

Protegiéndonos en el mundo digital: Apuestas y contenidos inapropiados

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de 3er grado de primaria comprendan qué son las apuestas y los contenidos inapropiados en internet, y cómo protegerse de ellos en su vida digital cotidiana. Los niños y niñas aprenderán a identificar estas situaciones, entender los riesgos asociados y desarrollar estrategias para mantenerse seguros mientras navegan en línea. La importancia de este tema radica en que, desde una edad temprana, los estudiantes están expuestos a múltiples contenidos digitales y es fundamental que sepan cómo actuar para proteger su bienestar y privacidad. Además, se busca fomentar el uso responsable y crítico de la tecnología, promoviendo valores como el respeto, la responsabilidad y la autocuidado digital. Esta experiencia de aprendizaje se conecta con su vida real, ya que muchos de ellos utilizan dispositivos digitales para jugar, estudiar o comunicarse, enfrentando de manera directa los riesgos de apuestas y materiales no aptos para su edad. La propuesta se apoya en el diseño curricular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, integrando la asignatura de Ética y Valores con el desarrollo de competencias digitales, mediante una dinámica participativa y creativa que culmina en la creación de una producción digital que refleje lo aprendido.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir qué son las apuestas y contenidos inapropiados en el entorno digital.
- Analizar situaciones cotidianas donde pueden estar presentes estos riesgos en línea.
- Diseñar estrategias personales y colectivas para protegerse y evitar el contacto con apuestas y contenidos inapropiados.
- Crear una producción digital (video, presentación o cartel digital) que refleje lo aprendido sobre la protección digital infantil.
- Argumentar la importancia de la responsabilidad y el respeto en el uso de la tecnología.

Recursos Necesarios

- Dispositivos con acceso a internet: tablets o computadoras (1 por grupo de 3-4 estudiantes)
- Herramientas digitales sencillas para creación multimedia (ej: Canva, PowerPoint, Google Slides, o herramienta local disponible)
- Pizarra o rotafolios con marcadores
- Cartulinas, colores y hojas para bocetos previos

- Video corto (3 minutos) sobre riesgos digitales adaptado para niños (archivo o link)
- Imágenes impresas o proyectadas de ejemplos de apuestas y contenidos inapropiados
- Lista impresa con preguntas guía para actividades

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre el uso de dispositivos digitales y navegación en internet.
- Habilidades para trabajar en grupo y comunicarse con compañeros.
- Experiencias previas con normas básicas de convivencia y respeto en la escuela.
- Capacidad para expresar ideas orales y escritas de manera sencilla.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a aprender sobre cómo cuidarnos cuando usamos internet, especialmente para no caer en juegos de apuestas o ver cosas que no son buenas para nuestra edad. Esto es muy importante porque muchas veces estamos conectados y podemos encontrarnos con situaciones que no sabíamos que podían ser peligrosas.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Alguna vez vieron un anuncio o un juego en internet que les prometía ganar premios o dinero? ¿Qué hicieron?”

- **Estudiantes:** Responden con ejemplos o cuentan si han visto algo así.

Docente: “Muy bien, eso que vieron puede ser una apuesta, y a veces pueden ser peligrosas, como cuando alguien quiere que gastemos dinero sin darnos cuenta.”

Motivación y enganche:

Docente: “Les voy a mostrar un video muy corto donde un niño descubre un juego en internet que parece divertido, pero tiene trampas y apuestas. Vamos a mirar juntos y luego charlamos.”

- Proyección del video de 3 minutos.
- **Estudiantes:** Observan atentamente.

Contextualización:

Docente: “Como ustedes usan internet para jugar y aprender, es importante saber qué cosas pueden ser peligrosas y cómo podemos protegernos y ayudar a nuestros amigos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Ahora vamos a descubrir juntos qué son las apuestas y qué tipos de contenidos no son apropiados para ustedes. Luego trabajaremos en equipos para crear una forma de contar todo esto a otros niños y niñas.”

Actividad 1: Identificamos riesgos digitales

- **Objetivo:** Identificar y describir qué son las apuestas y contenidos inapropiados.
- **Instrucciones:**
 - El docente muestra una serie de imágenes (proyectadas o impresas) que incluyen ejemplos de apuestas (como anuncios de juegos de azar) y contenidos inapropiados (como imágenes con violencia o lenguaje no adecuado para niños).
 - En grupos de 3-4, los estudiantes discuten cuáles creen que son peligrosas y por qué.
 - Responden a preguntas guía impresas: ¿Qué ven en esta imagen? ¿Por qué podría ser peligrosa? ¿Qué harías si la ves en internet?
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista escrita o dibujo en hoja con ejemplos y razones.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, pregunta “¿Por qué creen que esto no es bueno para niños?”, “¿Qué pueden hacer para protegerse?”

