

<p>Mi ícono conecta con respeto: creamos señales para el buen trato en internet</p>

Educación Artística | Apreciación Artística | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

En esta sesión de Apreciación Artística, los estudiantes observarán, analizarán y crearán un ícono que comunique una acción de buen trato en internet. A partir de situaciones cercanas, como enviar mensajes, jugar en línea, participar en un grupo o comentar una imagen, reconocerán que las imágenes pueden transmitir ideas y emociones sin necesidad de usar muchas palabras.

Mediante el aprendizaje colaborativo, los estudiantes trabajarán en grupos pequeños con roles compartidos: coordinador, diseñador, encargado del mensaje y portavoz. Primero identificarán comportamientos respetuosos y situaciones que deben evitarse; después observarán las características de un buen ícono, como ser sencillo, visible, colorido y fácil de comprender. Finalmente, diseñarán, revisarán y presentarán un ícono colectivo.

El tema es relevante porque los niños utilizan dispositivos digitales para aprender, jugar y comunicarse. Comprenderán que detrás de cada pantalla hay una persona que merece respeto y que sus palabras e imágenes pueden ayudar o lastimar. El producto final podrá convertirse en un cartel para el aula, una imagen para una presentación digital o un recordatorio para la familia. La clase integra apreciación artística, comunicación visual, convivencia, ciudadanía digital y toma de decisiones responsables.

Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** acciones de buen trato y de mal trato en situaciones cotidianas de internet.
- **Analizar** cómo el color, la forma, el símbolo y las palabras breves comunican un mensaje.
- **Diseñar** en colaboración un boceto de ícono claro, sencillo y relacionado con el respeto en internet.
- **Crear** un ícono final que comunique una norma de buen trato digital.
- **Explicar** las decisiones artísticas y el mensaje de su producción al grupo.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta: una por estudiante y dos adicionales por grupo.
- Cartulina o papel bond: una hoja por grupo de 3 o 4 estudiantes.
- Lápices, borradores, sacapuntas, reglas y colores.
- Marcadores gruesos de varios colores, uno o dos por grupo.
- Tarjetas impresas con situaciones de internet y tarjetas con símbolos sencillos.

- Imágenes impresas de íconos conocidos, como señal de pausa, corazón, diálogo y escudo, sin depender de marcas comerciales.
- Cinta adhesiva o masilla para exhibir los trabajos.
- Reloj o cronómetro visible para organizar los tiempos.
- Proyector o pantalla, si está disponible.
- Presentación breve en PowerPoint, Google Slides o Canva con ejemplos de íconos.
- Video corto, de uno o dos minutos, sobre comunicación respetuosa en internet, previamente revisado por el docente.
- Lista de cotejo impresa para el docente y pequeña ficha de autoevaluación para cada estudiante.

Requisitos Previos

- Reconocer colores, formas geométricas y algunos símbolos de uso cotidiano.
- Comprender que una imagen puede comunicar una idea o una emoción.
- Participar en conversaciones respetando turnos y escuchando a los demás.
- Conocer experiencias básicas de uso de dispositivos, juegos, videos, mensajes o plataformas educativas.
- Recordar normas de convivencia trabajadas previamente: escuchar, cuidar las palabras, pedir ayuda y respetar a otras personas.
- Ser capaz de realizar un dibujo sencillo y explicar oralmente su significado.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos.

Propósito de la sesión: Comprender que las imágenes pueden ayudarnos a recordar cómo tratar bien a otras personas en internet. El docente explica: “Hoy seremos artistas y diseñadores. Crearemos un ícono que diga, sin muchas palabras, cómo podemos ser respetuosos cuando usamos una pantalla”.

Activación de conocimientos previos: “Semáforo del buen trato” (8 minutos)

- **Docente:** Coloca tres tarjetas grandes: verde, amarilla y roja. Explica que verde significa “está bien”, amarilla significa “hay que pensar o pedir ayuda” y roja significa “no debemos hacerlo”.
- **Docente:** Lee una situación cada vez: “Escribo: ‘Gracias por ayudarme’”; “Me río de una foto de un compañero”; “Antes de compartir una imagen, pregunto si puedo”; “Escribo un mensaje cuando estoy muy enojado”; “Aviso a un adulto si alguien me insulta”.
- **Estudiantes:** Señalan o se colocan junto al color que corresponde y explican brevemente su decisión.

