

Lección 22

Prudencia con el Internet

PREPARACIÓN DEL MAESTRO

CONCEPTOS CLAVES

Hay muchos usos buenos de las computadoras, los teléfonos celulares, las tabletas y el Internet.

También hay muchos malos usos de las computadoras, los teléfonos celulares, las tabletas y el Internet.

Se debe enseñar a los estudiantes y guiarlos en el uso de las computadoras, los teléfonos celulares, las tabletas, y el Internet con propósitos positivos.

OBJETIVOS

Al final de la lección los estudiantes deberían poder:

1. identificar los usos positivos y negativos de las computadoras y el Internet.
2. elegir adherirse a las reglas de seguridad del Internet.

TÉRMINOS CLAVES

Acoso cibernético [ciberbullyng]: el acto de acosar a alguien en línea, enviándole o publicando mensajes o fotos, generalmente anónimos.

Juegos electrónicos: juegos educativos o de entretenimiento que se juegan en una computadora o sitio web.

Internet- el vasto complejo electrónico que vincula redes en todo el mundo en las áreas del gobierno, educación, entretenimiento y comercio.

Adicción al Internet: uso en línea que interfiere con la vida diaria, la familia, la escuela o el trabajo.

Sitio de internet: un lugar en la Red mundial donde se encuentra información.

Predador: una persona que victimiza a otra persona para hacerle daño a través del contacto por Internet.

ANTECEDENTES

La era de las computadoras ha alcanzado las vidas de la mayoría de estudiantes en la escuela primaria. Hay grandes beneficios educativos, junto con gran potencial de daño para los niños. Como educadores debemos dar pasos para instruir a nuestros estudiantes en el uso bueno y positivo de las computadoras y el Internet, al mismo tiempo que se les advierte de los muchos peligros que acechan en el amplio mundo de la Red. Los maestros, junto con los padres y otros adultos importantes, deben trabajar juntos para enseñar, proteger y guiar a los niños en el uso responsable de las computadoras y el Internet. La realidad del uso del Internet es que si ustedes lo usan para aprender, para negocios y comunicarse, es una herramienta maravillosa. Si ustedes lo usan para probar y sentirse bien, se convierte rápidamente en adicción.

Al final de la historia, la bibliotecaria dice: "el Internet no tiene alma". Ella está comparando la diferencia entre el Mapa de las Maravillas y el Internet. La bibliotecaria está sugiriendo que el Mapa de las Maravillas tiene un alma. ¿Qué es el alma? Según una definición que encontramos, el alma es: "la parte espiritual de una persona que se cree da vida al cuerpo y en muchas religiones se cree que vive para siempre; la naturaleza emocional y moral más profunda de una persona". Por supuesto, el Mapa de las Maravillas realmente no tiene un alma. Esta es sólo una historia y sólo los humanos pueden tener un alma. Pero en nuestra historia al Mapa de las Maravillas le importan los niños y desea ayudarles a tomar decisiones buenas y sabias. La parte espiritual de nuestra naturaleza humana (o alma) puede ayudarnos a vivir una vida mejor y más feliz. Los niños pueden no tener un concepto de lo que es el alma... tal vez usted puede explicarlo como una parte invisible nuestra que vive por siempre. Puede decirles que es como el amor... ustedes no pueden ver el amor, pero saben que allí está. Nosotros no podemos ver nuestra alma, pero sabemos que allí está. Cuando alguien muere es obvio que el cuerpo es solamente el cascarón que guarda nuestra alma. Nos damos cuenta que la parte invisible de la persona se ha ido. Hay varias y diferentes creencias religiosas acerca de lo que le sucede al alma después de la muerte.

MATERIALES/PREPARACIÓN

1. En **Descubriendo la lección** usted necesitará darles un pedazo grande de papel y marcadores.
2. En **Descubriendo la lección**, para los **estudiantes mayores de primaria**, ellos necesitarán sus diarios y lápices.

