

Respeto y empatía en juegos en línea

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales

Descripción del Curso

Este curso de Habilidades Socioemocionales está diseñado para acompañar a estudiantes en edades tempranas en el desarrollo de habilidades fundamentales para la vida diaria. A través de actividades lúdicas, historias, juegos de rol y tareas simples, se trabajan aspectos como la gestión de emociones, la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, siempre con un enfoque práctico y cercano a la realidad de los niños. Las unidades se articulan para promover la reflexión, la empatía y la toma de decisiones responsables, equilibrando el aprendizaje emocional con el desarrollo de hábitos sociales positivos. En particular, la Unidad 3, Seguridad y convivencia en línea: normas y moderación, se centra en construir conductas adecuadas en entornos digitales y presenciales. Se trabajan normas básicas de convivencia y seguridad en línea, así como procedimientos simples para pedir ayuda y reportar conductas inapropiadas. Se refuerzan hábitos de privacidad y cuidado personal adaptados a la edad, con un énfasis en desarrollar confianza para usar tecnologías de forma segura y respetuosa. El curso está estructurado para estudiantes de 5 a 6 años, con apoyos visuales, instrucciones claras y supervisión adecuada. Objetivo general de la unidad: aplicar normas de convivencia y seguridad en línea para mantener un ambiente respetuoso y seguro. Objetivos específicos de la unidad: identificar comportamientos que pueden dañar a otros en entornos de juego en línea; aprender a reportar problemas y pedir ayuda a un adulto cuando sea necesario; practicar normas básicas de seguridad como no compartir contraseñas ni datos personales.

Competencias

- Competencias emocionales: reconocer, nombrar y regular emociones propias y ajenas para interactuar de forma calmada y respetuosa en casa, en la escuela y en entornos digitales. - Competencias sociales: fomentar la convivencia respetuosa, practicar la empatía, escuchar y expresar ideas con claridad y cortesía durante interacciones en línea y fuera de ella. - Competencias de comunicación: comunicar necesidades, emociones y acuerdos de forma asertiva, así como pedir ayuda a un adulto cuando sea necesario. - Competencias de habilidades digitales seguras: aplicar normas de seguridad en línea, identificar riesgos simples, reportar conductas inapropiadas y proteger datos personales básicos. - Competencias de autonomía y responsabilidad: demostrar hábitos de autocuidado y responsabilidad en el uso de tecnologías, con apoyo progresivo hacia la autogestión. - Competencias para la resolución de conflictos: reconocer conflictos, proponer soluciones simples y cooperar para restablecer un ambiente seguro y respetuoso.

Requerimientos

- Espacio físico cómodo y seguro para actividades grupales y individuales, con áreas para juego y descanso. - Dispositivo adecuado para actividades en línea (tableta o computador) con conexión supervisada por un adulto responsable. - Materiales educativos: pictogramas, tarjetas ilustradas, papel, crayones y otros recursos manipulativos para apoyar la comprensión. - Acceso a plataformas o herramientas digitales adecuadas para niños pequeños, con

control parental y protocolo de seguridad. - Reglas claras de uso de internet y acompañamiento de un adulto durante las sesiones en línea. - Disponibilidad de un adulto acompañante que pueda apoyar, guiar y reportar cualquier necesidad particular del estudiante.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Respeto y buenas maneras en juegos en línea

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer comportamientos respetuosos y no respetuosos en escenarios de juego simples.
- Demostrar estrategias para pedir turno, agradecer y compartir durante el juego.
- Utilizar palabras amables y un tono adecuado al comunicarse en línea.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: ¿Qué es el respeto en los juegos en línea?

1. Descripción corta: El respeto es tratar a los demás con amabilidad y cuidado cuando jugamos, igual que en la clase.
2. Ejemplos simples: decir por favor, gracias y esperar nuestro turno.

2. Tema 2: Turnos y reglas básicas

1. Descripción corta: Aprender a esperar turno para jugar y a usar un lenguaje claro para pedir ayuda.
2. Ejemplos: "¿Puedo jugar ahora?", "Gracias por esperar".

3. Tema 3: Palabras amables y saludos en línea

1. Descripción corta: Usar palabras amables para hacer que el juego sea agradable para todos.
2. Ejemplos: "¡Buen juego!", "¿Necesitas ayuda?".

