

NETSMARTZ KIT DEL PROYECTO ESTUDIANTIL

Versión 1.5

NetSmartz® Workshop

Un programa del

NATIONAL
CENTER FOR

**MISSING &
EXPLOITED**
CHILDREN®



ÍNDICE

Acerca de este kit.....	3
Guía de inicio para asesores.....	4
Guía de inicio para estudiantes	5
Revisar problemas	6
Consejos para la presentación del proyecto	10

Proyectos sobre seguridad en el Internet

Dar una presentación	11
Realizar una representación	12
Actividades para el salón de clases por grado.....	14
Actividades para todos	19

Descargue copias adicionales del kit en [NetSmartz.org/StudentKit](https://www.net-smartz.org/StudentKit).
Si tiene preguntas acerca del kit, escriba a NetSmartz_contact@ncmec.org.

El NetSmartz kit del proyecto estudiantil es una creación del Taller NetSmartz®, un programa del National Center for Missing & Exploited Children®.

NetSmartz enseña a niños de 5 a 17 años sobre seguridad en línea y ciudadanía digital. Ofrece recursos gratuitos adecuados para cada edad que incluyen videos, juegos, libros electrónicos, webcómic, presentaciones, lecciones para el salón de clases y hojas de consejos para que los niños aprendan a protegerse y a proteger a sus amigos en línea.

Los padres, educadores y cuerpos seguridad pueden usar estos materiales para involucrar a los niños en debates sobre los problemas en línea, que van desde la privacidad hasta el hostigamiento cibernético.

Acerca de este kit

¿Por qué usar este kit?

Este kit permite a estudiantes de la escuela media y superior enseñarles a sus compañeros de menor edad acerca de la seguridad en línea y la ciudadanía digital. Mientras los estudiantes se preparan para presentar un proyecto, tienen la oportunidad de revisar y volver a aprender conceptos de seguridad en línea importantes. El kit permite a los estudiantes tomar el control y relacionarse con sus compañeros como “expertos” en seguridad de Internet.

¿Quién debería usar este kit?

Este kit está diseñado para educadores y otros asesores adultos para usar con estudiantes de la escuela media y superior.

Posibles usos:

- En el salón de clases como parte de un currículo de seguridad en línea.
- Para ayudar a los estudiantes a cumplir con las horas de servicio comunitario escolar.
- Como proyecto de servicios para grupos juveniles (por ejemplo, reclutamiento por cazatalentos, 4-H, clubes rotarios).

¿Qué contiene el kit?

- Resumen de los principales problemas sobre la seguridad en el Internet y la ciudadanía digital:
 - » Hostigamiento cibernético
 - » Ética digital
 - » Conocimiento en la informática digital
 - » Contenidos inapropiados
 - » Privacidad en línea
 - » Envío de mensajes con contenido sexual
 - » Pedidos sexuales no deseados
- Ideas para proyectos y actividades relacionados con la seguridad en el Internet que pueden usar los estudiantes desde el jardín de infantes hasta la secundaria.
- Consejos para ayudar a los estudiantes a conducir sus proyectos de manera exitosa.

“Las investigaciones demuestran que los programas básicos de tutoría entre compañeros aumentan las habilidades de pensamiento crítico, las habilidades interpersonales y las habilidades de resolución de conflictos”.

- Rekrut, M. D. (1994). Peer and cross-age tutoring: The lessons of research (Tutoría entre iguales y compañeros de diferentes edades: lecciones de la investigación). Journal of Reading, 37(5), 356-362.

Guía de inicio para asesores

1. Lea el kit.

Antes de que los estudiantes utilicen el kit, léalo para familiarizarse con el contenido y los principales problemas de seguridad en el Internet. La sección para estudiantes del kit comienza con la “Guía de inicio para estudiantes”. Según la cantidad de estudiantes que participen, puede entregar una copia a cada uno, o bien dividirlos en equipos de trabajo y que compartan una copia.

2. Revise los problemas con los estudiantes.

Cuanto mayor sea la comprensión que los estudiantes tengan sobre los problemas, mayor confianza y seguridad tendrán para debatir al respecto. La sección “Revisar problemas” proporciona una breve perspectiva general de los principales problemas de seguridad en el Internet y ciudadanía digital. También incluye ideas para debatir con los estudiantes o para que ellos trabajen en grupos y desarrollen pensamiento crítico sobre estos problemas.

Para que los estudiantes tengan una perspectiva más amplia de los problemas, considere la opción de realizar una presentación de seguridad en el Internet de NetSmartz. Hay presentaciones adecuadas para preadolescentes y adolescentes que incluyen noticias de actualidad y actividades para que los estudiantes comprendan mejor los problemas.

Descargue las Presentaciones de Seguridad en el Internet de NetSmartz en NetSmartz.org/Presentations.

Consejo:

Los educadores y otros adultos pueden obtener más información sobre estos problemas a través del programa gratuito de capacitación para educadores en línea en NetSmartz.org/Training.

3. Elija un proyecto de seguridad en el Internet.

Los proyectos incluidos en este kit pueden ayudar a los estudiantes de la escuela media y superior a hablar con los estudiantes de menor edad y con sus compañeros sobre los problemas de seguridad en línea. Los estudiantes pueden realizar lo siguiente:

- Dar una presentación.
- Realizar una representación.
- Conducir una actividad para el salón de clases.

Revise el proyecto que los estudiantes elijan para asegurarse de que el tema sea oportuno y apropiado para ellos y para la audiencia. Por ejemplo, un proyecto que aborde el envío de mensajes con contenido sexual puede ser apropiado para estudiantes de la escuela superior, pero no para los de la escuela primaria. Si es necesario, ayude a los estudiantes a modificar los proyectos en función de su madurez y la de la audiencia elegida.

Además de elegir el mejor proyecto en función de la audiencia, los estudiantes deben elegir un proyecto que puedan implementar de manera exitosa. Ayude a los estudiantes a tener en cuenta sus intereses, capacidades, el material disponible y la cantidad de participantes disponibles cuando elijan el proyecto.

4. Ayude a los estudiantes a encontrar un lugar para el proyecto.

Deberá fijar hora, fecha y lugar para que los estudiantes implementen el proyecto. Algunos lugares posibles para el proyecto son las escuelas, los centros comunitarios y religiosos, los programas extraescolares y los grupos juveniles extracurriculares (por ejemplo, Girl Scouts).