- **Docente:** Pregunta: “¿Cómo se puede sentir una persona cuando recibe un mensaje amable?” y “¿Qué podemos hacer si algo en internet nos preocupa?”

Motivación y contextualización: “Adivina el mensaje” (12 minutos)

- **Docente:** Muestra tres íconos sencillos: un corazón, un globo de diálogo con una sonrisa y un escudo. Pregunta: “¿Qué creen que significa cada imagen? ¿Qué colores y formas les ayudan a imaginar ese mensaje?”
- **Estudiantes:** Observan, comentan y proponen significados. No se busca una única respuesta; se valoran las razones.
- **Docente:** Presenta el reto: “Cada equipo creará un ícono para una regla de buen trato en internet. Otra persona deberá entenderlo aunque no le expliquemos todo”.
- **Docente:** Conecta con su vida: “Cuando juegan, ven videos, usan una plataforma escolar o envían mensajes, sus palabras y dibujos pueden hacer sentir bien o mal a alguien”.
- **Estudiantes:** Comparten un ejemplo de una palabra amable que podrían escribir en un chat o juego.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos.

El docente organiza grupos de tres o cuatro integrantes y asigna roles rotativos: **coordinador**, quien ayuda a cumplir los pasos; **dibujante**, quien realiza el boceto; **cuidador del mensaje**, quien comprueba que el ícono comunique buen trato; y **portavoz**, quien presentará el resultado. Se recuerda que todos aportan ideas y que el producto pertenece al equipo.

Presentación colaborativa: “¿Qué hace claro a un ícono?” (10 minutos)

- **Docente:** Muestra varios íconos y pregunta: “¿Qué vemos primero?”, “¿Hay demasiados detalles?”, “¿Se entiende aunque sea pequeño?” y “¿Qué color ayuda a comunicar el mensaje?”
- **Estudiantes:** Comentan en parejas y luego comparten observaciones.
- **Docente:** Construye con el grupo cuatro características en un cartel: **sencillo, visible, relacionado con el mensaje y fácil de recordar**.
- **Docente:** Modela rápidamente un ejemplo: dibuja un globo de diálogo con un corazón y escribe “Habla con respeto”. Explica que las palabras deben ser cortas y legibles.

Actividad 1: “Detectives de situaciones digitales” (18 minutos)

Objetivo específico: Identificar acciones de buen trato y de mal trato en internet.

- **Docente:** Entrega a cada grupo cuatro tarjetas con situaciones, por ejemplo: “Incluyo a alguien en el juego”; “Escribo un apodo que le molesta”; “Pido permiso para publicar una foto”; “Escucho una opinión diferente sin insultar”.
- **Estudiantes:** Leen o escuchan las tarjetas, las separan en “buen trato”, “necesita cuidado” y “mal trato”.
- **Estudiantes:** Eligen una situación de buen trato que desean convertir en ícono.

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué acción quieren recordar?”, “¿A quién ayuda esa acción?” y “¿Qué podría pasar si no respetamos esa regla?”
- **Producto:** Tarjeta seleccionada y una frase breve de máximo seis palabras, como “Pienso antes de publicar” o “Escribo palabras amables”.

Actividad 2: “Boceto con tres ideas” (22 minutos)

Objetivos específicos: Analizar cómo los elementos visuales comunican un mensaje y diseñar un boceto colaborativo.

- **Docente:** Entrega una hoja dividida en tres espacios: “símbolo”, “color” y “palabras”.
- **Estudiantes:** Cada integrante propone un símbolo, un color y una palabra o frase. Dibujan sus propuestas individualmente durante tres minutos.
- **Estudiantes:** Explican sus ideas al equipo usando la frase: “Mi propuesta comunica respeto porque...”.
- **Grupo:** Elige una combinación mediante consenso. Si hay desacuerdo, cada integrante vota y el equipo explica por qué escogió la opción ganadora.
- **Estudiantes:** Elaboran un boceto grande del ícono. Debe tener un símbolo principal, hasta tres colores y una frase corta.
- **Docente:** Recorre los equipos y pregunta: “¿Se entiende sin explicación?”, “¿El símbolo se relaciona con la acción?” y “¿La frase se puede leer con facilidad?”
- **Producto:** Boceto grupal con símbolo, colores y frase.

