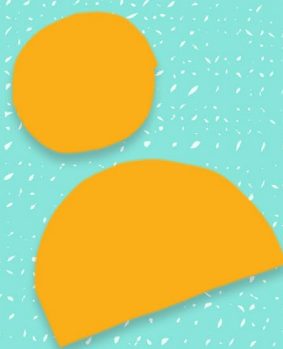
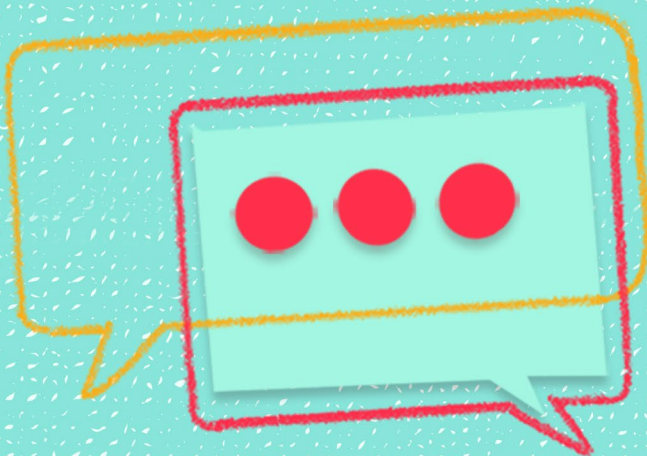


Disney

tinkerLAB

JUEGOS DE ESCAPE



TENEMOS MUCHO QUE DECIR

MANUAL DEL JUEGO

Para profundizar acerca del uso responsable
y la participación en Internet de niños, niñas
y adolescentes (NNyA)



ÍNDICE

PARTE 1. Presentación

- 3 ___ 1. Qué van a encontrar en este cuadernillo.
- 3 ___ 2. Fundamentación de la propuesta: Cultura Digital y juegos de escape.
- 5 ___ 3. El tema: “Acerca del uso responsable y la participación de Niños, Niñas y Adolescentes (NNyA) en Internet”.

PARTE 2. El juego

- 8 ___ 1. Materiales para el/la docente:
 - 8 1.1 Aspectos sobre la implementación del juego.
 - 9 1.2 Instructivo paso a paso para preparar el juego.
 - 11 1.3 Documento para leer e introducir el caso.
 - 12 1.4 Soluciones y ayudas para los enigmas.
- 14 ___ 2. Materiales para jugar (imprimir una copia por grupo)
 - 15 2.1 Enigmas.
 - 18 2.2 Otros materiales.

PARTE 3. Para continuar

- 22 ___ 1. Para seguir investigando.
- 24 ___ 2. Actividades para profundizar.
- 27 ___ **Glosario**

PARTE 1

1 QUÉ VAN A ENCONTRAR EN ESTE MATERIAL

¡Bienvenidos/as!

Cada uno de estos materiales contiene las herramientas necesarias para trabajar, con niños y niñas de 8 a 12 años, temáticas vinculadas a la Cultura Digital.

Encontrarán:



TEMAS

Información para que los/las docentes estén actualizados/as en los temas que presenta el juego.

Fichas imprimibles para poder armarlo en el aula. Instructivos y materiales que sirven como guía del juego.

MÁS

Actividades para seguir profundizando. Ideas y sugerencias para trabajar las temáticas desde las diferentes asignaturas.

JUEGO

Los **juegos de escape sobre Cultura Digital** ofrecen diferentes formas de generar aprendizajes:

- **Aprendizaje en la experiencia:** resolución de problemas, trabajo en equipo, clasificación y selección de información. Además, los participantes se identifican con las situaciones planteadas y generan empatía con los personajes. **¡Aprenden desde el plano cognitivo y también emocional!**

- **Clima que habilita:** contribuyen a generar un **clima de trabajo colaborativo y mucho entusiasmo por lo que deberán descubrir.** Esto sienta las bases para seguir trabajando las temáticas con interés y curiosidad.



PARTE 1

2 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Cultura Digital y juegos de escape

El impacto de la tecnología en la sociedad sigue creciendo. Los dispositivos digitales se vuelven omnipresentes, transforman los hábitos, y las formas de relacionarse y aprender.

Todo esto exige una educación que prepare y acompañe a niños y niñas para un uso responsable de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), y los ayude a construir pautas de cuidado de ellos mismos y de los demás.



La Cultura Digital transforma los diferentes ámbitos de participación en los que cada uno se desarrolla. El concepto de **“Cultura Digital”** engloba dos pilares fundamentales para trabajar con Niños, Niñas y Adolescentes (NNyA):

la Ciudadanía y la Alfabetización Digital.

Ciudadanía Digital

Promoción de los derechos y los deberes en entornos digitales.

Alfabetización Digital

Adquisición de habilidades necesarias para el consumo crítico, la producción de contenidos y la expresión con las TIC.

Empoderamiento de niños y jóvenes en el mundo actual.

Empoderando a Niños, Niñas y Adolescentes (NNyA) para usar las TIC a su favor, tanto en la defensa de sus derechos como en el aprovechamiento de las herramientas para usos creativos, activos y críticos.

¿Qué son los juegos de escape?

Son propuestas que, a través de escenarios armados con enigmas, pistas y objetos, proponen un desafío temático.

- Brindan un **aprendizaje inmersivo**, ofrecen un contexto y relacionan los temas con la realidad que los rodea.
- Ponen el contenido al servicio de la solución de problemas cotidianos y cercanos.
- Combinan estrategias lúdicas con situaciones ficticias semejantes a “lo real”.

- Plantean una meta “contrarreloj”: poder resolver un caso en un tiempo máximo.
- ¡Los estudiantes se involucran no solo desde los aspectos cognitivos, sino también emocionales!



EL ORIGEN



Su origen es un género de videojuegos llamado *“Escape the Room”* (escape de la sala) y la mayoría fueron adaptados desde allí para el mundo offline. Estas propuestas hicieron el camino inverso al de muchos juegos físicos o deportes, que se convierten en versiones para el mundo *online*.

Los desafíos inmersivos proponen la intensidad de un juego y la seriedad de una propuesta pedagógica. Incorporarlos en la escuela es una invitación a escuchar sensiblemente las ideas, dudas e inquietudes de los estudiantes en torno al mundo que los rodea.



Aprendizajes inmersivos

Se trata de sumergirse en la experiencia, “detener el tiempo” para participar comprometida y emocionalmente de la narrativa, y las interacciones que propone dicha experiencia. Cuando jugamos o videojugamos, o cuando miramos una serie, estamos inmersos en esa trama.

JUEGOS DE ESCAPE SOBRE CULTURA DIGITAL



Los tres juegos narran una historia y un conflicto por resolver a partir de numerosos enigmas. Cada uno contiene instrucciones, materiales y todos los elementos necesarios para implementar la actividad y convertir el aula en una verdadera sala de escape.

Esta metodología muestra amplias posibilidades interdisciplinarias, lo que la convierte en una actividad transversal al conocimiento.

¡Los y las participantes buscarán soluciones al mismo tiempo que se divertirán y reflexionarán sobre el uso de los medios digitales!

PARTE 1

3 EL TEMA: “ACERCA DEL USO RESPONSABLE Y LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES (NNYA) EN INTERNET”.

Acerca de los usos de Internet

Internet lleva entre nosotros más de treinta años (desde que es una tecnología accesible). Un tiempo considerable si se piensa en lo profundo que ha penetrado en la vida cotidiana y en la presencia masiva que alcanzó, pero poco en lo que refiere a políticas y cambios en la crianza y, especialmente, la educación. Además, su carácter ubicuo lo convierte en un espacio difícil de normativizar en un mundo regido por leyes territoriales. Las problemáticas que se van presentando generan nuevas reflexiones, nuevos paradigmas que interpelan y obligan a estar atentos a los nuevos códigos de uso, de aprovechamiento y de convivencia en la Red.

