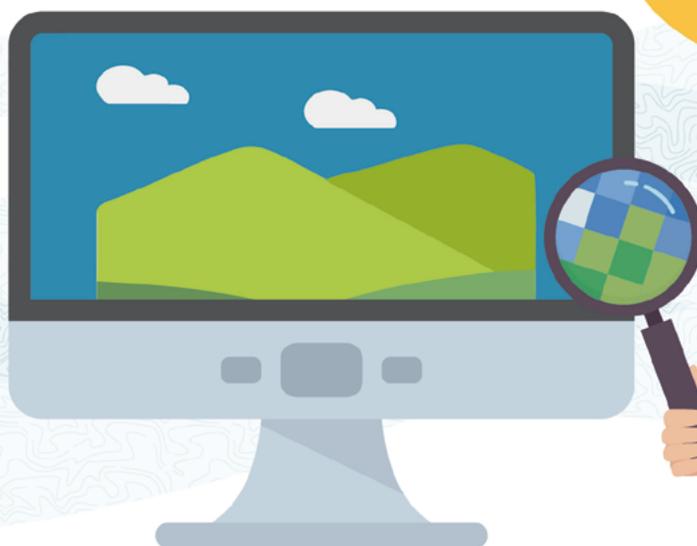


¡Qué ruido!

Grado 4°

Guía 5



Docentes

Apoya:



¡Qué ruido!

**Grado 4°**

**Guía 5**



**Docentes**



**MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS  
DE LA INFORMACIÓN Y LAS  
COMUNICACIONES**

Julián Molina Gómez  
**Ministro TIC**

Luis Eduardo Aguiar Delgadillo  
**Viceministro (e) de Conectividad**

Yeimi Carina Murcia Yela  
**Viceministra de Transformación Digital**

Óscar Alexander Ballen Cifuentes  
**Director (e) de Apropiación de TIC**

Alejandro Guzmán  
**Jefe de la Oficina Asesora de Prensa**

**Equipo Técnico**  
Lady Diana Mojica Bautista  
Cristhiam Fernando Jácome Jiménez  
Ricardo Cañón Moreno

**Consultora experta**  
Heidy Esperanza Gordillo Bogota

**BRITISH COUNCIL**

Felipe Villar Stein  
**Director de país**

Laura Barragán Montaña  
**Directora de programas de Educación,  
Inglés y Artes**

Marianella Ortiz Montes  
**Jefe de Colegios**

David Vallejo Acuña  
**Jefe de Implementación  
Colombia Programa**

**Equipo operativo**  
Juanita Camila Ruiz Díaz  
Bárbara De Castro Nieto  
Alexandra Ruiz Correa  
Dayra Maritza Paz Calderón  
Saúl F. Torres  
Óscar Daniel Barrios Díaz  
César Augusto Herrera Lozano  
Paula Álvarez Peña

**Equipo técnico**  
Alejandro Espinal Duque  
Ana Lorena Molina Castro  
Vanessa Abad Rendón  
Raisa Marcela Ortiz Cardona  
Juan Camilo Londoño Estrada

**Edición y coautoría versiones finales**  
Alejandro Espinal Duque  
Ana Lorena Molina Castro  
Vanessa Abad Rendón  
Raisa Marcela Ortiz Cardona

**Edición**  
Juanita Camila Ruiz Díaz  
Alexandra Ruiz Correa

**British Computer Society –  
Consultoría internacional**

Niel McLean  
**Jefe de Educación**

Julia Adamson  
**Directora Ejecutiva de Educación**

Claire Williams  
**Coordinadora de Alianzas**

**Asociación de facultades de  
ingeniería - ACOFI**

**Edición general**  
Mauricio Duque Escobar

**Coordinación pedagógica**  
Margarita Gómez Sarmiento  
Mariana Arboleda Flórez  
Rafael Amador Rodríguez

**Coordinación de producción**  
Harry Luque Camargo

**Asesoría estrategia equidad**  
Paola González Valcárcel

**Asesoría primera infancia**  
Juana Carrizosa Umaña

**Autoría**  
Arlet Orozco Marbello  
Harry Luque Camargo  
Isabella Estrada Reyes  
Lucio Chávez Mariño  
Margarita Gómez Sarmiento  
Mariana Arboleda Flórez  
Mauricio Duque Escobar  
Paola González Valcárcel  
Rafael Amador Rodríguez  
Rocío Cardona Gómez  
Saray Piñerez Zambrano  
Yimzay Molina Ramos

**PUNTOAPARTE EDITORES**

Diseño, diagramación, ilustración,  
y revisión de estilo

Impreso por Panamericana Formas e  
Impresos S.A., Colombia

Material producido para Colombia  
Programa, en el marco del convenio  
1247 de 2023 entre el Ministerio de  
Tecnologías de la Información y las  
Comunicaciones y el British Council

Esta obra se encuentra bajo una  
Licencia Creative Commons  
Atribución-No Comercial  
4.0 Internacional. [https://  
creativecommons.org/licenses/  
by-nc/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



“Esta guía corresponde a una  
versión preliminar en proceso  
de revisión y ajuste. La versión  
final actualizada estará  
disponible en formato digital  
y puede incluir modificaciones  
respecto a esta edición”

# Prólogo

Estimados educadores, estudiantes y comunidad educativa:

En el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, creemos que la tecnología es una herramienta poderosa para incluir y transformar, mejorando la vida de todos los colombianos. Nos guía una visión de tecnología al servicio de la humanidad, ubicando siempre a las personas en el centro de la educación técnica.

Sabemos que no habrá progreso real si no garantizamos que los avances tecnológicos beneficien a todos, sin dejar a nadie atrás. Por eso, nos hemos propuesto una meta ambiciosa: formar a un millón de personas en habilidades que les permitan no solo adaptarse al futuro, sino construirlo con sus propias manos. Hoy damos un paso fundamental hacia este objetivo con la presentación de las guías de pensamiento computacional, un recurso diseñado para llevar a las aulas herramientas que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Estas guías no son solo materiales educativos; son una invitación a imaginar, cuestionar y crear. En un mundo cada vez más impulsado por la inteligencia artificial, desarrollar habilidades como el pensamiento computacional se convierte en la base, en el primer acercamiento para que las y los ciudadanos aprendan a programar y solucionar problemas de forma lógica y estructurada.

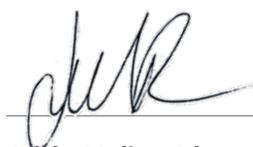
Estas guías han sido diseñadas pensando en cada región del país, con actividades accesibles que se adaptan a diferentes contextos, incluyendo aquellos con limitaciones tecnológicas. Esta es una apuesta por la equidad, por cerrar las brechas y asegurar que nadie se quede atrás en la revolución digital. Quiero destacar, además, que son el resultado de un esfuerzo colectivo:

más de 2.000 docentes colaboraron en su elaboración, compartiendo sus ideas y experiencias para que este material realmente se ajuste a las necesidades de nuestras aulas. Además, con el apoyo del British Council y su red de expertos internacionales, hemos integrado prácticas globales de excelencia adaptadas a nuestra realidad nacional.

Hoy presentamos un recurso innovador y de alta calidad, diseñado en línea con las orientaciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional. Cada página de estas guías invita a transformar las aulas en espacios participativos, creativos y, sobre todo, en ambientes donde las y los estudiantes puedan desafiar estereotipos y explorar nuevas formas de pensar.

Trabajemos juntos para garantizar que cada estudiante, sin importar dónde se encuentre, tenga acceso a las herramientas necesarias para imaginar y construir un futuro en el que todos seamos protagonistas del cambio. Porque la tecnología debe ser un instrumento de justicia social, y estamos comprometidos a que las herramientas digitales ayuden a cerrar brechas sociales y económicas, garantizando oportunidades para todos.

Con estas guías, reafirmamos nuestro compromiso con la democratización de las tecnologías y el desarrollo rural, porque creemos en el potencial de cada región y en la capacidad de nuestras comunidades para liderar el cambio.



**Julián Molina Gómez**  
Ministro de Tecnologías de la  
Información y las Comunicaciones  
**Gobierno de Colombia**



## Guía de íconos



Seguridad en el mundo digital



Ética y confiabilidad de los datos y la información

## Aprendizajes de la guía

Con las actividades de esta guía se espera que sus estudiantes puedan:



Analizar de manera crítica imágenes y videos provenientes de la web, reconociendo la posibilidad de que este tipo de contenido no sea real.



Comprender la importancia de la seguridad digital.



Identificar prácticas seguras al navegar por internet.



Establecer límites saludables en el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos.

## Resumen de la guía

En esta guía, sus estudiantes exploran las normas y rutinas de uso necesarias para garantizar una experiencia positiva y segura al utilizar la tecnología. Aprenden sobre la importancia de proteger su privacidad en línea, la posibilidad de encontrar imágenes engañosas o modificadas, y explora el concepto de huella digital.

## Resumen de las sesiones

## Sesión 1

Durante esta sesión se promueve el diálogo con sus estudiantes acerca de cómo proteger su información personal y navegar de manera segura en línea. Además, se hace un breve repaso acerca de la importancia de tener contraseñas seguras y de no compartir información privada en internet.

## Sesión 2

Esta sesión busca enseñar a sus estudiantes cómo establecer límites saludables en el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos y cómo evitar el uso excesivo de redes sociales y videojuegos.

## Sesión 3

En esta sesión se reconocen las imágenes falsas y modificadas. Sus estudiantes reconocen que es posible modificar imágenes para que no correspondan con la realidad.

## Aprendizajes de la guía



Explicar estrategias para promover un ambiente en línea seguro y respetuoso.



Identificar prácticas para proteger nuestros datos personales en línea.

### Sesión 4

Esta sesión explora la huella digital de las personas y cómo todo lo que se hace al navegar deja un rastro.

### Sesión 5

En esta sesión sus estudiantes exploran los conceptos de información privada y personal, y aprenden a evaluar qué información pueden o no compartir en línea.

### Sesión 6

En esta sesión sus estudiantes exploran la importancia de proteger la privacidad en línea y cómo pueden tomar medidas para mantener sus datos personales seguros.

## Evaluación

A lo largo de las sesiones se encuentran oportunidades para evaluar formativamente, en las actividades de práctica y en los momentos de discusión con toda la clase.

Para cada sesión hay un conjunto de aprendizajes esperados que se podrán verificar a partir de los diálogos y productos variados, que van desde responder preguntas hasta crear una campaña para evitar la desinformación. Las actividades incluyen trabajo individual, en parejas y en grupos, lo que le permitirá alcanzar diferentes niveles de desarrollo de los aprendizajes y potenciarlos a través de la interacción entre sus estudiantes. También se incluyen actividades de cierre que le permitirá reforzar los aprendizajes e identificar dudas sobre las que pueda trabajar.

Además, la última sesión de la guía incluye una propuesta de evaluación con varias actividades de creación grupal e individual. Esto incluye un cuestionario de revisión de aprendizajes que se encuentra en el Anexo 6.3.



## Preparación de materiales y actividades

Cada sesión indica los materiales requeridos. Se recomienda prepararlos previamente para que su distribución y recolección tome el menor tiempo posible. Se recomienda, igualmente, realizar las actividades propuestas antes de trabajarlas con sus estudiantes. Este es un factor clave en la planeación.

En esta guía no se requiere que sus estudiantes hagan uso de algún programa en particular, pero en algunas de las sesiones sí se requiere que sus estudiantes puedan observar algunos videos. Puede hacer esto con un proyector o televisor, o compartiendo el enlace para que sus estudiantes los vean desde computadores o algún dispositivo móvil.

En caso de que no cuente con conectividad o medios tecnológicos para compartir los videos, tenga en cuenta que se incluyen transcripciones de la información que se presenta en ellos. Usted puede optar por contarles la información de las transcripciones a sus estudiantes, entregárselas como lectura, dividir el texto en fragmentos y entregarle un párrafo diferente a cada persona para que en parejas o grupos pequeños se compartan la información, o usar alguna otra estrategia que le permita darle variedad a la forma en que presenta la información de los videos sugeridos.





## Conexión con otras áreas

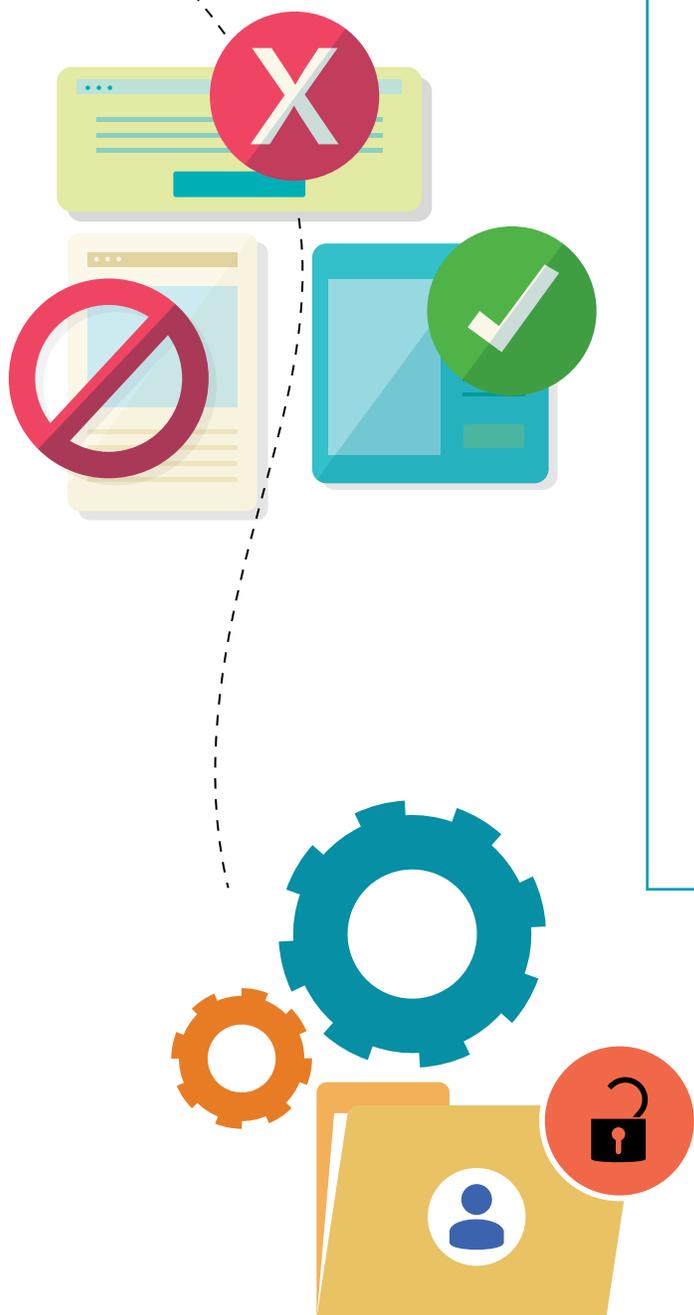
Esta guía sobre el uso responsable y seguro de la informática y el internet está intrínsecamente conectada con diversas áreas del conocimiento, lo que refleja la naturaleza interdisciplinaria de la educación y la vida en el siglo XXI. A continuación, se enumeran algunas áreas importantes y cómo esta guía se relaciona con ellas:

### Lenguaje

- La capacidad de discernir información confiable de la falsa en internet requiere habilidades de lectura crítica y comprensión lectora. Sus estudiantes avanzarán en sus aprendizajes para evaluar la credibilidad de fuentes en línea, analizando la estructura del texto, la autoría y la validez de la información presentada.

### Ética

- El debate sobre la ética en el uso de la tecnología es cada vez más relevante. Sus estudiantes pueden reflexionar sobre cuestiones éticas relacionadas con la privacidad en línea, la manipulación de la información y el impacto social de las redes sociales.



# Sesión

# 1

## Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Evaluar la importancia de la seguridad digital y comprender sus implicaciones en la protección de la información personal.