Actividad 3: “Galería de mejoras y creación final” (30 minutos)

Objetivos específicos: Crear un ícono final y explicar las decisiones artísticas.

- **Docente:** Pide a los grupos que coloquen sus bocetos sobre las mesas. Cada equipo visita dos trabajos y deja una nota amable con la estructura: “Se entiende...”, “Me gusta...” y “Podrían mejorar...”.
- **Estudiantes:** Observan los trabajos de sus compañeros sin tocar los materiales y escriben o dibujan una sugerencia respetuosa.
- **Docente:** Recuerda: “La sugerencia habla del trabajo, no de la persona. Usamos palabras que ayudan”.
- **Estudiantes:** Regresan a su mesa, leen las sugerencias y deciden cuál mejora aplicar.
- **Estudiantes:** Elaboran el ícono final en cartulina con líneas claras, colores contrastantes y frase legible.
- **Estudiantes:** Preparan una explicación de treinta segundos: “Nuestro ícono se llama..., significa..., usamos estos colores porque..., y nos invita a...”.
- **Producto:** Ícono final y explicación oral preparada.

Diferenciación y transiciones

Para quienes necesitan apoyo, el docente ofrece una plantilla circular, pictogramas recortables, frases modelo y la posibilidad de explicar oralmente en lugar de escribir. También puede formar parejas de apoyo lector. Para quienes terminan antes, se propone crear una versión pequeña del ícono para una pantalla, inventar un segundo lema o

comprobar si el diseño se entiende al observarlo durante cinco segundos. Las transiciones se realizan con una señal sonora: al escucharla, los estudiantes dejan los materiales en el centro, levantan la tarjeta del equipo y escuchan la siguiente instrucción.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos.

Síntesis y presentación: “Museo del buen trato” (10 minutos)

- **Docente:** Organiza una exposición rápida. Cada portavoz presenta el ícono en treinta segundos con la frase preparada.
- **Estudiantes:** Los demás escuchan y levantan el pulgar si pueden identificar la norma comunicada.
- **Docente:** Reúne al grupo frente a un cartel con tres ideas: “Pienso antes de escribir”, “Respeto a las personas” y “Pido ayuda cuando algo me preocupa”.
- **Estudiantes:** Colocan una pequeña marca junto a la idea que su ícono representa y explican una decisión artística: forma, color o palabra.

Reflexión metacognitiva y retroalimentación (7 minutos)

- **Docente:** Entrega una ficha con tres preguntas exactas: “¿Qué regla de buen trato comunica nuestro ícono?”, “¿Qué elemento artístico ayudó más a entenderlo: el símbolo, el color o las palabras? ¿Por qué?” y “¿Cómo colaboré con mi equipo?”
- **Estudiantes:** Responden con dibujos, palabras o frases breves y comparten una respuesta con un compañero.
- **Docente:** Ofrece retroalimentación inmediata destacando un logro y una mejora: “El símbolo se entiende rápidamente; para hacerlo más visible, podrían usar un contorno más grueso”.

Transferencia y reto (3 minutos)

Docente: Pregunta: “¿En qué lugar de casa o de la escuela pondríamos este ícono para recordarlo?” Invita a los estudiantes a mostrar el trabajo a su familia y elegir una norma para practicar durante la semana. Como reto opcional, dibujarán en casa otro ícono sobre pedir ayuda a un adulto ante un mensaje incómodo. La suma de tiempos es: Inicio 20 minutos, Desarrollo 80 minutos y Cierre 20 minutos, para un total de 120 minutos.

Evaluación

Tipo y momentos de evaluación

- **Diagnóstica:** Durante el “Semáforo del buen trato”, en los primeros 8 minutos, el docente identifica qué acciones digitales reconocen los estudiantes como respetuosas o riesgosas.
- **Formativa:** Durante el análisis de tarjetas, el boceto y la galería de mejoras, el docente observa la participación, formula preguntas y brinda retroalimentación inmediata.

- **Sumativa:** En la presentación del “Museo del buen trato” y la ficha de reflexión del cierre, se valora el ícono final, su mensaje y la explicación del equipo.