Si bien los estudiantes pueden presentar sus proyectos en cualquier momento, es posible que a estos lugares les interese más recibir a los estudiantes cuando se le presta mayor atención a la seguridad en el Internet o al liderazgo estudiantil. Pídales a los estudiantes que presenten los proyectos en las siguientes fechas:

- Día del Internet Seguro (febrero)
- Semana Nacional de Voluntariado (abril)
- Semana Nacional del Liderazgo Estudiantil (abril)
- Mes de la Seguridad en el Internet (junio)
- Mes de la Ciberseguridad (octubre)

5. Ayude a los estudiantes durante la preparación.

- Es posible que los estudiantes necesiten ayuda con la logística, por ejemplo, ayuda para conseguir los materiales del proyecto, practicar la presentación y viajar al lugar del proyecto. Es posible que además, se deban tener en cuenta otras cuestiones, como los formularios de autorización para los grupos escolares.
- Aliente a los estudiantes a que practiquen la presentación del proyecto hasta que se sientan seguros. Analice la opción de reunir a un grupo de compañeros u a otros adultos para realizar una presentación a modo de práctica.
- Solicite a los estudiantes que se anticipen a las preguntas que la audiencia podría tener y que preparen las respuestas por anticipado. Es posible que algunos miembros de la audiencia hayan sido víctimas de hostigamiento cibernético u otro tipo de abuso. Esté preparado para intervenir si comparten información sobre estos incidentes durante las actividades dirigidas por los estudiantes.
- Posiblemente, los estudiantes deseen incorporar al proyecto recursos adicionales de seguridad en el Internet. Pueden descargar materiales gratuitos, como hojas de consejos, planificación de lecciones y videos de NetSmartz.org.

6. ¡Deje su comentario!

Deseamos que el kit siga siendo una herramienta útil para usted y los estudiantes. Una vez finalizado un proyecto, comparta sus comentarios y aliente a los estudiantes a que hagan lo mismo.

Encuesta para asesores:

<http://sgjz.mobi/s3/SPK-Educator-Feedback>

Encuesta para estudiantes:

<http://sgjz.mobi/s3/SPK-Student-Feedback>

Guía de inicio para estudiantes



¡Ayuda a crear un entorno en línea más seguro y amable para tus amigos, compañeros de clase, hermanos menores y la comunidad en general con el NetSmartz kit del proyecto estudiantil! El kit puede ayudarte a ti y a otras personas de la comunidad a ser ciudadanos digitales más responsables. Características de un buen ciudadano digital:

- Respetar a los demás.
- Se expresa.
- Se protege y protege su información.

En el kit, encontrarás proyectos útiles para educar a los estudiantes de menor edad y a tus compañeros sobre la seguridad en el Internet. Comienza con los siguientes pasos.

1. Revisa los problemas.

Cuanto mejor comprendas los problemas, mayor confianza y seguridad tendrás durante la conducción del proyecto. Lee la sección “Revisar problemas” y usa las ideas para debatir para comenzar una conversación sobre los problemas.

2. Elige un proyecto.

Los proyectos incluidos en este kit están diseñados para ayudarte a hablar frente a estudiantes desde el jardín de infantes hasta la secundaria acerca de los problemas de seguridad en línea, por ejemplo, acerca del hostigamiento cibernético, la privacidad en línea o los pedidos sexuales no deseados. Puedes hacer lo siguiente:

- Dar una presentación.
- Realizar una representación.
- Conducir una actividad para el salón de clases.

Al elegir un proyecto, analiza los siguientes puntos:

- **Grado/Edad de la audiencia.** Tendrás que elegir un proyecto que sea adecuado según la edad. Intenta elegir un proyecto sobre un problema de seguridad en el Internet con el que los estudiantes de ese grupo se enfrenten habitualmente.
- **Materiales necesarios para realizar el proyecto.** Para algunos proyectos, necesitarás diferentes insumos, como crayones, papeles y tijeras. En otros, simplemente necesitarás que haya una cantidad específica de participantes.
- **Tiempo de la presentación.** Elige un proyecto que puedas realizar en el tiempo que tienes con tu audiencia.
- **Recursos adicionales.** Haz tu proyecto más atractivo con hojas de consejos, videos y otros materiales disponibles en NetSmartz.org.

3. ¡Presenta el proyecto!

4. Déjanos tu comentario.

¿Qué te parece el kit? Comparte tu opinión en <http://sgiz.mobi/s3/SPK-Student-Feedback>.

Revisar los problemas

Antes de elegir un proyecto, evalúa tus conocimientos sobre los principales problemas de seguridad en el Internet y de ciudadanía digital. Usa las ideas para debatir para conversar sobre la manera en que estos problemas afectan a tu escuela o a tu comunidad.

Hostigamiento cibernético

El hostigamiento cibernético consiste en usar el Internet y las tecnologías móviles para hostigar a otras personas. Incluye divulgar rumores crueles, publicar imágenes embarazosas, hacerse pasar por otras personas y enviar mensajes amenazantes.

Generalmente, en el hostigamiento cibernético, hay una víctima, uno o más hostigadores y uno o más espectadores. Las víctimas del hostigamiento cibernético pueden reaccionar de diferentes maneras. A algunos niños y adolescentes simplemente no les importa, pero a otros, los puede afectar profundamente. Es posible que tengan la autoestima baja, que obtengan malas calificaciones, que eviten conectarse a Internet o ir a la escuela y que cambien de escuela.



Ideas para debatir

- ¿Crees que el hostigamiento cibernético es un problema en tu escuela/comunidad? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Cómo crees que se sienten las personas que son víctimas de hostigamiento cibernético?
- ¿Alguna vez presenciaste un hostigamiento cibernético? ¿Qué hiciste?
- ¿Alguna vez denunciaste un hostigamiento cibernético? ¿Qué sucedió después? ¿Sentiste que el problema se solucionó?
- Comparte ideas de las maneras en que tu escuela/comunidad puede luchar contra el hostigamiento cibernético.

Contenido inapropiado

Puedes encontrar prácticamente cualquier cosa en línea, desde videos de gatitos hasta material para adultos con contenido de violencia, odio o sexo. Gran parte de este contenido para adultos no es apropiado para menores de 18 años. Puede ser especialmente perturbador para niños pequeños, pero incluso los adolescentes de más edad pueden verse afectados si encuentran este contenido accidentalmente. Es importante recordar que no es tu culpa si encuentras contenido inapropiado en línea accidentalmente. Para evitar encontrar contenido inapropiado, controla dos veces las URL que ingresas y ten cuidado al hacer clic en enlaces desconocidos.

Además del contenido inapropiado que pueden encontrar en línea, los niños y adolescentes pueden compartir y publicar comentarios e imágenes inapropiados. En primer lugar, lo mejor es abstenerse de realizar acciones ilegales o inapropiadas, pero algunas personas han tenido muchos problemas por compartir opiniones o imágenes sobre ellas mismas en línea. Si alguien comparte contigo o te solicita que compartas contenido inapropiado, piensa en bloquear a esa persona y denunciarla ante el sitio web.

Piensa antes de publicar lo siguiente:

- Consumo de alcohol y uso de drogas
- Violencia verbal
- Gestos ofensivos o lascivos
- Lenguaje obsceno
- Imágenes reveladoras o sugestivas
- Amenazas

Ideas para debatir

- ¿Alguna vez encontraste contenido en línea que te molestó?
- ¿Con quién hablarías si encontraras contenido en línea que te molestara?
- ¿Alguien podría sentirse avergonzado o mal por la información que compartes en línea?
- ¿Alguna vez has visto publicaciones de amigos que te hicieron cambiar el concepto que tenías de ellos?
- ¿Qué crees que dice de ti la información que compartes en línea?

