde se usan tecnologías en la escuela, algunas permitidas, otras no, y otras para debatir. Es importante valorar qué opinión tienen los chicos sobre cómo incorporar las tecnologías.



**NUESTROS CONSEJOS.** Se propone leer los consejos y luego pensar otros, en forma individual, para compartir con el resto del grupo.



AMIGOS CONECTADOS



**EXTRA, EXTRA!**

Entra a la página de un diario que conozcas. Elige una noticia que te parezca interesante para compartir con tus compañeros.

¿Cuál es el título de la nota? ¿Por qué te resulta interesante?

.....

.....

¿Cuál es el tema de la noticia?

.....

.....

¿En qué sección del diario la encontraste? Marca la que corresponda:

- Economía
- Política
- Sociedad
- Deporte
- Espectáculos
- Actualidad
- Tecnología
- Otra

¿Puedes escribir un comentario en la web de la noticia? ¿Qué te gustaría escribir?

.....

.....

.....


**FICHA 18**

**INFORMAR -  
INFORMARTE**

**NOTICIAS  
EN LA RED**

Seguramente viste a tu madre o a tu padre leer el diario por Internet. Tú mismo, si quieres enterarte de algo, lo primero que haces es buscarlo en la web. A diferencia del diario en papel, leer el diario en la computadora te permite ver una misma noticia en varios periódicos, comparar puntos de vista, compartir noticias que te interesaron con otras personas y expresar tu opinión sobre un tema.

Ahora que leamos el diario por internet, a Bobi se le complica...



.....

.....

.....

**CONCEPTOS E IDEAS CLAVES**

El acceso de los niños, niñas y adolescentes a las diversas fuentes de información hace que sea muy importante que puedan desarrollar una mirada analítica en sus búsquedas, lo que les permitirá realizar un **trabajo crítico y autónomo** del manejo de la información.

Además de aprender a encontrar la información que buscan, es importante que los chicos puedan adquirir criterios para **tomar una postura y fundamentar** lo que piensan, ante las múltiples voces y enfoques que aparecen en los medios.

**Este módulo puede complementarse con los contenidos de la FICHA 8 (CUANDO TODO ESTÁ EN INTERNET).**

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Desarrollen su capacidad crítica sobre la información que circula en la Red.
- Puedan expresar su punto de vista durante el trabajo en clase.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué es la información?
- ¿Por qué es importante la información?
- ¿De dónde proviene la información?
- ¿Existe una información verdadera?
- ¿Cómo analizar los mensajes emitidos por diferentes medios de comunicación?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Valor de la información.
- Información válida y no válida.
- Compartir la información.

## ACTIVIDADES



**¡EXTRA – EXTRA!** Se propone a los alumnos y alumnas ingresar a algún diario en Internet y elegir una noticia para compartir con sus compañeros.

Antes de compartirla con el resto del grupo, deberá responder algunas preguntas sobre la nota que seleccionaron.



**RONDA DE NOTICIAS.** Compartirán las noticias que encontraron, contando de qué se trata cada una. Luego se podrán de acuerdo para leer algunas de ellas entre todos.

Si cuentan con una impresora, el docente planteará la posibilidad de armar, en el aula o en algún lugar de la escuela, una cartelera de noticias para seguir diariamente algún tema que les haya interesado o pueden renovar la cartelera semanalmente para mantenerse informados.

Con la computadora podrán hacer una revista del grado con las notas que les interesan o escribiendo nuevas. Pueden usar la herramienta blog, un procesador de texto o un programa de presentaciones.



**SI NO TE ENTERASTE.** El docente le pregunta a sus alumnos si saben que las noticias de los diarios se pueden compartir en Internet y cómo. Les presentará una noticia deportiva que un niño podría haber compartido con algunos de sus allegados y les propondrán elegir una noticia para compartir, decidiendo con quién y por qué compartirían esa información.





## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Conozcan y profundicen sobre las posibilidades que brinda Internet para ayudar a otros.
- Comparen los fines de las campañas solidarias con las conductas hostiles del *ciberbullying*.
- Puedan generar sus propias campañas solidarias.

## PREGUNTAS ESENCIALES

- ¿Qué formas conocen para ayudar a otro?
- ¿Por qué se obtienen tan buenos resultados cuando se utiliza Internet para causas solidarias?
- ¿Qué campañas solidarias virtuales conocen?
- ¿Participaron alguna vez de una campaña solidaria virtual? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de campaña podríamos hacer nosotros?

