

Padres, madres y abuelos/as

Attentive parental education for wise being and co-being in changing times



CONTENIDO

1	2
2	3
2.1	3
2.2	9
2.2.1	9
2.2.2	11
2.3	18
2.4	22
3	9
3.1	Error! Bookmark not defined.
3.2	18
3.3	19
3.4	Error! Bookmark not defined.
3.5	Error! Bookmark not defined.
4	Error! Bookmark not defined.
4.1	24
4.2	24
4.3	Error! Bookmark not defined.
4.4	Error! Bookmark not defined.
5	Error! Bookmark not defined.
5.1	41
5.2	Error! Bookmark not defined.
5.3	Error! Bookmark not defined.
6	Error! Bookmark not defined.
6.1	Error! Bookmark not defined.
6.2	Error! Bookmark not defined.
6.3	Error! Bookmark not defined.
6.4	Error! Bookmark not defined.
7	Error! Bookmark not defined.
7.1	Error! Bookmark not defined.
7.2	Error! Bookmark not defined.
7.3	Error! Bookmark not defined.
7.4	Error! Bookmark not defined.
8	83
8.1	83

1 Introducción - ¿Qué es APRICOT?

El presente curso, junto con los materiales que lo acompañan, se ha desarrollado dentro del proyecto titulado “**APRICOT**: Educación de padres atentos para ser sabios y convivir en tiempos de cambio”. El proyecto se deriva de la experiencia de los miembros del consorcio : *Siuolaikiniu didaktiku centras* (Centro de Didáctica Moderna), el socio principal de Lituania, *Planeta Ciencias* de España, ItFeV – *el Instituto de Educación de la Mujer orientado a la Tecnología* de Alemania y *la Gestión de Capacitación de Apricot* del Reino Unido. Cubre el desarrollo de materiales para el pensamiento crítico y la alfabetización mediática, cursos para estudiantes adultos y otras actividades de distinto tipo no formales.

El proyecto **APRICOT** apoya a los maestros que desean ayudar a los padres y abuelos a mediar en la alfabetización digital y la seguridad de sus hijos cuando están en casa. Creemos que poder contribuir y apoyar a los niños en el desarrollo de su alfabetización mediática es ahora un deber esencial de los padres (y abuelos).

Las investigaciones muestran que los programas destinados a mejorar el pensamiento crítico y las habilidades de alfabetización mediática de los padres pueden ser una forma muy efectiva de influir positivamente en las respuestas de los niños a la exposición a los medios. Los padres (y abuelos) con una mayor alfabetización mediática podrán monitorear mejor el comportamiento de sus hijos y modelar comportamientos saludables con respecto a su interacción con los medios. Estarán mejor capacitados para apoyarlos y educarlos.

Existe un acuerdo generalizado de que la alfabetización mediática es ahora una habilidad necesaria e importante. Se hace referencia con frecuencia en los documentos de política educativa. Sin embargo, **se necesita un enfoque sistemático para los educadores de adultos**, uno que les permita operar consistentemente lo que significa enseñar alfabetización mediática, educar a los estudiantes adultos de una manera que fomente el pensamiento crítico y desarrollar una cultura organizacional que apoye y promueva la alfabetización mediática. .

Para enfrentar este desafío complejo, **APRICOT** busca promover la alfabetización mediática como un concepto amplio e integral, no limitado a la comprensión y las habilidades tecnológicas, sino como un concepto que abarca todas sus partes y sirve para:

- a) Ampliar los horizontes personales
- b) Fortalecer las competencias profesionales
- c) Fomentar y apoyar el diálogo intergeneracional e intercultural
- d) Empoderar acciones críticas y
- e) Contribuir a los procesos de democratización en cada país por separado y en toda la UE

Este proyecto de colaboración trabaja conjuntamente en el desarrollo de 3 productos intelectuales: 1) Curso de formación y materiales de formación para educadores de adultos que trabajan con padres (y abuelos) ; 2) Metodología y materiales para padres (y abuelos) para el trabajo con hijos (y nietos) en el hogar; 3) Colección de las historias „APRICOT“: testimonios narrativos y digitales de educadores de adultos y padres (y abuelos) sobre la educación parental atenta para ser sabio y convivir en tiempos de cambio.

El presente producto - Producto Intelectual 2 (IO2), es una 'guía paso a paso' sobre cómo asesorar a los niños y gestionar el uso de los medios digitales y sociales, incluida la seguridad de los niños; cómo promover y desarrollar habilidades TIC para que se utilicen con eficacia en diferentes situaciones de la vida. El objetivo de esta guía es que los padres y abuelos puedan contribuir al uso seguro, significativo y sabio de sus hijos de las herramientas de los medios (incluidos los digitales), así como al desarrollo de actitudes y hábitos críticos.

2 Marco metodológico

2.1 La elección de nuestro enfoque

Grupo objetivo

Las actividades propuestas en este proyecto están diseñadas para servir de guía y apoyo a los padres y abuelos que, preocupados por los peligros del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, quieren enseñar a sus hijos a hacer frente a ellos de una manera segura y reflexiva.

Los adultos (padres y abuelos) serán responsables de dirigir las actividades y experiencias, por lo que son un punto clave del programa. Los hijos y nietos deben beneficiarse de las actividades y experiencias.

Por lo tanto, podemos definir dos grupos objetivo, cada uno con características diferentes:

- 1) Grupo objetivo principal: Padres y abuelos
- 2) Grupo objetivo secundario: Niños y nietos de 6 a 15 años

	Grupo objetivo principal Padres y abuelos	Grupo objetivo secundario Niños
Habilidades digitales	- Diferentes niveles de habilidades digitales según su experiencia¹. - Es más probable que comprenda los riesgos asociados con el uso de tecnologías. - Es menos probable que tenga experiencia personal en el manejo de problemas asociados con el uso de tecnologías. - El 75 % de los padres usan las redes sociales y las usan para buscar orientación parental².	- Nativos digitales. - Mayor vulnerabilidad a los riesgos de la vida en general y del mundo digital en particular - Son menos conscientes de los riesgos digitales - Aprenden por sí mismos a buscar información en internet³. - No son capaces de recopilar y gestionar información de forma independiente con precisión y juicio. (International Computer and Information Literacy)

¹ YORAM ESHET-ALKALAI AND ERAN CHAJUT. (2009) *Changes over time in digital literacy*.