Para comenzar...

Los entornos digitales, como todo espacio de interacción entre personas, generan oportunidades y conflictos. Requieren de un aprendizaje sobre lo público, lo privado, los propósitos de cada espacio, las formas de interacción respetuosas y adecuadas a cada contexto. Pero lo que sucede en este caso es que los adultos no tienen mucha experiencia en este terreno, lo van aprendiendo mientras acompañan a los más jóvenes.

El tema no es solo aprender a habitar el mundo digital correcta y éticamente. Es también poder estar alerta a las nuevas problemáticas y los nuevos conflictos de intereses que interpelan a cada uno como ciudadano del mundo digital. ¿A cambio de qué se entregan datos personales en las aplicaciones? ¿Cómo detectar si una noticia es falsa o no? ¿Quién tiene acceso a las publicaciones que uno hace? Este juego abre el debate, primero, hacia los adultos responsables de la crianza y la educación de los más jóvenes.

Niños, niñas y adolescentes utilizan la web para muchas cosas:

- Publican fotos y videos.
- Crean historias.
- Buscan información para la escuela y sobre lo que les gusta.
- Arman y miran tutoriales para enseñar y aprender lo que saben.
- Juegan videojuegos en los que, muchas veces, se participa en equipo.
- Se expresan, se comunican, se conectan.
- Gestionan su identidad, eligen qué publicar y qué no, y qué mensajes transmitir.
- Programan o modifican códigos abiertos.

Algunos puntos para comenzar a reflexionar

• Huella Digital. Privacidad

Cada vez que uno sube una foto a una red social, comenta en un sitio o incluso cuando busca información en Internet va dejando una huella de sus gustos, intereses e inquietudes. Hoy, la mayoría tiene un perfil público en la web. Si hace el ejercicio de poner su propio nombre en Internet, posiblemente se sorprenda con la información que aparece. Seguro es consciente de muchas de estas páginas, pero de varias otras no. Existen algunos videos que ironizan esta cuestión:

- Tu vida en Internet

www.youtube.com/watch?v=IVvfx0GT5sk

- Vidente en escuela

www.youtube.com/watch?v=3S7qFGVfsqM

El tema es aprender a gestionar el propio perfil de manera tal que solo sea visible aquello que lo identifica y se quiera compartir. Para ello es necesario, en primer lugar, tener en claro qué cosas son privadas, públicas e íntimas (pág. 28) (esto puede variar para cada uno). Luego, conocer las configuraciones de privacidad (pág.27) que se ofrecen en las distintas redes sociales y que permiten definir quién puede ver cada uno de los contenidos que se publican.

A la vez, es importante trabajar con los más chicos

acerca de la perdurabilidad de esta información, ya que aquello que hoy no le avergüenza, quizás sí lo perjudique en el futuro.

• Big Data o inteligencia de datos

El término se comenzó a usar hace algunos años para dar cuenta de la cantidad de información que se genera y circula en Internet y que algunas empresas utilizan. Las aplicaciones que procesan estas informaciones (o macrodatos) analizan entre otras cosas: el comportamiento de los usuarios, extrayendo valor de la información almacenada y formulando predicciones a través de los patrones observados. Se utiliza para análisis científicos, para tomar decisiones sobre productos nuevos que se lanzan al mercado, enfocar publicidades, dar respuesta a quejas y reclamos. También se convirtió en una herramienta útil dentro de los procesos electorales. Permite seguir el sentimiento de los electores y la percepción que tienen los votantes sobre los candidatos, haciendo que las campañas se basen en datos de una forma mucho más dinámica y en ocasiones manipuladora o engañosa. Lo importante de este concepto es tomar conciencia de que las opiniones, "me gusta", actividades comerciales, búsquedas y todo nuestro "comportamiento" en la web puede ser estudiado y utilizado.



Tiempo de exposición a las pantallas

Existen diferentes opiniones y estudios con relación a los tiempos que, según cada edad, se debe estar expuesto a una pantalla. Cada uno debe tomar su propia "política de uso", tanto en el aula como en la casa. El sentido común, los valores previos de cada familia, los consensos y pautas generales de respeto en las escuelas son las variables que moverán la aguja para definir cuánto tiempo utilizar, o no, la conectividad y las pantallas. Algunos pilares desde donde armar su estrategia son:

- Aunque es conveniente controlar el tiempo transcurrido frente a las pantallas, es más importante evaluar la calidad de lo que se hace.
- Todas las decisiones, siempre y cuando la edad lo permita, deben ser dialogadas y consensuadas con los niños y las niñas para tener el compromiso de todos y comprender cuáles son las necesidades y deseos de cada integrante.
- No descuidar momentos de socialización presencial.
- Garantizar que sea un uso equilibrado con otras necesidades para el crecimiento.
- Guardar las horas de sueño necesarias para descansar, no exponer la vista al brillo de las pantallas por tiempos prolongados, cuidar la postura al utilizar dispositivos, evitar el sedentarismo.
- No exponerse a riesgos innecesarios, como cruzar la calle mirando el celular o utilizarlo al andar en bicicleta (o manejar en el caso de los adultos).

Por otra parte, el uso excesivo de los dispositivos puede provocar, en casos más extremos, alteraciones en el sueño, cansancio, aislamiento, entre otras manifestaciones. Habrá que estar atentos a las causas de estos comportamientos, ya que como en todo consumo excesivo (alimentos,

alcohol, drogas) la dependencia de algo externo suele estar encubriendo crisis profundas que requieren de un acompañamiento psicológico profesional.

• Habilidades transmedia

Los y las jóvenes llegan a su casa y se encierran en su burbuja, por eso nos preguntamos cómo aprenden estas cosas que saben hacer, ya que no se las enseñan los padres ni la escuela.¹

La investigación que coordina Carlos Scolari (<https://alfabetismotransmedia.org/>), construyó "un mapa de competencias relacionadas con la producción, el consumo y la postproducción de medios en el contexto de la cultura transmedia juvenil". Las competencias transmedia (transmedia skills) son habilidades que poseen los adolescentes, relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales, así como los procesos para resolver problemas en videojuegos, y para producir e intercambiar contenidos en plataformas web y redes sociales; lo mismo que con el consumo crítico de contenido narrativo (fanfiction, fanvids, etc.). Según explica, las competencias que identificaron suman 234: 44 catalogadas de primer nivel y 190 de segundo (como puede verse en la imagen). Están organizadas en nueve dimensiones diferentes: producción –donde se concentra la mayor cantidad de competencias secundarias–; narrativa y estética; gestión social, individual y contenidos; medios y tecnologías; ideología y ética; prevención de riesgos y performance.

Los modos en que los niños, niñas y adolescentes están adquiriendo las habilidades transmedia en nuevos entornos de aprendizaje informal son los mismos que se dan en otros ámbitos: resuelven problemas y aprenden haciendo o por imitación o simulación, por ejemplo.

1- Carlos Scolari en <https://findesemana.ladiaria.com.uy/articulo/2018/3/para-aprender-los-jovenes-usan-viejas-estrategias-en-nuevos-entornos/> [consultado mayo de 2019]



Fuente: <https://hipermediaciones.com/2018/03/19/transmedia-literacy-i/>

Por todo esto, se hace indispensable incluir las voces de niños, niñas y adolescentes en las decisiones acerca del uso de Internet. Ellos ya son protagonistas de los cambios en las maneras

de aprender, enseñar y trabajar que la Cultura Digital provoca, y son los constructores de su propio futuro.



PARTE 2

1.1 ASPECTOS PARA TENER EN CUENTA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO

“Tenemos mucho que decir” está pensado para introducir las temáticas “uso responsable y participación de Niños, Niñas y Adolescentes (NNyA) en Internet”, con niños y niñas de entre 8 y 12 años.