3. En **Aplicando la lección**, dele a cada estudiante de los **primeros años de primaria** una copia de una promesa acerca de la seguridad del Internet (o escríbala en la pizarra para que ellos la copien). (Apéndice 22a).

LA LECCIÓN

COMENZANDO LA LECCIÓN

[Diga a los estudiantes]: Hemos estado pensando acerca de cosas que destruirían sueños y metas que tenemos para nuestro futuro. Hemos estado hablando acerca de destructores de sueños como fumar, las drogas y el alcohol. En esta lección vamos a discutir un tema que tal vez ustedes no se dan cuenta puede ser un destructor de sueños: las computadoras y el Internet. Muchos de ustedes han usado computadoras, celulares o tabletas, y se han conectado al Internet por una razón u otra. Hay muchos usos maravillosos para el Internet, pero también hay muchos peligros acechando. Es importante descubrir el uso correcto del Internet en cualquier computadora que usen, ya sea en la escuela o en casa.

En esta lección celebraremos los maravillosos usos que el Internet tiene para nosotros. Pero también debemos explorar los peligros que se están escondiendo en el Internet. Al final de la lección ustedes podrán entender por qué necesitan ser cuidadosos y seguir las reglas de seguridad del Internet. En nuestra historia de hoy, Héctor hace un descubrimiento interesante.

PREPARARSE (5 minutos)

[Lea a los estudiantes]: **Capítulo 22 - La respuesta de nuestro mundo al Mapa de las Maravillas**

El día y la noche tenían horarios extraños en la biblioteca. Como no había ventanas externas, el único indicio del tiempo era el extraño toldo que se encontraba arriba en el salón del Mapa de las Maravillas. Algunas veces las nubes parecían flotar y otras veces una galaxia de estrellas daba vueltas en una espiral apacible. El sueño y la conciencia seguían un reloj diferente al del mundo afuera de la biblioteca.

Beatriz despertó para encontrar a Héctor sentado en la orilla de la mesa observando el Mapa de las Maravillas.

"¿Cuánto hace que estás aquí?", preguntó Beatriz mientras se sentaba a la par de Héctor.

"¿Dijiste algo?", contestó Héctor.

"Lo siento, no me di cuenta que estábamos en una profunda meditación", dijo Beatriz.

"No, está bien", continuó Héctor. "Algo me ha estado molestando y finalmente puedo ponerlo en palabras. El Mapa de las Maravillas se siente parecido a algo en nuestro mundo diario, pero no puedo descubrir qué es".

"¡Es difícil imaginarse algo parecido al Mapa de las Maravillas!", exclamó Beatriz.

"Sí, eso es muy cierto", aceptó Héctor. "Pero hay algo familiar en él que me encanta".

"Es la naturaleza de las bibliotecas reflejar mundos más allá de sus paredes", entonó la bibliotecaria. Su súbita presencia fue tanto sorprendente como reafirmante. "Es hora de que ustedes enfrenten una de las más grandes maravillas y calamidades que el mundo haya conocido", agregó ella con una mirada esperanzadora pero triste.

"¿Qué está sucediendo?", preguntó Daniel mientras bostezaba y se restregaba los ojos.

"Parece que vamos hacia una nueva aventura", conjeturó Héctor.

"Oh, esto no será nada nuevo. Es algo con lo que ya se han encontrado", dijo la bibliotecaria. "Pero hasta ahora ustedes lo han adoptado sin probar su mérito, para bien o para mal. Contéstenme esto, ¿qué hay en su mundo que puede contestar sus preguntas, abrir tierras distantes para su inspección, conectarles con otros cuando están lejos, y atraerlos a experiencias de las que no han logrado o aprendido evitar? En otras palabras, ¿qué se parece al Mapa de las Maravillas pero no es el Mapa de las Maravillas?"