Cyber Psychology & Behavior.713-715.

² PEW RESEARCH CENTRE. (2015) *Parents and Social Media*
<https://www.pewresearch.org/internet/2015/07/16/parents-and-social-media/#fn-13802-1>

³ NATIONAL CENTER FOR EDUCATION AND STATISTICS. *International Computer and Information Literacy Study 2018* <https://nces.ed.gov/surveys/icils/>

Actitud y motivación	- Posible falta de confianza en su dominio de la materia. - Necesita apoyo para ganar experiencia y comodidad con la tecnología⁴. - Poca preocupación en dos de cada tres familias¹. Es posible que los padres y abuelos que buscan actividades sobre seguridad digital ya sean más conscientes de los riesgos y más proactivos para mantener a los niños seguros en línea. - La preocupación crece cuando los niños tienen de cinco años en adelante y es mayor en la adolescencia. - Dependiendo del problema, los padres pueden mostrar niveles relativamente bajos de preocupación.	- Posible exceso de confianza en su dominio de la materia. - Interés por trabajos relacionados con la tecnología. - Baja o nula preocupación por los posibles riesgos. - Donde los adultos tienden a ver riesgos, los jóvenes tienden a verlos como oportunidades.
El pensamiento crítico	- Más experiencia les permite pensar con más criterio, incluso si tienen menos formación sobre el tema - Las personas mayores pueden ser menos propensos a cambiar de opinión o de pensar con flexibilidad - El pico de desarrollo de pensamiento crítico de un adulto es de alrededor de mediados de los treinta años⁵..	- Están en proceso de adquirir estas habilidades

Educación para padres

Los padres y abuelos juegan un papel vital en el desarrollo de los niños, pero no siempre están preparados para enfrentar los desafíos que afrontan sus hijos en la era digital. El apoyo debe estar disponible para los padres y abuelos para ayudarles a aumentar la conciencia y la comprensión de los riesgos.

Es posible que los padres y abuelos no siempre sean tan hábiles en alfabetización digital como sus hijos, pero tienen mucha más experiencia cuando se trata de problemas, riesgos y peligros de la vida cotidiana, y son más juiciosos cuando se enfrentan a un problema nuevo.

⁴ SCHLEURS, K., QUAN HAASE, A. & MARTIN, K. (2017). *Problematizing the Digital Literacy Paradox in the Context of Older Adults' ICT Use: Aging, Media Discourse, and Self-Determination*. Canadian journal of communication. <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n2a3130>

⁵ FRIEND & ZUBEK. (2016) *The effects of age on critical thinking ability*. Oxford Journal of gerontology. doi=10.1.1.1033.6915&rep=rep1&type=pdf

Muy a menudo pueden sentirse perdidos y desorientados cuando se enfrentan a un problema digital, sin confianza en sus habilidades para encontrar una solución o guiar a sus hijos.

El objetivo principal de educar a los padres y abuelos sobre temas digitales debe ser aumentar su empoderamiento y brindarles algunas habilidades y herramientas que sean fáciles de aplicar.

Metodologías lúdicas

Las actividades basadas en metodologías lúdicas dan como resultado un ambiente distendido y agradable, donde el tiempo pasa rápido y el ego se diluye. El bienestar es fundamental en todo aprendizaje, y el juego es una de las mejores formas de facilitarlo.

Cualquier error cometido es más fácil de aceptar en un formato lúdico, ya que es una parte inherente de cualquier juego. Puede ser una forma particularmente útil de aprender sobre un tema desconocido. En las actividades lúdicas, los participantes se sienten más cómodos asumiendo riesgos, y la asunción de riesgos puede conducir a un mayor aprendizaje. Por lo tanto, puede ser muy útil para los padres y abuelos que se sienten incómodos discutiendo temas de tecnología con sus hijos y nietos, ya que ambos aprenden de sus errores y descubren más a medida que superan los desafíos.

Incorporar la fantasía, el juego de roles o el humor en la exploración de ideas y materiales aumenta la participación en el aprendizaje⁶. Las actividades lúdicas permiten a los alumnos: Concentrarse en una actividad en la que pueden usar sus habilidades para satisfacer una demanda clara, olvidando así sus propios problemas y su propia identidad separada⁷.

Además, las actividades familiares lúdicas dan como resultado una mejor relación entre padres e hijos y promueve las habilidades emocionales de los niños⁸.

Para que una actividad sea lúdica debe:

- Ser informal. Tener lugar en un ambiente familiar y relajado.
- Ser motivador en sí mismo, divertido, interesante o atractivo.
- El desafío o dificultad debe ser apropiado para el nivel de los participantes.
- Ser individual, colaborativo o competitivo.
- Tener una recompensa simple, es decir, cuando una tarea se completa correctamente, conviene hacerlo evidente.

Actividades familiares

Uno de los principales riesgos del uso de las tecnologías por parte de los jóvenes es el aislamiento de sus familias. Los jóvenes tienen una ventana abierta al mundo exterior por donde puede entrar y salir información de todo tipo, mientras están en una habitación con la puerta cerrada.

Ya sea una puerta metafórica o real, es un problema. Los jóvenes son muy vulnerables y necesitan el apoyo de adultos que puedan educarlos en el uso de las tecnologías de manera responsable, eficiente y sin riesgos para su salud emocional.

Es por esto que las actividades familiares dentro de este contexto son particularmente apropiadas. Las conversaciones, consultas, debates o discusiones que puedan surgir de

⁶ WAINWRIGHT, N., GOODWAY, J., WHITEHEAD, M., WILLIAMS, A. & KIRK, D. (2019) *Playful pedagogy for deeper learning: exploring the implementation of the play-based foundation phase in Wales*. Early Child Development and Care. Volume 190, Issue 1, 2. Pages 43-53

⁷ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1975) *Play and intrinsic rewards*. Journal of Humanistic Psychology Volume 15, Issue 3, Pages 41-63 <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>

⁸ SHORER, M., SWISSA, O., LEVAVI, P., & SWISSA, A. (2019) *Parental playfulness and children's emotional regulation: the mediating role of parents' emotional regulation and the parent-child relationship*. Early Child Development and Care, DOI: [10.1080/03004430.2019.1612385](https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1612385)

ellos ayudarán a facilitar la comunicación familiar, identificar dónde es más vulnerable cada joven y crear una rutina de diálogo entre padres o abuelos e hijos.

