

## **Conectado**

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

El programa incluye versiones apropiadas para la edad para los grados 6 a 8 y 9 a 12.

### **Esquema de los grados 6<sup>to</sup> al 12<sup>vo</sup> para un programa de una hora**

Se omitirán partes del programa si son menos de una hora.

#### **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.

#### **Riesgo**

El ciberacoso definido y explicado.

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

#### **Video Juegos**

En esta sección, los estudiantes aprenderán pasos prácticos para hacer que la experiencia de juego en línea sea más positiva para ellos y para los demás.

#### **Seguridad de Internet**

4 formas de mantenerse seguro en línea

- No publique información privada sobre usted en línea
- Usar la configuración de privacidad integrada
- Cambie las contraseñas con frecuencia
- Solo acepta amigos o sigue solicitudes de personas que conoces

Otros temas tratados:

- Doxing (poner en línea la publicación de su propia información privada o la de otra persona)
- Sextear
- Ciberacoso
- Tráfico Humano/sexo

#### **Cómo lidiar con el ciberacoso Consejos prácticos**

No responder...Bloquearlos

Conservar la evidencia

Informe el acoso cibernético a la escuela o a la policía

#### **Consecuencias del ciberacoso**

El 67% de todos los empleadores utilizan sitios de redes sociales para buscar candidatos a puestos de trabajo.

Historia sobre Shedrick McCall que perdió su beca D1 debido a algunas publicaciones en las redes sociales.

Se discuten los impactos del ciberacoso- emocionales y psicológicos incluido el suicidio

#### **Conclusión / Encuesta / Recurso adicional**

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.

El servicio adicional de texto para chat 494949 proporcionado por RemedyLIVE, junto con una tarjeta de recursos, se ofrece a los estudiantes de secundaria (el servicio está limitado a estudiantes de 13 años o más).