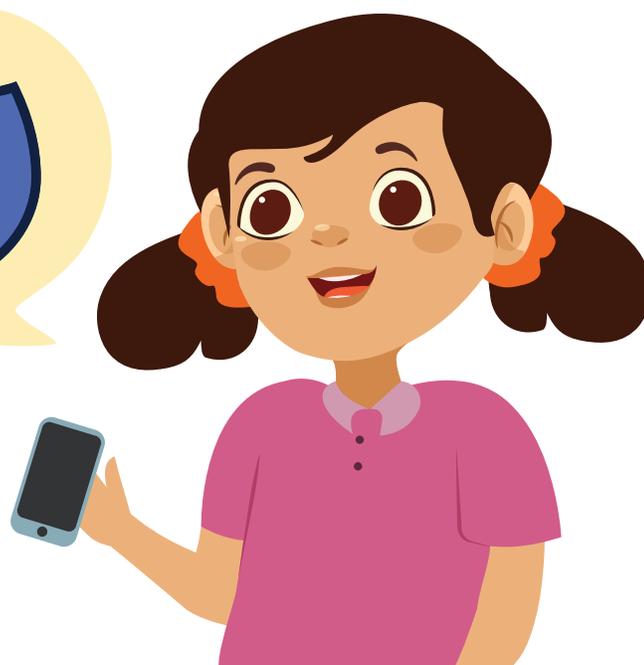
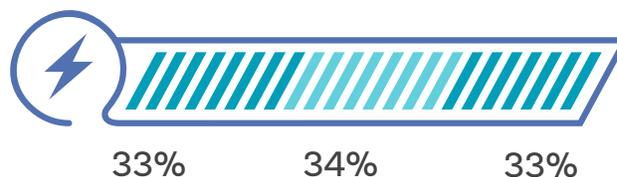


Explicar cómo proteger la información personal en línea.



Reconocer prácticas seguras al navegar por internet.

## Duración sugerida



### Si lo requiere

Consulte la Guía 5 de grado 3°, para hacer una introducción a sus estudiantes sobre qué es y cómo se crea una contraseña.

## Anexo

## Anexo 1.1



## Nota

En varios momentos de esta guía se mencionan consejos para estudiantes y sus familias que utilizan dispositivos digitales y acceden al internet. Si usted identifica que, por el contexto de sus estudiantes, algunos ejemplos no son relevantes, modifíquelos para hablar de situaciones imaginarias (como proteger un tesoro o un código secreto de un super héroe).

## Lo que sabemos, lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 33% de avance de la sesión

Inicie la sesión contándoles a sus estudiantes que esta primera sesión de la guía se enfocará en la seguridad digital. Pregunte qué palabras se les vienen a la mente cuando piensan en la palabra seguridad. Quizás piensen que esta palabra se asocia con protección y que se utilizan elementos como candados, llaves, cerrojos, cadenas y personas que trabajen como vigilantes, entre otras, con el fin de proteger los elementos y bienes valiosos. Pídales mencionar ejemplos de seguridad que requiera alguna combinación de números para dar acceso. Si percibe que sus estudiantes tienen dificultad para pensar en ejemplos, provéales algunos. Puede mencionar, por ejemplo, una caja fuerte, un candado con seguridad numérica para una maleta o casillero, o el código para abrir una puerta. En caso de que quiera abordar desde los fundamentos de las contraseñas, en la guía 5 del grado 3° se aborda este tema de forma inicial.

Indique que la seguridad digital también implica la protección de elementos que son valiosos, y que en muchos casos requiere el uso de contraseñas. Luego pida a sus estudiantes que, en parejas o grupos de tres personas, hagan un listado de lo que recuerdan sobre las contraseñas, sus usos y características.

Transcurridos unos minutos, pida a una persona de cada grupo que comparta algo de lo que anotaron en sus listados, sin repetir lo que otros grupos hayan mencionado antes. Utilice esta información para crear un gráfico araña sobre las contraseñas. La idea es reconstruir de forma colectiva la definición del término.

En caso de que sus estudiantes no lo mencionen, destaque que una contraseña es una secuencia secreta de caracteres que puede incluir signos, números o letras y sirve para identificar a las personas y darles acceso a algún sistema informático. Recuérdeles que la contraseña generalmente no se comparte con nadie, pues es como la llave del candado que protege y mantiene segura su información.



## Adaptación

Si percibe que sus estudiantes necesitan fortalecer sus conocimientos sobre las contraseñas y su importancia, muéstreles el video de “Pantallas Amigas”, disponible en el siguiente enlace y QR.



Si no puede acceder a este video, comparta a sus estudiantes el Anexo 1.2

## Enlace



¿Cómo hacer una contraseña segura?

Pida luego a sus estudiantes que piensen en los programas o páginas que pueden requerir el uso de una contraseña de acceso. Es probable que sus estudiantes conozcan algunas redes sociales y que las indiquen. Igualmente, recuérdelos que también se usan contraseñas para acceder al correo electrónico, ingresar a la página del colegio (si la tiene), registrarse a sitios educativos, e incluso proteger documentos.

Diga a sus estudiantes que, en cuanto a seguridad de bienes físicos, algunos elementos pueden ser más confiables que otros. Invíteles a comparar algunos ejemplos. Por ejemplo, si cuenta con algunos candados físicos puede mostrarlos y pedir a sus estudiantes que los clasifiquen entre los que consideran más o menos seguros que otros. De manera alternativa pueden pedirles analizar las imágenes del Anexo 1.1 y describir los diferentes niveles de seguridad, por ejemplo, mencionando la cantidad de dígitos en las contraseñas, o el uso de números frente al de letras.

Conecte este ejercicio con el uso de contraseñas en espacios digitales y explique que van a hacer una actividad para recordar cómo crear contraseñas seguras para proteger sus cuentas, y por ende, su información personal y escolar.

Guíe a sus estudiantes para que asuman el rol de “Superheroínas y superhéroes de las contraseñas”. Para esto, haga lo siguiente:

- Pídeles que escriban una lista de palabras que sean importantes para ellos, como su animal favorito, su color favorito o un lugar especial. A estas las llamaremos sus palabras mágicas.
- Luego, indique que va a presentarles un video y que deben prestar atención a los consejos que se dan para la creación de contraseñas seguras. Luego, muestre el video: “¿Cómo hacer una contraseña segura en 2 pasos? ”, al que puede acceder desde el enlace y código QR ¿Cómo hacer una contraseña segura?.

Si no le es posible mostrar el video, encontrará la transcripción en el Anexo 1.3.

Después del video pregunte a sus estudiantes por algunas de las ideas que allí se presentaron para la creación de contraseñas.

## Anexos

### Anexo 1.2

Contraseña segura, ocho claves para proteger la entrada a tu vida digital

El video de Paralelos Aragón y Minotar hace parte de una campaña de seguridad digital para niños y niñas. En este video hace parte de una serie de videos educativos basados "Vivir y su Cálculo".

Las contraseñas se usan en Internet para identificar a las personas como usuarios de servicios como el correo electrónico, permittidos disfrutar de un videojuego o ser parte de una red social.

Las ocho recomendaciones que se presentan en el video para la creación de contraseñas seguras son las siguientes:

1. Deben tener al menos 8 caracteres.
2. No puede ser un dato fácil de adivinar (nombre, fecha de nacimiento, ...)
3. Tener que incluir letras mayúsculas y minúsculas.
4. Deben tener números y símbolos.
5. No debe decirse escrita sino introducir cada vez que se use.
6. Si se acuerda que no debería compartirse con nadie ajeno a la familia.
7. Deben ser cambiada de vez en cuando.
8. Tener que ser diferente para cada servicio, red social o app.

Pueden encontrar estos consejos la siguiente dirección web: <http://www.glycy.com/secure>

### Anexo 1.3

La siguiente es una parte de la transcripción del video: "¿Cómo hacer una contraseña segura en 3 pasos?"

¡Hola! Hoy te voy a enseñar a crear una contraseña segura a partir de una frase de contraseña.

El primer paso para crear una frase de contraseña es partir de palabras que no tengan nada en común entre sí. Por ejemplo, podemos utilizar un animal como el elefante, podemos utilizar un color como el verde y podemos utilizar un número que tenga diez o tres dígitos como el 507. Unimos las palabras y tenemos nuestra base.

El siguiente paso es reemplazar las letras por números y símbolos. Desplazamos la letra si por el número 7 y reemplazamos la letra por el símbolo arroba (@) y utilizamos una letra mayúscula. Los casos los reemplazamos por la letra o. Recuerda que todas las contraseñas deben tener letras mayúsculas, letras minúsculas, números, caracteres especiales y deberían tener una extensión mayor a 12 caracteres.

Final de siempre siempre creemos una contraseña de 16 caracteres a partir de esta contraseña base. A partir de esta contraseña base, podemos crear otras contraseñas. Recuerda que es muy importante tener una contraseña para cada uno de tus cuentas.



¿Cómo hacer una CONTRASEÑA SEGURA? en 3 Pasos

- Por último, pida a sus estudiantes que combinen las 3 palabras mágicas de su lista usando números y símbolos, para hacerla más fuerte, tal como se recomendó en el video.

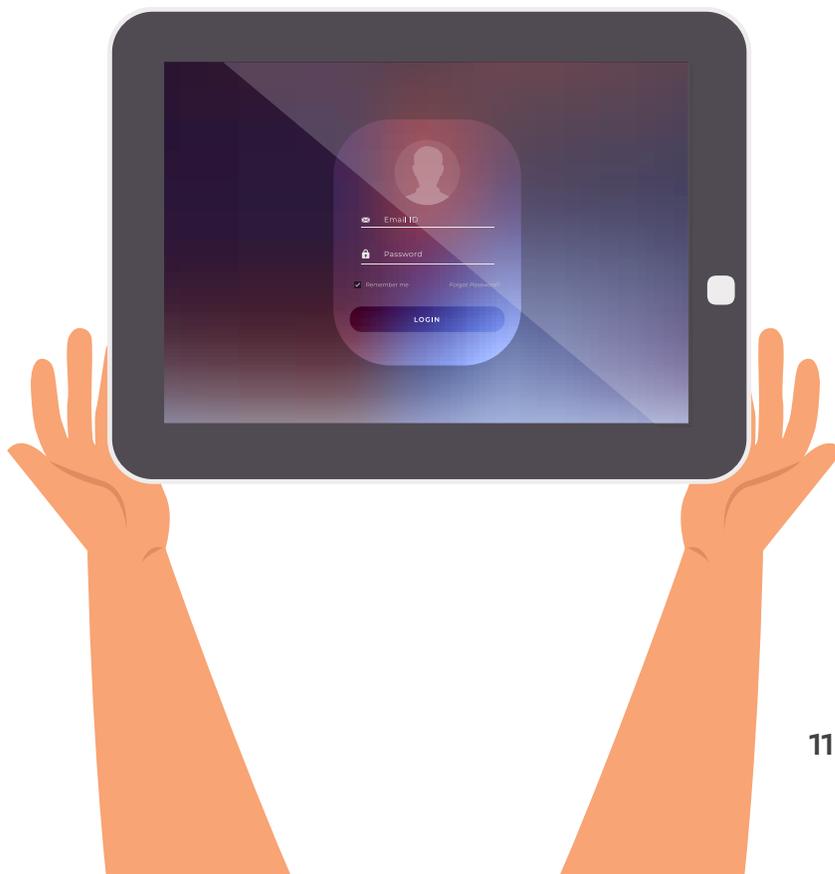
## Glosario



**Contraseña:** es una secuencia secreta de caracteres que puede incluir signos, números y letras, y sirve para entrar e identificarse en un sistema informático. Es como una llave para mantener la información segura.



**Seguridad digital:** es el conjunto de prácticas y acciones que se toman para proteger la información digital, e incluye determinar qué y a quienes compartirles, contar con contraseñas fuertes, saber qué enlaces o mensajes abrir y cuáles no, entre otras.



## Enlace



Privacidad online para niños - Protección y seguridad en internet para niños



## Adaptación

Si no puede mostrar este video, puede valerse del Anexo 1.4 y pedir a algunas personas que le ayuden a representar las acciones o hacer la narración correspondiente a la animación del video. De igual forma, puede valerse de la información que se presenta ahí para ofrecer descripciones en audio a sus estudiantes con discapacidad visual.

Manos  
a la obra

Esta sección corresponde al 67% de avance de la sesión

Escriba en el tablero las palabras **Seguridad digital** y pida a sus estudiantes que mencionen algunas ideas de lo que piensan puede significar. Mencione que en esta actividad van a ser ellas y ellos quienes expliquen uno de los temas más importantes de la seguridad digital, que es qué información se puede compartir en internet y qué información no se puede compartir.

Diga a sus estudiantes que ahora les mostrará otro video que les ayudará a descubrir qué es la seguridad digital y por qué es importante. Pídeles que presten atención para que puedan luego comentar lo aprendido y utilizar esta información en su siguiente actividad.

Después de mostrar el video, reúna a sus estudiantes en grupos de tres y pídeles que escriban en una hoja o en el tablero una lista de ideas sobre lo que creen que significa la seguridad digital.



¿Qué ideas tienen en común? ¿Qué ideas son diferentes?

Invítelos a resumir los consejos que aparecen en el video sobre la información que nunca se debe compartir y a pensar en los riesgos que significarían. Proponga la siguiente actividad:



Imagina que tu cantante, actriz, actor, personaje o creador(a) de videos favorito publica su información privada en una historia de Instagram. ¿Qué pasaría?

Pídeles que preparen una presentación creativa (dibujo, collage, mini-obra de teatro) para compartir con la clase la diferencia entre la información que nunca debería compartirse en internet y la que sí se puede compartir.

**Anexo**

**Anexo 1.4**

Esta es una narración de lo que aparece en el video.

David es un niño de unos 8 a 10 años. Aparece con su celular en la mano. Dice: "voy a subir una foto". Luego, se toma una foto frente a su colegio y muestra sobre ella "Voy a mi colegio, ahora voy en la puerta del colegio" y publica su foto en una red social.

"Ya en el colegio, David se encuentra con una amiga y un amigo."

**Amiga: ¡Felicidades!**

David saca su celular y dice: "¡Buenos días, amiga!"

**Mamá y abuela respondiendo: ¡Hola!** "¡Se tomaron la foto con él. David subió esta foto a su red social."

A los 3 PM David escribe un mensaje en su estado de la red social. El mensaje dice: "¡Buenos días, amiga!"

"Ya estando en la escuela de laboratorio, David se toma una foto con otra amiga y otro amigo y la publica en su red. Más tarde, David escribe otro mensaje en su estado. El mensaje dice: "¡Los espero en casa esta tarde para celebrar mi cumpleaños. ¡Apur está la decoración y mi momento de felicidad!"

David llama al teléfono para ir a su casa.

Una persona dentro del bus, parece la voz de su profesora, le dice:

"¡Felicidades, David! ¡Ves que eres muy popular! Tienes muchos amigos y amigas, chistes y cosas las redes sociales. ¡Suben todo sobre ti! ¡qué te gusta, cuando en tu colegio, quienes son tus amigos y amigas o qué deporte practicas. Pero, también pueden saber tu número de teléfono y dónde vives. ¿Alguna vez te has sentido aterrorizado por gente que no conoces cuando vas al colegio con tu celular? Recuerda tomar siempre mucho cuidado con la información personal y las fotos que compartes en línea. ¡Compartir es una responsabilidad!"

Ahora, cuando se retiene la conexión, los amigos y amigas lo están esperando."

David ahora aparece en casa con un grupo de niños y niñas, celebrando.

El video finaliza con una voz que dice:

"¡Precaución! Con fotos y la información que publicas hoy día pueden fácilmente volver a ser compartidas por otras personas y así permanecer en internet durante mucho tiempo. Ten cuidado cuando subes algo a las redes. Nunca compres tus números de teléfono, la dirección de tu casa o información personal para otras personas porque puede causar una mala intención.

Nunca siempre los ajustes de privacidad en las aplicaciones que estás usando. Es importante controlar lo que los demás que saben si alguien puede ver tu perfil cuando te registras en una red o una red social. Pide ayuda y consejo a una persona adulta, elige una contraseña difícil y compartela solo con tu padre, tu madre o con las personas que te cuidan. Ten mucho cuidado con todo lo que compartes en línea. Si tienes dudas, pide ayuda a una persona adulta."

Dé un espacio para que trabajen en equipos y luego presenten sus conclusiones. Haga preguntas que permitan ver la diferencia entre lo que una persona decide compartir y lo que no. Por ejemplo:

*¿Has visto que hay famosas(os) que se cubren la cara cuando les quieren tomar fotos, pero a veces publican fotos sonriendo? ¿Por qué crees que pasa?*

Es importante que sus estudiantes reconozcan que las personas quieren poder decidir qué información está en internet y qué no. Asimismo, deben cuidar su información personal.