Enfoque centrado en el juego en familia

Nuestro enfoque es el resultado de una metodología lúdica aplicada a la práctica de actividades en familia.

Esta combinación conduce al uso de actividades prácticas basadas en desafíos, juegos, adivinanzas y creatividad que brindan un grato momento familiar y abren un canal de comunicación entre generaciones. En estas actividades, tanto adultos como niños deben involucrarse y cooperar para encontrar soluciones a los desafíos propuestos.

Las actividades deben ser dirigidas por los adultos de la familia para ayudar a aumentar su confianza en su propia capacidad para apoyar a sus hijos en el uso de las tecnologías. Para facilitar esto, el lenguaje utilizado debe estar dirigido a adultos. También es útil incluir un apartado en el que se aborden las dudas, preguntas o dificultades que puedan surgir a los adultos en el desarrollo de la actividad.

Aunque los padres dirigirán las actividades, se debe tener en cuenta que no son educadores capacitados. Es importante utilizar un lenguaje informal y no técnico para que las actividades sean más accesibles. Proponer retos lúdicos en los que se dé por supuesto que no saben las respuestas.

Interesante y significativo

A menudo, los adultos, al igual que los niños, necesitan ayuda para mejorar sus habilidades de pensamiento crítico. Por lo tanto, las actividades también deben ser de interés para los adultos, permitiéndoles aprender mientras enseñan. Las actividades propuestas deben ser fáciles, o cuando no lo sean, se debe dejar claro que no se espera que sepan las respuestas.

Para hacer que las actividades sean más interesantes para los adultos, podemos usar problemas de la vida real que sabemos que les interesan y su experiencia personal. Esto también puede ayudarlos a sentirse más seguros, ya que utiliza su conocimiento existente. Las actividades prácticas y de la vida real también son más significativas. Es importante incluir una reflexión al final que ayude a fortalecer los conocimientos adquiridos.

Es posible que los niños pequeños solo puedan concentrarse en una tarea durante un corto período de tiempo. Podemos planificar actividades que involucren una variedad de tareas cortas para ayudar a los niños a concentrarse.

Pensamiento crítico, alfabetización digital y mediática

Por supuesto, no debemos olvidar el fin último de nuestras actividades, que es mejorar las habilidades de pensamiento crítico aplicadas al uso de las tecnologías.

Las mejores actividades para este propósito son actividades prácticas que se acercan a los problemas de la vida real. En las actividades, los niños (y sus familias) deben:

- Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes
- Cuestionar, poner a prueba y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y usarla en consecuencia
- Comprender los riesgos del uso de tecnologías para su privacidad, salud y habilidades sociales.
- Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares

y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer.

Las competencias que pretendemos desarrollar en los niños son:

Competencia	Descripción
Comunicación y cooperación	Comunicación fluida entre los miembros de la familia, establecimiento de rutinas de comunicación, confianza en que pueden comunicarse con los adultos sobre las tecnologías digitales.
Mayor conocimiento	Comprensión/conciencia de los principales conceptos, temas y cuestiones
Desarrollo de habilidades personales	Proporcionar habilidades con las TIC: comparación y análisis de información, datos, pruebas y experiencias, hacer las preguntas correctas, habilidades de razonamiento ético, comprensión de intenciones ocultas, habilidades para detectar sesgos en los medios y propaganda en noticias nacionales e internacionales, ganando autonomía intelectual.



2.2 Recomendaciones metodológicas

Hemos mostrado cómo las actividades familiares con un enfoque lúdico pueden contribuir a mejorar la comunicación y construir un buen ambiente de aprendizaje. Teniendo esto en cuenta, podemos proponer algunas recomendaciones basadas en metodologías existentes que las harán más efectivas y adecuadas a los objetivos y grupo objetivo de nuestro proyecto.

2.2.1 Aprendizaje basado en la experiencia

El aprendizaje basado en la experiencia es un método de enseñanza basado en la teoría de David A. Kolb en la década de 1970. Este modelo de aprendizaje establece que las personas aprenden mejor cuando participan activamente en un proceso reflexivo basado en experiencias de la vida real. Propone que la enseñanza debe adaptarse a la forma en que los diferentes individuos procesan y entienden la información.

El ciclo de aprendizaje de Kolb y Fry para el aprendizaje experiencial se compone de cuatro etapas que describen cómo una persona procesa y aplica la información. Las cuatro etapas son: **experiencia concreta, observación y reflexión sobre esa experiencia, formulación de conceptos abstractos basados en la reflexión y prueba de los nuevos conceptos.**

El aprendizaje puede comenzar en cualquier etapa del ciclo. Sin embargo, para maximizar las oportunidades de aprendizaje, es ideal completar las cuatro etapas. Por lo general, comienza cuando el individuo experimenta una actividad y reflexiona sobre lo que ha sucedido. De esa reflexión, la mente extrae un significado que finalmente se pone en práctica cuando el individuo cambia su comportamiento o actitud. A partir de este cambio, el individuo puede realizar nuevas experiencias que inician nuevamente el ciclo.

El ciclo de Kolb es en realidad un ciclo natural, el aprendizaje experiencial ocurre de manera espontánea y continua en la vida de los individuos. Sin embargo, para que una experiencia educativa resulte en un aprendizaje efectivo, la teoría de Kolb muestra que la reflexión y la formación de nuevos conceptos son las fases que completan una experiencia de aprendizaje.

Por lo tanto, podemos usar el ciclo como guía para hacer más efectivas nuestras actividades al incluir secciones que conducen a cada una de las fases del aprendizaje experiencial. Mucho del aprendizaje experiencial puede ocurrir naturalmente en la vida diaria. También se puede configurar o estructurar para guiar a los estudiantes a través de una experiencia y maximizar los resultados de aprendizaje.

Experiencia concreta: aprender experimentando. Las personas aprenden participando en una actividad o experiencia y recordando cómo se sintieron. Esta es la forma principal en la que aprendemos y puede servir como base para todas las demás etapas del ciclo de aprendizaje.

Observación reflexiva: aprendizaje por procesamiento. Tomando como base una experiencia concreta, el estudiante reflexiona sobre la experiencia para obtener más información o profundizar su comprensión de la experiencia. Para ayudar a que esta etapa sea efectiva, Kolb propone algunas preguntas reflexivas:

- ¿Te diste cuenta?
- ¿Por qué sucedió eso?
- ¿Pasa eso en la vida?
- ¿Por qué sucede eso?
- ¿Cómo puedes usarlo?