Nadie dijo nada. La pregunta parecía demasiado grande para responder. El Mapa de las Maravillas era obviamente una fuente de conocimiento y abrió nuevos mundos y experiencias para ellos. ¿Pero qué podría tener su mundo que fuera similar en alguna manera a este?

Daniel repentinamente tomó una actitud pedante y empezó a mover su cabeza de arriba a abajo. "¡Yo sé la respuesta!", anunció Daniel.

"Bueno, no te la guardes", dijo Beatriz.

"Es el Internet", contestó él. Ambos pueden llevarlos a cualquier lugar, ambos tienen información ilimitada".

"¡Eso es cierto!", agregó Héctor. "Y ambos tienen cosas buenas y malas dentro de ellos. El Mapa de las Maravillas tiene porciones oscuras y enfermas, al igual que el Internet".

"¡Muy cierto!", dijo la bibliotecaria. "Pero hay una gran diferencia entre los dos. El Internet no tiene alma".

EXPLORAR (20 minutos)

[Diga a los estudiantes]: ¿Quién sabe qué es el Internet? [Guíe la discusión para concluir que es una red electrónica que vincula miles de millones de sitios web en todo el mundo, que nos da información y que proporciona comunicación entre las personas].

*[Diga a los estudiantes]: ¿Qué creen ustedes que quiso decir la bibliotecaria cuando dijo: "el Internet no tiene alma"? [Usted podría leer nuestra discusión de la palabra alma en la sección **Profundizando**, antes de llegar a este punto en la lección]. Dé tiempo para la discusión. Guíe a sus estudiantes a considerar el hecho de que el Internet sólo está allí para información, tanto buena como mala y no nos guiará en cuanto a qué cosas evitar. Recuérdeles que tenemos que ser sabios al tomar decisiones acerca de cómo usar el Internet]. ¿Cuántos de ustedes han usado una computadora y se han conectado a Internet? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? [Dé tiempo para la discusión]. Hoy vamos a hablar acerca de cosas buenas que encontramos en Internet y algunas de las cosas peligrosas que podemos encontrar allí.*

[Haga dos listas en la pizarra: una titúlela uso positivo del Internet, y la otra el uso peligroso del Internet.

Pídales a los estudiantes que le ayuden a hacer una lista con todos los usos positivos del Internet que puedan imaginar. Esta lista podría incluir]:

- ❖ encontrar información y fotos para reportes escolares.
- ❖ poder hablar con amigos y familiares a través del correo electrónico y las redes sociales.
- ❖ tener un amigo por correspondencia en otro país.
- ❖ juegos educativos
- ❖ escuchar música.
- ❖ comprar cosas sin tener que ir a una tienda.
- ❖ ver videos educativos.
- ❖ obtener noticias mundiales.
- ❖ jugar juegos por entretenimiento.

[Ahora pídale a los estudiantes que le ayuden a hacer una lista de peligros encontrados en el Internet. Esta lista podría incluir]:

- ir a lugares inapropiados

- jugar juegos que son violentos y promueven el mal comportamiento.
- ver películas que son inapropiadas para niños.
- ir a salas de chat donde hablan con personas que no conocen.
- acoso cibernético (refiérase a la definición en Términos Claves).
- enviar y recibir fotos inapropiadas.
- volverse adictos a jugar juegos en su computadora.
- proporcionar información personal a alguien que podría herirles.
- estar tanto tiempo en la computadora que no pasan tiempo con su familia o amistades.
- no hacer suficiente ejercicio porque siempre están en la computadora (llegar a tener sobrepeso).

[A medida que cubre estas listas, tome el tiempo para explicar lo que significa cada artículo, según sea apropiado para su nivel de grado. Puede que usted necesite tener ejemplos listos para usar como aclaraciones. Los estudiantes tendrán ejemplos o experiencias que compartir].

DESCUBRIR (20 minutos)

Para los estudiantes más jóvenes de primaria

[Haga un cartel de seguridad del uso del Internet para la clase. Discuta qué reglas necesitan ir en el cartel. Escoja algunos niños para preparar el cartel para la clase].