**Antes de irnos**



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Al terminar, sostenga una discusión general mediante preguntas como:

*¿Habían pensado antes en los temas que trabajamos durante la clase?*  
*¿Qué otros consejos le darían a alguien que quiera utilizar los dispositivos digitales y el internet de manera segura?*

Pida a sus estudiantes que inicien la construcción de una cartelera que servirá como gráfico de anclaje. Escriba en el centro las palabras seguridad digital. Pídale que construyan en los mismos equipos consejos prácticos para mantenerse seguros y seguras en línea y los incluyan en la cartelera. Evalúe la comprensión de los conceptos clave y la capacidad para comunicarlos de manera efectiva y valore las participaciones de sus estudiantes, resaltando los aciertos que tengan.

# Sesión 2

## Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Comprender la importancia de establecer normas y rutinas de uso de la tecnología.



Establecer límites saludables en el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos.



Identificar estrategias para evitar el uso excesivo de redes sociales y videojuegos.

## Duración sugerida



33%

34%

33%



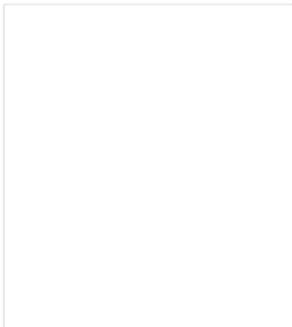
## Material para la clase

- Anexos 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 y 2.5

## Anexos

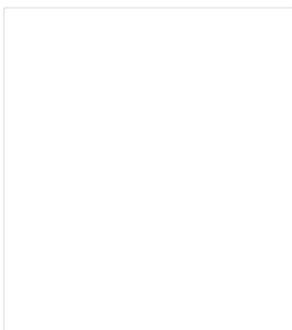
## Anexo 2.1

Mostrar un niño y una niña jugando un videojuego.



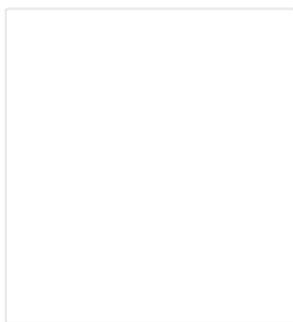
## Anexo 2.2

Mostrar una niña jugando un computador y un niño viendo un video de baile en su celular.



## Anexo 2.3

Mostrar un padre y una madre que indican a su hijo o hija que deben apagar el celular y el televisor a su dormir.



## Lo que sabemos, lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 33% de avance de la sesión

Recuerde a sus estudiantes los conceptos aprendidos en la sesión anterior, como la importancia de proteger la información personal en línea y la necesidad de crear contraseñas seguras.

Pregúnteles si usan redes sociales, o si algunas personas de su familia las usan. Permita que sus estudiantes participen hablando de lo que piensan de las redes sociales. Pregunte, por ejemplo:



- ¿Pueden causar problemas?*
- ¿Cada cuánto las usan?*
- ¿Conocen personas que parece que pasan todo el día en línea?*

Indique a sus estudiantes que les presentará 3 situaciones. Pídale que las escuchen con atención y luego las discutan en parejas o pequeños grupos. Mencione una a una cada situación y, tras permitir algo de tiempo para la discusión en grupos, dé la palabra a algunas personas, alternando entre niñas y niños, a fin de ofrecer oportunidades equitativas de participación. Las situaciones son las siguientes:

- 1 Imaginen que pasan todo el día jugando videojuegos o viendo videos en la computadora o el celular. ¿Qué creen que le pasaría a su cuerpo? ¿Se sentirían cansados o cansadas, con dolor de cabeza o de ojos? ¿Podrían jugar con sus amigos y amigas al aire libre? (Anexo 2.1).
- 2 Si pasan mucho tiempo solos o solas con la tecnología, ¿creen que podrían tener menos amigos y amigas? ¿Qué actividades divertidas podrían hacer con otras niñas y niños, en lugar de usar la tecnología? (Anexo 2.2).
- 3 Si su papá, mamá o personas que les cuidan les ponen límites de tiempo para usar la tecnología, ¿creen que es algo malo? ¿Por qué? ¿Qué otras cosas divertidas podrían hacer en ese tiempo libre? (Anexo 2.3).

Después de la discusión sobre las 3 situaciones, explique a sus estudiantes que en la siguiente actividad van a aprender más acerca de los riesgos que puede tener el uso de la tecnología sin responsabilidad y que, además, van a aprender algunas recomendaciones para estar más seguros mientras la utilizan.

## Manos a la obra



Esta sección corresponde al 67% de avance de la sesión

Pida a sus estudiantes que formen grupos de tres personas. Explique que les va a entregar un texto, que deben tomar turnos para leer e ir explicándose mutuamente lo que han entendido. Luego, proyecte o escriba en el tablero las siguientes preguntas, e indique a sus estudiantes que deberán responderlas con la información que aprendan del texto:



*¿Por qué creen que es importante establecer normas y rutinas para el uso de la tecnología en casa y en la escuela?*

*¿Cómo pueden las normas y rutinas ayudar a organizar el tiempo que dedicamos a la tecnología?*

*¿Cómo pueden las normas y rutinas ayudar a mejorar el rendimiento escolar?*

En las preguntas, subraye las palabras Normas y Rutinas.

Explique que estas son palabras que se refieren a cosas diferentes. Las normas son acuerdos que establecen límites o reglas que deben cumplirse para regular una conducta, mientras que las rutinas son hábitos o actividades que se repiten regularmente como parte de un proceso organizado. Dé un ejemplo para ilustrar estas diferencias. Podría, quizás, referirse a una norma que se haya establecido en la escuela, como llegar a tiempo al salón después de que suena el timbre de finalización del descanso. Y mencionar que las rutinas de las personas de la clase son diferentes durante el descanso: algunas quizás acostumbran a jugar primero y luego comer algo,



## Adaptación

Implemente la estrategia de pares amigos si cuenta con estudiantes con discapacidad visual. Pida a sus compañeras y compañeros de grupo que lean el texto en voz alta y les involucren activamente solicitando sus opiniones y comentarios.

otras prefieren sentarse a charlar mientras comen, y otras quizás aprovechan el tiempo para dibujar o terminar sus deberes.

Cuando les haya quedado clara esta diferencia entre los dos términos, entregue copias del Anexo 2.4, si es posible, dando una a cada estudiante. Permita tiempo para que los grupos lean y discutan las preguntas. Circule por los grupos, monitoreando y aclarando dudas que hayan surgido.

Después de terminada la actividad anterior, pida a sus estudiantes que comparen sus respuestas con estudiantes de otros equipos.

Luego, pregunte si están de acuerdo o no con lo que respondieron sus compañeras y compañeros. Dé la palabra a varias personas, y pídale que expliquen sus razones para estar de acuerdo o en desacuerdo con otros grupos.

## Anexos

### Anexo 2.4

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Lee el texto y responde las preguntas.

¿Cada día con el uso de la tecnología?

La tecnología es parte de nuestras vidas. Nos permite aprender cosas nuevas, divertimos y comunicarnos con personas de todo el mundo. ¿Es en algo asombroso? Sin embargo, también debemos tener cuidado porque el uso desmedido de tecnología puede traer algunos problemas. Por ejemplo:

**Reducción de salud:** Pasar muchas horas frente a pantallas puede causar nuestros ojos, causar dolores de cabeza y hasta afectar nuestro sueño.

**Dificultades para concentrarse:** Si estamos siempre en el mundo digital, puede ser más difícil prestar atención o recordar lo que aprendemos.

**Menos tiempo con nuestros amigos, amigos y familia:** Cuando usamos mucho la tecnología, podemos olvidarnos de jugar o hablar con las personas que tenemos cerca.

**Sensación de inseguridad e intrusión:** A veces, las cosas que vemos en internet nos hacen pensar que debemos ser perfectos, y eso nos puede poner tristes o confundidos.

**Exposición a ambientes hostiles y personas que quieren hacer daño:** El uso descontrolado de internet puede exponer a interactuar con ambientes negativos o personas que no tienen buenas intenciones, lo que puede ser peligroso.

**Generar dependencia:** Pasar demasiado tiempo usando tecnología puede hacer que sea difícil concentrarse en otras tareas importantes o disfrutar de actividades fuera de las pantallas.

La tecnología es maravillosa, pero es importante usarla de forma equilibrada.  
¿Cómo podemos lograrlo?

**Establece normas:** Acuerda con tu madre o padre o las personas que te cuidan, las reglas que seguirás cuando uses el tiempo libre en el que estás con la tecnología.

**Haz pausas:** Cada 20 o 30 minutos, toma un descanso para mover tu cuerpo o mirar algo lejos.

**Diseña sin pantallas:** Dedica tiempo a jugar al aire libre, leer un libro o hablar con tus amigos y amigas.

### Anexo 2.5

**Escenario 1 "El caso del celular olvidado"**

Es la hora de la cena y toda la familia está sentada a la mesa comiendo, excepto Sofía, que está completamente distraída con su celular. Su hermano le recuerda amablemente la norma familiar de no usar el teléfono durante la cena, pero Sofía, sin prestar atención, continúa jugando.

**Tarea:** Discutan las siguientes preguntas acerca de esta situación. Luego preparen una dramatización que dé a conocer el resto de la clase sus respuestas.

¿Qué normas tecnológicas se están incumpliendo en esta situación?

¿Qué consecuencias podrían tener las acciones de Sofía?

¿Cómo podría Sofía haber manejado la situación de manera responsable?

¿Qué medidas podría tomar la familia para evitar que esto vuelva a suceder?

**Escenario 2 "El momento de los deberes olvidados"**

Marta está a punto de comenzar a hacer sus deberes, pero en lugar de eso, se sienta frente a la computadora y comienza a ver videos divertidos. Su mamá le recuerda que cuando no está en la escuela, pero en casa también hay que hacer los deberes.

**Tarea:** Escríban un breve diálogo entre Marta, su mamá y su papá. En este diálogo, Marta deberá explicar por qué no ha hecho sus deberes a su madre y padre le deben ayudar a comprender las consecuencias de sus acciones. Escríban el diálogo.

**Escenario 3 "El amigo de la red social"**

Mientras cenaba en su red social, Ana recibió una solicitud de amistad de alguien que no conoce. Su amiga y su abuelo le han enseñado que nunca debe aceptar solicitudes de amistad en internet, pero Ana tiene curiosidad por saber quién es esta persona.

**Tarea:** Crear un cartel informativo sobre los peligros de aceptar solicitudes de amistad en internet. Incluyan en el cartel consejos sobre cómo protegerse en las redes sociales y qué hacer si se encuentran en una situación similar a la de Ana. Describan la situación e incluyan el cartel como parte de la dramatización.

Posteriormente, pida a sus estudiantes que completen de manera individual la segunda parte del Anexo 2.4 correspondiente a su planeador semanal. Pídeles que lo llenen y establezcan un plan personal de tiempo en pantalla y que, al terminarlo, lo compartan con su papá, mamá y/o personas cuidadoras, a fin de establecer las normas y determinar las rutinas que cada persona se comprometerá a seguir.

## Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Si cuenta con el tiempo suficiente, organice sus estudiantes en equipos de 5 y pídeles que seleccionen uno de los 3 escenarios que se plantean en el Anexo 2.5, los analicen y preparen una breve dramatización al respecto, asegurándose de completar las tareas propuestas en cada caso.

Por último, pida a sus estudiantes que escriban un diario reflexivo o diario de uso de tecnología, durante una semana, registrando su tiempo en pantalla y reflexionando sobre su cumplimiento de las normas establecidas. Si sus estudiantes no tienen acceso a dispositivos propios, pídeles considerar el uso del televisor o registrar el uso de tecnología por parte de alguien más en su familia.

# Sesión

# 3

## Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Reconocer que las fotografías y los videos pueden ser modificados digitalmente.

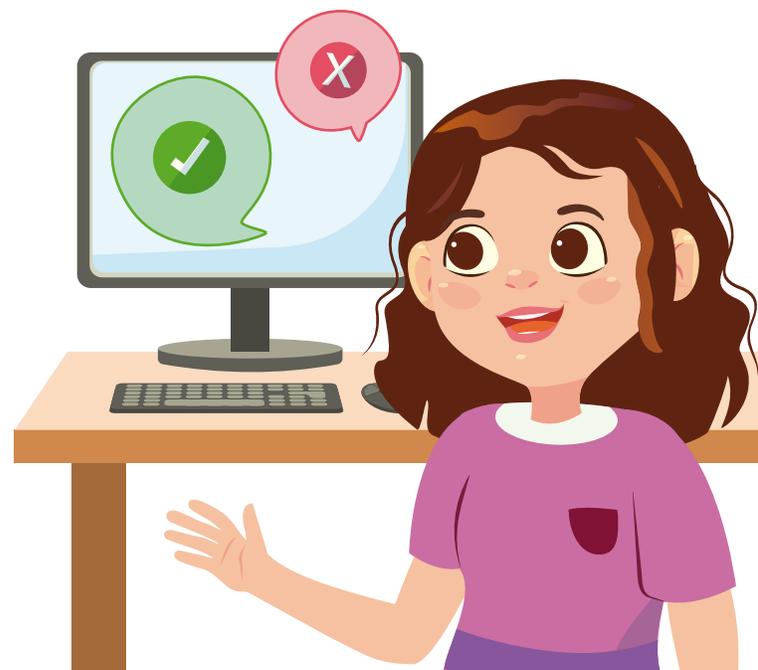
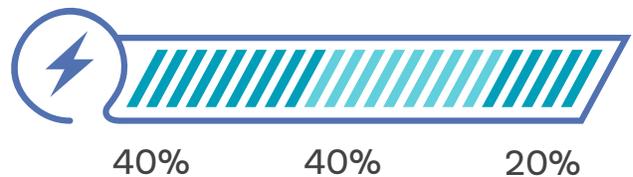


Identificar las distintas razones por las que una persona puede modificar una foto o video.



Analizar fotos y videos modificados para tratar de determinar las razones que motivaron estos ajustes.

## Duración sugerida





### Adaptación

Si no cuenta con la posibilidad de acceder o proyectar los videos, puede utilizar el Anexo 3.1, que contiene imágenes acompañadas de descripciones breves que le permitirán a usted y sus estudiantes darse una idea del contenido de estos.

## Lo que sabemos,

## lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

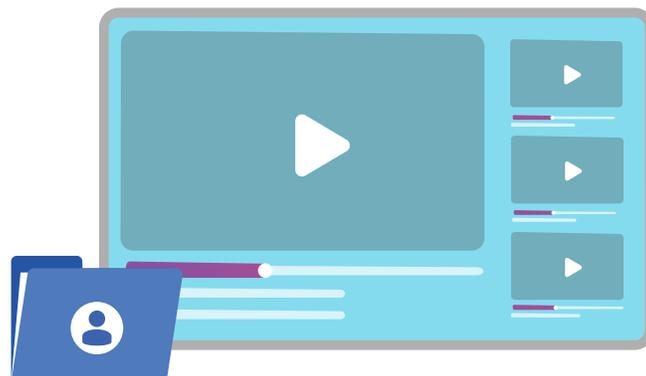
Comience la sesión recordando lo aprendido en las sesiones anteriores y discutiendo los resultados de su registro de tiempo en pantalla. Tómese unos minutos para discutir cómo se sintieron sus estudiantes al contar el tiempo que utilizaron algún dispositivo electrónico. Si sus estudiantes no utilizan dispositivos, indague por las experiencias de sus familiares o personas conocidas. Recuerde que el uso del televisor también se considera en el tiempo de uso de pantallas. Por lo general, al utilizar pantallas, las personas no sienten el paso del tiempo. Indague si alguno notó como si “el tiempo pasara más rápido” o se sorprendió al ver que ya había pasado el tiempo máximo que podía usar el dispositivo.

Si sus estudiantes no completaron el diario reflexivo, invíteles a realizar un estimado del tiempo que gastaron frente a pantallas cada día.

Luego, explique que en esta sesión aprenderán una nueva herramienta de cuidado en el mundo digital. Haga estas dos preguntas:



- ¿Han visto alguna vez una foto que parece imposible?*
- ¿Qué características podrían tener imágenes como estas?*
- ¿Han visto un video que los haya dejado confundidos?*
- ¿Por qué les generó dudas?*



Pregunte a sus estudiantes por qué alguien podría querer cambiar una foto o un video. Escriba sus ideas en el tablero (ej. por diversión, para corregir algo, para engañar, etc.). Luego, proyecte los siguientes videos:



I Video 1



I Video 2



I Video 3

Después de mostrar los videos, pídale a sus estudiantes que expresen lo que piensan acerca de ellos e indague si creen que eso sucede en la vida real y, si no es así, que piensen en cuál es el motivo por el cual el autor del video lo realizó.