Conceptualización abstracta: Aprender generalizando. Con base en el reflejo de una experiencia, el estudiante, consciente o inconscientemente, teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo por generar nueva información. Esta etapa de "pensamiento" sirve para organizar el conocimiento, lo que permite a los estudiantes ver el "panorama general" e identificar patrones y normas. Esta etapa es crítica para que los estudiantes puedan transferir sus conocimientos de un contexto a otro.

Experimentación activa: Aprender haciendo. El estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real. La aplicación del aprendizaje en sí es una nueva experiencia a partir de la cual el ciclo comienza de nuevo.

En cada etapa del ciclo tiene lugar un tipo específico de aprendizaje: experimentar, reflexionar, pensar o hacer. El ciclo de aprendizaje experiencial se representa comúnmente por dos continuos que son útiles para la producción de información. En el eje 'y', también conocido como continuo de percepción, se encuentran las dos formas posibles de afrontar una experiencia, la Expresión Concreta (CE) o la Conceptualización Abstracta (AC). El concepto de aprendizaje es básicamente nuestra respuesta emocional al aprendizaje, cómo pensamos y/o sentimos al respecto.

El continuo de procesamiento que incluye dos formas diferentes de procesar una experiencia a través de 'observar' o 'hacer', Observación Reflexiva (RO) o Experimentación Activa (AE) se sitúa en el eje 'x'. El proceso continuo es básicamente cómo abordamos una

tarea específica. Kolb argumenta que los estudiantes no son capaces de realizar ambas acciones en un eje al mismo tiempo (por ejemplo, pensar y sentir) y por eso tenemos una tendencia a percibir y procesar el aprendizaje de una manera particular. Esta tendencia a depender de ciertas formas de percibir y procesar información es a lo que Kolb se refiere como preferencia de aprendizaje o estilo de aprendizaje, que puede variar según el contenido y el contexto.

Hay cuatro estilos de aprendizaje diferentes basados en el ciclo de aprendizaje experiencial de cuatro etapas. Cada uno tiene un estilo o preferencia de aprendizaje único, pero para lograr una experiencia de aprendizaje equilibrada es importante que los alumnos utilicen los cuatro estilos de aprendizaje.

2.2.2 Píldoras de aprendizaje

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza definida por contenidos breves, completos e independientes. Normalmente, este contenido está enfocado a consejos, *tips* o datos interesantes y didácticos. En otras palabras, contenido que las personas puedan captar y asimilar fácilmente. Por esta razón, el microaprendizaje se posiciona como una estrategia extremadamente eficiente para compartir información relevante.

El microaprendizaje también es un método muy eficiente para reforzar el contenido previamente enseñado o para ampliar la información sobre un tema que las personas ya conocen. Se puede realizar de varias formas: ejercicios, pequeños vídeos o incluso retroalimentación.

¿Qué beneficios brinda a los estudiantes? La asimilación de los contenidos se mejora desde el momento en que el alumno aprovecha estos pequeños fragmentos de información sobre un tema concreto y de forma estructurada. Asimismo, el microaprendizaje facilita el repaso de conceptos e ideas porque permite complementar y reforzar ejercicios y contenidos con los que abordar la diversidad. Ofrece acceso a una educación ubicua e instantánea gracias a las nuevas tecnologías

Grupo objetivo: padres, abuelos y, en segundo lugar, sus hijos	
Desafíos/ Características de nuestro grupo objetivo	Posibles soluciones / Nuestro enfoque
Muy a menudo encontramos que tanto los adultos como los niños necesitan ayuda para mejorar sus habilidades de pensamiento crítico.	Las actividades también deben ser interesantes para los adultos, ayudándolos a aprender mientras enseñan. Actividades familiares en las que participan adultos y niños.
Algunos adultos tienen dificultades para comprender el tema.	Hacerles sentir confianza con actividades fáciles. Actividades en las que se da por hecho que no saben las respuestas.
Algunos adultos no tienen tiempo para leer	Actividades cortas. Actividades familiares para pasar tiempo juntos
Baja autoestima y autoconfianza en su capacidad de apoyar a los niños en el uso de las tecnologías	Los adultos deben ser los directores de la actividad El lenguaje utilizado debe estar dirigido a los adultos Retos lúdicos en los que se da por hecho que no saben las respuestas Evitar que los padres desarrollen dudas, preguntas o dificultades en el desarrollo de la actividad
Los adultos educan, pero no son educadores	Debemos usar un lenguaje cotidiano y no técnico
Los niños pequeños tienen periodos de concentración cortos	Actividades que involucren una variedad de tareas
Falta de confianza de los niños en el conocimiento tecnológico de sus padres	Actividades familiares Los adultos deben dirigir la actividad Mostrar a los niños algunos ejemplos claros de las cosas en las que no deben confiar
Aprendizaje significativo	Actividades prácticas Problemas de la vida real Evocar experiencias previas o personales Reflexiones al final de cada actividad

La mejor actividad es la que se lleva a cabo	Actividades cortas y fáciles Retos lúdicos Sin necesidad de materiales o aplicaciones especiales
Para mejorar la alfabetización mediática (ML)	Actividades prácticas en las que los niños deben: ● Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes ● Cuestionar, desafiar y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y usarla en consecuencia
Para mejorar la Alfabetización digital (DL)	Actividades prácticas en las que los niños deben: ● Comprender los riesgos del uso de tecnologías para su privacidad, salud, y habilidades sociales.
Pensamiento crítico	Actividades prácticas en las que los niños deben: ● Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer
Ayudar a los padres y abuelos a proteger a sus hijos	Actividades familiares que inician una rutina de comunicación

Características de APRICOT proyecto	
Nuestros objetivos	Posibles soluciones / Nuestro enfoque
Aprendizaje significativo	Actividades prácticas Problemas de la vida real Evocar experiencias previas o personales Reflexiones al final de cada actividad
La mejor actividad es la que se lleva a cabo	Actividades cortas y fáciles Retos lúdicos Sin necesidad de materiales especiales o apps