Para estudiantes mayores de primaria

Actividad 1: *[Divida la clase en grupos pequeños. Pídale a cada grupo que sugiera lineamientos para el uso seguro del Internet. Puede que necesite nombrar un estudiante para que anote las respuestas y a una persona para que sea el líder. Haga que un vocero de cada grupo lea los lineamientos de su grupo a la clase].*

Actividad 2: *[Haga un cartel de seguridad del uso del Internet para el salón de clases. Haga que toda la clase decida qué debe incluirse, basados en las ideas de su grupo pequeño. Cuelgue el cartel en un lugar notorio en el salón de clases, como referencia para la clase].*

APLICAR (20 minutos)

Para los estudiantes más jóvenes de primaria:

[Haga que cada estudiante firme el compromiso de seguridad del Internet (Apéndice 22a). Pueden decorarlo coloreándolo].

Para los estudiantes mayores de primaria

[Como clase, escriban un compromiso acerca de la seguridad del Internet. (Use el Apéndice 26a para tener ideas). Pídales a los estudiantes que firmen el compromiso, dando su palabra de obedecer los lineamientos de seguridad del Internet].

COMPARTIR (15 minutos)

[Haga que los estudiantes que hicieron su propio cartel lo compartan, ya sea colgándolo en el salón de clases o llevándoselo a casa. Invite al director a venir al salón de clases y únirsele para firmar cada certificado de seguridad del Internet. Los estudiantes podrían compartir con el director lo que han aprendido acerca de la seguridad del Internet].

FINALIZANDO LA LECCIÓN

[Es extremadamente importante educar a nuestros estudiantes, tanto en los beneficios como en los peligros que les esperan en el Internet. Necesitamos animarles a tomar elecciones saludables ahora que tienen la habilidad y el conocimiento de hacer buenas elecciones a medida que ingresan en la adolescencia. El acceso al Internet se volverá cada vez mayor conforme el mundo avance hacia el futuro. Debemos dirigir a nuestros estudiantes a usar la Red mundial como un activo y no como una desventaja en sus vidas].

PROFUNDIZANDO (opcional)

*[Diga a los estudiantes]: **¿Qué sucedería si ustedes necesitaran escapar de un cuarto cerrado, cuadrado, con una puerta en cada una de las cuatro paredes? Les han dicho que cada puerta lleva a un peligro y muerte, excepto la puerta que abre hacia el norte. Sin embargo, la aguja en su brújula no tiene marcas y ambas puntas lucen exactamente igual. Si ustedes la mantienen en línea recta, un extremo de la aguja señala hacia el Polo Norte, ¿pero cómo saben ustedes cuál punta está señalando el norte y cuál está señalando el sur? ¡Sus vidas dependen de eso!***

[Permita que el grupo genere una lluvia de ideas con posibles soluciones. Respuestas posibles: miren a través de una ventana y vean dónde están el sol o las estrellas y basados en un conocimiento previo (como que el sol sale por el este o cómo la Osa Mayor apunta hacia la estrella del norte) determinen cuál punta de su brújula está señalando el norte. Tal vez usted podría preguntarle a alguien con un buen sentido de orientación, etc.].

[Diga a los estudiantes]: Hay una opción más: abran cada puerta y vean cuál no trata de matarlo. Una brújula que marca claramente qué camino es el norte es como el Mapa de las Maravillas que ayudó a los niños a encontrar la dirección, comparado a una brújula que no hace distinción entre qué punta está señalando el norte (cosas buenas) y el sur (cosas malas).

Hay un concepto en la Biblia llamado "lo que se siembra se cosecha". "No se engañen ustedes mismos, porque de Dios nadie se burla. Lo que dan es lo que reciben. Cada uno cosechará lo que haya sembrado". *Gálatas 6:7 (Palabra de Dios para todos)*.