Privacidad en Línea

Muchas personas comparten información de ellas mismas en línea a través de comentarios, imágenes y mensajes de texto. Pero una vez que publican la información en línea, es fácil perder el control de la información. Cualquier persona que tenga acceso a tu cuenta de medios de comunicación social puede copiar, compartir y alterar la información. Por eso, es importante tomar precauciones para que tu información esté protegida en línea. Crea contraseñas seguras (¡y no las compartas!), analiza las solicitudes de amigos atentamente y acepta solo a las personas en las que sabes que puedes confiar.

Aquellas personas que revelan demasiada información personal en línea pueden ser víctimas de robos de identidad, estafas, ataques informáticos y otros tipos de problemas. Antes de compartir información personal, es importante verificar los elementos que indican que un sitio web es confiable. Por ejemplo, antes de ingresar información financiera, como el número de la tarjeta de crédito en un sitio web, controla que la URL comience con "https" o busca el símbolo del candado.

Piensa antes de compartir lo siguiente:

- Direcciones
- Información financiera
- Contraseñas
- Números de teléfono
- Horarios
- Números del seguro social

Ideas para debatir

- ¿Qué sabes acerca de cómo mantener tu información protegida y segura en línea?
- ¿Cómo decides a quién agregar a tu lista de amigos?
- ¿Cuándo crees que es correcto compartir información personal en línea?
- ¿Con qué frecuencia cambias tus contraseñas?
- ¿Alguna vez te han robado una contraseña?
¿Qué sucedió después?

Consejo:
Para obtener más información
acerca de los problemas
y obtener consejos para
manejarlos, ingresa en
NetSmartz.org/Tipsheets.



Pedidos sexuales no deseados

Cuando los niños y adolescentes están en línea, pueden recibir pedidos no deseados de adultos, por ejemplo, pueden pedirles imágenes de ellos desnudos, mantener una conversación con contenido sexual o encontrarse fuera de línea para tener sexo¹. Estos pedidos pueden ser de personas que conocieron en línea o que conocen en la vida real. Estos pedidos también pueden provenir de compañeros o adultos jóvenes.

La mayoría de los niños y adolescentes son astutos a la hora de lidiar con pedidos sexuales. Pueden salir de la situación, pedirle a la persona que se detenga o modificar su información personal². Aun así, esos pedidos pueden ser inquietantes. Nunca debes responder a ningún pedido que recibas. Debes denunciar a estas personas ante el sitio web y hablar con un adulto de confianza de inmediato.

En algunos casos, los adultos pueden conversar con niños y adolescentes durante varios meses antes de hacerles un pedido. A estos adultos se los suele llamar “predadores en línea”. Utilizan un proceso llamado “confraternización” para ganar la confianza de la víctima y entablar un vínculo con ella.

Los adultos no deberían conversar con niños ni adolescentes en un tono romántico. Si un adulto está interesado en mantener una relación romántica contigo o tus compañeros, es una señal de alerta que indica que no son adultos confiables. No debes involucrarte con esas personas, niégate a hablar con ellos sobre sexo o a mantener un encuentro fuera de línea, y habla con un adulto de confianza.

Una persona que intenta confraternizar con niños y adolescente puede hacer lo siguiente:

- Halagarlos.
- Hablar con ellos de sexo.
- Enviarles regalos, como teléfonos celulares o boletos de autobús.
- Pedirles que guarden secretos.
- Intentar alejarlos de amigos y familiares.
- Compartir o pedirles que compartan imágenes reveladoras.

Ideas para debatir

- ¿Conoces a alguien que haya recibido un pedido sexual no deseado? ¿Cómo respondió?
- ¿Por qué crees que los adolescentes pueden acceder a reunirse fuera de línea?
- Si recibieras un pedido sexual no deseado, ¿a quién se lo contarías?
- ¿Qué consejo le darías a un compañero que recibe un pedido sexual no deseado?
- ¿Te molestaría recibir un pedido sexual no deseado? ¿Por qué o por qué no?

Consejo:
Denuncia los pedidos sexuales no deseados ante CyberTipline.org.

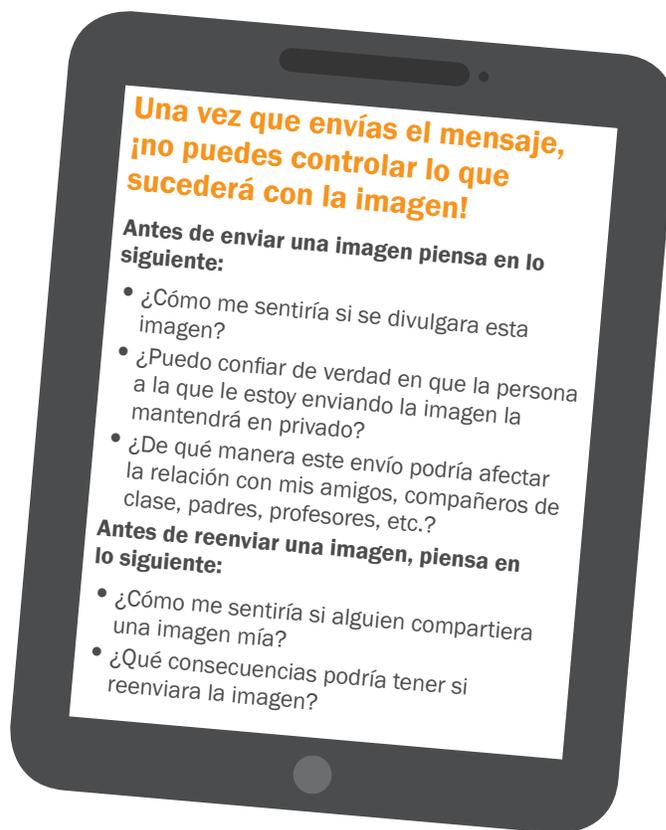
1 Mitchell et al. (2014). Trends in unwanted online experiences and sexting: Final report (Tendencias en experiencias en línea no deseadas y envío de mensajes con contenido sexual: Informe final). Centro de Investigaciones de Delitos contra Niños, Universidad de New Hampshire: Durham, NH.

2 Ibid.

Envío de mensajes con contenido sexual

El envío de mensajes con contenido sexual ocurre cuando un menor (menor de 18 años) comparte imágenes sexuales propias o de otros menores en línea o a través de su teléfono celular. La mayoría de los menores comparten estas imágenes para coquetear o porque un novio o novia se los pidió. No obstante, a veces se sienten presionados para compartir esas imágenes aunque no quieran hacerlo. Nadie debería presionar a otra persona para que envíe mensajes con contenido sexual. Nadie tiene derecho a obligar a otra persona a compartir imágenes sexuales, ni siquiera una pareja.

Es ilegal compartir imágenes de menores con contenido sexual explícito. No obstante, a muchos de los menores que atrapan por enviar mensajes con contenido sexual no se las acusa de un delito. Quizás dictaminan que debe asistir a programas educativos o realizar servicios comunitarios. También pueden tener problemas en la escuela y tener consecuencias sociales, como ser juzgado o excluido por sus compañeros o sus comunidades.