Para mejorar la alfabetización mediática (ML)	Actividades prácticas en las que los niños
---	--

	deben: • Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes • Cuestionar, cuestionar y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y utilizarla en consecuencia
Para mejorar la alfabetización digital (DL)	Actividades prácticas en las que los niños deben: • Comprender los riesgos del uso de las tecnologías para su privacidad, salud y habilidades sociales.
Para mejorar el pensamiento crítico (CT)	Actividades prácticas en las que los niños deben: • Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer.
Ayudar a los padres y abuelos a proteger a sus hijos.	Actividades familiares que inician. una rutina de comunicación

Recomendaciones metodológicas

Título:	APRICOT Educación parental atenta para ser sabios y estar juntos en tiempos de cambio
Propósito	Mejorar la competencia de padres y abuelos para desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (CT) y alfabetización mediática (ML) de sus hijos o nietos .
Participantes	Padres y abuelos
Alcance	12 unidades de aprendizaje pequeñas
Duración	1 día de capacitación nacional (o dos medios días)

Objetivos	1. Familiarizarse con los temas de pensamiento crítico, alfabetización mediática y alfabetización digital 2. Aprender nuevas técnicas prácticas y ejercicios sobre CT y ML (píldoras de aprendizaje) para hacer con sus hijos/nietos 3. Explorar enfoques interactivos y participativos para la educación de los padres con respecto a CT y ML 4. Contribuir al desarrollo de productos 5. Compartir y aprender entre sí	Resultados	1. Idea principal del proyecto, conceptos, resultados y resultados esperados bien adquiridos y recibidos 2. Nuevos conocimientos y habilidades adquiridos con respecto a CT y ML por parte de los padres/abuelos y sus hijos/nietos. 3. Píldoras de aprendizaje aprendidas y probadas en la práctica con hijos y nietos 4. Nuevas sugerencias, ideas y consejos para los resultados del proyecto recibidos de los socios y abuelos que asisten a los cursos nacionales 5. Mayor red y apoyo de otros padres y abuelos que asisten a los cursos
Metodología	La metodología se basará en una combinación de enfoques: 1. Aprendizaje experiencial y aprendizaje práctico 2. Píldoras de aprendizaje 1. Aprendizaje experiencial y práctico. Se utilizarán ambos enfoques para colocar a los padres y a los niños en el centro del aprendizaje, haciéndolos actores activos del aprendizaje. La metodología se basará en el modelo de aprendizaje experiencial de David Kolb. I. Experiencia concreta. Los padres y los niños leerán juntos las instrucciones del desafío / pautas paso a paso. II. Observación de reflexión. Preguntas orientadoras para fomentar la reflexión durante y después de la experiencia. III. Conceptualización - Preguntas orientadoras para llegar a conclusiones. IV. Experimentación activa. Sugerencias sobre cómo implementar el aprendizaje en futuras situaciones de la vida real. Se puede utilizar el modelo de las "5 Preguntas": • ¿Te diste cuenta? • ¿Por qué sucedió eso? • ¿Pasa eso en la vida? • ¿Por qué sucede eso? • ¿Cómo puedes usarlo?		

	2. Píldoras de aprendizaje La enseñanza por medio de píldoras de aprendizaje (<i>Bite-sized learning tools</i> o BSL) está relacionada con la tendencia del microaprendizaje, que es una estrategia de aprendizaje informal emergente destinada a cerrar rápidamente las brechas en el conocimiento y las habilidades, en el contexto de completar una tarea. Las herramientas de BSL y el microaprendizaje han surgido para adaptarse a los estilos de vida y al ritmo de vida de la sociedad moderna. Cada píldora de aprendizaje creada contendrá una pequeña parte del contenido y se centrará en un solo objetivo de aprendizaje, ya que pretende reflejar un solo concepto o idea por medio de una variedad de fuentes, tales como: formatos de medios variados que van desde un video de YouTube a una entrada de Wikipedia, blogs, wikis, cursos y lecciones en video, tutoriales, infografías, TEDTalks, presentaciones de Slideshare y otros recursos educativos abiertos (REA) recopilados de Internet. Algunos también serán hojas de trabajo, ejemplos de la vida real y pautas paso a paso. Las píldoras de aprendizaje involucrarán a los alumnos en actividades de aprendizaje a su propio ritmo para encontrar respuestas inmediatas a las preguntas que surgen al completar una tarea del tipo "¿cómo funciona esto?", "¿Qué significa esto?" o "¿Quién dijo eso?". Algunas de las herramientas de BSL tendrán el formato de desafíos, para que los alumnos puedan seguir algunas pautas paso a paso para alcanzar una meta. Por lo tanto, las herramientas de BSL alentarán a los alumnos a hacerse más preguntas y aumentar sus habilidades de pensamiento crítico. Las herramientas de BSL se facilitan a través de la Web 2.0 y el acceso móvil, y la comunicación a través de las tecnologías de las redes sociales (p. ej., Whatsapp, Facebook, Twitter) proporciona nuevas formas de aprendizaje a través de la colaboración y la cooperación, lo cual es muy importante especialmente para los padres y abuelos desfavorecidos, quienes podría ser reacios a inscribirse en un curso en línea formal.

Recomendaciones metodológicas	• Los ejercicios y las píldoras de aprendizaje elegidos deben ser motivadores e interesantes para hacer, para aprender haciendo. • El formato de las herramientas de BSL debe poner a los padres al mismo nivel que sus hijos/nietos, para que no tengan que pretender que saben algo que no saben. • Las herramientas de BSL elegidas mejorarán indirectamente las relaciones familiares, ya que las actividades deben ser implementadas por padres/abuelos junto con sus hijos. • Todo el mundo es un aprendiz. Los padres/abuelos y los niños comparten activamente la responsabilidad de crear y participar en la experiencia de aprendizaje (la preparación, la carga de trabajo, etc.). Los padres tienen ahora la libertad de aprender junto con sus hijos, sin dejar de asumir la responsabilidad de una experiencia de aprendizaje exitosa. Los niños siguen aprendiendo pero ahora pueden tomar la iniciativa en la definición de la forma de resolver la tarea / desafío, la búsqueda de información adicional, etc. • Tiempo: Las actividades deben ser cortas, simples y fáciles de leer y entender por todos los tipos de padres y abuelos (máximo 15 minutos para leer). • Contenido: unidades pequeñas o muy pequeñas, temas limitados, problemas simples (un tema a la vez) • Plan de estudios: Subtemas. Las actividades deben basarse en temas actuales que no se vuelvan obsoletos o que los padres puedan actualizar fácilmente. • Forma: desafíos, tareas, pautas paso a paso. Las actividades deben ser flexibles, personalizables. • Proceso: Lea las instrucciones a seguir. Actuar. Reflejar. Autoevaluar. • Medios: texto, archivos de texto, videos, enlaces, infografías, imágenes, etc.
Evaluación, valoración y mejora de competencias	Cada pequeña unidad de aprendizaje incluirá preguntas para la autoevaluación y la reflexión sobre los conocimientos y habilidades adquiridos.
Certificación	Los participantes en los cursos piloto nacionales obtendrán certificados de asistencia al curso emitidos por la asociación.
Registro	Los padres y abuelos (y el público en general) no necesitan registrarse para acceder a los materiales disponibles como REA (Recursos Educativos Abiertos). La inscripción para los cursos nacionales depende de la decisión de los equipos nacionales del proyecto
Materiales y preparación inicial	El material para los cursos nacionales será proporcionado por cada socio en su idioma. Los requisitos específicos para los participantes del curso nacional serán establecidos por los equipos nacionales.