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Vínculos solidarios.
- Viralidad.
- Internet como herramienta para ayudar a otros.
- Campañas virtuales.

## ACTIVIDADES




**¡COMENCEMOS A TRABAJAR!** Se propone a los alumnos y alumnas responder dos preguntas para pensar qué es ayudar, que se siente cuando uno ayuda y cuando recibe ayuda.




**EN RED PARA AYUDAR.** Se invita al grupo a conocer los sitios web de dos organizaciones solidarias: Greenpeace ([www.greenpeace.org](http://www.greenpeace.org)) y Unicef ([www.unicef.org](http://www.unicef.org)). Luego de navegarlos libremente, tendrán que responder preguntas para pensar el objetivo y las actividades que realizan estas fundaciones.



**Y NOSOTROS... ¿CÓMO PODEMOS AYUDAR?** El docente invitará a sus alumnos y alumnas a ser parte y participar de una campaña solidaria para colaborar con una institución del barrio de la escuela.



AMIGOS CONECTADOS



FICHA 20  
 CIUDADANÍA  
 DIGITAL

TU CIBERCIUDADANÍA  
 A PRUEBA

¡Llegamos a la última ficha de AMIGOS CONECTADOS! Ahora sí que ya eres un experto con todo lo que aprendiste sobre el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

**TRIVIA: ¡CUÁNTO QUE APRENDIMOS!**

Responde este test para ver cuánto aprendiste sobre el uso de Internet. Marca la respuesta elegida en cada caso.

1. Estás por abrir una cuenta en una red social... ¿Cómo configuras tu privacidad?

a. Elijo tener un perfil público para que todos vean lo que escribo.

b. Sólo mis amigos pueden ver mi información y publicaciones.

c. No hago ninguna modificación a la configuración que propone la red social.

2. Recibes una solicitud de amistad de alguien que no conoces... ¿Qué haces?

a. La acepto para ver quién es y cómo me conoce. Cualquiera cosa después lo elimino.

b. Rechazo la invitación.

c. Me fijo si tengo muchos amigos en común para aceptarlo.

3. Te encantan los videojuegos...

a. Apenas llegas del colegio, te sientas a jugar y no te levantas hasta la hora de cenar.

b. Siempre te reservas algún rato del día para jugar con la computadora. Los fines de semana, generalmente, pasas más tiempo frente a la pantalla.

c. No juegas, dicen que pueden hacerte mal a la salud.

4. La maestra pidió que buscaran material acerca de La Revolución Francesa para trabajar en clase. ¿Qué haces?

a. Buscas solo en libros y enciclopedias; Internet no sirve para estudiar.

b. Visitas algunos sitios web diferentes, comparas la información y si necesitas, pides ayuda.

c. Escribes "Revolución Francesa" en el buscador e imprimes las páginas del primer sitio que aparece ya que seguro es el más importante y de paso, ahorras tiempo.

5. Tienes el chat abierto y alguien comienza a hablarte. No recuerdas quién es ni por qué está entre tus contactos. Te dice que va al curso de un amigo y, luego de un rato, propone pasar por tu casa para ir juntos por un helado. ¿Qué respondes?

a. Le preguntas a tu amigo si es verdad que lo conoce.

b. Rechazas la invitación y no le das ningún dato tuyo.

c. Le das la dirección de tu casa, siempre es bueno hacer nuevos amigos.

6. Volviste de unas vacaciones buenísimas con tu familia y quieres compartir las fotos en tu red social. ¿Qué haces?

a. Cargas todo el álbum y las publicas.

b. Seleccionas aquellas que más te gustan, cuidando que nadie de los que aparece en las fotos se sienta incómodo.

c. Compartes las fotos más divertidas: cuando a tu hermano se cayó, la foto en que tu amiga salió horrible y la que está tu prima saludando al chico que le gusta.

7. En la red tienes derecho a...

a. Publicar y contar cosas de los demás, cada uno tiene derecho a decir lo que quiera.

b. Expresarte y dar tu opinión sin agredir a los demás.

c. Compartir fotos de otras personas, si ellos no cuidan su privacidad, tu puedes usar sus imágenes para lo que quieras.

**¿Qué tal te fue?**

Si la mayoría de tus respuestas son b, ¡aprendiste mucho a lo largo de estas fichas! Navegar en Internet te resulta seguro, interesante y divertido porque conocés tus derechos y tus responsabilidades. ¡Felicitaciones!