Ideas para debatir

- ¿Crees que los niños y adolescentes se sienten presionados para enviar mensajes con contenido sexual? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Qué le dirías a un amigo que piensa en enviar mensajes con contenido sexual?
- ¿Qué consejo le darías a un amigo que recibe un mensaje con contenido sexual?
- ¿Crees que las personas deberían tener problemas por reenviar mensajes con contenido sexual? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Crees que enviar mensajes con contenido sexual puede ser perjudicial para los menores? ¿Por qué o por qué no?

CONSEJOS

para la presentación del proyecto

Estos consejos pueden ser útiles para prepararte para presentar tu proyecto.

Práctica.

Reúne a un grupo de amigos para que evalúen tu proyecto. Cuando termines, pídeles que te ayuden a revisar tu desempeño. Puedes hacer preguntas como las siguientes: “¿Fueron claras las instrucciones? ¿Todos pudieron escucharme? ¿Podría haber hecho algo más para ayudarte?”. Cronometra el proyecto para saber cuánto dura la presentación.

Conoce a tu audiencia.

Piensa un momento en cómo puede responder la audiencia a tu proyecto. Por ejemplo, si piensas confeccionar carteles con los niños pequeños, tendrás que ayudarlos a cortar, pintar y pegar.

Debes estar preparado para responder preguntas.

Incluso puedes pensar en posibles preguntas y respuestas con anticipación. No es necesario que respondas las preguntas que te incomodan. En ese caso, debes derivarlas a tu asesor.

Planifica.

Crea una lista de verificación para ese día que incluya el día, la fecha, el lugar y los materiales necesarios para el proyecto.

Haz contacto visual.

Hacer contacto visual te hará verte más seguro, y la audiencia reconocerá que sabes de lo que estás hablando.

Proyecta la voz.

Todos en la sala deben escucharte. También es importante que hables lento y con claridad para que todos te entiendan.

PROYECTO N.º 1

Dar una presentación

Una buena manera de presentar la perspectiva general de los principales problemas de seguridad en línea y de dar algunos consejos sobre cómo manejarlos es mediante las presentaciones. Puedes usar este diseño para crear tu propio esquema. Asegúrate de investigar exhaustivamente todos los problemas que deseas debatir. Busca estadísticas, noticias actuales y videoclips para explicar tu perspectiva.

Piensa cuáles son los mensajes más importantes para los estudiantes que conforman tu audiencia. ¿Qué problemas en línea enfrentan los alumnos de 7.º grado? ¿Son los mismos problemas que enfrentan los alumnos de 10.º grado? Pídele a tu asesor que te ayude a garantizar que tu presentación sea apropiada para tu audiencia.

Considera usar una presentación de NetSmartz, especialmente si piensas hacer una presentación ante alumnos de jardín de infantes a 5.º grado. Estas presentaciones abordan los principales problemas de seguridad en el Internet y de ciudadanía digital y, además, incluyen una guía con notas para el presentador. Puedes descargarlas en NetSmartz.org/Presentations.

I. Al empezar la presentación, menciona lo siguiente:

- Tu nombre y grado.
- Por qué das la presentación. (Por ejemplo: “Doy esta presentación porque quiero ayudar a crear un entorno en línea más seguro”).
- Por qué la seguridad en el Internet y la ciudadanía digital son asuntos importantes para todos. (Por ejemplo: “Los niños y adolescentes estamos constantemente en línea. Debemos saber cómo comportarnos de manera responsable”).
- Qué problemas relacionados con la seguridad en el Internet abordarás.

II. Al hablar sobre los problemas, debes realizar lo siguiente:

- Defínelos. (Por ejemplo: “El hostigamiento cibernético consiste en usar el Internet para ser cruel”).
- Proporciona un ejemplo del problema. Considera la posibilidad de compartir noticias actuales o mostrar un video. (Por ejemplo: “Una persona publicó una foto vergonzosa de una adolescente e invitó a otras personas que hagan comentarios crueles”).
- Da consejos sobre cómo responder al problema. (Por ejemplo: “Si alguna vez los intimidan por Internet, no respondan. Guarden la evidencia y denuncien el incidente”).

III. Finaliza la presentación de la siguiente manera:

- Alienta a la audiencia para que sean ciudadanos digitales responsables.
- Pregúntales si tienen alguna duda.
- Agradece a la audiencia por el tiempo dedicado.

Consejo:
Usa las hojas de consejos de NetSmartz para obtener más información sobre qué medidas tomar ante un problema en NetSmartz.org/Tipsheets.



PROYECTO N.º 2

Realizar una representación

Una representación es una manera fácil y divertida de mostrarle a la audiencia formas positivas para lidiar con situaciones en línea difíciles. Elige una idea para representar o crea una situación para comenzar a escribir tu guión. El guión debe definir claramente el problema de seguridad en el Internet y explicar de qué manera pueden responder los niños y adolescentes. Asegúrate de que tu representación tenga las siguientes partes:

Una introducción en la que menciones los personajes (quiénes) y el escenario (dónde).

Acción creciente en la que expliques el problema. (Por ejemplo, a los personajes les piden información personal. La comparten y empiezan a recibir correo basura).

Acción cúlmene en la que muestres de qué manera los personajes resolvieron el problema. (Por ejemplo, realizaron una denuncia ante el sitio web).

Una conclusión en la que cierras cualquier cabo suelto y vuelves a mencionar lo que aprendieron los personajes. (Por ejemplo, deben tener cuidado al compartir información personal).



Consejo:

Para asegurarte de que tu representación sea más realista, busca ejemplos reales de situaciones para representar.

Ideas para representar

Hostigamiento cibernético

- El **actor 1** recibe mensajes de texto crueles. Les pide consejos a uno o a varios amigos sobre qué hacer.
- El **actor 1** se enoja con uno de sus compañeros de clase. Quiere abrir una página web en la que sus compañeros de clase puedan dejar comentarios crueles sobre esa persona. Uno o varios amigos hablan con el **actor 1** para decirle por qué es una mala idea.
- Los **actores 1 y 2** participan en una misión de un juego en línea junto con otros jugadores. Un jugador quiere que todos conspiren en contra de otro jugador para que no participe en la misión. Los **actores 1 y 2** debaten qué deben hacer.

Ética digital

- El **actor 1** se encuentra en un examen cuando recibe un mensaje del **actor 2**. El **actor 2** realizará el examen en la hora siguiente. El **actor 2** quiere que el **actor 1** le envíe por mensaje una foto del examen para buscar las respuestas con anticipación.
- Los **actores 1 y 2** están almorzando juntos. El **actor 1** le cuenta al **actor 2** que alguien de su clase abrió un sitio web en el que los estudiantes pueden comprar las respuestas de las tareas. Debaten si deben usarlo o no.
- El **actor 1** invita a algunos amigos a su casa para ver una película. Cuando llegan, se enteran de que el **actor 1** piensa descargar la película de manera ilegal. Los amigos le dicen al **actor 1** por qué no debería hacerlo.