2.3 Estructura de la Guía. Principales temas y actividades

TEMAS	SUBTEMAS PARA HERRAMIENTAS BSLDE	GRUPOEDAD
Introducción a la guía “Juega con tus hijos”	Marco metodológico	Educadores de adultos
	“Juega con tus hijos” para padres y abuelos	Padres y abuelos
Dilemas morales en el mundo contemporáneo	Introducción a la tema:	GENERAL
	Subtema 1. Decisiones personales, interpersonales y sociales justas	12+ años
	Subtema 2. Sociedad de apariencia/imagen	6-10 años
	Subtema 3 Modelo a seguir promovido por la cultura digital	Desde jardín de infancia hasta secundaria y universidad.

Decisiones informadas Planeta Ciencias, ES	Introducción al tema	GENERAL
	Subtema 1. El impacto ambiental de tus acciones	9 - 15 años
	Subtema 2. ¿Quién tiene razón?... y por qué? ¿Deberías creer todo lo que lees?	15 - 18 años
	Subtema 3. “Screens-free corner” Encuentra información sobre cuánto tiempo deberían pasar usando las tecnologías y diseña un rincón sin pantallas en la casa con actividades atractivas y alternativas.	Todas las edades
Desinformación y “fake news” APRICOT, UK	Introducción al tema:	GENERAL
	Subtema 1: ¿Qué son las “Fake News”? - una guía para padres y abuelos ¿Qué son las noticias falsas? ¿Por qué se crean? ¿Cómo pueden afectar las noticias falsas a los niños y jóvenes?	9 -11 11-13 14+ +
	Subtema 2: Detecte la diferencia: verdad o bulo Estrategias para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de alfabetización	9 - 11 11-13 14+

	digital crítica para detectar la diferencia entre realidad y mentiras en línea.	+ Padres y abuelos
	Subtema 3: Comprobación de los hechos y presentación de informes	9 - 11 11-13 14+ + Padres y abuelos
Seguridad y privacidad ItF Institute, DE	Introduction al tema:	GENERAL
	Subtema 1: Competencia mediática ¿Profesional de los medios o adicto a los medios? Sensibilización sobre el uso de los medios de comunicación.	12+
	Subtema 2: Cyberbullying Las facetas del acoso escolar. ¿Cómo puede ayudar? ¿Cómo puede proteger a su hijo?	12+
	Subtema 3: Protección en internet Estrategias para reconocer y evitar los peligros, Uso crítico de las redes sociales Consejos para padres / abuelos / niños	10+

2.4 Evaluación

Para llevar a cabo la evaluación de las diferentes actividades contenidas en este documento, cada socio del proyecto APRICOT realizará un curso piloto con padres y abuelos. Al final de estos cursos piloto, se recogerá la opinión de los participantes. El *feedback* evaluará si las actividades han sido motivadoras, útiles y relevantes, y si los participantes creen que son posibles de llevar a cabo en su propio entorno familiar.

Una vez realizados los cursos piloto y recogidas las opiniones de las familias, se han incorporado las modificaciones a este documento.

3 Juega con tus hijos” Guía para padres y abuelos

3.1 Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación son una ventana abierta al mundo exterior. Son una herramienta muy potente que nos permite acceder a todo tipo de información y conocimiento, tanto real como falso, y comunicarnos de forma rápida y eficaz con personas de todo el mundo, conocidas o desconocidas.

Cuando nuestros hijos y nietos aprenden a caminar solos, como educadores iniciamos un proceso de enseñanza en el que, por etapas, les enseñamos diferentes estrategias que les permitan moverse cada vez con mayor autonomía: caminar sobre la acera, mirar antes de cruzar, comprender semáforos y señales, aprender el camino a casa, no hablar con extraños, volver a casa a tiempo.

De la misma manera, cuando se trata de aprender a utilizar la tecnología, los educadores tenemos la responsabilidad de enseñar a nuestros hijos estrategias que les permitan desarrollarse de manera segura. Sin embargo, a diferencia del ejemplo de aprender a caminar, cuando se trata de tecnología, carecemos de nuestra propia experiencia infantil como aprendices. Además, el mundo tecnológico está en continuo desarrollo y progreso, lo que hace que constantemente se presenten nuevos retos para los cuales nuestros hijos y nietos necesitan el sensato consejo de un adulto.

Por ello, establecer rutinas de comunicación que nuestros hijos puedan seguir es fundamental para conocer, prevenir y solucionar los posibles problemas o dificultades que puedan tener que afrontar mientras aprenden a caminar de forma autónoma por el mundo virtual.

3.2 Lo que aprenderemos jugando

Esta guía pretende ofrecer algunas actividades prácticas para hacer en familia que ayuden a detectar los problemas que tienen nuestros hijos y nietos y que nos permitan establecer un canal de comunicación con ellos para que confíen en nosotros.

Todas las actividades han sido diseñadas para que sean entretenidos y lúdicos para los jóvenes, para que puedan aprender en casa en un ambiente familiar y distendido. Son prácticos y cortos para que no cansen a los niños y se puedan adaptar a los intereses, edad y nivel de conocimientos de cada uno de ellos. Las actividades no requieren de recursos físicos más allá del uso de una computadora, papel, bolígrafo y algunos objetos que se pueden encontrar fácilmente en un hogar.