Explíqueles que existen algunas herramientas tecnológicas que permiten alterar fotos y videos, como agregar filtros (cambiar colores y la iluminación) e incluso modificar rostros. Mencione que en la siguiente actividad explorarán más acerca de cómo se modifican las imágenes y practicarán su capacidad de observación para reconocer imágenes modificadas.

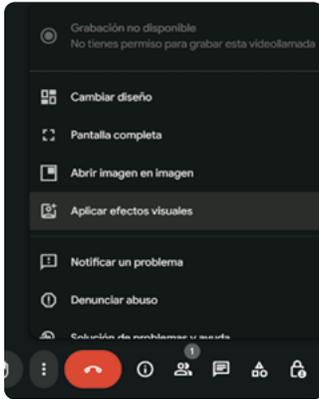
## Manos a la obra



Esta sección corresponde al 80% de avance de la sesión

Inicie la actividad preguntando a sus estudiantes si saben qué es un filtro en el contexto de las redes sociales o si han visto una imagen que contenga un filtro. Explique que un filtro es una herramienta que se utiliza para cambiar el aspecto de una imagen o video. Los filtros pueden ajustar colores, añadir efectos especiales o incluso modificar partes de una imagen para que se vea diferente. Luego, pregunte a sus estudiantes si alguna vez han usado filtros en fotos o videos e indague cuál ha sido la razón para hacerlo. Después, realice una demostración en vivo del uso de una aplicación sencilla para mostrar cómo se pueden aplicar filtros o hacer pequeñas modificaciones a imágenes. Por ejemplo, puede agregar una imagen a una diapositiva de PowerPoint y probar los diferentes efectos artísticos de la aplicación.

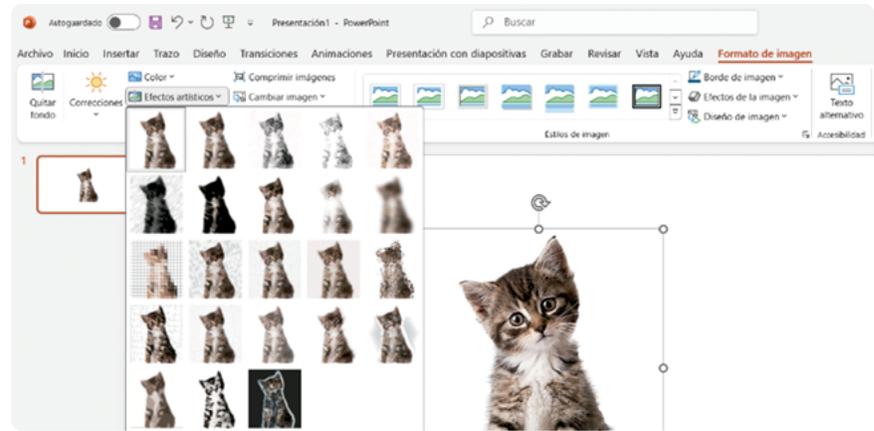
**Figura 1.** Ubicación de la herramienta Aplicar efectos visuales en Google Meet



**Figura 2.** Filtros de imagen en Google Meet



**Figura 3.** Efectos artísticos en Power Point



Si cuenta con acceso a Google Meet, puede crear una nueva reunión y aplicar efectos visuales en su imagen. Este tipo de efectos son similares a los de las redes sociales más comunes.

La Figura 1 muestra cómo seleccionar los efectos visuales, donde se pueden ver las diferentes opciones que se pueden seleccionar.

La Figura 2 presenta diferentes tipos de filtros que se pueden utilizar, los que se presentan en esta figura son los filtros “Divertidos”.

Deje que algunas y algunos de sus estudiantes pasen al frente, seleccionen un efecto y expliquen las modificaciones que le hacen a la imagen original.

Ahora proyecte las imágenes del Anexo 3.1 y dígalas a sus estudiantes que trabajen en parejas para identificar cuáles creen que han sido alteradas y por qué. Pídales que anoten sus observaciones para cada imagen. Luego de haber analizado las imágenes, reúna a sus estudiantes para discutir sus hallazgos. Pregunte por cada imagen modificada lo siguiente:

**¿?** ¿Por qué creen que esta foto fue cambiada?  
¿Cuál fue la razón que tuvo su autor(a) para hacerla?



Haga mucho énfasis en la importancia de adoptar una actitud crítica frente a las imágenes y videos que ven y, más aún, con las que comparten. Mencione que es responsabilidad de todas las personas evitar la desinformación.



### Adaptación

Si no le es posible proyectar el video Hipopótamos domésticos, refiérase al Anexo 3.3 en el que se describe y se incluyen ilustraciones de las escenas clave de este recurso.

Luego, proyécteles el video <https://youtu.be/6fqw5tl2N-Y> y pídale que hablen acerca del motivo por el cual se creó ese video.

Propóngales a sus estudiantes realizar un mini proyecto. Usando el ejemplo de los hipopótamos domésticos, pídale que creen su propia campaña contra la desinformación. Para esto deben planear un video en el que intenten convencer a la audiencia de una información falsa, y luego terminen con la reflexión de “Por eso es bueno pensar en lo que estás viendo, y hacer preguntas”.

Puede sugerir algunas opciones como: hubo un avistamiento de extraterrestres en su ciudad, se descubre una nueva raza de perros con plumas, o que una cantante famosa estuvo comprando algo en la tienda del colegio. Permita que utilicen su creatividad, pero mantenga el control del tiempo; el producto final no debe durar más de un minuto.

Cierre la sesión permitiendo que algunas parejas compartan el proyecto creado. Si cuenta con el tiempo, permita que todas y todos pasen al frente a exponer su trabajo.

### Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Para cerrar conduzca una discusión sobre lo aprendido a partir de los proyectos de cada grupo. Pregunte si habían visto antes una imagen, video o contenido que les hiciera preguntarse si es real. Luego hablen de cómo se sienten ahora al ver fotos y videos en línea, y si creen que es importante tener cuidado sobre todo lo que ven.

Enfoque la atención hacia el hecho de que no todos los retoques o modificaciones son malintencionados. En el caso de los efectos especiales y el retoque de las fotos en publicidad, las fotos son alteradas para que se vean más bonitas o reflejen cosas que son imposibles en la realidad. Sin embargo, si alguien no sabe que una foto fue modificada, puede confundirse y decepcionarse.

Como actividad de reflexión individual, pida a cada estudiante que escriba una breve reflexión sobre lo que han aprendido sobre la modificación digital de imágenes y videos, y cómo creen que esto les afectará en el futuro.

# Sesión 4

## Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:

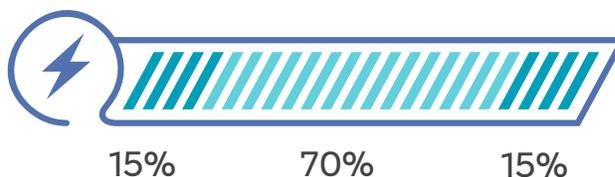


Analizar medidas que pueden tomarse para proteger la huella digital.



Reflexionar acerca de qué y con quién comparten en línea.

## Duración sugerida



## Material para la clase

- Anexo 4.2.
- Hojas grandes de papel o cartulina, marcadores, lápices de colores, crayones.
- Revistas viejas para recortar (opcional), pegamento, tijeras, regla y borradores.





### Adaptación

Si no puede proyectar el video sugerido, haga uso del Anexo 4.1 en el que se presenta la transcripción de los consejos dados en este video.

## Lo que sabemos, lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 15% de avance de la sesión

En esta clase, sus estudiantes recuerdan que una **huella digital** es como una marca que dejamos cuando usamos Internet, ya sea al enviar mensajes, publicar fotos o jugar en línea.

Ayúdeles a entender que todo lo que hacen en línea puede ser visto por otras personas y que puede quedarse allí por mucho tiempo. Por eso, deben tener cuidado con lo que comparten y con quién lo comparten.

Además, haga énfasis en que deben aprender a pensar en las posibles consecuencias de sus actos antes de publicar o enviar algo en línea y que es muy importante tener presente que solo deben compartir información con supervisión de sus padres, madres y/o personas cuidadoras. Además, la información debe compartirse solo con personas en las que confían y nunca deben compartir información personal como su dirección, teléfono o escuela.

Explíqueles la importancia de aprender a proteger su privacidad y a ser responsables con su comportamiento en línea, esto les ayudará a mantenerse seguras y seguros y a cuidar su huella digital. Proceda a proyectarles el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=aNLqJtPHdv4>

Después del video haga algunas preguntas sobre este, e informe a sus estudiantes que van a leer un cuento y que espera que estén pendientes de la forma en que la niña del cuento manejó su huella digital.

### Glosario



**Huella digital:** rastro que dejamos en internet cuando compartimos información, imágenes o videos. Incluye todo lo que publicamos en redes sociales y puede afectar nuestra reputación y privacidad.

## Anexo

## Anexo 4.2

Transcripción del video, publicado por elComunicarMedioEducativo  
<https://www.youtube.com/watch?v=vaN1qR2H4u4>



En el episodio de hoy, en el tema de línea.  
 ¡Hola, Ciudadanos digitales! Me llamo Pico.  
 Me conocen por ser cuidadoso con las huellas que dejo.  
 Hoy estoy de exploración en el parque con mis amigos y amigas.  
 Es importante pensar muy bien en dónde piso,  
 porque no quiero caerse ni aplastar un insecto.  
 Cuido así que dejamos un poco de huella, y lo mismo ocurre cuando estamos en línea.  
 En internet, no podemos ver las huellas con nuestros propios ojos, pero cada foto que publicamos o  
 cada mensaje de texto que enviamos deja un rastro digital de qué visitamos y qué compartimos.  
 Me encanta publicar cosas en línea, pero siempre tengo cuidado con lo que comparto. Por ejemplo,  
 algunas cosas solo deben compartirse con personas adultas en las que confío, como la dirección de  
 tu casa o tu número de teléfono.  
 Así que recuerda que debes pensar antes de compartir algo, y mira bien dónde pises cuando dejes  
 huellas en línea.  
 ¡Oye, Pico! Encontré unas huellas extrañas por aquí. ¿Ven a ver?  
 Tengo que irme, pero esta es mi pregunta para ti, ciudadano digital. ¿Qué huellas dejas tú en línea?

## Manos a la obra



Esta sección corresponde al 85% de  
avance de la sesión

Inicie la actividad leyendo a sus estudiantes el cuento “La lección que aprendió Lucía” y pídale que estén atentos y atentas a las actividades que realiza Lucía en el transcurso de la historia. Puede hacer algunas copias del Anexo 4.2 para que sus estudiantes participen leyendo fragmentos de esta.



### La lección que aprendió Lucía

*Había una vez una niña llamada Lucía, que era muy curiosa y le encantaba explorar el mundo en línea. Un día, después de la escuela, Lucía estaba emocionada porque había ganado una medalla en un concurso de ciencias.*

*Quería compartir su logro con todos sus amigos y amigas, así que decidió publicar una foto de su medalla en su red social favorita.*

*Lucía publicó su foto sin prestarle mucha atención. En su entusiasmo, pasó por alto que en el fondo de la imagen había un cartel en el que aparecían detalles importantes como la dirección de su casa y el nombre de su escuela.*

*Al principio, Lucía recibió muchos “me gusta” y comentarios de felicitación de sus amigos, amigas y familiares. Pero, pronto empezaron a aparecer comentarios y mensajes de personas que no conocía. Algunos eran amables, pero otros eran extraños y un poco aterradores. Lucía empezó a sentirse incómoda y asustada.*

*Esa noche, durante la cena, Lucía le contó a su familia lo que estaba pasando. Su hermano mayor se preocupó y revisó la publicación. Inmediatamente, se dio cuenta de los detalles que Lucía había compartido sin darse cuenta. Le explicó que compartir tanta información personal en línea podía ser peligroso.*



## Adaptación

Si percibe que sus estudiantes tienen dificultades para empezar la creación de sus historietas, ayúdeles a distribuirse el trabajo, asignando roles y responsabilidades. Por otro lado, si le es posible, podría pedir a sus estudiantes que creen la historieta haciendo uso de una herramienta digital. Ej. PowerPoint, Canva, Storyboardthat, etc.



*Juntos, eliminaron la publicación y hablaron sobre cómo proteger su información en línea. Luego, llamaron a una tía que les enseñó a ajustar la configuración de privacidad y a pensar antes de publicar cualquier cosa en Internet. Lucía aprendió a preguntarse: “¿Es seguro compartir esto?” y “¿Quién puede ver esta información?”.*

*Gracias a la ayuda de su hermano y de su tía, Lucía aprendió una valiosa lección sobre las medidas que debía tomar para mantenerse segura en el mundo digital. Eso la motivó a enseñarle a sus amigos y amigas cómo proteger sus huellas digitales.*

*Desde entonces, Lucía, sus amigas, sus amigos y sus familiares navegan en Internet con más conocimiento y seguridad, compartiendo sus logros y alegrías de manera responsable.*

**Fin.**

Tras finalizar la lectura, pídale a sus estudiantes que reflexionen alrededor de estas 2 preguntas:



*¿Qué hizo bien y qué pudo haber hecho mejor Lucía?*

*¿Qué podría haber hecho Lucía antes de publicar la foto para asegurarse de que esta no contenía información personal?*

*¿Por qué es importante pensar en quién puede ver nuestras publicaciones en línea?*

*¿Qué aprendió Lucía sobre la privacidad y la seguridad en Internet después de su experiencia?*

Reitere que es fundamental pensar antes de compartir algo en línea, porque una vez que se publica algo, puede ser visto por muchas personas y es difícil de borrar. La privacidad y seguridad son importantes, así que todos deben asegurarse de protegerlas cuidando lo que se comparte y con quién se comparte.



Divida la clase en equipos de 5 estudiantes y propóngales como mini proyecto, la creación de una pequeña historieta en la que un superhéroe o una superheroína de la seguridad digital les enseña a las personas a cuidar su huella digital. Indique que tal como las y los superhéroes saben cuando su ayuda se necesita y llegan al rescate, los personajes de su historieta deberían identificar situaciones en las que alguna persona esté poniendo en riesgo su información o descuidando su huella digital y llegar a rescatarlos antes de que hagan algo que les haga sentir mal luego.

Para este mini proyecto cada grupo de estudiantes debe contar con los materiales que se describen al inicio de la sesión.

A fin de inspirarles, genere una lluvia de ideas con todo el grupo. Pídeles que piensen en algunos consejos importantes que les pudieran dar los superhéroes y las superheroínas de la seguridad en línea a las personas a las que acuden a ayudar. Escriba las ideas de sus estudiantes en el tablero. Puede mencionar algunos de los siguientes ejemplos:



*No compartas tu dirección o número de teléfono.*

*Usa contraseñas fuertes y no las compartas con nadie.*

*Piensa antes de publicar algo en línea.*

*Solo acepta solicitudes de amistad de personas que conoces en la vida real.*

*Configura la privacidad de tus cuentas en redes sociales.*



Indíqueles que cada grupo debe incluir en su historieta al menos tres situaciones diferentes en las que sus superhéroes y superheroínas llegan al rescate de la huella digital de otras personas. Anímeles a usar su creatividad al máximo.

Asegúrese de pasar por los grupos y revisar las historietas, ofreciendo sugerencias, aclarando dudas y monitoreando que todas las personas de cada grupo participen efectivamente en el desarrollo de la tarea.

## Anexo

## Anexo 4.3

Nombre: \_\_\_\_\_

Situaciones	Seguro	No seguro
1. Compartir una foto con tu familia en tiempo real.		
2. Publicar tu dirección como un estado de WhatsApp u otra red social.		
3. Utilizar aplicaciones educativas recomendadas por tu docente.		
4. Usar una contraseña que combine números, letras y símbolos.		
5. Aceptar una solicitud de amistad de alguien que no conoces.		
6. Consultar con una persona adulta de confianza antes de descargar una aplicación.		
7. Compartir el nombre de tu escuela en una página de internet.		
8. Ignorar mensajes de desconocidos.		
9. Publicar fotos de otras personas sin su permiso.		
10. Descargar una aplicación que promete premios, sin revisar los permisos que solicita.		



## Adaptación

Si lo prefiere, utilice las situaciones del Anexo 4.3 como un ejercicio que requiera respuesta física total. Podría indicar un lado del salón como “Seguro” y el lado opuesto como “No seguro”. Cuando mencione cada situación, pida a sus estudiantes que vayan a un lado u otro del salón, según lo que crean. Si alguien no se logra decidir, pídale que se quede en la mitad del camino entre los dos espacios.