Conocimiento en la informática digital

- Los **actores 1 y 2** están trabajando juntos en un proyecto escolar. El **actor 1** encontró información en línea que le parece sospechosa. El **actor 2** hace algunas preguntas sobre el sitio web que el **actor 1** usó para obtener la información (por ejemplo, “¿Cuándo fue la última actualización del sitio web?”). Se dan cuenta de que el sitio web no es confiable y debaten sobre las características de los sitios web confiables.
- El **actor 1** recibe una oferta por correo electrónico para obtener una tableta gratis. Lo único que tiene que hacer es compartir cierta información personal. El **actor 1** se entusiasma y quiere proporcionar la información, pero el **actor 2** le explica cuáles son los riesgos de hacerlo.

Contenido inapropiado

- ¡Algunos amigos (2 a 3 actores) creen que el profesor de matemáticas es injusto! Primero, analizan la idea de publicar una fotografía del profesor y hacer comentarios graciosos debajo de la fotografía. Luego, analizan por qué podría ser una mala idea.
- Los **actores 1 y 2** se juntan después de la escuela. El **actor 1** revisa su correo electrónico en su smartphone y ve un correo electrónico de una persona desconocida que le envía un enlace de un sitio web para jugar en el Internet. El **actor 1** quiere abrir el enlace, pero el **actor 2** le proporciona motivos por los cuales no debería abrirlo.

Privacidad en Internet

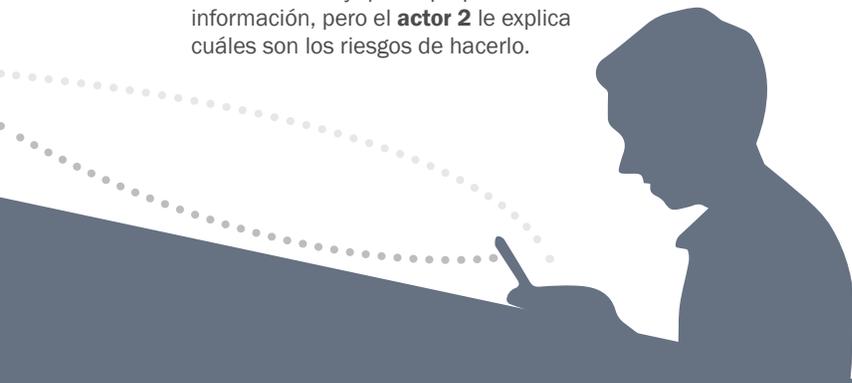
- El **actor 1** recibe una solicitud de amistad de alguien que dice ser un compañero de clase. El **actor 1** no conoce personalmente a esta persona, pero quiere aceptar la solicitud. El **actor 2** comenta por qué cree que aceptar la solicitud de amistad podría ser una mala idea.
- El **actor 1** tiene una fiesta de cumpleaños. Quiere publicar los detalles de la invitación en un sitio de medios de comunicación social (por ejemplo, Instagram, Twitter, Facebook). El **actor 2** cree que es una mala idea. Los dos piensan qué podría pasar si comparten este tipo de información personal en línea.

Pedidos sexuales no deseados

- El **actor 1** le cuenta al **actor 2** sobre alguien que conoció en línea. El amigo en línea es amable, le envía regalos y siempre quiere hablar con el **actor 1** en línea. El **actor 2** le comenta al **actor 1** por qué debe ser cauteloso.
- El **actor 1** quiere conocer personalmente a alguien que conoció en línea. El **actor 2** le advierte que no es una buena idea.
- Los **actores 1 y 2** están jugando a un juego en línea y alguien les pide que compartan una imagen sensual. Los dos ambos debaten qué deben hacer con el pedido (por ejemplo, bloquear al jugador, denunciarlo, informar a un adulto).

Envío de mensajes con contenido sexual

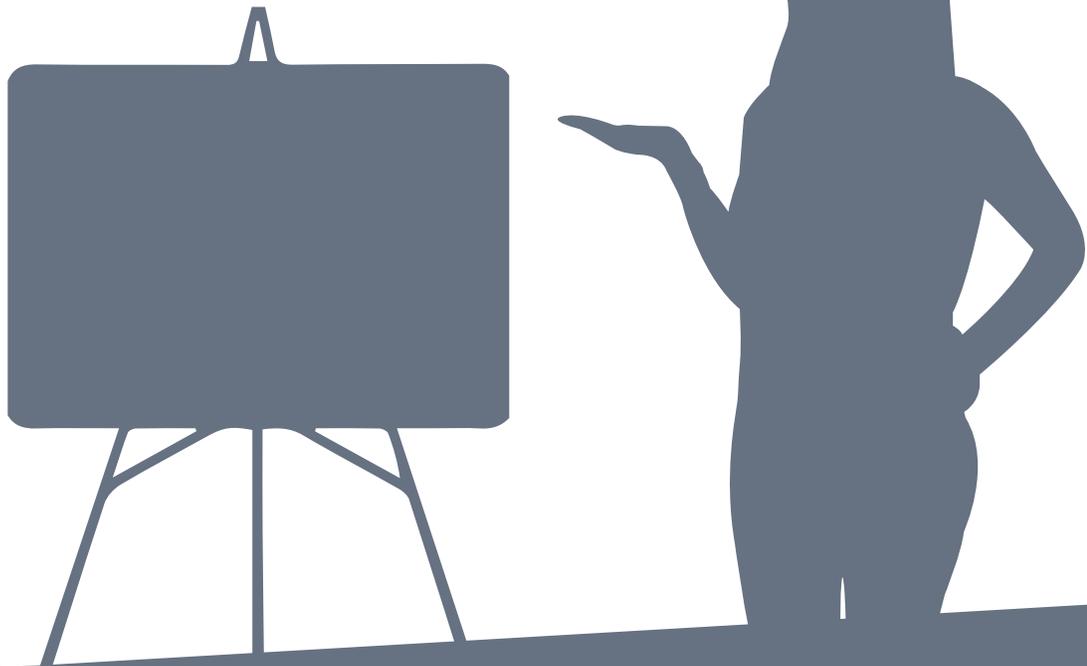
- La pareja del **actor 1** le pide que le envíe una foto sensual. El **actor 1** no está seguro de lo que debe hacer. Les pide consejos a sus amigos. Sus amigos le explican por qué es riesgoso enviar ese tipo de imágenes (por ejemplo, una vez que envías la imagen, pierdes el control sobre ella).
- El **actor 1** recibe un mensaje con una foto sensual. El **actor 2** le pide que se la reenvíe. El **actor 1** le explica por qué cree que no es justo.



PROYECTO N.º 3

Conducir una actividad para el salón de clases

Las actividades para el salón de clases te ayudarán a enseñar conceptos sobre la seguridad en el Internet específicos y adecuados según la edad.