Hemos clasificado las actividades en cuatro temas principales:

Dilemas morales en el mundo contemporáneo

Hoy en día, cuando alguien necesita saber algo o tiene un problema, muchas veces lo primero que hace es buscar información en Internet.

Cuando se trata de dilemas morales, principalmente tomamos decisiones basadas en nuestros propios valores y nuestro código de ética, que se forma a lo largo de nuestras vidas.

Si a nuestros propios valores le sumamos una información completa y fiable y una reflexión profunda, podemos prepararnos mejor para tomar decisiones o cambiar aquellos juicios que no sean del todo adecuados. Esto nos hace crecer y mejorar como individuos morales.

Como padres y abuelos, la educación moral de nuestros hijos es uno de los pilares más importantes. Por eso es cada vez más importante enseñarles a buscar información fiable que les ayude a tomar decisiones éticas.

Decisiones informadas

En un mundo cambiante e hiperconectado, es fundamental estar bien informado al tomar decisiones. Sin embargo, mientras vivimos en una sociedad donde el acceso al conocimiento es muy sencillo, cada vez es más difícil distinguir las fuentes de información fiables y datos relevantes de las que no lo son.

Por eso es importante proporcionar a nuestros hijos algunas habilidades de pensamiento crítico que les ayuden a navegar por el océano del conocimiento en Internet sin perderse ni naufragar. Estas actividades están diseñadas para ese propósito.

Información errónea y desinformación

Si bien el mundo digital ofrece una variedad de información y oportunidades para los jóvenes, cada vez es más difícil separar la realidad de la ficción. Dado que los niños pasan más tiempo en línea tomando decisiones constantemente sobre en qué confiar, ahora es más importante que nunca que sepan cómo la influencia, la persuasión y la manipulación pueden afectar sus decisiones, opiniones y lo que comparten en línea.

¿Cómo afectan las noticias falsas y la desinformación a los niños?

La exposición a información errónea puede reducir la confianza en los medios en general, lo que dificulta saber qué es realidad o ficción. Cuando comenzamos a creer que existe la posibilidad de que algo sea falso, es más fácil descartar lo que en realidad es cierto.

Con el fin de ayudar tanto a los niños como a los padres/abuelos a mejorar su comprensión de las "noticias falsas", la información errónea y la desinformación y sus habilidades de alfabetización digital, sugerimos una experiencia de aprendizaje compartida, facilitada a través del aprendizaje basado en cuestionarios (gamificación). El objetivo es que, a través del juego de preguntas, padres e hijos puedan aprender al mismo tiempo de una manera amena y relajada.

Seguridad y privacidad

Uso indebido de datos personales, contenido inapropiado, virus peligrosos, spam molesto, números de teléfono caros e intentos de estafa: ¿cómo podemos proteger a los niños y jóvenes de estos riesgos? Se pueden tomar precauciones con medidas técnicas. Pero no ofrecen una protección absoluta.

Los niños pequeños juegan con los teléfonos inteligentes incluso antes de aprender a leer y escribir. Los adolescentes pasan mucho tiempo en las redes sociales, como Facebook, Instagram, Twitter. Es muy importante que los adolescentes aprendan a moverse en el mundo digital con cuidado y responsabilidad, con el apoyo de los padres.

¿Cuál es el conocimiento de su hijo sobre seguridad y privacidad en el mundo digital?

¿Cómo se puede enseñar este conocimiento a los niños de diferentes edades y concienciarles de su tremenda importancia?

¿Cómo pueden los padres apoyar este proceso de aprendizaje?

Hemos preparado actividades para diferentes grupos de edad que puedes realizar con tus hijos para enseñarles de forma lúdica cómo afrontar de forma crítica las distintas ofertas de Internet y cómo tomar las decisiones correctas a la hora de compartir datos privados.

3.3 Aprendizaje lúdico

Los niños están aprendiendo todo el tiempo, consciente o inconscientemente, formal o informalmente. El hogar es uno de los principales ejes de aprendizaje, junto con la escuela y el juego con otros niños.

En casa los niños se encuentran en un ambiente relajado y cómodo donde generalmente tienen menos miedo a cometer errores que en otros entornos, por lo que es un lugar ideal para probar diferentes formas de aprender.

Los niños pequeños aprenden mucho a través del juego, y esto también continúa durante toda la vida.

Podemos aprovechar esta tendencia natural a jugar y aprender jugando para utilizar actividades relajadas donde el tiempo pasa volando y donde, con poco esfuerzo, podemos llegar a reflexiones profundas y estimulantes.

3.4 ¿Por qué esta guía?

La Academia Estadounidense de Pediatría (AAP) recomienda que los padres de niños pequeños y adolescentes (de 5 a 18 años) establezcan límites consistentes en el uso de **cualquier** medio. Esto incluye medios de entretenimiento (como ver televisión y películas), así como medios educativos (como crear tarjetas flash en una aplicación de teléfono inteligente).

No todo el tiempo frente a la pantalla es igual. Depende de los padres decidir cómo (y con qué frecuencia) sus hijos adolescentes usan pantallas y si el tiempo de pantalla es positivo o negativo. Por ejemplo, es posible que el tiempo dedicado a la tarea u otras actividades educativas no tenga que ser tan restringido como el tiempo dedicado a jugar videojuegos.

Pero el acceso en línea también conlleva riesgos, como acceder a contenido inapropiado, ciberacoso y depredadores en línea. Al usar aplicaciones y sitios web donde los niños interactúan, los depredadores pueden hacerse pasar por niños o adolescentes que buscan hacer un nuevo amigo. Pueden convencer al niño para que intercambie información personal, como la dirección y el número de teléfono, o animar a los niños a llamarlos, viendo su número de teléfono a través del identificador de llamadas.

La mayoría de los adolescentes usan algún tipo de red social y tienen un perfil en un sitio de redes sociales. Muchos visitan estos sitios todos los días.

Hay muchas cosas buenas acerca de las redes sociales, pero también muchos riesgos y cosas que los niños y adolescentes deben evitar. No siempre toman buenas decisiones cuando publican algo en un sitio, y esto puede generar problemas.

3.5 Consejos sobre el aprendizaje a su propio ritmo y el aprendizaje en familia

El objetivo de esta sección es dar algunos consejos básicos para permitir la implementación exitosa de las actividades presentadas en este documento. Estos consejos son una guía para padres y abuelos. La efectividad de los consejos variará según el contexto familiar y la experiencia previa en la realización de actividades que involucren a los miembros del grupo familiar.