Si la mayoría de los grupos han incluido al menos un par de situaciones de seguridad que deben atender sus personajes, y queda poco tiempo para terminar la sesión, puede suspender la actividad y continuar con la siguiente parte.

## Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Pida a los grupos que organicen sus historietas sobre sus pupitres. Luego, pídale que cambien de puesto con otro grupo para leer lo que han avanzado de su historieta. Permita, al menos, dos rotaciones diferentes para que sus estudiantes puedan leer las historietas de otras personas. Pregunte qué fue lo que más les llamó la atención sobre las historietas que vieron y destaque las diferentes situaciones de seguridad digital que fueron plasmadas.

Por último, entregue a cada estudiante una copia del Anexo 4.3, que contiene tarjetas con diferentes situaciones (por ejemplo, “compartir una foto con tu familia”, “dar tu dirección a un amigo(a) en línea”, “publicar un video en una red social”). Indique a sus estudiantes que actuarán como sus personajes, clasificando las situaciones y decidiendo si son “seguras” o “no seguras”.

Después de cinco minutos, realicen un cierre con toda la clase para llegar a acuerdos sobre las situaciones.

Invite a sus estudiantes a compartir lo aprendido con sus padres, madres y/o personas cuidadoras, pídale que, en casa, escriban una breve declaración de compromiso en su cuaderno, prometiendo ser más cuidadosos(as) con su huella digital en el futuro. Destaque que su huella digital es como una huella en la arena: cada paso que dan en línea deja una marca.

# Sesión 5

## Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Identificar las razones por las que las personas comparten información sobre sí mismas en Internet.

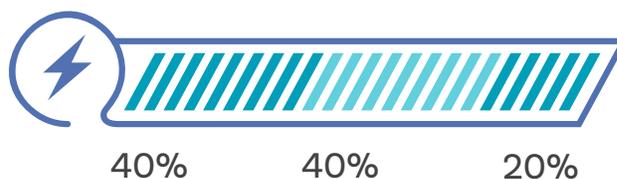


Explicar la diferencia entre información privada y personal.



Explicar por qué es arriesgado compartir información privada en Internet.

## Duración sugerida



## Material para la clase

- Anexo 5.1.
- Anexo 6.1 como tarea.



## Lo que sabemos, lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

Inicie la sesión recordando lo visto en las clases anteriores. Puede hacer preguntas como:



*¿Qué han aprendido sobre el uso de los dispositivos y pantallas? ¿Por qué es importante pensar en lo que ven y comparten en línea? ¿Cuál de los temas vistos es el que más les ha impactado?*

Luego, explique que van a iniciar esta sesión con un juego. Usted va a leer diferentes frases, y sus estudiantes deberán ponerse de pie si la frase es cierta (verdadera), o permanecer sentados si la frase es falsa. Mencione que las frases son acerca de las experiencias personales de cada estudiante, y por eso algunas personas se pondrán de pie, y otras no.

Lea las siguientes frases, una por una, y dé tiempo para que sus estudiantes se paren y observen a su alrededor. Invíteles a reconocer quienes se pusieron de pie y quienes no. Pídales que se sienten antes de leer la frase siguiente.



*Levántate si tú o tu familia hablan otro idioma además del español.  
Levántate si tienes dos o más hermanos o hermanas.  
Levántate si tienes una mascota.  
Levántate si sabes tocar algún instrumento musical.  
Levántate si alguna vez has utilizado o visto algún video en YouTube.  
Levántate si alguna vez has compartido algo sobre ti en Internet.*



Después del vídeo, invite a sus estudiantes a compartir sus ejemplos de información que sí se puede compartir (información personal) y de información que no se puede compartir (información privada). Aclare que la información privada es la más arriesgada de compartir porque puede utilizarse para identificarles individualmente.

Puede escribir en el tablero las definiciones de **información** privada y personal, para que sus estudiantes las tengan de referencia.

### Información privada

Información sobre ti que puede ser usada para identificarte porque es única (por ejemplo, tu nombre completo o tu dirección)

### Información personal

Información sobre ti que no puede ser usada para identificarte porque es compartida con muchas otras personas (por ejemplo, tu color de pelo o la ciudad en la que vives)



### Glosario

- 
**Internet:** una red global de comunicación que permite conectar dispositivos en todo el mundo y compartir información de diferentes tipos.
- 
**Información privada:** información única que puede ser usada para identificar a una persona.
- 
**Información personal:** información que puede ser cierta para muchas personas y no permite que se identifique un individuo.

## Manos a la obra



Esta sección corresponde al 80% de avance de la sesión

Diga que van a volver a jugar el juego con el que empezaron la sesión, pero ahora deben ponerse de pie si creen que lo que usted dice es información privada, y deben quedarse sentados si consideran que la información es personal (no privada).

Para facilitar la decisión, puede decirles que piensen si hay muchas personas que comparten la misma información. Si es algo que muchas personas comparten, entonces es personal. Pero si es algo único de cada persona, entonces es información privada.

Lea en voz alta el primer ejemplo, “Estatura”. Recuerde a sus estudiantes que se pregunten si se trata de una información que sería cierta para muchas otras personas. Si es así, es personal. Si no, es privada. Luego diga “Si creen que la estatura es información privada, pónganse de pie. Si creen que es personal, permanezcan sentados”.

Dé a sus estudiantes un minuto para debatir y decidir y, después de que se pongan de pie o permanezcan sentados, invíteles a explicar por qué eligieron la respuesta que eligieron. A continuación, pídeles que se remitan a las definiciones de privado y personal. Si es necesario, ayude a sus estudiantes a aclarar que hay muchas personas (en su colegio, en su ciudad, incluso en la clase) que tienen su misma estatura.

Continúe con el juego con los siguientes ejemplos:

- Dirección (privado).
- Música favorita (personal).
- Dirección de correo electrónico (privada).
- Fecha de nacimiento (privada).
- Cuántos hermanos y hermanas tienen (personal).
- Nombre de tu colegio (privado) (puede explicar que, aunque el nombre del colegio es algo cierto para mucha gente, es arriesgado compartirlo con alguien que no conocen porque permite ubicarles fácilmente, y que primero deberían pedir permiso a un adulto de confianza).



## Anexos

### Anexo 5.2

Nombre: \_\_\_\_\_

**1 Instrucciones**

Es importante saber qué información se PUEDE compartir en línea. ¿Qué debemos mantener en privado y qué PODEMOS compartir? Responda a esta encuesta de la familia para que se sepan. ¿Van la parte de preparación antes de hacer la actividad por favor?

**2 Propósito**

Leer está en nuestra naturaleza compartir y conectarnos con los demás. Pero compartir información en línea tiene algunos riesgos. Esta encuesta comparte información personal. La información personal incluye cosas como lo que te gusta hacer, tu personalidad, tus ideas, e incluso fotos de tu mascota. Es peligroso compartir información personal con alguien que no conozcas o con alguien en línea. La información privada incluye cosas que te identifican, como tu nombre completo, dirección del hogar, número de teléfono, escuela o fecha de nacimiento.

Lee los siguientes ejemplos y clasifícalos en información privada y personal.

Lee detenidamente la descripción de la actividad	¿Es privada o personal?	¿El contenido de la encuesta?	¿Lo que hacen en el tiempo libre?	¿Sus favoritos de otros?
--	-------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	--------------------------

Privado	Personal

### Anexo 6.1

Nombre: \_\_\_\_\_

1 Completa la encuesta de tiempo en pantalla, entrevistando a tres integrantes de tu familia.

Responde de la encuesta de la familia	¿Qué actividades o cosas les gusta hacer en su tiempo libre?	¿Cuáles cosas les gusta hacer en su tiempo libre?	¿Qué cosas les gusta hacer en su tiempo libre?

2 ¿Su familia tiene reglas para usar dispositivos? (Escribe dos de ellas (por ejemplo, no usar celular mientras comen, apagar el televisor a cierta hora.)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Cuando note que la mayoría de la clase responde correctamente a los ejemplos, entregue una copia del Anexo 5.2 para que lo completen en grupos.

## Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Cierre la sesión pidiendo a sus estudiantes que expliquen lo que aprendieron, en sus propias palabras.

Haga preguntas de seguimiento como:

**??**

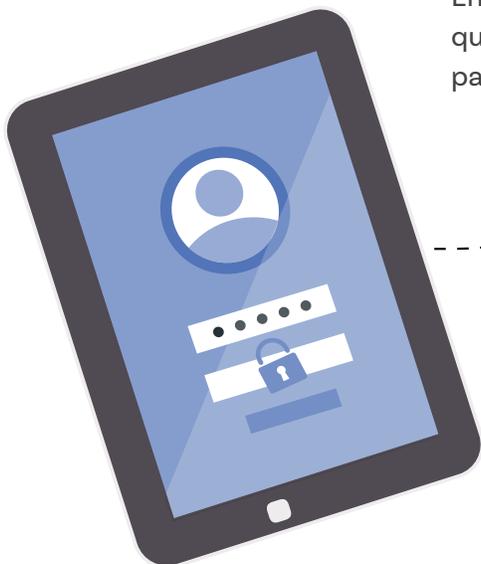
*¿Qué pueden decir o hacer cuando alguien les pide información privada en línea?*

*¿Cómo le deberían responder a una persona desconocida?*

*¿Le hablan de igual manera a sus amigas, amigos y familiares, que a alguien que solo conocen por internet?*

Ayúdeles a pensar en los riesgos que traería que una persona desconocida sepa información privada de ellos, y escriban algunos ejemplos en el gráfico de anclaje.

Entregue una copia del Anexo 6.1 a cada estudiante, e indíqueles que deben diligenciarlo antes de la siguiente sesión, pues será parte de su evaluación.



# Sesión

# 6

## Material para la clase

- Anexos 6.2 y 6.3
- **Por grupo:** Cartulina o papel y marcadores.



## Anexo

### Anexo 6.1

Nombre: \_\_\_\_\_  
 1. Completa la encuesta de tiempo en pantalla, entrevistando a tres integrantes de tu familia.

Nombre de la persona	¿Qué dispositivos usa? (¿Cuántos? ¿Cómo los usa?)	¿Cuánto tiempo emplea cada día con ellos? (¿Para qué los usa?) (¿Para qué los usa?) (¿Para qué los usa?)	¿Por qué los usa? (¿Para qué los usa?) (¿Para qué los usa?)

2. ¿En familia tienen reglas para usar dispositivos? Escribe dos de ellas (por ejemplo, no usar celular mientras comen, apagar el televisor a cierta hora.)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Anexo 6.3

**Instrucciones:** Responde las siguientes preguntas para demostrar lo que aprendiste sobre seguridad en internet.

1. Verdadero o Falso: Marca con una "V" la opción correcta.
1. Es importante usar contraseñas fáciles de recordar, como "1234" o "contraseña".  
 Verdadero  
 Falso
2. Limitar el tiempo frente a las pantallas ayuda a nuestra salud y concentración.  
 Verdadero  
 Falso
3. La huella digital es toda la información que dejamos cuando usamos internet.  
 Verdadero  
 Falso
4. Es seguro aceptar solicitudes de amistad en redes sociales de personas que no conocemos.  
 Verdadero  
 Falso
5. Es importante revisar las fuentes de una noticia antes de compartirla en redes sociales.  
 Verdadero  
 Falso
6. Escribe un ejemplo de contraseña segura utilizando como base las palabras: Dinamito, Furgoneta
- \_\_\_\_\_
7. ¿Por qué es importante limitar el tiempo que pasamos frente a las pantallas?  
 \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Evaluación

En esta sesión se invita a realizar una evaluación de cierre de la guía pedagógica. Empiece la clase revisando con sus estudiantes lo que han aprendido en las semanas previas. Use los registros que construyeron y las notas en el cuaderno de cada estudiante para realizar este repaso.

## Manos a la obra

Entregue una copia del Anexo 6.3 para realizar una evaluación corta de los aprendizajes obtenidos hasta el momento de forma individual.

Luego, pida a sus estudiantes que retomen el Anexo 6.1 que desarrollaron en casa. Indique que van a trabajar en equipos de tres personas para revisar sus resultados.

Pídales que lean sus resultados y los comparen.



- ¿Qué identifican?
- ¿Obtuvieron resultados similares?
- ¿En qué se diferencian?
- ¿Quién usa más dispositivos?
- ¿Cuánto tiempo los usan?

Entregue a cada grupo una cartulina, junto con marcadores, para que hagan un resumen de los resultados del grupo. Pídales que resalten lo que encuentran en común y lo que les llama la atención de sus resultados.

Por último, pida que unifiquen las normas que tienen en sus familias, en un solo “reglamento” por grupo.

## Anexos

### Anexo 6.2

**Instrucciones:** Responde las siguientes preguntas para demostrar lo que aprendiste sobre seguridad en internet.

- Verdadero o Falso. Marca con una "X" la opción correcta.
    - Verdadero
    - Falso
  - a.** Es importante usar contraseñas fáciles de recordar, como "1234" o "contraseña".
    - Verdadero
    - Falso
  - b.** Limitar el tiempo frente a las pantallas ayuda a nuestra salud y concentración.
    - Verdadero
    - Falso
  - c.** La huella digital es toda la información que dejamos cuando usamos internet.
    - Verdadero
    - Falso
  - d.** Es seguro aceptar solicitudes de amistad en redes sociales de personas que no conocemos.
    - Verdadero
    - Falso
  - e.** Es importante revisar las fuentes de una noticia antes de compartirla en redes sociales.
    - Verdadero
    - Falso
- Escibe un ejemplo de contraseña segura utilizando como base las palabras: Demositas, farsapas
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- ¿Por qué es importante limitar el tiempo que pasamos frente a las pantallas?
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Anexo 6.4

**Instrucciones:**

**Temas relacionados:** **crisis y temas seguros de usar**, por eso, es importante analizar cuidadosamente las noticias y sus fuentes. Observa cómo protagonista de la desinformación que pueden causar las imágenes modificadas o usadas fuera de contexto. Podrá ayudarte a uno o varios integrantes de la familia. No olvides leer el contexto antes de hacer la actividad en familia.

**Contexto:**

**Lee en voz alta:** A veces, las personas usan una imagen para tratar de apoyar alguna idea o demostrar algún punto. Sin embargo, las imágenes pueden ser modificadas o alteradas. También se puede usar una imagen que, aparentemente, tiene sentido, pero en realidad corresponde a otro momento o otro lugar. Para probar sus habilidades de pensamiento crítico y los fundamentos en línea para descubrir la realidad.

**Actividad:**

**Lee en voz alta:** Observamos las cuatro imágenes. En las primeras dos, intentamos de identificar qué cosas fueron modificadas. Luego, intercambiamos ideas acerca de las razones que podrían llevar a una persona a modificar la imagen. Ahora observamos las siguientes dos imágenes. Aparentemente, la imagen que se usó fue tomada en otro momento y en otro lugar. Intercambiamos ideas sobre las razones por las que alguien usaría una imagen de esa forma. Luego, vemos las soluciones.

**Imagen original:**

Identifica rasgos



**Imagen modificada:**

Revisa el color de los ojos con los clasificadores



**Imagen original:**

Una multitud agitada



**Imagen modificada:**

Ellos de personas se reúnen para protestar



**Responde estas preguntas en familia:** ¿Por qué alguien haría estos cambios en estas imágenes? Cuando notamos que alguien usa imágenes para demostrar algo, ¿cómo podemos saber si las fotos o dibujos que ves son reales o no?

**Soluciones:** La imagen del robot pudo haber sido modificada para convencer a las personas de que los robots son reales o amenazantes. La segunda imagen pudo haber sido utilizada para señalar una protesta y convencer a la gente de que una ley o una regla está mal. Si bien una foto de un león que camina una imagen para demostrar algo, pueden señalar esa imagen al buscador de internet para averiguar cuál es su origen.

Al final, deben compartir sus hallazgos al resto del grupo.

Cierre la actividad entregando una copia del Anexo 6.2 a cada estudiante y escriban juntos el código de conducta. Invite a sus estudiantes a compartir el código con su familia y entregue copias del Anexo 6.4 para que las lleven a casa.

## Antes de irnos

La siguiente lista de cotejo puede ser usada como guía para valorar los aprendizajes logrados:

### Aprendizajes



Sus estudiantes se involucran en la actividad.