- **Fundamental:** ¡Juéguenlo antes! Al imprimir los materiales y prepararlos (ya lo verán en el “paso a paso”) intenten resolver los desafíos ustedes mismos para no encontrarse con sorpresas a la hora de implementarlo en las aulas.
- Al mismo tiempo, los juegos están planteados para darle **autonomía a los y las participantes**. El rol de los/las docentes es facilitar los materiales en los momentos indicados, pero sin intervenir en los procesos grupales a menos que sea “muy” necesario. ¡El **aprendizaje por descubrimiento es parte esencial de la propuesta!**

- Sin embargo, podrán proporcionarles las “ayudas” o pistas extra en los casos que noten mayor dificultad, ya que no todas las pistas ni juegos contemplan las mismas habilidades.
- Lo importante a la hora de crear una atmósfera de escape es respetar **el tiempo (45 minutos exactos)** y utilizarlo como un ingrediente clave para crear emoción. Para ello les recomendamos utilizar un reloj de cuenta regresiva como este www.youtube.com/watch?v=PTtkJNqlpWU (si cuentan con un dispositivo con conexión a Internet) o un reloj de pared o despertador.
- El espacio debe estar dispuesto, con anticipación, para trabajar en grupos de cinco o seis integrantes cada uno.

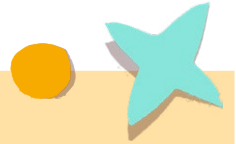
PARTE 2

1.2 INSTRUCTIVO PASO A PASO PARA PREPARAR EL JUEGO

Los materiales “PARA EL/LA DOCENTE” solo requieren una copia impresa para tener a mano durante el juego. De los llamados “PARA JUGAR”, en cambio, deben imprimirse tantas copias como cantidad de equipos participantes haya. Lo ideal es formar grupos de cinco o seis integrantes, pero para economizar recursos pueden formarse grupos más numerosos o incluso jugar todos juntos (todo el curso como un solo equipo).

Recursos necesarios

- Una mesa por grupo (idealmente de 5-6 integrantes)
- Una caja que pueda cerrarse con candado (por grupo) donde se esconde la resolución del juego. **ALTERNATIVA: puede reemplazarse por un sobre o una caja común sin candado.**
- Un candado con combinación (por caja). **ALTERNATIVA: en caso de utilizar sobre o caja sin candado, podrán decirle el número al/la docente para que se los entregue.**
- Tres sobres identificados con las siguientes banderas: uno con la del Uruguay, otro con la de Finlandia y otro con la de México.
- Caramelos o algún “presente” (para poner en las cajas) en nombre de la protagonista de la historia, acompañado por la nota de agradecimiento. **OPCIONAL.**
- Lápices.
- Un reloj (de pared o de mesa) o dispositivo (puede ser un celular) mostrando un video con cuenta regresiva (<https://www.youtube.com/watch?v=gTlx7ZO8B2g>).



Materiales para el/la docente (imprimir un solo juego)

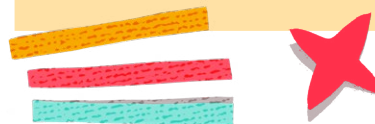
- Documento para leer e introducir el caso. pág. 11
- Soluciones y ayudas (SOS) para resolver los enigmas. pág. 12

Caso

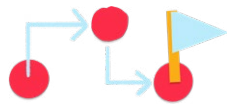
- Hoja con historia del juego. pág. 18
- Procesador Big Data. pág. 19
- Nota de agradecimiento firmada por Jesica. pág. 20
- Para armar sobres con banderas. pág. 21

Materiales para jugar (imprimir uno por grupo)

- Tres Enigmas pág. 14



PASOS



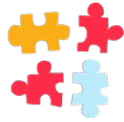
1. Imprimir todo el material para jugar (una copia por grupo).
2. Ubicar el reloj de forma visible para todos.
3. Armar los tres sobres con sus respectivas banderas (México, Finlandia y Uruguay) y sus pistas correspondientes y ponerlos a la vista.
4. Acomodar una mesa por equipo y disponer allí las hojas con los tres enigmas de forma visible, agregar también la hoja “Historia del juego”.
5. Colocar en el centro de cada mesa la caja cerrada con el candado (una por grupo) con los caramelos y la nota de agradecimiento adentro.

Preparar los candados con combinación para que se abran con el número 194 (este número se obtiene con la tabla de códigos al finalizar los tres enigmas).

6. Dejar lápices o fibrones y la hoja “Procesador Big Data” para escribir las tres recomendaciones (o bien algunas hojas para escribir las recomendaciones a medida que resuelven los enigmas, que se transcriben al final a la tabla de códigos. Ver niveles de dificultad en pág 10).

7. Tener a mano la presentación del juego “Para introducir el caso” a los y las participantes, en formato impreso.

PARA JUGAR



- 1. Organización.** Cada equipo se sentará en una de las mesas. No podrán tocar las hojas hasta que se inicie la competencia.
- 2. Introducción al juego.** Después de explicarles de qué tratan los juegos de escape, se les puede adelantar que este los va a llevar a pensar en un tema muy cercano: “los usos que hacen de Internet, los niños, niñas y adolescentes”. ¿Para qué utilizan ustedes la web? ¿Qué beneficios obtienen y qué problemas les causa? ¿Tienen acuerdos en la familia sobre tiempos de uso, contenidos que se pueden visitar, información que puede ser pública o no? ¿Les parece que tendría que haber leyes internacionales sobre el uso de Internet? ¿Saben lo que es la ONU (Organización de las Naciones Unidas que reúne delegados de los diferentes países para tratar problemáticas que afectan a la humanidad)? ¿Se debería encargar de regular las redes? Aquí podrán pensar algunas propuestas para hacer un uso responsable y positivo de la red.
- 3. Presentación del juego.** Leerles “para introducir el juego” (pág. 11). Aclararles que en este juego, esta hoja es también un elemento importante para resolver el número final, por eso cada equipo tiene una copia en su mesa.
- 4. Presentación de la dinámica.** ¡Manos a la obra! Aquí explicar que cada grupo tiene tres enigmas (acertijos y juegos para resolver) sobre la mesa y el objetivo es encontrar las pistas para escribir los tres consejos que necesita Jessica (la protagonista de la historia) para presentar en la ONU y anotarlos en la **hoja denominada “Procesador Big Data”** (Variante: la hoja puede entregarse luego de resolver los tres enigmas si se quiere aumentar el nivel de dificultad). Además, dentro de esa hoja encontrarán una una

clave para elegir el sobre (mostrar los sobres de los tres países) que los ayudará a abrir el candado.

- 5.** Recomendarles **mantener voz baja** para no dar pistas al resto de los grupos.
- 6. ¡Comienza el juego!** Chequear que los grupos hayan comprendido la consigna, desearles suerte y dar inicio al reloj de cuenta regresiva.
- 7. Desarrollo.** Durante el tiempo que tienen, los grupos irán descubriendo las diferentes pistas. Es importante estar atentos a que no se traben y alentarlos a pedir ayuda cuando lo consideren necesario.
- 8. La clave secreta.** Una vez que escribieron los tres consejos y se los entregaron al facilitador, se les pedirá que elijan un sobre. Solo en uno de ellos (México) se encuentra la pista correcta para abrir el candado de la ansiada caja. Si eligen otro sobre y el mensaje que reciben no los ayuda a abrir la caja. Si eligen otro sobre y el mensaje que reciben no los ayuda a abrir la caja, podrán volver a solicitar el de otro país. *En caso de usar un sobre o una caja sin candado tendrán que decirle el número correcto al/la docente para obtenerlo.*
- 9. Solución y agradecimiento.** Al abrir la caja los/las participantes encontrarán una nota de agradecimiento de Jessica y algún obsequio (por ejemplo: caramelos).
- 10. Por último,** conversar sobre los temas que surgieron; ¿qué les pareció el juego? ¿Creen que una situación así podría suceder? ¿Les gustaría que las personas adultas les consultaran sobre estos temas? ¿Conocían los términos *Big Data*, *viralización*, *exceso de uso*? ¿Qué otros temas les parece importante debatir? ¿Qué usos positivos hacen ustedes de Internet?

