

Desafío Digital: Estrategias para Prevenir la Explotación Sexual Comercial de Niñas, Niños y Adolescentes en Entornos Virtuales

Persona y sociedad | Pensamiento Crítico | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que jóvenes de secundaria (12-15 años) comprendan la importancia de prevenir la Explotación Sexual Comercial de Niñas, Niños y Adolescentes (ESCNNA) en Colombia, enfocándose en el activismo dentro de entornos digitales. A través de una metodología gamificada, los estudiantes desarrollarán pensamiento crítico para identificar riesgos, reconocer estrategias de prevención y promover acciones responsables en sus comunidades virtuales. Este aprendizaje es vital para fortalecer su rol como agentes protectores y activistas digitales, conectando con su vida cotidiana y el uso frecuente de plataformas en línea. Así, se empoderan para actuar con conciencia y responsabilidad, fomentando entornos digitales seguros para todos.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características y riesgos de la ESCNNA en entornos digitales.
- Identificar estrategias efectivas de prevención de la ESCNNA aplicables en comunidades juveniles virtuales.
- Evaluar críticamente mensajes y situaciones relacionadas con la ESCNNA en redes sociales y plataformas digitales.
- Diseñar propuestas de acción y activismo digital para prevenir la ESCNNA entre pares.

Recursos Necesarios

- Dispositivo con acceso a internet para cada estudiante (computadora, tablet o celular).
- Plataforma virtual para videoconferencia (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, etc.).
- Quiz interactivo creado con Canva IA (link compartido por el docente).
- Presentación digital con diapositivas ilustrativas (PowerPoint, Google Slides o Canva).
- Documento digital compartido para lluvia de ideas y propuestas (Google Docs, Padlet o Jamboard).
- Micrófono y cámara habilitados para participación oral y visual.
- Herramientas para tomar capturas de pantalla (integradas en los dispositivos).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre derechos de niños, niñas y adolescentes.
- Familiaridad con el uso de internet y redes sociales.

- Capacidad para interactuar en entornos virtuales y seguir instrucciones en línea.
- Experiencias previas básicas en trabajo colaborativo y actividades gamificadas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Bienvenida y presentación

Docente: Da la bienvenida cordial a los estudiantes, verifica la conexión y recuerda brevemente los acuerdos de convivencia para el trabajo virtual (respeto, turnos para hablar, uso adecuado del chat, participación activa).

Docente: Explica el objetivo de la sesión: "Hoy aprenderemos a identificar y prevenir la explotación sexual comercial de niñas, niños y adolescentes, especialmente en espacios digitales, para convertirnos en activistas que protejan a nuestros pares."

Estudiantes: Escuchan, saludan y confirman acuerdos.

Recuperación de saberes previos con quiz interactivo

Docente: Comparte el enlace al quiz creado con Canva IA, enfatizando que es una actividad para recuperar lo que saben y motivar el aprendizaje.

Instrucciones para estudiantes:

- Ingresar al quiz con el enlace proporcionado.
- Responder todas las preguntas con honestidad y atención.
- Al finalizar, tomar una captura de pantalla del puntaje obtenido.
- Enviar la captura por el medio indicado (chat privado o correo del docente) como evidencia de participación.

Docente: Monitorea el avance, resuelve dudas técnicas y motiva con comentarios positivos.

Preguntas de retroalimentación para el quiz

Docente: Después del quiz, realiza preguntas abiertas para que los estudiantes reflexionen sobre lo que respondieron, por ejemplo:

- ¿Qué pregunta te pareció más importante o difícil y por qué?
- ¿Conoces a alguien o algún caso donde se haya presentado la ESCNNA en entornos digitales?
- ¿Por qué crees que es importante hablar de esto como jóvenes en internet?

Estudiantes: Responden en voz alta o por chat, compartiendo sus ideas y experiencias brevemente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 42 minutos

Presentación gamificada del contenido

Docente: Introduce el tema con una presentación digital que incluye imágenes, datos relevantes y breves videos animados que expliquen la ESCNNA y su presencia en entornos digitales.

Estudiantes: Observan y toman notas digitales o escritas.