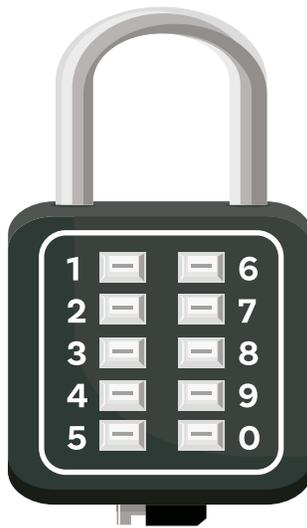
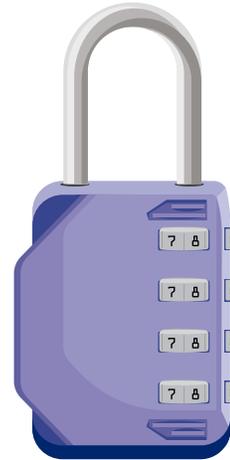
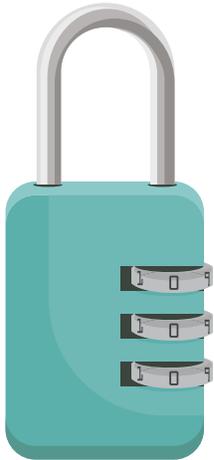
Sus estudiantes identifican datos en común.

Sus estudiantes logran responder la pregunta planteada.

Sus estudiantes logran presentar las normas de una manera ordenada y explicarlas.



Anexo 1.1 Candados más o menos seguros



## Anexo 1.2 Claves para crear contraseñas seguras

### Contraseña segura, ocho claves para proteger la entrada a tu vida digital

El video de Pantallas Amigas y Movistar hace parte de una campaña de seguridad digital para niñas y niños. Este video hace parte de una serie de videos educativos llamada “Pilar y su celular”.

Las contraseñas se usan en Internet para identificar a las personas como usuarias de servicios como el correo electrónico, permitirles disfrutar de un videojuego o ser parte de una red social.

Las ocho recomendaciones que se presentan en el video para la creación de contraseñas seguras son las siguientes:

1. Debe tener al menos 8 caracteres.
2. No puede ser un dato fácil de adivinar (nombre, fecha de nacimiento...).
3. Tiene que incluir letras mayúsculas y minúsculas.
4. Debe tener números y letras.
5. No debe dejarse escrita sino introducirse cada vez que se use.
6. Es un secreto que no debería compartirse con nadie ajeno a la familia.
7. Debe ser cambiada de vez en cuando.
8. Tiene que ser diferente para cada servicio, red social o app.

Pueden encontrar estos consejos la siguiente dirección web: <http://www.pilarysucelular.com>

### Anexo 1.3 Pasos para crear una contraseña segura

La siguiente es una parte de la transcripción del video “¿Cómo hacer una contraseña segura en 2 pasos?”

¡Hola! Hoy te voy a enseñar a crear una contraseña segura a partir de una frase de contraseña.

El primer paso para crear una frase de contraseña es partir de palabras que no tengan nada en común entre sí. Por ejemplo, podemos utilizar un animal como el elefante, podemos utilizar un color como el verde y podemos utilizar un número que tenga dos o tres dígitos como el 007, unimos las palabras y tenemos nuestra base.

El siguiente paso es reemplazar las letras por números y símbolos. Desplazamos la letra 'e' por el número 3 y reemplazamos la letra por el símbolo arroba (@) y utilizamos una letra mayúscula. Los ceros los reemplazamos por la letra o. Recuerda que todas las contraseñas deben tener letras mayúsculas, letras minúsculas, números, caracteres especiales y deberían tener una extensión mayor a 12 caracteres.

Y así de simple hemos creado una contraseña de 16 caracteres a partir de esta contraseña base. A partir de esta contraseña base, podemos crear otras contraseñas. Recuerda que es muy importante tener una contraseña para cada una de tus cuentas.



¿Cómo hacer una  
CONTRASEÑA SEGURA?  
en 2 Pasos

**Anexo 1.4** Protección y seguridad en internet para niñas y niños

Esta es una narración de lo que aparece en el video.

David es un niño de unos 9 o 10 años. Aparece con su celular en la mano. Dice: “voy a subir una historia” Luego, se toma una foto frente a su colegio y escribe sobre ella “Hoy es mi cumple. ¡Nos vemos en la puerta del cole! Y publica su foto en una red social.

Ya en el colegio, David se encuentra con una amiga y un amigo.

**Amigo:** ¡Felicidades!

**Amiga:** ¡Feliz cumple!

David saca su celular y dice ¡Tomemos una selfie”.

Mateo y Juliana responden: ¡Claro! Y se toman la foto con él. David sube esta foto a su red social.

A las 3 p.m, David escribe un mensaje en su estado de la red social. El mensaje dice: “¿Baloncesto esta tarde? ¡A las 4 en la pista!

Ya estando en la cancha de baloncesto, David se toma una foto con otra amiga y otro amigo, y la publica en su red. Más tarde, David escribe otro mensaje en su estado. El mensaje dice “Los espero en casa esta tarde para celebrar mi cumple. Aquí está la dirección y mi número de teléfono”.

David toma el autobús para ir a su casa.

Una persona dentro del bus, parece la voz de su profesora, le dice:

“Felicidades, David. Veo que eres muy popular. Tienes muchos amigos y amigas, chateas y usas las redes sociales. Saben todo sobre ti: qué te gusta, cuando es tu cumple, quiénes son tus amigos y amigas o qué deporte practicas. Pero, también podrían saber tu número de teléfono y dónde vives. ¿Alguna vez te has puesto a pensar que gente que no conoces puede ver lo que compartes en línea? Recuerda tener siempre mucho cuidado con la información personal y las fotos que compartes en línea. ¡Compartir es una responsabilidad!

Ahora, vamos a celebrar tu cumple, tus amigas y amigos te están esperando.”

David ahora aparece en casa con un grupo de niñas y niños, celebrando.

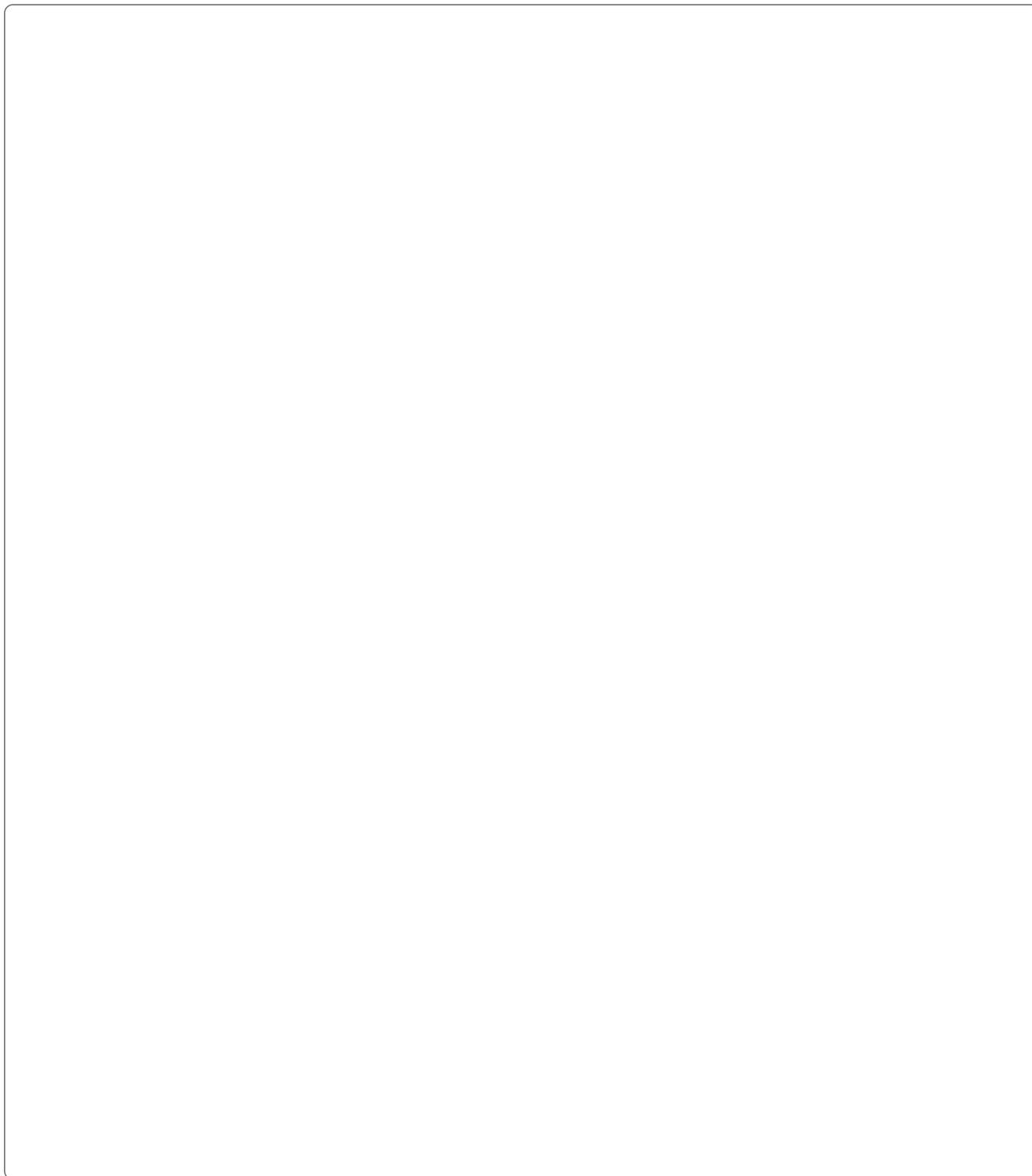
El video finaliza con una voz que dice:

“¡Recuerda! Las fotos y la información que publicas hoy día pueden fácilmente volver a ser compartidas por otras personas y así permanecer en internet durante mucho tiempo. Ten cuidado cuando subes algo a las redes. Nunca compartas números de teléfono, la dirección de tu casa o información personal, pues otras personas podrían usarla con mala intención.

Revisa siempre los ajustes de privacidad en las aplicaciones que estés usando. Es importante controlar lo que los demás ven sobre ti o quién puede contactarte cuando te registras en una web o una red social. Pide ayuda y consejo a una persona adulta, elige una contraseña difícil y compártela solo con tu padre, tu madre o con las personas que te cuidan. Ten mucho cuidado con todo lo que compartes en línea. Si tienes dudas, pide ayuda a una persona adulta.”

**Anexo 2.1** Tiempo en pantalla: videojuegos

Ilustrar un niño y una niña jugando un videojuego.



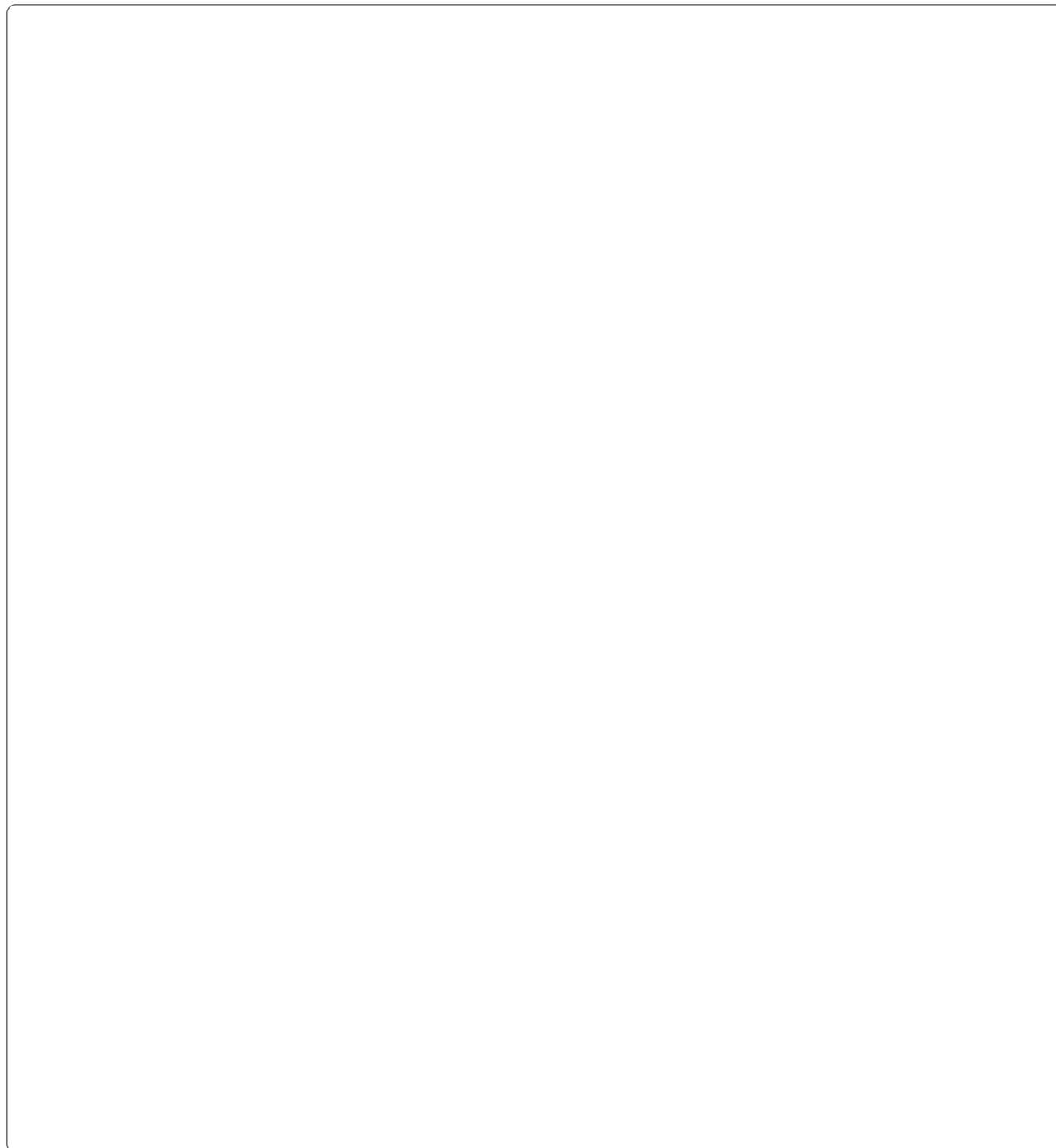
**Anexo 2.2** Tiempo en pantalla: celular y computador

Ilustrar una niña jugando un computador y un niño viendo un video de baile en su celular.



**Anexo 2.3** Tiempo en pantalla: videojuegos

Ilustrar un padre y una madre que indican a su hijo e hija que deben apagar el celular y el televisor e ir a dormir.



**Anexo 2.4** Tiempo en pantalla

Nombre: \_\_\_\_\_

**1** Lee el texto y responde las preguntas

¡Cuidado con el uso de la tecnología!

La tecnología es parte de nuestras vidas. Nos permite aprender cosas nuevas, divertirnos y comunicarnos con personas de todo el mundo. ¡Eso es algo asombroso! Sin embargo, también debemos tener cuidado, porque usar demasiada tecnología puede traernos algunos problemas. Por ejemplo:

**Problemas de salud:** Pasar muchas horas frente a pantallas puede cansar nuestros ojos, causar dolores de cabeza y hasta afectar nuestro sueño.

**Dificultades para concentrarnos:** Si estamos siempre en el mundo digital, puede ser más difícil prestar atención o recordar lo que aprendemos.

**Menos tiempo con nuestras amigas, amigos y familia:** Cuando usamos mucho la tecnología, podemos olvidarnos de jugar y hablar con las personas que tenemos cerca.

**Sentirnos inseguras o inseguros:** A veces, las cosas que vemos en internet nos hacen pensar que debemos ser perfectos, y eso nos puede poner tristes o nerviosos(as).

**Exponernos a ambientes hostiles o personas que quieren hacer daño:** El uso descontrolado de internet puede llevarnos a interactuar con entornos negativos o personas que no tienen buenas intenciones, lo que puede ser peligroso.

**Generar dependencia:** Pasar demasiado tiempo usando tecnología puede hacer que sea difícil concentrarnos en otras tareas importantes o disfrutar de actividades fuera de las pantallas.

La tecnología es maravillosa, pero es importante usarla de forma equilibrada.  
¿Cómo podemos lograrlo?

**Establece normas:** Acuerda con tu mamá, tu papá o las personas que te cuidan, las reglas que seguirás con relación al tiempo diario en el que harás uso de la tecnología.