Si la mayoría de tus respuestas son a o c, todavía hay algunos temas para seguir trabajando para que navegar por Internet sea seguro, interesante y divertido para ti y para los demás. Puedes volver a leer los consejos de estas fichas, charlar con tus amigos, con tus maestros y con tus padres sobre estos temas.

## CONCEPTOS E IDEAS CLAVES

El objetivo de esta ficha será realizar un recorrido por todos los temas abordados en este programa y así consolidar el aprendizaje a través de un trivia para que los alumnos y alumnas pongan en juego la **ciudadanía digital**.

## OBJETIVOS

Que los alumnos y alumnas:

- Construyan conocimiento de modo colaborativo.
- Consoliden los aprendizajes adquiridos durante el programa de Uso Responsable de las TIC.
- Logren apropiarse de las pautas de convivencia y autocuidado.

## ACTIVIDADES



**¡CUÁNTO QUE APRENDIMOS!** A modo de evaluación de lo trabajado, se invitará a los alumnos y alumnas a realizar una trivia o test en la que tendrán que tomar decisiones con respecto al uso de las tecnologías.



**¡ASÍ SÍ!** Se presentan viñetas con escenas en las que se están utilizando las TIC. Se pedirá a los alumnos y alumnas que decidan si se está haciendo un uso adecuado o inadecuado de las tecnologías y luego que escriban un epígrafe para cada escena.



**TECNO SOPA.** Este juego propone encontrar en una sopa de letras acciones que se pueden realizar usando las nuevas tecnologías.



**TU FRASE PREFERIDA.** Se invita a los chicos a escribir una frase con la que se “quedan” como conclusión y cierre del programa de Club Penguin en la escuela.



# CERTIFICADO DE ASISTENCIA

Se certifica que

.....

ha asistido a la Jornada de actualización en Educación y Tecnología,  
dirigida a directivos y docentes de escuelas primarias  
en el contexto del **PROGRAMA REGIONAL AMIGOS CONECTADOS;**  
dictada el día ..... de ..... del año 20.....

**Marcela Czarny**

Presidente Asociación Civil chicos.net

**chicos.net**



## **RECURSOS PROPUESTOS EN LAS FICHAS**

### **VIDEOS:**

Todos los videos que aparecen en las fichas están disponibles en el sitio [amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)

Se sugiere al docente que los mire previamente a la clase.

**FICHA 5:** “¿Nos conocemos?”. Gentileza de Internet Sano. Jefatura de Gabinete de Ministros. Presidencia de la Nación. Argentina.

<http://www.youtube.com/watch?v=DKmCmYBmKs4>

**FICHA 6:** “No te dejes atrapar”. Realizado por alumnos del Colegio Labardén. Argentina. Concurso Tecnología Sí.

<http://www.youtube.com/watch?v=StQYVRgy7NY>

**FICHA 9:** “Multiplica la violencia por cero”. Concurso Tecnología Sí.

<http://www.youtube.com/watch?v=z2xpCP5JOnU>

**FICHA 12:** “Yo también odio a Carlitos”. Puerta 18. Concurso Tecnología Sí.

[www.youtube.com/watch?v=N1hGhV-qHHs](http://www.youtube.com/watch?v=N1hGhV-qHHs)

**FICHA 16:** “Ayudá a tus abuelos”. ANSES.

[www.youtube.com/watch?v=O8wBs\\_qeoEk](http://www.youtube.com/watch?v=O8wBs_qeoEk)

[www.youtube.com/watch?v=es9SM7Baws4&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=es9SM7Baws4&feature=related)

### **SITIOS WEB:**

Se sugiere al docente que recorra previamente los enlaces que los alumnos trabajarán en las fichas.

**FICHA 14:** Museo Xul Solar. [www.xulsolar.org.ar/2010/recorrido-e.html](http://www.xulsolar.org.ar/2010/recorrido-e.html)

Blogger. [www.blogger.com](http://www.blogger.com) (herramienta para crear un blog)

**FICHA 15:** Red de vecinos y asociaciones de San Vicente.

<http://comisionturismoycultura.blogspot.com.ar/>

**FICHA 19:** Unicef. [www.unicef.org](http://www.unicef.org)

Greenpeace. [www.greenpeace.org](http://www.greenpeace.org)

## **EVALUACIÓN DEL PROGRAMA**

Pueden acceder a la evaluación en la sección ESCUELAS del sitio [amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)

**AMIGOS  
CONECTADOS**

**[amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)**



**INSPIRATE**  
COMPROMISO 