¿Qué creen ustedes que significa cuando Pablo dice: "Dios no puede ser burlado"? ¿Cómo puede una persona burlar a otra? ¿Qué podrían decir o pensar las personas que podrían burlar a Dios? Las personas se burlan de Dios cuando no creen lo que Él les dice. Ellos pueden pensar: "Yo sé que Dios dice que yo no debería buscar cosas prohibidas en Internet, pero yo pienso que si lo hago sólo una vez no me hará daño". Y entonces ellos abren la puerta equivocada.

¿Qué piensan ustedes que quiere decir la Biblia cuando dice: "Lo que dan es lo que reciben; lo que siembran, eso cosechan"? Si ustedes plantan las semillas de una planta ponzoñosa, ¿crecerán esas semillas para producir un fruto delicioso (como una manzana o un mango)? ¿Por qué no?

¿Sabían ustedes que cada uno de nosotros tiene algo como una brújula dentro de nosotros? No es una brújula que nos ayuda a saber en qué dirección está el norte. Más bien es una "brújula" que nos ayuda a diferenciar el bien del mal. ¿Sabe alguien cómo se llama nuestra brújula 'el bien del mal'? Es como una brújula dentro de nosotros llamada "conciencia". ¿Puede alguien decirme lo que es la conciencia? Es ese sentido dentro de nosotros que nos ayuda a diferenciar el bien del mal. Es lo que nos hace sentir bien cuando sabemos que hemos hecho algo que está correcto. Y también nos advierte cuando estamos pensando en hacer (o abrir) algo que sabemos que está mal, algo que podría herirnos o herir a otros.

Enfoquémonos en nuestro "verdadero norte" y escuchemos nuestra conciencia dentro de nuestros corazones para que nos ayude a guiarnos en toma de decisiones y elecciones sabias.

CONEXIÓN PADRES-MAESTRO

Es de vital importancia que ustedes hablen con su hijo acerca del uso de la computadora y el Internet. Siéntense juntos como familia y pídanle a su hijo que comparta los lineamientos y promesa que nuestra clase desarrolló. Hablen acerca de ellos y discutan lineamientos para el uso de la computadora y el Internet en el hogar. Sean un buen ejemplo del uso correcto del Internet y hagan que todos en la familia sean responsables unos ante otros.

Preguntas que pueden hacerle a su hijo:

1. ¿Puedes contarnos la historia que tu maestro leyó? ¿Qué conexión hicieron los niños entre el Mapa de las Maravillas y el Internet? (Ellos se dieron cuenta que ambos pueden abrir puertas al mundo y ambos pueden exponernos a lo bueno y a lo malo).
2. ¿Puedes compartir con nosotros algunos de los usos positivos del Internet que ustedes hablaron en clase?
3. ¿Cuáles son algunos de los peligros del Internet que discutieron en clase?
4. ¿En qué forma les ayuda el Internet de forma personal?
5. ¿Cómo podemos, como familia, evitar los peligros del Internet?

Padres, compartan con su hijo formas positivas de que el Internet les ayude.



Apéndice 22a

Ejemplos de promesas

Para los estudiantes más jóvenes de primaria

Yo prometo...

Nunca abrir sitios que son inapropiados.

Nunca conectarme en línea sin el permiso o ayuda de mis padres.

Avisarle siempre a un adulto si veo algo en línea que me haga sentir incómodo.

Para estudiantes mayores de primaria

Yo prometo...

Nunca abrir sitios que son inapropiados o descargar material inapropiado.

Nunca dar mi nombre, dirección, número de teléfono o nombre de la escuela.

Nunca hacer arreglos para reuniones cara a cara con alguien que conozca en línea.

Nunca ingresar a salas de chat a menos que mis padres lo autoricen.

Nunca abrir correos electrónicos de alguien que no conozco y nunca abrir vínculos que no reconozca.

Nunca acosar o ser acosado en el Internet. Le avisaré inmediatamente a un adulto si esto sucede.