**Haz pausas:** Cada 20 o 30 minutos, toma un descanso para mover tu cuerpo o mirar algo lejos.

**Disfruta sin pantallas:** Dedica tiempo a jugar al aire libre, leer un libro o hablar con tus amigas y amigos.

**Genera conexiones fuertes:** Pasa tiempo con las personas cercanas a ti, como tu familia, amigas y amigos, para fortalecer los lazos y compartir momentos especiales.

**Pide opinión a personas adultas de confianza:** Pregunta a tu papá, tu mamá, las personas que te cuidan, tus docentes u otras personas adultas sobre los sitios y personas que son seguros para contactar en línea. Esto te ayudará a tomar mejores decisiones.

Recuerda: La tecnología es una gran herramienta si aprendemos a usarla de manera responsable. ¡Tú tienes el poder de equilibrar tu tiempo y disfrutar lo mejor de ambos mundos!

Ahora, responde:

¿Por qué cree que es importante establecer normas y rutinas para el uso de la tecnología en casa y en la escuela?

---

---

---

---

¿Cómo pueden las normas y rutinas ayudar a organizar el tiempo que dedicamos a la tecnología?

---

---

---

---

¿Cómo pueden las normas y rutinas ayudar a mejorar el rendimiento escolar?

---

---

---

---

2 Completa tu planeador de tiempo en pantalla

Día	Horario	Actividad en pantalla	Actividad fuera de línea
Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			
Sábado			
Domingo			

**Anexo 2.5** Escenarios para juego de roles**Escenario 1 “El caso del celular distraído”:**

Es la hora de la cena y toda la familia está sentada a la mesa comiendo, excepto Sofía, que está completamente distraída con su celular. Su hermano le recuerda amablemente la norma familiar de no usar el teléfono durante la cena, pero Sofía, sin prestar atención, continúa jugando.

**Tarea:** Discutan las siguientes preguntas acerca de esta situación, luego preparen una dramatización que dé a conocer al resto de la clase sus respuestas.

¿Qué normas tecnológicas se están incumpliendo en esta situación?

¿Qué consecuencias podrían tener las acciones de Sofía?

¿Cómo podría Sofía haber manejado la situación de manera responsable?

¿Qué medidas podría tomar la familia para evitar que esto vuelva a suceder?

**Escenario 2 “El misterio de los deberes olvidados”:**

Marco está a punto de comenzar a hacer sus deberes, pero en lugar de eso, se sienta frente a la computadora y comienza a ver videos divertidos. Se olvida por completo de sus tareas y cuando se da cuenta, ya es muy tarde y no ha hecho nada.

**Tarea:** Escriban un breve diálogo entre Marco, su mamá y su papá. En este diálogo, Marco deberá explicar por qué no ha hecho sus deberes y su madre y padre le deben ayudar a comprender las consecuencias de sus acciones. Dramaticen el diálogo.

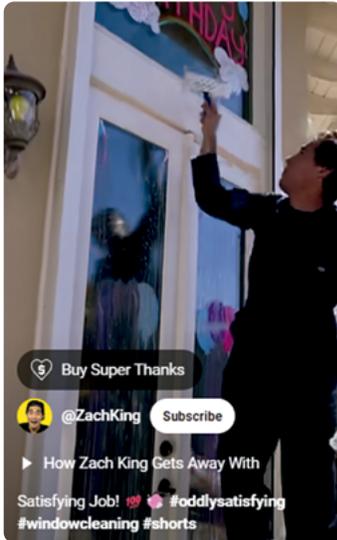
**Escenario 3 “El enigma de la red social”:**

Mientras navega en su red social, Ana recibe una solicitud de amistad de alguien que no conoce. Su abuela y su abuelo le han enseñado que nunca debe aceptar solicitudes de extraños en internet, pero Ana tiene curiosidad por saber quién es esta persona.

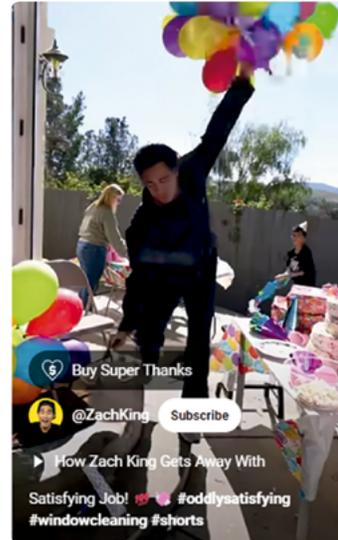
**Tarea:** Creen un cartel informativo sobre los peligros de aceptar solicitudes de extraños en internet. Incluyan en el cartel consejos sobre cómo protegerse en las redes sociales y qué hacer si se encuentran en una situación similar a la de Ana. Dramaticen la situación e incluyan el cartel como parte de la dramatización.

## Anexo 3.1 Escenas imposibles

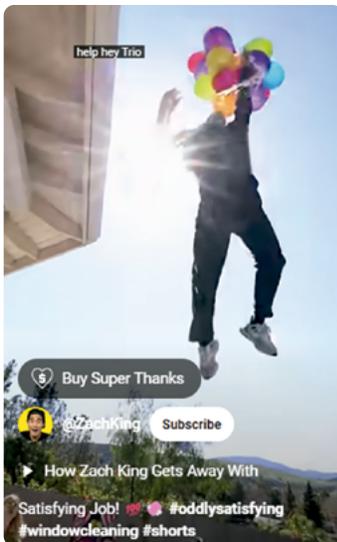
1 Escenas claves del video de @ZachKing disponible en <https://www.youtube.com/shorts/-9ZBfHT3Eys>



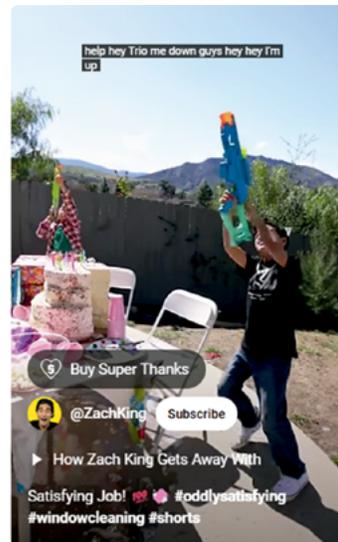
Un hombre está lavando una ventana después de la celebración de una fiesta.



Toma unos globos y sale se eleva.



Los globos lo llevan un poco más alto del techo de la casa.



Una persona le dispara a los globos con un arma de juguete, y el hombre cae al suelo.

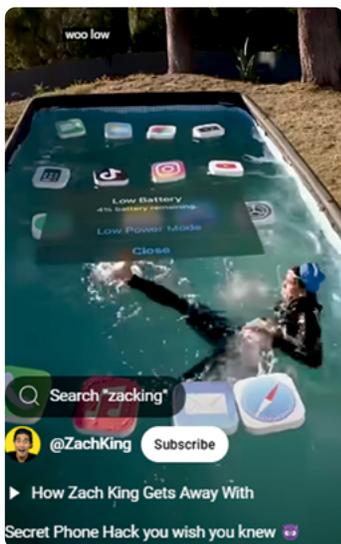
2 Escenas claves del video por @ZachKing: <https://www.youtube.com/shorts/WPzG8OZQ9iY>



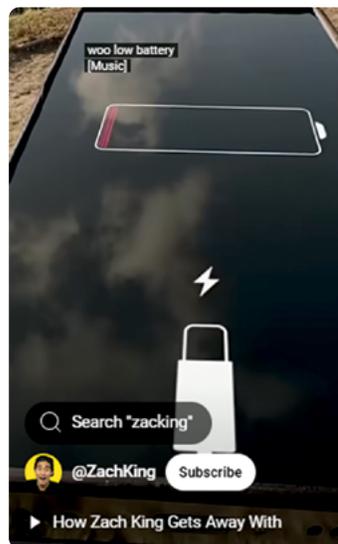
Un hombre muestra su celular frente a la pantalla y dice que mostrará algo que no saben de su celular.



Deja el celular en el aire y este se convierte en una piscina gigante a la que el hombre salta.

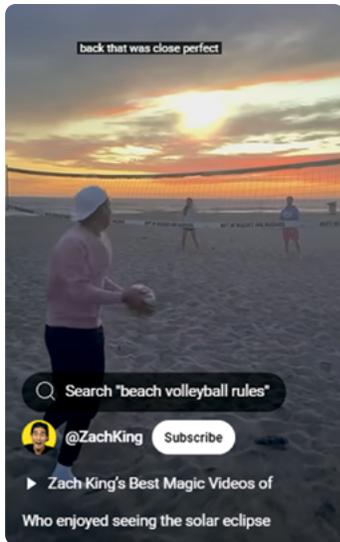


El hombre nada de un lado al otro, entre los íconos de la pantalla, hasta que sale un mensaje de batería baja

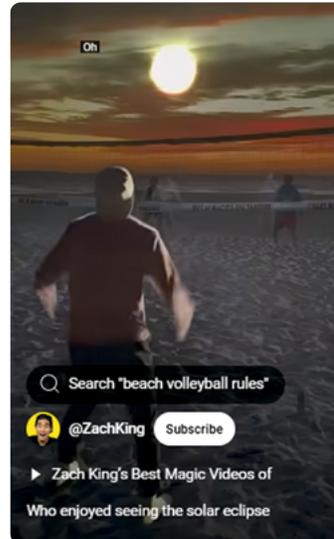


El hombre no alcanza a salir del celular en forma de piscina y queda atrapado dentro del pantallazo de celular bloqueado por batería baja.

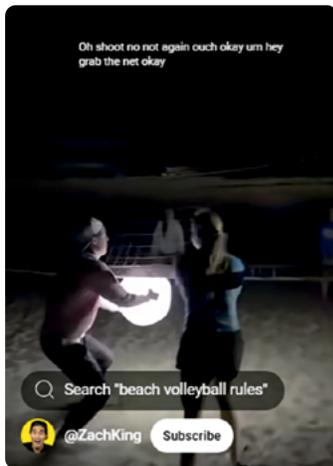
3 Escenas claves del video por @ZachKing



Un hombre está jugando voleibol con sus amigas en la playa. Golpea la pelota y esta se va hacia el cielo.



La pelota choca con el sol y lo hace caer.



El cielo se oscurece como si fuera de noche, en la arena se ve una pelota grande y brillante, que se supone es el sol. El hombre la recoge y se vale de la malla para lanzarla de nuevo al cielo.



El sol llega hasta su lugar y se ilumina nuevamente el día.

## Anexo 3.2 Imágenes reales o artificiales



## Anexo 3.3 Hipopótamos caseros

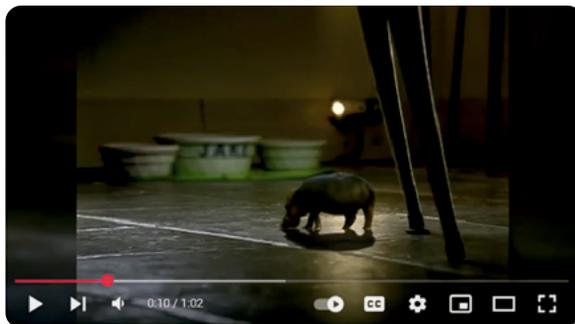
La siguiente secuencia de imágenes corresponde representa las escenas claves del video:



Se observa una cocina de noche



Al fondo, en el piso, al lado de la nevera, está un gato observando atentamente algo.



Aparece un hipopótamo pequeño, del tamaño de un ratón, caminando por el piso de la cocina.



Aparece un mapa de Canadá con imágenes de hipopótamos alrededor, y el audio dice que el hipopótamo doméstico norteamericano se encuentra en todo Canadá y el este de los Estados Unidos.



Se dice que el hipopótamo es muy tímido, pero que ataca para defender su territorio. Aparece un hipopótamo abriendo su mandíbula para defenderse del gato que se ha arrimado.



Se observa un hipopótamo nadando en el plato del agua del gato. El video indica que sale de noche a buscar algo de beber.



Se ve al hipopótamo metido dentro de un paquete de papas fritas, mientras es observado de cerca por el gato. Se dice que las papas fritas, las pasas y la mantequilla de maní son la comida favorita de estos hipopótamos domésticos. Luego, aparecen imágenes de pan tajado con mantequilla de maní y pasas, que ha sido mordido por hipopótamos pequeños.



Se dice que el hipopótamo sale de noche para buscar materiales para su vivienda y que le gusta anidar en los armarios, entre pelusa, cuerda, y lana. Se ve al hipopótamo buscando entre los zapatos de una persona que están ubicados en el piso de un armario. Se dice que los hipopótamos duermen 16 horas al día.



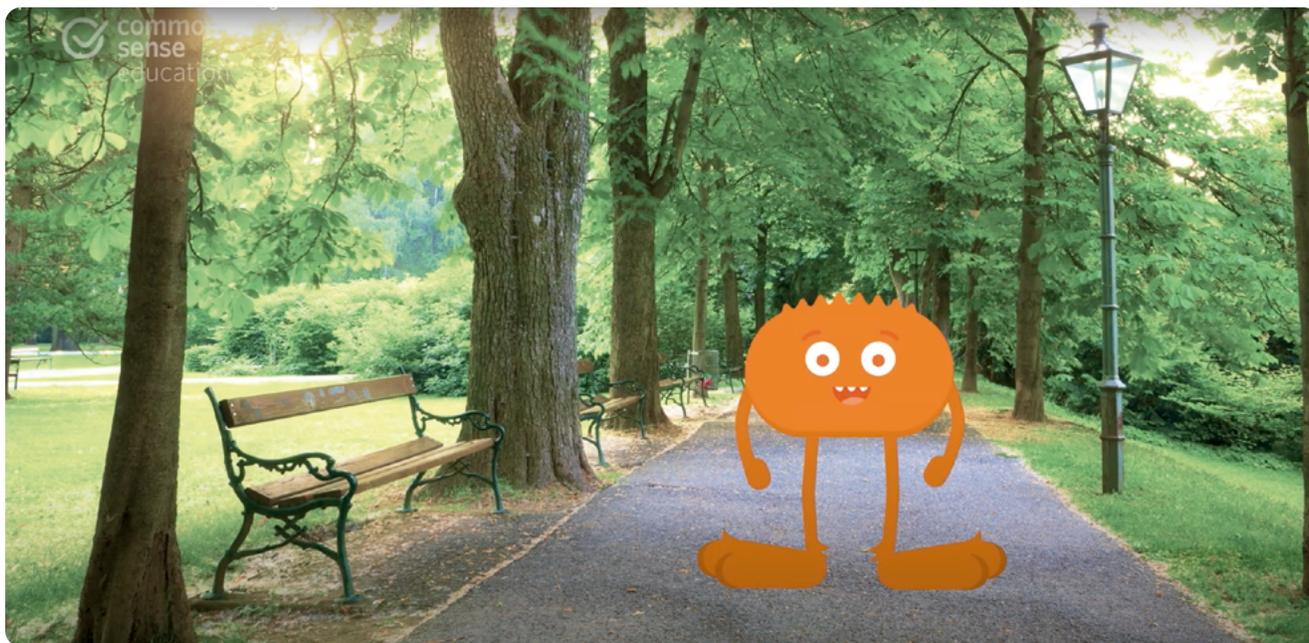
Se dice que parecía real pero no podía ser cierto. Se observa a imagen de un hipopótamo en el televisor. Se dice que por eso debe pensarse en lo que se está viendo en televisión y se deben hacer preguntas.



Al final sale un mensaje en la pantalla del televisor que indica que el comercial fue creado por una entidad llamada Asesores infantiles preocupados.

**Anexo 4.1** La huella digital

Transcripción del video, publicado por @CommonSenseEducation:  
<https://www.youtube.com/watch?v=aNLqJtPHdv4>



En el episodio de hoy, es el turno de Pies.  
¡Hola, ciudadanos digitales! Me llamo Pies.  
Me conocen por ser cuidadoso con las huellas que dejo.  
Hoy estoy de exploración en el parque con mis amigos y amigas.  
Es importante pensar muy bien en dónde piso, porque no quiero caerme ni aplastar un insecto.  
Cada vez que damos un paso, dejamos un rastro o huella, y lo mismo ocurre cuando estamos en línea.  
En internet, no podemos ver las huellas con nuestros propios ojos, pero cada foto que publicamos o cada mensaje de texto que enviamos deja un rastro digital de qué visitamos y qué compartimos.  
Me encanta publicar cosas en línea, pero siempre tengo cuidado con lo que comparto. Por ejemplo, algunas cosas solo deben compartirse con personas adultas en los que confías, como la dirección de tu casa o tu número de teléfono.