Criterios de evaluación

- **Identifica** correctamente una acción de buen trato en internet y la diferencia de una acción dañina. Vinculado con el objetivo 1.
- **Relaciona** el símbolo, los colores y las palabras con el mensaje que desea comunicar. Vinculado con el objetivo 2.
- **Diseña y crea** un ícono sencillo, visible, legible y relacionado con una norma de respeto digital. Vinculado con los objetivos 3 y 4.
- **Explica** el significado del ícono y las decisiones artísticas tomadas por el equipo. Vinculado con el objetivo 5.
- **Colabora** respetando turnos, cumpliendo su rol, escuchando propuestas y participando en la toma de decisiones. Vinculado con los objetivos 3 y 4.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo del docente con los cinco criterios.
- Observación directa durante el trabajo grupal.
- Coevaluación mediante las notas “Se entiende...”, “Me gusta...” y “Podrían mejorar...”.
- Autoevaluación individual con la ficha de reflexión.
- Portafolio o carpeta de Arte con el boceto y el ícono final.

Evidencias de aprendizaje

- Clasificación de tarjetas de situaciones digitales.
- Frase breve que expresa una norma de buen trato.
- Boceto con símbolo, color y palabras.
- Ícono final elaborado en cartulina.
- Explicación oral del equipo y respuestas de la ficha metacognitiva.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

Orientaciones generales para implementar el enfoque DEI

Antes de iniciar, establezca acuerdos breves y visibles: escuchar sin burlas, respetar las ideas, no compartir imágenes o nombres reales de compañeros sin permiso y pedir ayuda a una persona adulta cuando algo en internet cause preocupación.

- Use ejemplos ficticios y evite pedir al grupo que relate experiencias personales de acoso, discriminación o conflictos familiares.

- Explique que un ícono puede comunicar una idea de distintas maneras y que no existe una única respuesta “correcta”.
- Organice equipos diversos de manera intencional, sin asignar tareas según género, rapidez para dibujar, idioma o nivel de desempeño.

1. Diversidad: reconocer y valorar las diferencias

Adaptaciones concretas

- Presente íconos y situaciones que representen distintas formas de comunicación: escribir, enviar un audio, usar pictogramas, jugar en línea o comunicarse mediante una plataforma escolar. Así se reconocen diferentes edades, culturas, idiomas y formas de participación.
- Permita que los estudiantes expliquen el significado de su ícono mediante dibujo, palabras, señas, audio breve o señalamiento. No condicione la participación a hablar frente a todo el grupo.
- Invite a elegir mensajes de buen trato que sean culturalmente cercanos, por ejemplo: “¿Puedo ayudarte?”, “Gracias”, “Te escucho”, “No compartas eso” o “Pidamos ayuda”. Aclare que las familias pueden usar distintas palabras y formas de cortesía.

Modificaciones a las actividades

- En “Semáforo del buen trato”, agregue situaciones variadas: “Envío un audio porque me resulta más fácil que escribir”, “Alguien usa una palabra de otro idioma en el chat” y “No entiendo un mensaje y pregunto antes de burlarme”.
- En “Adivina el mensaje”, muestre íconos con diferentes estilos visuales: colores, formas geométricas, dibujos sencillos y pictogramas. Pregunte: “¿Qué podría significar para ti?” y “¿Qué otra interpretación puede tener?”.
- Al formar los equipos, asigne roles rotativos: coordinador o coordinadora, encargado/a de materiales, dibujante, lector/a de la consigna y portavoz. Permita que un estudiante tenga más de una forma de contribuir, sin convertir los roles en etiquetas permanentes.
- Durante el diseño, proponga que cada equipo seleccione una regla de una tarjeta, en lugar de exigir que todos trabajen sobre la misma experiencia. Algunas tarjetas pueden decir: “Pido permiso antes de compartir”, “Uso palabras amables”, “No me burlo”, “Protejo la privacidad” y “Pido ayuda”.

Recursos adicionales

- Tarjetas con palabras e imágenes, incluyendo algunas expresiones de las lenguas presentes en el grupo, cuando sea posible.
- Plantillas de íconos en blanco, ejemplos impresos en tamaño grande, lápices, crayones, marcadores gruesos, tijeras de punta redonda y materiales reutilizables.
- Un “banco de ideas” con símbolos culturalmente diversos, aclarando que los estudiantes pueden crear símbolos propios y explicar su significado.