Actividades para estudiantes desde jardín de infantes hasta segundo grado

Hostigamiento cibernético: Uso de buenas netiquetas

Con esta actividad, los estudiantes comprenderán cómo se puede propagar un comportamiento agresivo en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Video “La netiqueta mala apesta”. Descárgalo en NetSmarz.org/NetSmarzKids/BadNetiquetteStinks
- Computadora conectada a un proyector LCD
- Gafas/Anteojos
- Marcador
- Agitadores
- Colorante para alimentos verde (opcional)
- Bicarbonato de sodio, ½ cucharadita
- Detergente en polvo, ½ cucharadita
- Dos tazas de 8 oz
- Bandeja o plato
- Vinagre, 2 oz
- Agua, 2 oz

Qué hacer:

1. Pide a los estudiantes que miren el video “La netiqueta mala apesta”. Luego, diles lo siguiente: “Vamos a hacer un experimento para mostrar cuán fácil es propagar netiquetas malas en línea”.
2. Toma las tazas. En una escribe “Internet” y en la otra, “Netiquetas malas”.
3. Pide a los estudiantes que mezclen el detergente en polvo y el vinagre en la taza de “Internet”.
4. Pide a los estudiantes que mezclen el agua y el bicarbonato de sodio en la taza de “Netiquetas malas”.
5. Toma las tazas de los estudiantes. Coloca la taza de “Internet” sobre la bandeja. Sostén la taza de “Netiquetas malas”. Di lo siguiente: “Cuando la gente usa netiquetas malas y son crueles con los demás en línea, todo empieza a propagarse de la siguiente manera...”.
6. Vierte el contenido de la taza de “Netiquetas malas” en la taza de “Internet”. Se formará una espuma que rebasará la taza.
7. Di lo siguiente: “¿Pueden ver con qué facilidad se pueden propagar las netiquetas malas en línea? Pero podemos detenerlo si somos amables y usamos netiquetas buenas. ¿Quién puede darme algunos ejemplos?”. Escribe las respuestas en el pizarrón.

Contenido inapropiado: Está bien contarle

Esta actividad ayudará a los más pequeños a entender que ellos no son responsables de encontrar contenido inapropiado en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Video “Está bien contarle” y la guía de debate. Descárgalos en NetSmarz.org/NetSmarzKids/ItsOkToTell
- Computadora conectada a un proyector LCD

Qué hacer:

1. Muestra a los estudiantes el video “Está bien contarle”.
2. Usa la guía de debate para iniciar la conversación con los estudiantes. Es posible que desees reformular algunas de las preguntas o agregar otras preguntas propias.

Adultos de confianza: Gracias por ayudarme

En esta actividad, los estudiantes aprenderán sobre los adultos de confianza.

Necesitarás lo siguiente:

- Un folleto de la “tarjeta de agradecimiento” para cada estudiante. Búscalo y descárgalo en NetSmarzKids.org/ClubUYNAactivities
- Crayones o marcadores

Qué hacer:

1. Diles a los estudiantes lo siguiente: “Todos necesitamos ayuda en algún momento. ¿A qué adultos les piden ayuda cuando la necesitan?”. Escucha las respuestas de los estudiantes. Luego pregunta lo siguiente: “¿Por qué les piden ayuda a esos adultos?”. Escribe las respuestas en el pizarrón y resalta las cualidades de un adulto de confianza (por ejemplo, los hace sentir seguros, los escucha, los ayuda).
2. Pide a los estudiantes que completen la “Lista de contactos de adultos de confianza”.
3. Diles a los estudiantes lo siguiente: “Deben contarle a un adulto de confianza si hay algo o alguien en línea que los pone tristes, los asusta, o los confunde. Para agradecerle, haremos una tarjeta”.
4. Entrega la plantilla de la tarjeta de agradecimiento, los crayones y los marcadores. Indica a los estudiantes que tienen que confeccionar una tarjeta para uno de los adultos de confianza de su lista.



Actividades para los estudiantes de tercer a quinto grado

Hostigamiento cibernético: Las palabras importan

Esta actividad ayudará a los estudiantes a comprender el impacto que tienen las palabras crueles que se dicen en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Pizarrón negro o blanco
- Molde de muñeca de papel (puedes encontrarlo gratis en línea)
- Papel
- Tijeras

Qué hacer:

1. Pide a los estudiantes que hagan una muñeca de papel. Después, pídeles que la arruguen y que intenten alisarla nuevamente.
2. Pregúntales lo siguiente: “¿Alguien pudo sacar todas las arrugas de la muñeca?” (Clave: Ninguno podrá hacerlo).
3. Diles a los estudiantes lo siguiente: “Los comentarios crueles en línea son como las arrugas en estas muñecas. Los pueden borrar, pero nunca podrán eliminarlos por completo”.
4. Pide a los estudiantes que compartan ideas sobre las maneras en que podrían ser amables entre ellos en línea. Escribe las respuestas en el pizarrón.

Alfabetización digital: El geco engañoso de Webster

Esta actividad ayudará a los estudiantes a comprender que no todo lo que leen en línea es cierto.

Necesitarás lo siguiente:

- El libro electrónico “El geco engañoso de Webster” y la guía de debate. Descárgalos en NetSmartzKids.org/eBooks/WebstersGeckoGoof

Qué hacer:

1. Lee la historia en voz alta. Intenta hacer diferentes voces para que la historia sea más emocionante.
2. Usa la guía de debate para iniciar la conversación con los estudiantes. Es posible que desees reformular algunas de las preguntas para adaptarlas a los grados más bajos. También puedes agregar tus propias preguntas, si lo desearas.

Privacidad en línea: ¡chist! Es personal

Esta actividad ayudará a los estudiantes a aprender acerca de la importancia de proteger la información personal.

Necesitarás lo siguiente:

- Tarjetas blancas en blanco
- Lapiceras/Lápices

Qué hacer:

1. Pregúntales a los estudiantes lo siguiente: “¿Saben qué significa información personal?”. (Por ejemplo, nombre y apellido, dirección, nombre de la escuela, número de teléfono). Escribe las respuestas en el pizarrón.
2. Entrega las tarjetas. Pídeles a los estudiantes que escriban tres datos personales en cada tarjeta, menos sus nombres. Pídeles que piensen en información personal que sea exclusiva de cada uno de ellos. Prepara una tarjeta con tu información personal para que la clase pueda adivinar tu identidad fácilmente.
3. Junta las tarjetas, la tuya incluida, mézclalas y entrégalas nuevamente. Pide a algunos estudiantes que lean en voz alta la información que figura en las tarjetas. Asegúrate de que lean tu tarjeta. Pregunta a la clase si pudieron adivinar quién escribió cada tarjeta en función de la información compartida.
4. Di lo siguiente: “Como acabamos de ver, la información personal puede decir mucho de ustedes. Cuando están en línea y un sitio web o una persona les solicita información personal, pueden conocer mucho de ustedes, por eso, tienen que tener cuidado con la información que comparten. Asegúrate de consultar a un adulto de confianza antes de compartir datos personales”.

Actividades para los estudiantes de sexto a octavo grado

Hostigamiento cibernético: No te mantengas al margen

Esta actividad alienta a los estudiantes a pensar en cómo defender a un compañero que es víctima de hostigamiento cibernético.