Actividades

- **Actividad 1: Rueda de palabras amables:** Cada niño comparte una palabra amable para usar en el juego y se practica en parejas.
- **Actividad 2: Juego de roles “Puedo jugar después”:** En parejas, los estudiantes practican pedir turno y cederlo de forma respetuosa, con apoyo del docente.
- **Actividad 3: Cuento colaborativo:** El grupo crea un microcuento donde todos usan palabras amables. Se resalta el respeto en el diálogo.
- **Actividad 4: Carteles de etiqueta en línea:** Se diseña un cartel de normas de convivencia para el chat del juego, con dibujos simples.

Evaluación

- Observación de comportamientos durante las actividades de juego (¿usa palabras amables, respeta turnos?).
- Lista de cotejo de respeto: decoro al hablar, ayuda a otros, evita insultos.
- Mini proyecto de cartel: crear una regla de etiqueta y explicarla al grupo.

Unidad 2: Unidad 2: Empatía en juegos en línea: ponerse en el lugar del otro

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar emociones propias y ajenas en situaciones de juego.
- Practicar frases de apoyo y preguntas para entender a otros.
- Resolver conflictos con soluciones colaborativas y respetuosas.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Identificar emociones en el juego

1. Descripción corta: Reconocer emociones básicas (feliz, triste, enojado, preocupado) que pueden aparecer en el juego.
2. Ejemplos: señalar cómo se siente un personaje o responder con una emoción congruente.

2. Tema 2: Escuchar para entender

1. Descripción corta: Dar turno para escuchar y hacer preguntas simples para comprender al otro.
2. Ejemplos: "¿Qué pasó?", "¿Cómo te sientes?".

3. Tema 3: Responder con empatía

1. Descripción corta: Usar palabras de apoyo y ofrecer ayuda cuando alguien está pasando un mal momento.
2. Ejemplos: "Lo siento que te haya pasado eso", "Puedo ayudarte a buscar una solución".

Actividades

- **Actividad 1: Círculo de emociones:** Los niños indican cómo se sienten ante diferentes situaciones de juego y comparten una experiencia personal breve.
- **Actividad 2: Diálogo de apoyo:** En parejas, practican preguntas y respuestas que demuestran interés y comprensión.
- **Actividad 3: Historias compartidas:** El grupo crea una pequeña historia donde todos expresan y reconocen emociones de los personajes.
- **Actividad 4: Mapa de emociones:** Dibujo en mural donde se colocan emociones y ejemplos de respuestas empáticas.

Evaluación

- Observación de respuestas empáticas durante las actividades de juego.

- Rúbrica de escucha activa y apoyo entre pares.
- Mini proyecto de historia colaborativa que demuestre comprensión emocional y cooperación.

Unidad 3: Unidad 3: Seguridad y convivencia en línea: normas y moderación

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar comportamientos que pueden dañar a otros en el entorno de juego en línea.
- Aprender a reportar problemas y pedir ayuda a un adulto cuando sea necesario.
- Practicar normas básicas de seguridad: no compartir contraseñas ni datos personales.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Normas básicas de convivencia en juegos

1. Descripción corta: Ser amable, esperar turno y colaborar para que todos disfruten del juego.
2. Ejemplos: pedir permiso, agradecer, ofrecer ayuda.

2. Tema 2: Privacidad y seguridad personal

1. Descripción corta: No compartir contraseñas o datos personales y usar configuraciones simples de seguridad.
2. Ejemplos: no dar nombre completo, no contar contraseñas.

3. Tema 3: Qué hacer ante problemas en línea

1. Descripción corta: Pedir ayuda a un adulto y reportar conductas inapropiadas de forma segura.
2. Ejemplos: buscar a un maestro o padre/madre, usar herramientas de reporte cuando corresponda.

Actividades

- **Actividad 1: Acuerdo de normas:** Armamos un cartel de normas de convivencia en el aula y en el juego, y lo explicamos.
- **Actividad 2: Simulación de reporte:** En parejas, simulamos cómo reportar un problema al moderador o adulto, con pasos simples.
- **Actividad 3: Carteles de seguridad:** Diseñamos carteles sobre seguridad (no compartir datos, pedir ayuda, etc.).
- **Actividad 4: Intervención en juego:** Role-play breve donde un compañero interviene ante una situación incómoda y propone una solución segura.

Evaluación

- Observación de la aplicación de normas de convivencia y comportamiento seguro durante las actividades.
- Lista de cotejo: uso de lenguaje seguro, respeto a la privacidad y ayuda a otros.
- Evaluación de un mini proyecto: cartel de seguridad y explicación de las normas ante el grupo.