Actividad 1: "Detectives Digitales"

- **Objetivo:** Analizar características y riesgos de la ESCNNA en entornos digitales.
- **Instrucciones:** El docente presenta 4 escenarios breves (casos ficticios) relacionados con posibles situaciones de riesgo en redes sociales o chats. Los estudiantes, en grupos de 3-4, identificarán señales de alerta y posibles consecuencias.
- **Organización:** Grupos pequeños en salas virtuales.
- **Producto:** Lista corta de señales detectadas y recomendaciones para evitar el riesgo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Visita salas para guiar, motivar y hacer preguntas como: "¿Qué te hace sospechar que hay riesgo aquí?" o "¿Cómo podrías ayudar a un amigo en esta situación?"

Transición:

Docente: Reúne a todos y pide compartir algunas respuestas claves para conectar con la siguiente actividad.

Actividad 2: "Cazadores de Estrategias"

- **Objetivo:** Identificar estrategias efectivas de prevención aplicables en comunidades juveniles virtuales.
- **Instrucciones:** En plenaria, el docente propone un reto: a partir de lo discutido, los estudiantes deben escribir en un documento colaborativo al menos 5 estrategias o acciones concretas que un grupo juvenil puede usar para prevenir la ESCNNA en línea.
- **Organización:** Trabajo colectivo en Google Docs o Padlet.
- **Producto:** Documento con estrategias claras y creativas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita y modera el aporte, estimula ideas creativas y conecta con ejemplos reales.

Actividad 3: "Reto Activista Digital"

- **Objetivo:** Diseñar propuestas de acción y activismo digital para prevenir la ESCNNA.
- **Instrucciones:** Por parejas, los estudiantes crearán una breve campaña digital (puede ser un lema, hashtag, mensaje para redes o idea de video corto) que promueva la prevención de la ESCNNA entre jóvenes.
- **Organización:** Trabajo en parejas con chat o audio.
- **Producto:** Texto o imagen digital que represente la campaña.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con ideas, ayuda técnica y refuerza el lenguaje positivo y empático.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que creen un meme o infografía sencilla que complemente la campaña.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Brindar ejemplos concretos, apoyo individual o en grupos pequeños, y permitir uso de asistentes de texto para redactar ideas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 8 minutos

Síntesis con ticket de salida

Docente: Solicita a cada estudiante escribir en el chat o en un documento compartido tres ideas clave que aprendieron hoy sobre la prevención de la ESCNNA en entornos digitales.

Reflexión metacognitiva

Docente lee las preguntas y las escribe visible en pantalla:

- ¿Qué nueva estrategia me parece más útil para proteger a mis amigos en internet?
- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida diaria y redes sociales?
- ¿Qué dudas o inquietudes me quedan para seguir aprendiendo?

Estudiantes: Responden brevemente en chat o voz.

Retroalimentación

Docente: Hace comentarios positivos sobre la participación, resalta ideas sobresalientes y aclara dudas detectadas durante la reflexión.

Transferencia y cierre

Docente: Invita a los estudiantes a ser activistas digitales responsables y les propone continuar compartiendo lo aprendido con familiares y amigos, además de estar atentos a la siguiente sesión donde se profundizará en herramientas para actuar.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Durante la fase de inicio con el quiz para recuperar saberes previos.
- **Formativa:** A lo largo de la fase de desarrollo con actividades grupales y colaborativas que evidencian comprensión y aplicación del contenido.
- **Sumativa:** En la fase de cierre mediante el ticket de salida y reflexión metacognitiva que consolidan aprendizajes.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente riesgos y señales de la ESCNNA en entornos digitales (Objetivo 1).
- Propone estrategias viables para la prevención en comunidades juveniles virtuales (Objetivo 2).
- Participa activamente en la evaluación crítica de situaciones y mensajes relacionados con la ESCNNA (Objetivo 3).
- Diseña una propuesta clara y creativa para activismo digital preventivo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para la participación y calidad de aportes en actividades grupales, observación directa del docente durante la sesión, revisión de productos digitales (quiz, documento colaborativo, campaña digital), y autoevaluación/reflexión del estudiante en el cierre.

Evidencias de aprendizaje: Resultados del quiz, listas de señales y estrategias generadas en grupo, campañas digitales creadas en parejas, y respuestas del ticket de salida y reflexión metacognitiva.