Evaluación inclusiva

- Evalúe el mensaje y la intención del ícono, no el realismo del dibujo, la ortografía, la velocidad ni la cantidad de detalles.
- Use una lista de cotejo con criterios claros: comunica una regla de buen trato, puede comprenderse con pocas palabras, respeta a las personas y explica qué significa.
- Permita que la explicación sea oral, escrita, dibujada, grabada o realizada con apoyo de un compañero o adulto.

Impacto positivo: Estas estrategias reconocen que el grupo es diverso en culturas, idiomas, capacidades y formas de expresarse. También reducen la presión de ajustarse a una única manera de participar y favorecen que más estudiantes se sientan valorados.

2. Equidad de género: cuestionar estereotipos y promover la participación justa

Adaptaciones concretas

- Use lenguaje inclusivo y no estereotipado: “todas las personas”, “quien diseñe”, “el equipo” o “cada estudiante”. Evite asociar colores, emociones, habilidades artísticas o funciones tecnológicas con un género determinado.
- Distribuya los materiales y roles sin suponer que los niños deben dibujar, las niñas organizar o ciertos estudiantes hablar por el equipo. Los roles deben rotar o elegirse considerando los intereses y apoyos que cada persona necesita.
- Incluya ejemplos de personas diversas que crean arte, diseñan símbolos, programan o ayudan a resolver problemas, sin presentar esas actividades como “de niñas” o “de niños”.

Modificaciones a las actividades

- Al mostrar el corazón, el globo de diálogo y el escudo, pregunte: “¿Este símbolo es para un género específico?” y guíe la conclusión de que los mensajes de respeto son para todas las personas.
- Agregue al “Semáforo del buen trato” situaciones como: “Una compañera quiere participar en un juego y le dicen que no es para niñas” o “Un compañero prefiere usar colores rosados para su ícono y alguien se burla”. Solicite identificar la respuesta respetuosa.
- Durante el trabajo grupal, revise que ninguna persona monopolice el dibujo, los materiales o la exposición. Use una regla sencilla: cada integrante aporta una idea y participa al menos en una decisión del diseño.
- Evite pedir que el ícono represente “cómo son las niñas” o “cómo son los niños”. En su lugar, centre el diseño en acciones: escuchar, cuidar, pedir permiso, incluir y pedir ayuda.

Recursos adicionales

- Tarjetas con mensajes como “Todas las personas pueden crear”, “Los colores no tienen género” y “Cada quien puede elegir cómo participar”.
- Imágenes de mujeres, hombres y personas de distintas expresiones de género en actividades artísticas, tecnológicas y de colaboración.
- Frases modelo para intervenir ante burlas: “No hay colores para un solo género”, “Podemos elegir libremente” y “En este equipo respetamos las decisiones de cada persona”.

Evaluación inclusiva

- Observe si la participación se distribuye de forma equitativa, sin valorar de manera diferente las intervenciones según quién las realiza.
- Incluya un criterio como: “El equipo permite que todas las personas aporten y respeta sus elecciones”.
- Realice una autoevaluación rápida con tarjetas o pulgares: “¿Pude participar?”, “¿Escuchamos las ideas de todas las personas?” y “¿Evitamos burlas o estereotipos?”.

Impacto positivo: El grupo comprende que las capacidades, los intereses, los colores y las formas de expresarse no pertenecen a un género específico. Esto amplía las oportunidades de participación y fortalece relaciones basadas en el respeto.

3. Inclusión: garantizar la participación de estudiantes con distintas necesidades

Adaptaciones concretas

- Presente las instrucciones de manera multimodal: explicación oral breve, pasos escritos con pictogramas y demostración visual. Divida la tarea en acciones: elegir una regla, seleccionar un símbolo, diseñar, probar y explicar.
- Ofrezca diferentes formas de crear: dibujo libre, collage, sellos, figuras geométricas, plantillas, letras recortadas, pictogramas o diseño digital si existe acceso. Así, la motricidad fina, la escritura o la visión no se convierten en una barrera.
- Adapte el espacio y los materiales: ubique a quien lo necesite cerca de la demostración, permita trabajar sentado o de pie, use marcadores gruesos, papel de alto contraste y tijeras adaptadas. No obligue a desplazarse entre los colores del semáforo; también puede responder levantando una tarjeta.