Niveles de dificultad



- El juego ofrece una hoja llamada “**Procesador Big Data**” que permite adivinar el número que abre el candado (194). ¿Cómo se usa? A medida que el equipo encuentra el consejo en cada uno de los enigmas, lo escribe en la sección Frase 1, Frase 2, Frase 3 respectivamente. Si la frase es correcta, notarán que la cantidad de letras

coincide con los guiones marcados en la hoja. Si luego colocan esta hoja sobre la denominada “**Historia del juego**” (que presenta los mismos marcos en las esquinas para poder colocarla correctamente) descubrirán, a trasluz en las zonas pintadas, los tres números que abren la caja. Esta es la función principal de la tabla de códigos.

Sin embargo, si esa tabla es entregada desde el principio, es probable que los grupos utilicen la cantidad de guiones de cada frase para identificar los mensajes en los diferentes enigmas, en lugar de tratar de resolverlos. Esto facilita la resolución del juego. Por ello es

importante decidir si dejar que resuelvan los enigmas y los escriban en hojas sueltas para transcribirlos a la tabla de códigos al final, o entregar la hoja desde el comienzo del juego, de acuerdo al nivel de dificultad que se quiera utilizar.

ALGUNOS CONSEJOS

Si bien el tiempo es un elemento fundamental del juego, muchas veces los niños y las niñas se olvidan de considerarlo. Es importante que el/la docente esté atento y lo regule para garantizar la resolución de las actividades.

- En caso de que los grupos vayan muy lento, el consejo es alentarlos a pedir ayuda.
- Si van muy rápido, se puede aumentar la dificultad suprimiendo ayudas e información.
- Para ambos juegos se puede manipular el reloj (o el video con la cuenta regresiva)

<https://www.youtube.com/watch?v=gTlx7Z08B2g> de acuerdo con la necesidad, para que los y las participantes sientan que les queda poco o mucho tiempo.



PARTE 2

1.3 DOCUMENTO PARA LEER E INTRODUCIR EL CASO

Esta sección está destinada a que los docentes puedan leer el comienzo de la historia para introducir el juego. Es importante mencionar también que los participantes tienen un texto similar en sus mesas ya que esas hojas son parte del juego, es decir, los ayudarán a resolver la última pista para acceder al contenido de la caja.

HISTORIA DEL JUEGO: Tenemos mucho que decir (versión simplificada para contar)

En la ciudad de Ginebra, Suiza, se está llevando a cabo una reunión de la ONU (la Organización de las Naciones Unidas) para tratar los problemas que la conexión a celulares, a computadoras y a pantallas en general causan a niños, niñas y adolescentes.

Falta muy poco tiempo para que termine la sesión, y los representantes están por redactar un pedido para que todos los países de la ONU limiten el tiempo y el uso de las pantallas, los juegos y las aplicaciones en general. ¡Algunos quieren prohibir las redes sociales a los menores de 18 años!

Jesica, de 15 años, acompaña a su mamá que es delegada de Brasil, y siente que están hablando de ella y de todos sus amigos y amigas. ¡Tiene el impulso de ser escuchada en nombre de todos los chicos, niños, niñas y adolescentes del mundo! Increíblemente Jesica logra que le den la palabra, y dice: "Los chicos, chicas y adolescentes hacemos muchas cosas en Internet. Publicamos fotos, creamos historias, buscamos información para la escuela. Mostramos lo que sabemos hacer

armando tutoriales y aprendemos de todo viendo los tutoriales de otros. Jugamos videojuegos en los que muchas veces tenemos que trabajar en equipo. Nos gusta contar nuestro estado de ánimo y las cosas que disfrutamos hacer. Conocemos gente con intereses parecidos a los nuestros, y elegimos qué publicar y qué no. Muchos hasta programamos o modificamos códigos abiertos y armamos algunas aplicaciones que nos sirven para facilitarnos la vida. Por eso, les pido que, para aprobar una ley así, tengan en cuenta los usos POSITIVOS que se le puede dar a las tecnologías; ¡y no se olviden de consultarnos! ¡Queremos poder opinar sobre los temas que tienen que ver con nosotros!".

Fue un discurso corto y preciso que duró solo un minuto, pero causó un gran silencio.

Los representantes se sorprendieron muchísimo y pensaron que Jesica tenía razón en sus reclamos, que tal vez debían incluir la voz de niños, niñas y adolescentes en estas decisiones. Luego de reunirse y discutir sobre las palabras de Jesica, dijeron: ¡daremos la oportunidad a los más jóvenes para que se expresen antes de emitir nuestras reglamentaciones! Para eso le pedimos a Jesica que consulte en sus redes y a sus amigos, y presente un escrito con tres recomendaciones. Si nos convencen, modificaremos nuestra propuesta.

¡Jesica tiene solo 45 minutos para escribirlas! ¿Se animan a ayudarla en el desafío?

El tiempo corre. ¡A jugar!

PARTE 2

1.4 SOLUCIONES Y AYUDAS PARA LOS ENIGMAS

Recuerden que la numeración de los enigmas no indica orden, es solo a fines de facilitar la organización del material. Es decir, los tres enigmas se disponen sobre la mesa de cada grupo y los/las participantes eligen el momento en que resolverán cada uno. En este caso, todos brindan frases que deberán escribir en la hoja **"Procesador Big Data"**. Luego, si descubren el secreto, con esa misma hoja podrán encontrar la pista para obtener los números que abren el candado (194).

ENIGMA 1 - HORAS DE USO DE PANTALLA

- La frase es: Ser un buen usuario de Internet es también saber cuándo desconectarse.

Nota: Este enigma permite debatir sobre la problemática de la sobre-exposición a las pantallas. Sin embargo, no existen respuestas consensuadas sobre el tiempo aconsejable, se trata más que nada de evaluar la calidad de los usos, qué hacen al estar conectados y el balance con otras actividades (al aire libre, con presencia física, actividad física, etc.).



ENIGMA 2 - HORAS DE USO DE PANTALLA

- La frase es la de Enrique: "Niñas, niños y adolescentes deben ser parte de la construcción de leyes para el mundo digital".

Ayuda: ¿Quién de los personajes no se contradice con ninguno de los posteos? ¿Si nos remitimos a su frase de cabecera, quién podría haberlos escrito?



Enrique

"Niñas, niños y adolescentes deben ser parte de la construcción de leyes para el mundo digital".

ENIGMA 3 - LA VIRALIZACIÓN

- La imagen verdadera es la última.

La frase es: "Tengamos una mirada exhaustiva para detectar imágenes falsas en las redes".

Ayuda: Para chequear que una imagen es verdadera pueden tener en cuenta que no sea trucada y que la fecha que aparece sea verosímil.

Nota: Los propios buscadores desarrollaron aplicaciones para poder chequear imágenes.



LA PISTA FINAL

Una vez que los equipos escribieron las tres frases llega el momento de elegir el sobre que los ayudará a saber qué tienen que hacer para poder abrir el candado.

El/la docente le preguntará al equipo que haya completado las tres frases: “¿qué país creen que podrá ayudarlos: México, Finlandia o Uruguay?”. Sabrán que es México porque a medida que van llenando la hoja de códigos los espacios grises se llenan con las letras MEX. Si eligen otro sobre y el mensaje que reciben no los ayuda a abrir la caja, podrán volver a solicitar el de otro país.

La pista en el sobre de México explica que al colocar la hoja del **Procesador Big Data** sobre la hoja **Historia del juego** podrán ver sombreados los números (a trasluz) para abrir el candado.