Necesitarás lo siguiente:

- Webcómic “¿Mantenerse al margen o defender a la víctima?” y la guía de debate. Descarga la guía en NSTeens.org/Comics/StandByOrStandUp
- Laboratorio informático

Qué hacer:

1. Divide a los estudiantes en parejas. Indícales que exploren el webcómic de NSTeens “¿Mantenerse al margen o defender a la víctima?”. Alienta a los estudiantes para que analicen el cómic, al menos, dos veces y que tomen diferentes decisiones la segunda vez. La actividad debe durar entre 10 y 15 minutos.
2. Usa la guía de debate para iniciar la conversación con los estudiantes. Es posible que desees reformular algunas de las preguntas o agregar otras preguntas propias.
3. Pídeles a los estudiantes que compartan otras maneras de defender a las víctimas de hostigamiento cibernético.

Ética digital: Opciones y Tramposos

Usted necesitará:

- La historieta digital Opciones y Tramposos y la guía de discusión. Descargue la guía en NSTeens.org/Comics/ChoicesAndCheaters.
- Una computadora conectada a un proyector O computadoras para los individuos o los pequeños grupos de alumnos.
- Papel y artículos de escritura.

Qué hacer:

1. Preparar a los alumnos con algunas preguntas. Pregunte:
 - a. ¿Cuáles son algunos motivos para copiarse en la escuela?
 - b. ¿La tecnología hace que copiarse sea más fácil, y/o que sea más fácil que te atrapen? ¿Por qué?

2. Según el acceso a computadoras, ubique a los alumnos en grupos, o haga que trabajen de forma individual y diríjalos a NSTeens.org/Comics/ChoicesAndCheaters. Si hay solo una computadora disponible, conecte un proyector y abra el sitio web.
3. Haga que los alumnos naveguen y jueguen con la historieta interactiva al menos 2 veces. Déjelos hacer diferentes elecciones en la segunda vuelta para ver cómo terminan la actividad.
4. Como seguimiento, pida a los alumnos que escriban otra escena para la historieta que presente una oportunidad adicional para que CL copie o sea un buen ciudadano digital (por ejemplo: un amigo invita a CL a unirse a un grupo en línea donde los compañeros de clase comparten sus tareas. ¿Acepta o rechaza la invitación?).
5. Entregue papel y lápiz. Usted puede elegir que los alumnos completen esta actividad en forma individual, en pares o en grupos pequeños.
6. Si el tiempo lo permite, pida a los alumnos que compartan con el resto de la clase la nueva escena que escribieron.

Verse fuera de línea: ¿Amigo o impostor?

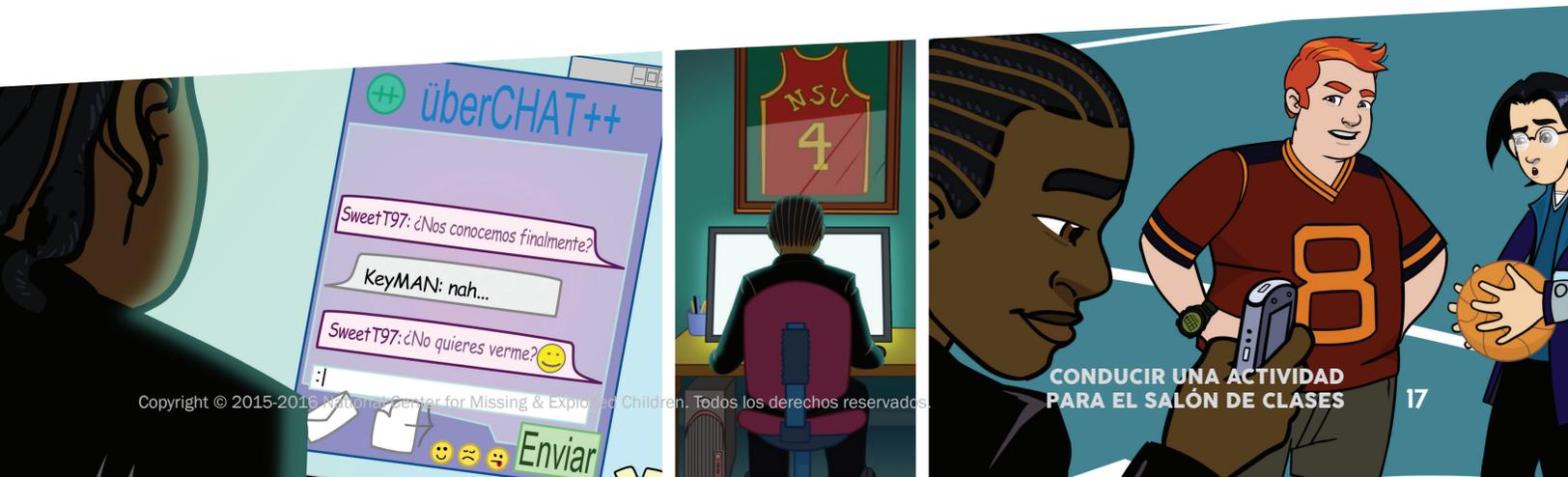
Esta actividad ayudará a los estudiantes a pensar detenidamente sobre las personas que conocen en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Video “¿Amigo o impostor?” y la guía de debate. Descárgalos en NSTeens.org/Videos/FriendOrFake
- Computadora conectada a un proyector LCD

Qué hacer:

1. Muestra a los estudiantes el video “¿Amigo o impostor?”.
2. Usa la guía de debate para iniciar la conversación con los estudiantes. Es posible que desees reformular algunas de las preguntas o agregar otras preguntas propias.



Actividades para los estudiantes noveno a duodécimo grado

Hostigamiento cibernético: Querido amigo...

Con esta actividad, los estudiantes analizarán el hostigamiento cibernético desde la perspectiva del hostigador y de la víctima.

Necesitarás lo siguiente:

- Un artículo periodístico sobre el hostigamiento cibernético (no elijas historias que involucren a personas de tu comunidad).
- Papel
- Lapiceras/Lápices

Qué hacer:

1. Divide a los estudiantes en grupos de dos o de cuatro y pídeles que lean el artículo periodístico sobre hostigamiento cibernético.
2. La mitad de los grupos debe escribir una carta al hostigador cibernético. En la carta, deben 1) mencionar las posibles causas que dieron origen al hostigamiento cibernético; 2) proporcionar consejos sobre cómo manejar las consecuencias de la situación; y 3) sugerir tácticas para no hostigar cibernéticamente en el futuro.
3. La otra mitad de los grupos debe escribir una carta a la víctima de hostigamiento cibernético. En la carta deben 1) mencionar cómo se siente la víctima; 2) sugerir maneras de responder al hostigamiento cibernético; y 3) ofrecer palabras de aliento a la víctima.
4. Elige algunos grupos para que lean las cartas en voz alta. Agradéceles por compartir.

Contenido inapropiado: Dos clases de estúpido

Esta actividad ayudará a los estudiantes a reflexionar sobre las consecuencias de realizar acciones inapropiadas y compartirlas en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Video “Dos clases de estúpido” y la guía de debate. Descárgalos en [NSTeens.org/Videos/TwoKindsOfStupid](https://www.nsteens.org/Videos/TwoKindsOfStupid)
- Computadora conectada a un proyector LCD

Qué hacer:

1. Pídeles a los estudiantes que busquen en línea historias sobre personas que tuvieron problemas por imágenes o comentarios que publicaron en línea. Pídeles que compartan las historias con el grupo. No deben elegir historias que involucren a personas de su comunidad.
2. Muestra el video “Dos clases de estúpido”.
3. Usa la guía de debate para iniciar la conversación con los estudiantes. Es posible que desees reformular algunas de las preguntas o agregar otras preguntas propias.