Modificaciones a las actividades

- En “Semáforo del buen trato”, entregue a cada estudiante tres tarjetas pequeñas o permita responder con gestos, mirada, pictogramas, dispositivo de comunicación o apoyo de un compañero. Evite que la movilidad sea requisito para participar.
- En “Adivina el mensaje”, describa verbalmente cada ícono y use imágenes grandes, simples y con alto contraste. Para estudiantes con dificultades de procesamiento, presente una imagen a la vez y dé tiempo adicional.
- Durante el trabajo colaborativo, ofrezca una plantilla con espacios para “regla”, “símbolo”, “color” y “mensaje”. Un estudiante puede aportar ideas, elegir colores, pegar elementos, señalar opciones o explicar el producto.
- Antes de la presentación, permita ensayar en pareja. El equipo puede presentar mediante una frase breve, un audio, una dramatización, un señalamiento o la lectura realizada por otra persona, sin quitarle al estudiante su participación.

Apoyos para la gestión de la sesión de dos horas

Momento	Apoyo implementable
---------	---------------------

Inicio, 20 minutos	Mostrar la agenda visual: semáforo, íconos, diseño, prueba y presentación. Anticipar cambios y explicar una instrucción a la vez.
Desarrollo, 80 minutos	Realizar una pausa breve de movimiento o descanso sensorial a mitad del trabajo. Usar un temporizador visual y revisar el avance con una pregunta concreta: “¿Qué regla eligieron?”.
Cierre, 20 minutos	Permitir presentación en equipos pequeños, galería silenciosa o explicación individual al docente. Cerrar con una idea que cada estudiante pueda señalar, decir o dibujar.

Recursos adicionales

- Agenda visual, tarjetas de elección, pictogramas de emociones y acciones, hojas con líneas gruesas y ejemplos de íconos simplificados.
- Materiales de bajo costo y reutilizables: cajas de cereal, revistas, tapas, papel periódico, pegamento y crayones. No solicite materiales que las familias deban comprar.
- Protectores auditivos o un espacio tranquilo, si están disponibles, para estudiantes que necesiten reducir estímulos durante algunos minutos.
- Tablero de comunicación con opciones como “necesito ayuda”, “quiero otra idea”, “terminé”, “no entiendo” y “necesito una pausa”.

Evaluación inclusiva

- Utilice una rúbrica flexible con cuatro criterios: comprende la regla de buen trato, comunica una idea mediante imágenes, participa de alguna manera en el equipo y respeta las ideas de otras personas.
- Evalúe el progreso individual y la colaboración, no solo el producto final. Considere la participación mediante palabras, gestos, dibujos, selección de materiales, uso de tecnología o apoyo comunicativo.
- Realice una salida accesible: cada estudiante puede completar oralmente, por escrito, con un dibujo o señalando una tarjeta la frase “En internet puedo demostrar respeto cuando...”.

Impacto positivo: Estas medidas eliminan barreras de movilidad, comunicación, atención, lenguaje, motricidad y procesamiento sensorial. El producto artístico se convierte en una oportunidad real de participación para todo el grupo, no solo para quienes dibujan o escriben con facilidad.

Evaluación final sugerida para todo el grupo

Criterio	Logrado	En proceso	Forma de evidenciarlo
El ícono comunica una acción de buen trato en internet.	La idea se comprende con facilidad.	Necesita una explicación o ajuste.	Dibujo, collage, pictograma, audio o explicación.
El diseño respeta la diversidad.	No contiene burlas ni estereotipos y puede ser comprendido por distintas personas.	Requiere revisar algún símbolo, palabra o imagen.	Conversación breve o revisión en pareja.

El equipo colaboró de manera equitativa.	Todas las personas tuvieron una forma de aportar.	Algunas voces o tareas estuvieron concentradas en pocas personas.	Autoevaluación, observación docente o tarjetas de participación.
Reconoce qué hacer ante una situación preocupante.	Identifica que puede detenerse, no responder, guardar evidencia y pedir ayuda a una persona adulta de confianza.	Necesita apoyo para ordenar los pasos.	Semáforo, dramatización o selección de tarjetas.

Como cierre, recuerde que el buen trato en internet incluye respetar las diferencias, pedir permiso antes de compartir, no burlarse de imágenes o mensajes y buscar ayuda adulta ante insultos, amenazas o contenido que genere incomodidad.