HISTORIA DEL JUEGO: TENEMOS MUCHO QUE DECIR

En la ciudad de Ginebra, Suiza, se está llevando a cabo la sesión número 34567/4 de la ONU (la Organización de las Naciones Unidas) para tratar los problemas que la conexión a celulares, a computadoras y a pantallas en general causan a niños, niñas y adolescentes del Planeta. Están presentes 97 países, en total 370 delegados.

Falta muy poco tiempo para que termine la sesión, y están por redactar un pedido para que todos los países de la ONU limiten el tiempo y el uso de las pantallas, los juegos y las aplicaciones en general. ¡Algunos quieren prohibir las redes sociales a los menores de 18 años!

Jesica, de 15 años, acompaña a su mamá que es delegada del Brasil, y siente que están hablando de ella y de todos sus amigos y amigas. ¡Tiene el impulso de ser escuchada en nombre de todos los chicos del mundo! Increíblemente, logra que le den la palabra, y dice:

“Los chicos, chicas y adolescentes hacemos muchas cosas en Internet. Publicamos fotos, creamos historias, buscamos información para la escuela. Mostramos lo que sabemos hacer armando tutoriales y aprendemos muchas cosas viendo los tutoriales de otros. Jugamos videojuegos en los que muchas veces tenemos que trabajar en equipo. Nos gusta contar nuestro estado de ánimo y las cosas que disfrutamos de hacer. Conocemos gente con intereses parecidos a los nuestros, y elegimos qué publicar y qué no. Muchos hasta programamos o modificamos códigos abiertos y armamos algunas aplicaciones que nos sirven para facilitarnos la vida. Por eso, les pido que, para promulgar esa ley, tengan en cuenta los usos POSITIVOS que se le puede dar a las tecnologías; ¡y no se olviden de consultarnos! ¡Queremos poder opinar sobre los temas que tienen que ver con nosotros!”.

Fue un discurso corto y preciso que duró solo **1** minuto, pero causó un gran silencio.

Los representantes se sorprendieron muchísimo y pensaron que Jesica tenía razón en sus reclamos y que tal vez debían incluir la voz de niños, niñas y adolescentes en estas decisiones. Se reunieron a puertas cerradas y luego hablaron en la sesión:

“A los países acá presentes les queremos decir que entendemos que lo que dice Jesica es importante. ¡Daremos la oportunidad a los más jóvenes para que se expresen antes de emitir nuestras reglamentaciones! Para eso le pedimos a Jesica que consulte en sus redes y a sus amigos, y presente un escrito con tres recomendaciones. Si nos convencen, modificaremos nuestra propuesta **92/721**”.

¡Jesica tiene solo **45** minutos para escribirlas!

¿Se animan a ayudarla en el desafío?

PROCESADOR DE BIG DATA

Cada red social tiene millones de datos de sus usuarios. Por separado no sirven, ¡pero si se los analiza a todos juntos, sí!

Esos datos pueden usarse, por ejemplo, para mejorar nuestras vidas en investigaciones científicas. Pero también, con fines poco éticos o comerciales: por ejemplo, accediendo a información de conversaciones privadas entre usuarios de una red social para ofrecerles productos.

Por eso te decimos: ¡¡BIG CUIDADO CON LA BIG DATA!!!

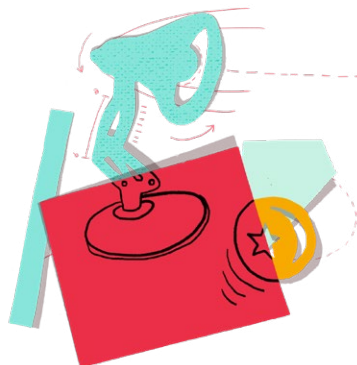
Esta hoja les sirve para procesar la información que encontraron en los enigmas

(Aquí deberán volcar los resultados de las pistas. La cantidad de letras de las frases encontradas en los enigmas debe coincidir con la cantidad de guiones)

FRASE 1: enigma 1

FRASE 2: enigma 2

FRASE 3: enigma 3



PARTE 2 2 MATERIALES PARA JUGAR

(IMPRIMIR UNA COPIA POR GRUPO)



PARTE 2

2.1 ENIGMAS

ENIGMA 1: Horas de uso de pantalla

- Los adultos nos dicen que dejemos de usar la compu, que estamos todo el día con el celular... ¡Es verdad! ¡Es que usamos Internet para muchas cosas!
¿Cuánto tiempo de pantalla está bien? ¿Cuánto está mal?
No hay un horario definido, siempre dependerá del uso que cada uno le dé.
- Pista: Esta secuencia de números los ayudará a formar la frase:
1 un buen **3** de Internet **2** saber **7** desconectarse
- Recorten, armen y escriban las frases y números en el juego de abajo.



Una que vez adivinen la frase, escribanla en la hoja del Procesador de Big Data.

ENIGMA 2: Huella digital

Todo lo que publicamos quedará para siempre en la Red.

- Uno de estos tres representantes de la ONU reafirmó en su discurso algo de lo que comparte en sus redes sociales como ideas y experiencias personales.
- Descubran quién es y conseguirán una frase para el Procesador de Big Data.



SHEN

Yo siempre digo
"Piensa antes de publicar"



MARÍA

"Propongo que se prohíba
el uso de Internet y celulares
porque es malo para nuestros hijos"



ENRIQUE

"Niños, niñas y adolescentes
deben ser parte de la
construcción de leyes
para el mundo digital"

¿A cuál de los tres representantes pertenecen estos posteos?

POSTEO 1 ...

Internet necesita construir sus propias leyes

Comentar

Me gusta Comentar

POSTEO 2 ...

Prohibir nunca es la solución. Dialoguemos.

Comentar

Me gusta Comentar

POSTEO 3 ...

Más importante que el tiempo que pasamos frente a la computadora, es para qué la utilizamos.

Comentar

Me gusta Comentar

POSTEO 4 ...

Mis nietos me ayudan a pensar nuevas ideas.

Comentar

Me gusta Comentar

ENIGMA 3: La viralización

¡Constantemente estamos recibiendo y reenviando imágenes, pero ¿nos tomamos el tiempo de chequearlas?

- Deberán investigar cuál de estas fotos es verdadera, y así obtendrán una frase para luego colocarla en el Procesador de Big Data.



“Lo que publicas en Internet deja de ser tuyo”



“Piensa antes de publicar”



“Tengamos una mirada exhaustiva para detectar imágenes falsas en las redes”

2.2 OTROS MATERIALES IMPRIMIR Y ENTREGAR UNA HOJA POR GRUPO

Hoja con la presentación del caso

HISTORIA DEL JUEGO: TENEMOS MUCHO QUE DECIR

En la ciudad de Ginebra, Suiza, se está llevando a cabo la sesión número 34567/4 de la ONU (la Organización de las Naciones Unidas) para tratar los problemas que la conexión a celulares, a computadoras y a pantallas en general causan a niños, niñas y adolescentes del Planeta. Están presentes 97 países, en total 370 delegados.

Falta muy poco tiempo para que termine la sesión, y están por redactar un pedido para que todos los países de la ONU limiten el tiempo y el uso de las pantallas, los juegos y las aplicaciones en general. ¡Algunos quieren prohibir las redes sociales a los menores de 18 años!

Jesica, de 15 años, acompaña a su mamá que es delegada de Brasil, y siente que están hablando de ella y de todos sus amigos y amigas. ¡Tiene el impulso de ser escuchada en nombre de todos los chicos del mundo! Increíblemente, logra que le den la palabra, y dice:

“Los chicos, chicas y adolescentes hacemos muchas cosas en Internet. Publicamos fotos, creamos historias, buscamos información para la escuela. Mostramos lo que sabemos hacer armando tutoriales y aprendemos muchas cosas viendo los tutoriales de otros. Jugamos videojuegos en los que muchas veces tenemos que trabajar en equipo. Nos gusta contar nuestro estado de ánimo y las cosas que disfrutamos de hacer. Conocemos gente con intereses parecidos a los nuestros, y elegimos qué publicar y qué no. Muchos hasta programamos o modificamos códigos abiertos y armamos algunas aplicaciones que nos sirven para facilitarnos la vida. Por eso, les pido que, para promulgar esa ley, tengan en cuenta los usos POSITIVOS que se le puede dar a las tecnologías; ¡y no se olviden de consultarnos! ¡Queremos poder opinar sobre los temas que tienen que ver con nosotros!”.