Así que recuerda que debes pensar antes de compartir algo, y mira bien dónde pisas cuando dejes huellas en línea.

¡Oye, Pies! Encontré unas huellas extrañas por aquí. ¡Ven a ver!  
Tengo que irme, pero esta es mi pregunta para ti, ciudadano digital: ¿Qué huellas dejas tú en línea?

**Anexo 4.2** La lección que aprendió Lucía

*Al principio, Lucía recibió muchos "me gusta" y comentarios de felicitación de sus amigos, amigas y familiares. Pero, pronto empezaron a aparecer comentarios y mensajes de personas que no conocía. Algunos eran amables, pero otros eran extraños y un poco aterradores. Lucía empezó a sentirse incómoda y asustada.*

*Esa noche, durante la cena, Lucía le contó a su familia lo que estaba pasando. Su hermano mayor se preocupó y revisó la publicación. Inmediatamente, se dio cuenta de los detalles que Lucía había compartido sin darse cuenta. Le explicó que compartir tanta información personal en línea podía ser peligroso.*

*Juntos, eliminaron la publicación y hablaron sobre cómo proteger su información en línea. Luego, llamaron a una tía que les enseñó a ajustar la configuración de privacidad y a pensar antes de publicar cualquier cosa en Internet. Lucía aprendió a preguntarse: "¿Es seguro compartir esto?" y "¿Quién puede ver esta información?"*

*Gracias a la ayuda de su hermano y de su tía, Lucía aprendió una valiosa lección sobre las medidas que debía tomar para mantenerse segura en el mundo digital. Eso la motivó a enseñarle a sus amigos y amigas cómo proteger sus huellas digitales.*

*Desde entonces, Lucía, sus amigas, sus amigos y sus familiares navegan en Internet con más conocimiento y seguridad, compartiendo sus logros y alegrías de manera responsable.*

**Fin.**

**Anexo 4.3** Antes de irnos

Nombre: \_\_\_\_\_

<b>Situaciones</b>	<b>Seguro</b>	<b>No seguro</b>
1. Compartir una foto con tu familia en tiempo real.		
2. Publicar tu dirección como un estado de WhatsApp u otra red social.		
3. Utilizar aplicaciones educativas recomendadas por tu docente.		
4. Usar una contraseña que combina números, letras y símbolos.		
5. Aceptar una solicitud de amistad de alguien que no conoces.		
6. Consultar con una persona adulta de confianza antes de descargar una aplicación.		
7. Compartir el nombre de tu escuela en una página de internet.		
8. Ignorar mensajes de desconocidos.		
9. Publicar fotos de otras personas sin su permiso.		
10. Descargar una aplicación que promete premios, sin revisar los permisos que solicita.		

Nombre: \_\_\_\_\_

<b>Situaciones</b>	<b>Seguro</b>	<b>No seguro</b>
1. Compartir una foto con tu familia en tiempo real.		
2. Publicar tu dirección como un estado de WhatsApp u otra red social.		
3. Utilizar aplicaciones educativas recomendadas por tu docente.		
4. Usar una contraseña que combina números, letras y símbolos.		
5. Aceptar una solicitud de amistad de alguien que no conoces.		
6. Consultar con un adulto de confianza antes de descargar una aplicación.		
7. Compartir el nombre de tu escuela en una página de internet.		
8. Ignorar mensajes de desconocidos.		
9. Publicar fotos de otras personas sin su permiso.		
10. Descargar una aplicación que promete premios sin revisar los permisos que solicita.		

## Anexo 5.1 Guía de debate

**DEBATE EN CLASE****¿POR QUÉ LAS PERSONAS COMPARTEN INFORMACIÓN?****¿Sabías que...?**

- ✓ El cerebro humano está programado para compartir con otras personas.
- ✓ Cuando tu cerebro se entusiasma, sientes emociones y algo llamado “sistema nervioso autónomo” hace que desees compartir con otras personas.
- ✓ Compartir con los demás tiene muchos beneficios interesantes:
  - ☆ **Ayuda a sentirte bien.** Compartir experiencias positivas te ayuda a recordarlas, incluso después de que hayan terminado.
  - ☆ **Ayuda a aprender.** Compartir conocimientos ayuda a todos a estar más informados.
  - ☆ **Ayuda a conectarte.** Compartir tus intereses es una forma de hacer nuevos amigos(as) y fortalecer las relaciones.
  - ☆ **Ayuda a persuadir.** Compartir las cosas que te importan puede inspirar a otros a actuar y apoyar buenas causas.

**Fuente:** “¿Por qué compartimos historias. noticiase información con otras personas?”. Asociación de Ciencias de la Psicología.

**Anexo 5.2** Información privada e Información personal

Nombre: \_\_\_\_\_

**Instrucciones**

Es importante saber qué información se PUEDE compartir en línea. ¿Qué debemos mantener en privado y qué PODEMOS compartir? Reúne a uno o más integrantes de la familia para que te ayuden. ¡Lean la parte de preparación antes de hacer la actividad juntos!

**Preparación**

**Lee:** está en nuestra naturaleza compartir y conectarnos con los demás. Pero compartir información en línea tiene algunos riesgos. Está BIEN compartir información personal. La **información personal** incluye cosas como lo que te gusta hacer, tu película favorita, tus ideas, e incluso fotos de tu mascota. Es peligroso compartir información privada con alguien que no conoces o con todos en línea. La información privada incluye cosas que te identifican, como tu nombre completo, dirección del hogar, número de teléfono, escuela o fecha de nacimiento.

1

Lee los siguientes ejemplos y clasifícalos en información privada y personal.

Tu número de teléfono	Los datos de la tarjeta de crédito de tu mamá, papá y/o persona cuidadora	Tu comida favorita	El nombre de tu mascota	Lo que haces en el tiempo libre	Tus horarios de clase
-----------------------	---	--------------------	-------------------------	---------------------------------	-----------------------

<b>Privada</b>	<b>Personal</b>
----------------	-----------------

- 2 Leamos el chat entre Alex y una persona que conoció en línea, y luego hablemos sobre quién comparte información privada y quién comparte información personal.



**Responde:**

¿Qué información personal se comparte?

---



---



---

¿Qué información debe mantenerse privada?

---



---



---

¿Por qué está bien compartir información personal, pero no información privada en línea?

---



---



---

**Anexo 5.3** Lectura transcripción video

Mírate en el espejo. ¿Qué ves? A ti mismo por supuesto. Pero ¿quién eres tú?, ¿qué hace que tú seas tú? Hay muchas cosas.

Tu personalidad, tu comida favorita... tu mascota, o tu película favorita.

Compartir esta información personal en tu teléfono o computadora puede ser muy divertido y puede ayudarte a conectarte con otras personas.

Compartir algo divertido que pasó mantiene vivo un recuerdo genial y compartir lo que sabes les enseña a otras personas nuevas ideas.

Sin embargo, antes de compartir cualquier cosa es importante hacer una pausa y pensar. Parte de tu información personal, como tu nombre completo, dirección y fecha de nacimiento se puede usar para identificarte individualmente.

Esta información es privada y no la deberías de compartir en el internet a menos que un adulto de confianza te de permiso. Entonces, cuando se trata de compartir cosas sobre ti, hablar sobre ti puede estar bien. ¿Pero la información privada? Para nada.

Piensa antes de compartir información con amigos y amigas... con tu comunidad... y con el mundo. Entonces, ¿qué información compartes en línea?

**Anexo 6.1** Encuesta uso de pantallas

Nombre: \_\_\_\_\_

**1** Completa la encuesta de tiempo en pantalla, entrevistando a tres integrantes de tu familia.

Nombre de la persona:	Qué dispositivos usa (TV, celular, tableta, computador)	¿Cuánto tiempo cree que usa cada uno?	¿Para qué los usa? (Ver noticias, videos, jugar)

**2** ¿Tu familia tiene reglas para usar dispositivos? Escribe dos de ellas (por ejemplo, no usar celular mientras comen, apagar el televisor a cierta hora...).

---

---

---

---

---

## Anexo 6.2 Guía para generar código de conducta

### Código de Conducta para el Uso Responsable de Internet y las Redes Sociales en Primaria

#### Preámbulo:

En **[Nombre de la escuela]**, creemos que el uso responsable de internet y las redes sociales es esencial para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo personal de nuestros estudiantes. Con el fin de promover un entorno digital positivo y seguro, hemos establecido este Código de Conducta, el cual se basa en los valores fundamentales del respeto, la privacidad y la honestidad.

#### Artículo 1: Respeto

- Tratamos a los demás con respeto, tanto en línea como fuera de línea.
- Anexe los códigos que realice con sus estudiantes referentes a este tema.**

#### Artículo 2: Privacidad

- Protegemos nuestra propia privacidad y la de los demás no compartiendo información personal en línea, como direcciones, números de teléfono o contraseñas.
- Anexe los códigos que realice con sus estudiantes referentes a este tema.**

#### Artículo 3: Honestidad

- Somos honestos en nuestras interacciones en línea.
- Anexe los códigos que realice con sus estudiantes referentes a este tema.**

#### Artículo 4: Seguridad

- Mantenemos nuestras contraseñas seguras y no las compartimos con nadie.
- Anexe los códigos que realice con sus estudiantes referentes a este tema.**

#### Compromiso:

Nos comprometemos a seguir este Código de Conducta para crear un entorno digital positivo y seguro para todos en **[Nombre de la escuela]**. Recordamos que nuestras acciones en línea tienen consecuencias, tanto para nosotros como para los demás.

**Juntos, podemos crear un mundo digital mejor para todos.**

**Anexo 6.3** Revisión de aprendizajes

**Instrucciones:** responde las siguientes preguntas para demostrar lo que aprendiste sobre seguridad en internet.

- 1 Verdadero o falso: Marca con una "X" la opción correcta.
- a. Es importante usar contraseñas fáciles de recordar, como "1234" o "contraseña".
- Verdadero
- Falso
- b. Limitar el tiempo frente a las pantallas ayuda a nuestra salud y concentración.
- Verdadero
- Falso
- c. La huella digital es toda la información que dejamos cuando usamos internet.
- Verdadero
- Falso
- d. Es seguro aceptar solicitudes de amistad en redes sociales de personas que no conocemos.
- Verdadero
- Falso
- e. Es importante revisar las fuentes de una noticia antes de compartirla en redes sociales.
- Verdadero
- Falso

- 2 Escribe un ejemplo de contraseña segura utilizando como base las palabras:  
Dinosaurio, Turquesa

---

---

---

- 3 ¿Por qué es importante limitar el tiempo que pasamos frente a las pantallas?

---

---

---

## Anexo 6.4 Actividad en familia

**Instrucciones**

**Tenemos pensamiento crítico y somos capaces de crear;** por eso, es importante analizar cuidadosamente las noticias y los medios. Observa cómo protegerte de la desinformación que pueden causar las imágenes modificadas o usadas fuera de contexto. Pídele ayuda a uno o varios integrantes de tu familia. No olvides leer el contexto antes de hacer la actividad en familia.

**Contexto**

**Lee en voz alta:** A veces, las personas usan una imagen para tratar de apoyar alguna idea o demostrar algún punto. Sin embargo, las imágenes pueden ser modificadas o alteradas. También se puede usar una imagen que, aparentemente, tiene sentido, pero en realidad corresponde a otro momento u otro lugar. Pon a prueba tus habilidades de pensamiento crítico y las herramientas en línea para descubrir la realidad.

**Actividad**

**Lee en voz alta:** Observemos las cuatro imágenes. En las primeras dos, tratemos de identificar qué cosas fueron modificadas. Luego, intercambiamos ideas acerca de las razones que podrían llevar a una persona a modificar la imagen. Ahora observemos las segundas dos imágenes: Aparentemente, la imagen que se usó fue tomada en otro momento y en otro lugar. Intercambiamos ideas sobre las razones por las que alguien usaría una imagen de esa forma. Luego, veamos las soluciones.

**Titular original:**

Científicos crean un robot simpático

**Titular modificado:**

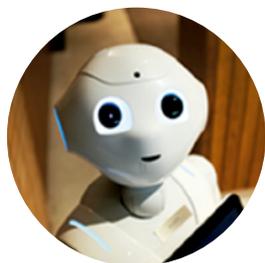
Nuevo robot se enfada con los científicos

**Titular original:**

Una multitud espera a que una banda empiece a tocar

**Titular modificado:**

Miles de personas se reúnen para protestar



**Respondan estas preguntas en familia:** ¿Por qué alguien haría estos cambios en estas imágenes?

Cuando notamos que alguien usa imágenes para demostrar algo, ¿cómo podemos saber si las fotos o dibujos que usa son reales o no?

**Soluciones:** La imagen del robot pudo haber sido modificada para convencer a las personas de que los robots son malos o aterradores. La segunda imagen pudo haber sido utilizada para retratar una protesta y convencer a la gente de que una ley o una regla está mal. Si leen una historia en la que usan una imagen para demostrar algo, pueden arrastrar esa imagen al buscador de Internet para averiguar cuál es su origen.

Anexo 6.5 Solución a las actividades evaluativas

## Solución al anexo 6.2

### Código de Conducta para el Uso Responsable de Internet y las Redes Sociales en Primaria

#### Preámbulo:

En [Nombre de la escuela], creemos que el uso responsable de internet y las redes sociales es esencial para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo personal de nuestros estudiantes. Con el fin de promover un entorno digital positivo y seguro, hemos establecido este Código de Conducta, el cual se basa en los valores fundamentales del respeto, la privacidad y la honestidad.

#### Artículo 1: Respeto

- Tratamos a los demás con respeto, tanto en línea como fuera de línea.
- No escribimos ni compartimos mensajes que puedan lastimar a alguien.
- Usamos un lenguaje amable en nuestros chats.

#### Artículo 2: Privacidad

- Protegemos nuestra propia privacidad y la de los demás no compartiendo información personal en línea, como direcciones, números de teléfono o contraseñas.
- Pedimos permiso antes de publicar fotos o videos de otras personas.
- Evitamos compartir detalles sobre nuestra ubicación en tiempo real.

#### Artículo 3: Honestidad

- Somos honestos en nuestras interacciones en línea.
- No copiamos el trabajo de otros sin darles crédito.
- No creamos ni compartimos información falsa o rumores en internet.

#### Artículo 4: Seguridad

- Mantenemos nuestras contraseñas seguras y no las compartimos con nadie.
- Informamos a un adulto de confianza si vemos algo en línea que nos hace sentir incómodos o inseguros.
- No abrimos mensajes ni enlaces de desconocidos para evitar riesgos

#### Compromiso:

Nos comprometemos a seguir este Código de Conducta para crear un entorno digital positivo y seguro para todos en [Nombre de la escuela]. Recordamos que nuestras acciones en línea tienen consecuencias, tanto para nosotros como para los demás.

**Juntos, podemos crear un mundo digital mejor para todos.**

**Solución al anexo 6.3**

**Instrucciones:** Responde las siguientes preguntas para demostrar lo que aprendiste sobre seguridad en internet.

- 1 Verdadero o falso: Marca con una "X" la opción correcta.
- a. Es importante usar contraseñas fáciles de recordar, como "1234" o "contraseña".
- Verdadero
- Falso
- b. Limitar el tiempo frente a las pantallas ayuda a nuestra salud y concentración.
- Verdadero
- Falso
- c. La huella digital es toda la información que dejamos cuando usamos internet.
- Verdadero
- Falso
- d. Es seguro aceptar solicitudes de amistad en redes sociales de personas que no conocemos.
- Verdadero
- Falso
- e. Es importante revisar las fuentes de una noticia antes de compartirla en redes sociales.
- Verdadero
- Falso
- 2 Escribe un ejemplo de contraseña segura utilizando como base las palabras: Dinosaurio, Turquesa

**D!n0s@u10+Tuq3\$@**

---

---

- 3 ¿Por qué es importante limitar el tiempo que pasamos frente a las pantallas?

**Es importante limitar el tiempo frente a las pantallas porque así cuidamos nuestra salud, prestamos más atención a lo que aprendemos, compartimos tiempo con amigos, amigas y familia, y nos mantenemos más seguros en internet**

---

---

**Nota**

Las respuestas son ejemplos. Sus estudiantes pueden proponer otros compromisos, lo mismo que utilizar otros símbolos o combinaciones de las palabras para su contraseña.



# TIC



Apoya:



**Educación**



{EL CÒDIGO A TU FUTURO}