

## **Conectado**

**Creando un Mundo en Línea Más Positivo  
Año Escolar 2023-2024**

### **Esquema de 3.º a 5.º grado para un programa de 45 minutos**

Se omitirán partes del programa si son menos de 45 minutos.

#### **Introducción / Juego de comunicación**

Un juego interactivo que lleva a los estudiantes a través de la historia de diferentes dispositivos de comunicación, mostrándoles cosas como telégrafos, buscapersonas y teléfonos celulares de los 90. El objetivo del juego es recalcar el punto de que los humanos siempre han tenido una necesidad de conexión y comunicación.

#### **Riesgos**

El ciberacoso definido y explicado.

Estadística compartida: "El 59% de los adolescentes estadounidenses han sido intimidados o acosados en línea".

#### **Video Juegos**

Se discute el carácter competitivo de los cultos del juego.

Se discute la diferencia entre la charla competitiva vs. la charla irrespetuosa.

Los estudiantes reciben pasos prácticos para que la experiencia de juego en línea sea más positiva para ellos y para los demás:

- Se diferente- Los estudiantes son motivados a no participar en ningún tipo de comportamiento de intimidación/acoso.
- Elije diferentes palabras- los estudiantes reciben ejemplos sobre cómo mantener la competitividad sin lastimar a otras personas.

#### **Seguridad de Internet**

3 cosas que NUNCA debes hacer al publicar o hablar con alguien en línea

- Nunca publiques tu nombre completo, dirección, número de teléfono o la escuela a la que asistes.
- Nunca aceptes encontrarte con alguien que conociste en línea.
- Nunca envíe fotos o videos de usted mismo a alguien que conoció en línea.

Los estudiantes son motivados a hablar con sus padres si alguien los hace sentir incómodos o les pide información personal en línea.

#### **Cómo lidiar con el ciberacoso**

No responder...Bloquearlos

Recuerda que eres IMPRESIONANTE

Habla con un adulto de confianza

#### **Consecuencias del ciberacoso**

No importa la edad que tengas, el ciberacoso puede tener graves consecuencias.

#### **Conclusión / Encuesta**

Los estudiantes se dividen en dos equipos para jugar un juego interactivo para repasar los puntos ilustrados a lo largo del programa. Se informará a los estudiantes que el poder de minimizar el ciberacoso y tener un impacto positivo en Internet está en sus manos.

Se ofrece una encuesta voluntaria y anónima a los estudiantes. Los promedios de respuesta/comentarios se envían a la escuela.