Fue un discurso corto y preciso que duró solo 1 minuto, pero causó un gran silencio.

Los representantes se sorprendieron muchísimo y pensaron que Jesica tenía razón en sus reclamos y que tal vez debían incluir la voz de niños, niñas y adolescentes en estas decisiones. Se reunieron a puertas cerradas y luego hablaron en la sesión:

“A los países acá presentes les queremos decir que entendemos que lo que dice Jesica es importante. ¡Daremos la oportunidad a los más jóvenes para que se expresen antes de emitir nuestras reglamentaciones! Para eso le pedimos a Jesica que consulte en sus redes y a sus amigos, y presente un escrito con tres recomendaciones. Si nos convencen, modificaremos nuestra propuesta F92/721”.

¡Jesica tiene solo 45 minutos para escribirlas!

¿Se animan a ayudarla en el desafío?

IMPRIMIR Y ENTREGAR UNA HOJA POR GRUPO

PROCESADOR DE BIG DATA

Cada red social tiene millones de datos de sus usuarios. Por separado no sirven, ¡pero si se los analiza a todos juntos, sí!

Esos datos pueden usarse, por ejemplo, para mejorar nuestras vidas en investigaciones científicas. Pero también, con fines poco éticos o comerciales: por ejemplo, accediendo a información de conversaciones privadas entre usuarios de una red social para ofrecerles productos.

Por eso te decimos: ¡¡¡BIG CUIDADO CON LA BIG DATA!!!

Esta hoja les sirve para procesar la información que encontraron en los enigmas.

(Aquí deberán volcar los resultados de las pistas. La cantidad de letras de las frases encontradas en los enigmas debe coincidir con la cantidad de guiones).

FRASE 1: enigma 1

FRASE 2: enigma 2

FRASE 3: enigma 3

IMPRIMIR Y ENTREGAR UN RECUADRO POR GRUPO

Nota de agradecimiento para poner en la caja.

**Muchas gracias por los aportes para el documento final. Me siento genial porque lo logramos juntos.
Les propongo que entre todos piensen y debatan sobre los buenos usos de Internet.**

;;;Besos gigantes!!!

Jesi

**Muchas gracias por los aportes para el documento final. Me siento genial porque lo logramos juntos.
Les propongo que entre todos piensen y debatan sobre los buenos usos de Internet.**

;;;Besos gigantes!!!

Jesi

**Muchas gracias por los aportes para el documento final. Me siento genial porque lo logramos juntos.
Les propongo que entre todos piensen y debatan sobre los buenos usos de Internet.**

;;;Besos gigantes!!!

Jesi

**Muchas gracias por los aportes para el documento final. Me siento genial porque lo logramos juntos.
Les propongo que entre todos piensen y debatan sobre los buenos usos de Internet.**

;;;Besos gigantes!!!

Jesi

PARA ARMAR SOBRES CON BANDERAS

Estas son las pistas para armar los sobres con las tres banderas. Deberán recortar las banderas y pegarlas en la cara externa de los sobres, y colocar dentro la pista correspondiente.

BANDERAS

MÉXICO



PISTAS

MÉXICO

Ya tienen casi listo el documento
Los voy ayudar: corten las zonas grises de la hoja de códigos y colóquenla encima de las marcas []. Así obtendrán la combinación del candado.

FINLANDIA



FINLANDIA

¡Ya tienen casi listo el documento!
Los voy a ayudar: doblen la hoja de código en cuatro y esperen.

URUGUAY



URUGUAY

¡Ya tienen casi listo el documento!
Los voy a ayudar:
No, no soy yo el que los puede ayudar.

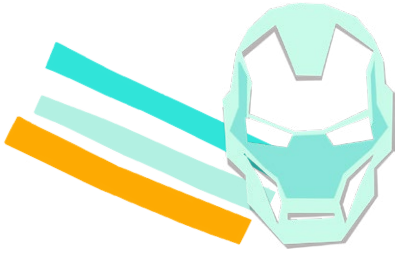
PARTE 3

1 PARA SEGUIR INVESTIGANDO

Ideas para vincular la temática con las áreas curriculares.



ASIGNATURA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	PROPUESTA
Lengua	<p>Valorar las posibilidades de la lengua oral y escrita para expresar y compartir ideas, puntos de vista propios, conocimientos, sentimientos, emociones.</p> <p>Fomentar el interés por producir textos orales y escritos en los que se ponga en juego la creatividad y se incorporen recursos propios del discurso literario.</p>	<p>Hoy en día existen muchas aplicaciones que, desde una imagen, invitan a crear cuentos a través de diferentes desafíos. Tienen guías paso a paso.</p> <p>Algunas para comenzar a explorar: www.creappcuentos.com/ www.mystorybook.com/ (en inglés)</p>
Ciencias Sociales	<p>Identificar distintos actores (individuales y colectivos) intervinientes en la vida de las sociedades del pasado y del presente, con sus diversos intereses, puntos de vista, acuerdos y conflictos.</p>	<p>Para profundizar en el conocimiento de la historia de cada país y a la vez reflexionar sobre la “huella digital”: Crear el perfil de una red social de algún personaje histórico destacado. ¿Cuál sería su foto? ¿Qué publicaciones hubiera compartido en su época? ¿Qué mensajes hubiera escrito?</p>
Matemáticas	<p>Adquirir una noción de las matemáticas según la cual los resultados que se obtienen son consecuencia necesaria de la aplicación de ciertas relaciones.</p> <p>Interpretar información presentada en forma oral o escrita con textos, tablas, dibujos, fórmulas, gráficos.</p>	<p>El concepto de big data puede ser estudiado desde las matemáticas para comprender cómo el análisis de diferentes datos puestos en relación puede dar por resultado tendencias o predicciones de comportamiento.</p> <p>Aquí www.youtube.com/watch?v=w4vsFKM07XA un video para acercarse al término y analizar por qué se habla de “grandes tamaños de datos”, qué resultados se obtienen y para qué sirven.</p>



ASIGNATURA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	PROPUESTA
<p>Educación física</p>	<p>Participar en prácticas corporales, motrices y ludomotrices saludables que impliquen aprendizajes significativos, inclusión, imaginación y creatividad, comunicación corporal, cuidado de sí mismo, de los otros y del ambiente, posibilitando el disfrute y la valoración de logros y esfuerzos.</p>	<p>Reflexionar acerca del uso excesivo de las pantallas y qué situaciones presenciales nos estamos perdiendo por no dejar de mirar nuestro dispositivo. Se pueden dramatizar escenas de manera exagerada como: “cruzar la calle mirando el teléfono”, “hacer algún deporte mientras se chatea”, “perderse un juego con amigos al aire libre por quedarse encerrado jugando un videojuego”. Aquí algunos videos que ironizan sobre esta cuestión: Lo que te pierdes www.youtube.com/watch?v=hU-jvn1pF9o Olvidé el celular /www.youtube.com/watch?v=P8M5KpgpUU8</p>
<p>Educación artística</p>	<p>Promover procesos de exploración y creación que permitan representar emociones, sentimientos, ideas y experiencias personales y/o colectivas. Utilizar y combinar lenguajes artísticos entre sí, con medios de comunicación masiva y con tecnologías digitales.</p>	<p>Utilizar alguna plataforma para crear collages digitales con el fin de expresar las ideas y opiniones que tienen los estudiantes acerca del “buen uso de Internet”. ¿Qué mensajes tienen para expresar? Aquí algunas opciones: www.fotor.com/es/collage/ www.foto-collage.es/hacer-foto-collage/ www.canva.com/es_ar/crear/collage-fotos/</p>

Sitios de interés

- Sitio para docentes que ofrece fichas didácticas para incorporar habilidades transmedia en el aula
<http://transmedialiteracy.upf.edu/es>

PARTE 3

2 ACTIVIDADES PARA PROFUNDIZAR

En esta sección encontrarán propuestas para seguir trabajando el tema en el aula. Les recomendamos realizarlas luego de haber implementado el juego de escape, en lo posible sin que haya transcurrido mucho tiempo para aprovechar la sensibilización que instala el caso.