Actividad 2: Diseñamos mensajes para protegernos

- **Objetivo:** Diseñar estrategias personales y colectivas para protegerse de riesgos digitales.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo piensa y escribe 3 consejos para mantenerse seguros en internet y evitar apuestas y contenidos inapropiados.
 - Luego, con ayuda del docente, comienzan a diseñar una producción digital simple (puede ser un cartel digital o presentación con imágenes y texto) que incluya esos consejos y un mensaje de cuidado.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes con un dispositivo digital.
- **Producto:** Borrador digital del cartel o presentación con consejos y mensajes.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con la herramienta digital, motiva la creatividad, pregunta “¿Cómo podemos hacer que otros niños entiendan este mensaje?”, “¿Qué palabras usarían para que sea claro y fácil?”

Actividad 3: Presentamos y compartimos

- **Objetivo:** Comunicar y argumentar la importancia de la protección digital.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta brevemente su producción digital al resto de la clase (1-2 minutos por presentación).
 - Los demás estudiantes pueden hacer preguntas o comentar qué les gustó y qué aprendieron.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentaciones orales apoyadas con la producción digital.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol del docente:** Modera la presentación, hace preguntas de reflexión, refuerza ideas clave y agradece la participación.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a agregar dibujos o emojis en la producción digital para hacerla más atractiva o a redactar un mensaje personal de compromiso para cuidarse en internet.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** El docente o un compañero guía en la elaboración de textos o uso de la herramienta digital, ofreciendo ejemplos claros y frases para copiar o adaptar.

Transición:

Docente: “Ahora que vimos ejemplos y creamos mensajes para cuidarnos, vamos a cerrar la clase con una actividad para recordar lo más importante que aprendimos hoy.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Actividad “Ticket de salida”: Cada estudiante responde por escrito o en voz alta tres ideas claves que aprendió hoy sobre apuestas y contenidos inapropiados y cómo protegerse.

- **Docente:** Entrega una hoja con tres preguntas: 1) ¿Qué son las apuestas en internet? 2) ¿Por qué es importante no ver contenidos inapropiados? 3) ¿Qué haré para cuidarme cuando use internet?
- **Estudiantes:** Escriben sus respuestas o las expresan oralmente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pude identificar qué cosas no debo ver en internet?
- ¿Entendí cómo puedo protegerme y ayudar a mis amigos?
- ¿Me siento seguro para usar internet de manera responsable?

Retroalimentación:

Docente: Escucha las respuestas, hace comentarios positivos sobre las ideas compartidas, corrige dudas y felicita la participación y el compromiso de los estudiantes.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que todo lo que aprendimos hoy pueden compartirlo con su familia y amigos para que todos estén protegidos. En casa, pueden contar lo que hicieron y pedir ayuda si ven algo raro en internet.”

Tarea o reto:

Docente: “Para la próxima clase, les propongo que con ayuda de un adulto, revisen un juego o página que usen y me cuenten si vieron algo que sea una apuesta o contenido inapropiado, y qué hicieron.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa en la fase de desarrollo (observación de participación y trabajos grupales) y sumativa en el cierre (actividad de síntesis “ticket de salida”).

Criterios de evaluación:

- Reconoce y describe correctamente qué son las apuestas y contenidos inapropiados (Objetivo 1).
- Participa activamente en el análisis de situaciones de riesgo digital (Objetivo 2).
- Propone estrategias claras y adecuadas para la protección digital (Objetivo 3).
- Produce una creación digital que refleja los aprendizajes y comunica mensajes de cuidado (Objetivo 4).
- Argumenta con respeto y responsabilidad en las presentaciones orales (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para evaluar participación y comprensión durante actividades grupales, rúbrica sencilla para valorar la producción digital, observación directa durante presentaciones, y revisión del ticket de salida.

Evidencias de aprendizaje:

- Lista o dibujo con ejemplos y razones sobre apuestas y contenidos inapropiados.
- Producción digital grupal (cartel o presentación).
- Participación en presentaciones orales y discusión.
- Respuestas escritas u orales en el ticket de salida.