Envío de mensajes con contenido sexual: ¿Qué sucede después?

Con esta actividad, los estudiantes comprenderán lo difícil que es controlar el contenido que comparten en línea.

Necesitarás lo siguiente:

- Hojas de cuaderno
- Lapiceras/Lápices

Qué hacer:

1. Antes de comenzar la actividad, escribe las siguientes oraciones en la parte superior de cada hoja de papel:
 - » Su novio le pidió una foto sensual de ella. Ella decidió enviársela.
 - » Una foto sensual de una chica de la clase de ciencias circulaba por la escuela.
 - » “Mi foto sensual era solo para ti”, le dijo ella. “¿Por qué la compartiste?”.
 - » Todos los chicos del equipo se desafiaban entre sí para enviar una foto de un desnudo.
2. Escribe en el pizarrón “¿Qué sucede después?” para que toda la clase pueda verlo. Debajo, escribe las siguientes preguntas:
 - » ¿Quién vio la imagen?
 - » ¿Cómo reaccionaron?
 - » ¿Cómo se sintió la persona de la foto cuando se enteró de que se había compartido?
 - » ¿Cuáles fueron las consecuencias para la persona que tomó la foto?
 - » ¿Cuáles fueron las consecuencias para la persona que compartió la foto?
3. Divide a los estudiantes en grupos de tres o cuatro. Diles lo siguiente: *“Vamos a jugar a un juego que se llama ‘¿Qué sucede después?’. Le daré a cada grupo la primera oración de una historia. Luego, cada integrante del grupo deberá escribir una oración sobre cómo continúa la historia hasta que se termine el tiempo. No deben hablar con los demás ni pedir ayuda mientras escriben. Pueden usar las preguntas que están en el pizarrón como guía para sacar ideas”.*
4. Entrega las hojas de papel. El grupo tendrá diez minutos para finalizar la historia.
5. Cuando hayan terminado, di lo siguiente: *“En esta actividad, no pudieron controlar lo que sucedía después de la oración que cada uno escribía en la historia. No importó si estaban de acuerdo o no con lo que la otra persona escribió. Una vez que entregaban la historia, ya no estaba en sus manos. Eso mismo sucede cuando comparten algo en línea. No pueden controlar lo que sucederá después. ¿Qué creen que pasaría si compartieran en línea algo que querían que fuera privado?”.*
6. Después de debatir la pregunta, pídeles a algunos grupos que compartan sus historias. Agradéceles por compartir.



PROYECTO N.º 4

¡Actividades para todos!

Estos proyectos no son sobre un problema específico ni para una edad determinada. Puedes hacerlos con los estudiantes de cualquier nivel y sobre cualquier problema relacionado con la seguridad en el Internet o ciudadanía digital.

Organiza un concurso.

Los estudiantes pueden preparar carteles, anuncios de servicios públicos (Public Service Announcements, PSA), poemas, cuentos cortos o representaciones sobre un problema de seguridad en el Internet.

Organiza una campaña de compromiso.

Desafía a todos los estudiantes de un grado o una escuela a que firmen una promesa de que se comprometen a ser mejores ciudadanos digitales. Puedes usar las promesas de NetSmartz que se encuentran en [NetSmartz.org/Resources/Pledges](https://www.net-smartz.org/resources/pledges) o crear tus propias promesas.

Inicia una conversación.

Elige una historia periodística sobre un problema de seguridad en el Internet para compartir y debatir. Puedes formular preguntas como las siguientes: “¿Por qué crees que sucedió esto? ¿Cómo te sentirías si esto te sucediera a ti? ¿De qué manera ayudarías a la persona de la historia? ¿Qué consejo le darías?”.

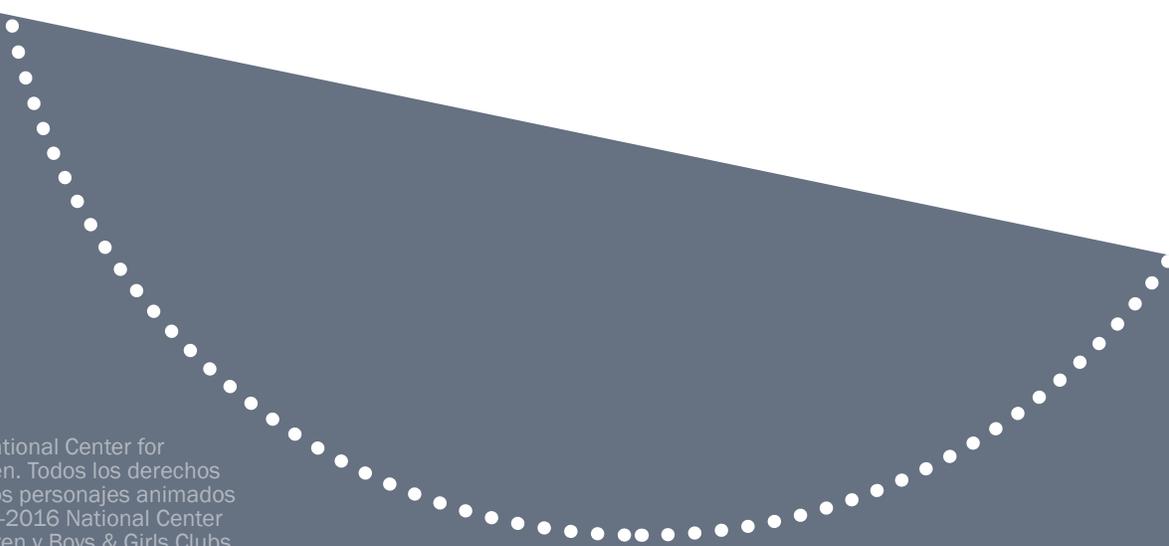
Comparte consejos diarios.

Pregunta en tu escuela si puedes compartir consejos sobre seguridad en el Internet a través del sistema de megafonía o (si la escuela cuenta con un sistema interno de video) mostrar videos de NetSmartz durante el día.

¡Planifica una semana de seguridad en el Internet!

Puedes usar cualquiera de las actividades anteriores para organizar una semana sobre seguridad en el Internet y ciudadanía digital. Pregunta en tu escuela si puedes organizar la semana en un período en que, a nivel nacional, se preste mayor atención al liderazgo estudiantil o a la seguridad en el Internet, por ejemplo:

- **Día del Internet Seguro** (febrero)
- **Semana Nacional de Voluntariado** (abril)
- **Semana Nacional del Liderazgo Estudiantil** (abril)
- **Mes de la Seguridad en el Internet** (junio)
- **Mes de la Ciberseguridad** (octubre)



Copyright © 2015-2016 National Center for Missing & Exploited Children. Todos los derechos reservados. Copyright de los personajes animados excepto Tera y Tad © 2000-2016 National Center for Missing Exploited Children y Boys & Girls Clubs of America. Todos los derechos reservados.