ACTIVIDAD 1. Nuevas formas de aprender. Nuevas herramientas para viejos recursos.



Presentación

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) están revolucionando las formas de aprender y de conocer el mundo. Si bien siempre fue posible aprender en contextos informales, más allá de la escuela o las instituciones creadas con fines educativos, hoy las nuevas herramientas permiten hacerlo en todo momento y lugar. Ofrecen un amplio camino para quienes son autodidactas, permiten interactuar y compartir estrategias para los más sociales, y abren las puertas a la búsqueda y la investigación para los más aventureros. Los adultos notan estos cambios en los modos de trabajar y vincularse, y los más chicos crecen con estas oportunidades.



Para comenzar...

Retomar lo sucedido en el juego, conversando con los/las estudiantes:

- ¿Qué les parecieron las recomendaciones que los miembros de la ONU querían impulsar al principio? ¿Por qué creen que los adultos se preocupan?
- ¿Cuáles son para ustedes los problemas que causan los Medios Digitales que habría que regular y cuáles son sus beneficios?
- ¿Conocían las palabras que aparecieron: Huella digital, big data, viralización, y sus significados?

Juego rompehielos. Momento de trabajo

Con el auge de los videos en plataformas como *Youtube* o *Vimeo* (entre otros) nació un género que pone a circular saberes entre los internautas: los tutoriales. Los propios usuarios comparten

recetas, manualidades, técnicas o formas de resolver problemas, mostrando “cómo se hace”. Por otro lado, la propia Internet está creando herramientas que permiten reconocer y chequear información, tanto digital como física. Por ejemplo, caminando en una ciudad, alguien se encuentra frente a un monumento y quiere saber su historia. O ve un árbol con flores que le encantan y quiere saber su nombre y sus propiedades. Puede sacar una foto y buscar, con esa imagen, la información en Internet. Para investigar más a fondo estas herramientas, pueden formar grupos de tres o cuatro integrantes cada uno y asignarles alguna de las siguientes fichas de trabajo. Necesitarán un dispositivo (Tablet, computadora o celular) con conexión a Internet por grupo.



Ficha: Tutoriales

Para investigar qué son y aprender a crear uno.

1. Investigando tutoriales

Busquen en alguna plataforma de videos (Youtube, Vimeo, etc.) “Cómo hacer algo”, por ejemplo: “¿Cómo hacer galletas de chocolate fácilmente? ¿Cómo hacer una grulla de papel? ¿Cómo hacer un circuito con un bombillo/lamparita LED? U otras que se les ocurran. Pueden ver varios videos para comparar.

Luego respondan:

- ¿Les sirvió? ¿Podrían hacerlo ustedes mismos luego de ver el tutorial?
- ¿Cómo estaban hechos? Tomen nota de los más efectivos. ¿Cómo se presentan los materiales y las acciones? ¿Qué dicen las explicaciones? ¿Hay un “paso a paso”?

2. Creando un tutorial

- a. Elijan un tema. Aquí, algunas ideas:
- Cómo hacer un come-coco (o sapito) de papel, como el que armaron en el juego de escape.
 - Cómo hacer una torta de cumpleaños.
 - Cómo decorar tu cuaderno.
 - Cómo hacer un peinado.

b. Escriban la lista de materiales necesarios y los pasos por realizar.

c. Consigan los materiales y elijan un lugar donde grabar el video. Tengan en cuenta contar con buena luz para que los elementos se distingan. Pueden crear un fondo de color para que todo resalte mejor.

- d. Practiquen la secuencia que van a grabar.
- e. Graben los diferentes pasos y el resultado final.

Ficha: chequear la confiabilidad con la propia web

Muchas veces, al buscar información se hace difícil identificar qué es verdadero y qué no entre tantos datos. Existen formas de chequear la información que encontramos utilizando la propia Internet.

Cuando se trata de información

- Si leemos una frase que nos parece dudosa, podemos verificarla copiándola y pegándola en un buscador. Allí podremos observar:
- Otras páginas en las que aparece: ¿son muchas?

¿De qué son?

- Fuentes: ¿quién lo dice? ¿Es confiable?
- Fechas: ¿cuándo se publicó? ¿Coincide entre las diferentes páginas?

Por ejemplo, si estamos buscando información sobre biología marina y encontramos una web que menciona “Las sirenas son una especie en extinción que habita los mares de...”, debemos ver en qué páginas aparece. Si son de mitología y animales fantásticos, pero ninguna es científica, podremos descartar esta información para nuestro trabajo.

Cuando se trata de imágenes

Esto mismo se puede hacer con imágenes.

a. Entren en este sitio

https://support.google.com/websearch/answer/112511?hl=es-419&ref_topic=3180360

b. Lean las instrucciones

c. Prueben con las fotos del enigma 3 del juego.



“Lo que publicas en Internet deja de ser tuyo”



“Piensa antes de publicar”



“Tengamos una mirada exhaustiva para detectar imágenes falsas en las redes”

- d. ¿Cómo se dieron cuenta cuál era “verdadera”?
- e. Busquen algunas imágenes nuevas para que sus compañeros prueben esta herramienta.

ACTIVIDAD 2. Participación activa.

Qué tienen para decir chicos y chicas sobre su futuro

Presentación:

La presencia de Internet en nuestra vida crece vertiginosamente. Todas las relaciones se transforman en los diferentes ámbitos, incluso con los objetos (Internet de las cosas). Si bien no sabemos qué rumbo tomará la red en el futuro, podemos hacernos la pregunta. Esta actividad es una invitación a reflexionar, junto a los y las estudiantes, acerca del futuro que deseamos y el papel que jugarán las tecnologías en él.

Para comenzar...

Retomar lo sucedido en el juego conversando sobre los siguientes puntos.

- ¿Les parece que las personas adultas que toman decisiones sobre el uso de Internet (empresas, políticos, padres, maestros) deberían consultarles?
- ¿Qué hay de cierto y qué hay de mentira en el prejuicio que muchas personas adultas tienen en cuanto a que los y las jóvenes “malgastan su tiempo” con Internet? ¿Para qué la usan ustedes?
- ¿Qué reglas les parecen necesarias impulsar para hacer un uso positivo de Internet? Tengan en cuenta las siguientes cuestiones: tiempos de uso, tipos de uso (para qué), acompañamiento (cómo necesitan que intervengan, o no, los adultos).
- ¿Cómo les gustaría que se incorporen las TIC en la escuela?

Rompehielos

Para introducir la actividad, vean el siguiente corto acerca de cómo podría ser la educación y la vida cotidiana en el futuro:

- Un día de vidrio. Video creado por una empresa fabricante de vidrios que muestra la presencia de los dispositivos interactivos en diferentes ámbitos (casa, trabajo, escuela, auto): www.youtube.com/watch?v=L5ocrZfXmA

Luego conversen acerca de lo visto, ¿qué impresiones les provoca? ¿Les gustaría que fuera así? ¿Qué ventajas y qué problemas traería?

Momento de trabajo

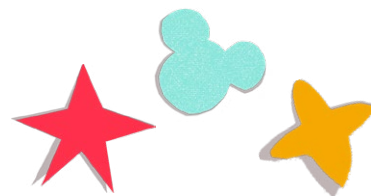
Luego del debate grupal, pueden trabajar en pequeños grupos imaginando y proponiendo “cómo se usará Internet en el futuro”. Divididos en equipos, cada uno pensará un ámbito diferente:

- La escuela
- La salud
- La vía pública
- La casa
- El entretenimiento

La propuesta es que cada equipo imagine cuál será el rol de Internet en el ámbito asignado, en el año 2050 y presente una situación concreta en donde se vean las posibilidades y dificultades que pueden surgir. Pueden representarlo de forma actuada, en una historieta o como un relato escrito (cuento, noticia).

Cierre

Compartir lo trabajado en cada equipo. Redactar, entre todos, un manifiesto que exprese: “Qué debemos aprender hoy para hacer un uso positivo de Internet en el futuro”.



GLOSARIO

- **Big Data**

Cada acción realizada en Internet genera datos que describen usos, hábitos y costumbres. Al activar el GPS en algún dispositivo, por ejemplo, se está enviando información sobre la propia ubicación. El celular deja un rastro de cada cuánto y con quién uno se comunica. Cada búsqueda en Google le enseña al algoritmo encargado de ese rastreo, algo sobre nuestros gustos. Si la TV está conectada a Internet resulta sencillo cuáles son las preferencias televisivas de ese usuario.

Imaginen la cantidad de información que cada uno “entrega” a cambio de usar redes, aplicaciones, servicios... El total mundial por minuto, según la Unión Europea, es de unos **mil setecientos billones de bytes**, lo que equivale a 360.000 billones de DVDs.

Las empresas y los Estados utilizan cada vez más la Big Data (la sumatoria y clasificación de todos los datos individuales) para entender el perfil, las necesidades y el sentir de sus clientes y ciudadanos.

Todo lo hecho queda registrado de una u otra manera y por eso es importante ser conscientes de qué datos se entregan y a cambio de qué.

- **Configuraciones de privacidad**

En una red social son las opciones y preferencias que se pueden activar para elegir quiénes pueden acceder a los contenidos que se publican y así decidir qué puede ser visto, qué no y por quiénes.

Se trata de una herramienta muy útil que permite prevenir situaciones de riesgo y volver más seguro el uso de los diferentes dispositivos y plataformas. En estos, siempre existe una sección

llamada “configuración de privacidad” en donde se pueden seleccionar diferentes alternativas para cada publicación.

Además, es necesario señalar que las redes sociales como *Facebook* o *Twitter* son para mayores de 13 años. Saberlo es importante para considerar las consecuencias si se elige transgredir esa norma. En ese caso, ¿quién se hace responsable por los contenidos de los perfiles abiertos por menores de esa edad? ¿Quién los cuida si surge algún conflicto?

- **Competencias Transmedia**

Son habilidades que poseen los adolescentes, relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales, así como los procesos para resolver problemas en videojuegos, y para producir e intercambiar contenidos en plataformas web y redes sociales; lo mismo que con el consumo crítico de contenido narrativo (*fanfiction*, *fanvids*, etc.).

Según la investigación que coordina Carlos Scolari (alfabetismotransmedia.org), en la que participan ocho países (España como coordinador junto a Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, Reino Unido y el Uruguay) las competencias identificadas suman 234. Este equipo construyó un mapa de competencias relacionadas con la producción, el consumo y la postproducción de medios en el contexto de la cultura transmedia juvenil, catalogadas en nueve dimensiones diferentes: producción; narrativa y estética; gestión social; gestión individual; gestión de contenidos; medios y tecnologías; ideología y ética; prevención de riesgos; y *performance*.



- **Huella Digital**

Es el rastro que se va dejando al navegar por Internet. La suma de lo que uno publica, lo que comparte y lo que publican otros sobre uno mismo. Es importante estar conscientes de esta información para decidir qué identidad digital se quiere construir.

- **Internet de las cosas**

Es un concepto que nació en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Se trata de una revolución en las relaciones entre los objetos y las personas, incluso entre los objetos directamente, con la posibilidad de conectar datos en tiempo real de estos artefactos y las personas interesadas. Es la digitalización del mundo físico.

Por ejemplo, si los libros, termostatos, refrigeradores, envases, lámparas, botiquines, partes automotrices, entre otros, estuvieran conectados a Internet y equipados con dispositivos de identificación, nos alertarían en caso de quedar fuera de stock, averiados o caducos; sabríamos exactamente su ubicación, cómo se consumen en el mundo; el extraviado pasaría a ser cosa del pasado, y sabríamos qué está encendido y qué está apagado en todo momento. Pero... si relacionamos este concepto con el de Big Data, vamos a entender que la humanidad está ante un dilema ético... ¿Quién controla cada dato que se procesa? ¿Dónde se almacenan esos datos? ¿Están al servicio doméstico solamente? La unión de todos los datos individuales tiene una magnitud nunca vista hasta el momento.

- **Navegación privada (incógnita)**

La diferencia entre el 'modo estándar' y el 'modo incógnito' es que esta segunda posibilidad ofrece una sesión temporal que no comparte datos con el navegador y evita que este guarde información sobre los sitios web a los que se accede, historiales, caché, contraseñas, información de formularios, cookies u otros datos ya que todos se borran al finalizar la sesión.

- **Privado, público e íntimo**

En palabras sencillas, lo público es aquello que todos pueden ver, lo privado es lo que solo algunas personas pueden compartir, lo íntimo es lo que cada uno reserva para sí mismo. Qué cosas responden a cada categoría es algo que varía de persona a persona, y también, de generación en

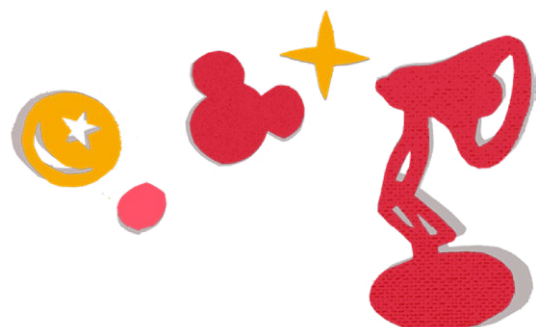
generación. Pero ¿qué se debe hacer con respecto a este tema? Sin duda la solución no es prohibir ni demonizar el modo en que se publican imágenes o comentarios íntimos en las redes, sino reflexionar con los alumnos y alumnas el alcance de cada elección; analizar si se decidió con plena convicción y estar bien seguros de lo que es la huella digital, es decir, que lo que se publica en la red ya no se puede controlar.

- **Prosumidores**

La palabra prosumidor es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras productor y consumidor. A diferencia de los medios masivos de comunicación (la TV o la radio) con el uso de las TIC, los usuarios nos hemos convertido en prosumidores, ya que constantemente estamos produciendo y consumiendo contenidos. Los sitios de intercambio entre viajeros, opiniones sobre lugares donde comer o los blogs personales, *booktubers*, *youtubers* son ejemplos claros de este nuevo rol más horizontal en la producción de mensajes.

- **Viralización**

El concepto de "viralizar" un contenido nace de la mano de las redes sociales, que posibilitan que una publicación empiece a ser compartida por cientos de personas, miles y hasta millones de desconocidos. En principio, el material es subido a la red (*Twitter*, *Facebook*, *Instagram* y *Youtube* principalmente) por el propio autor o usuario... pero a partir de ese momento se libera una reacción en cadena. Actualmente, este fenómeno no se da solo de manera espontánea: marcas y medios, entendiendo la potencialidad que tienen las redes sociales, buscan y diseñan campañas con este "efecto viral" para conseguir sus objetivos. Esto se conoce como marketing viral, y consiste en aplicar técnicas y herramientas de marketing para crear y publicar campañas y contenido que sea compartido por millones de personas.



Disney

tinkerLAB

JUEGOS DE ESCAPE