Aunque los siguientes consejos están orientados a la estructura de las actividades en este documento, son aplicables a cualquier actividad de aprendizaje a su propio ritmo o actividad de aprendizaje familiar.

1- Es importante que los padres y abuelos lean sobre las actividades antes de comenzar

Para realizar cualquier actividad, es importante que el adulto asuma la responsabilidad del aprendizaje y prepare la actividad. Leer previamente las actividades y tratar de resolver las dudas que puedan surgir mejorará la fluidez y calidad de la actividad a la hora de ponerla en práctica.

2- Asegúrate de tener todo el material necesario para realizar la actividad.

Otro aspecto importante de la preparación de las actividades después de la lectura previa es asegurarse de tener todos los materiales necesarios.

3- Proporcionar un entorno propicio para el aprendizaje y que minimice las distracciones.

Un entorno de apoyo será fundamental tanto para la motivación como para el éxito de una actividad.

4- Explicar claramente al resto de la familia en qué consiste la actividad, cuáles son sus objetivos y el tiempo estimado necesario para realizarla.

Es importante que todos los que participen en la actividad entiendan la actividad y, si es necesario, se tomen un tiempo para aclarar las dudas que puedan surgir antes de la actividad.

5- No enseñes, ayúdales a entender.

6- Una vez realizada la actividad, evaluar su ejecución.

Una parte importante de la ejecución de las actividades es su posterior evaluación. Esto sigue siendo válido cuando se trata del aprendizaje familiar y ayudará a mejorar futuras implementaciones de actividades.

Para obtener retroalimentación de las otras personas que han realizado la actividad, puede usar preguntas simples como: ¿les gustó, qué cambiarían, qué partes les sorprendieron?

Una vez obtenida la retroalimentación, dedique un tiempo a reflexionar sobre cómo se llevó a cabo la actividad y qué le gustaría mejorar para futuras actividades.

4 Dilemas Morales en el Mundo Contemporáneo

4.1 Introducción al tema

Todos los días nuestros niños enfrentan muchas preguntas que necesitan ser respondidas, situaciones que necesitan ser abordadas. Esto puede ser especialmente desafiante cuando se trata de temas complejos o confusos o de elecciones morales. Los padres pueden ayudar a los niños a encontrar las soluciones adecuadas. En esta sección proporcionamos algunos ejemplos de cómo discutir dilemas morales.

4.2 Actividad 1: Decisiones personales, interpersonales y sociales justas

Descripción

Los padres/abuelos pueden aprovechar la oportunidad para discutir temas más complejos mientras/después de ver una película (documental, animación o una obra de teatro). La elección de la película depende de la edad del niño, sus aficiones y su situación específica.

Brindamos pautas sobre cómo discutir el tema de la toma de decisiones responsables con el apoyo del cortometraje **“Schwarzfahrer”/ “Black rider”**, de Pepe Danquart.

También sugerimos ver un mini-cuento del ciclo "Todos los Niños Invisibles", películas tan conocidas como "Babel", "Hotel Ruanda", "La Firma" y similares, que crean un espacio de discusión sobre temas personales, interpersonales, responsabilidad social y decisiones justas.

Rango de edad

Esta película se puede ver y comentar con niños de diferentes edades, a partir de los 12 años.

Objetivos de aprendizaje

Desarrollar habilidades de análisis crítico: visualización cuidadosa y atenta, atención a los detalles, etc.

Desarrollar habilidades de cuestionamiento crítico: plantear preguntas abiertas de diversa complejidad.

Desarrollar habilidades de interpretación crítica –interpretar contenido/trama en referencia a los hechos/evidencia.

Desarrollar habilidades de síntesis: hacer vínculos entre diferentes contenidos/partes de la trama; interrelacionar persona/interpersonal y responsabilidad social.

Desarrollar habilidades de evaluación crítica y reflexión - para hacer juicios independientes y razonados.

Preparación para la actividad

- Antes de ver la película juntos, los padres/abuelos deben mirarla solos y estar preparados para plantear y discutir preguntas críticas;
- La complejidad de las preguntas dependerá de la edad y la preparación individual para comprender e interpretar la trama;
- Los padres/abuelos tienen que elegir el mejor momento para tal actividad. Por ejemplo, para usarlo como material complementario en la preparación de proyectos escolares, analizar temas de etnicidad y globalización, ira y odio, tolerancia e intolerancia, etc. O para aprovechar las oportunidades que se presenten para discutir el tema de la responsabilidad personal en un entorno social.
- La duración de la película es de 10 minutos. Los padres/abuelos pueden decidir ver la película completa de una vez o verla en partes separadas haciendo paradas para conversar. La elección depende de factores tales como la capacidad de los niños para centrar la atención, el tiempo disponible para las discusiones, etc. A continuación presentamos instrucciones paso a paso para la segunda opción.

Actividad paso a paso

Para despertar el interés por la película, es recomendable empezar por adivinar “¿de qué tratará la película?”. Se pueden utilizar varias palabras clave, como *Berlín, tranvía, anciana*. O se puede utilizar otra imagen de la película como estímulo para la discusión inicial.

Nota: El título de la película *Black Rider* es un juego de palabras en inglés. Literalmente *black rider* significa jinete o conductor negro, pero también es una expresión que se utiliza para referirse a una persona que viaja sin billete.



danquart.de

- Asigne de 3 a 5 minutos para compartir diferentes escenarios sobre la posible trama de la película. ¡Use su imaginación!
- Antes de comenzar a ver la primera parte, pida a los niños que estén atentos y observen diferentes personajes que actúan: quiénes son; como se ven; ¿qué hacen?

Paradas recomendadas y preguntas para las discusiones:

Primera parte: 0: 00-2: 17

1ST: parada

- ¿Qué notaste?
- ¿Qué te llamó la atención? ¿Por qué?
- ¿Qué fue extraño y/o inusual? ¿Por qué?
- ¿Qué pasará después?

Segunda parte: 2: 18- 5:03

2ª parada:

- Lo que llamó la atención? ¿Por qué?
- ¿Qué opinas de la anciana?
- ¿Qué opinas de los pasajeros?
- ¿Cómo se comportan? ¿Por qué se comportan como...?
- ¿Qué pasará después?

Tercera parte: 5:04- 07:30

3ª parada:

- ¿Qué pasó en esta parte?
- ¿Qué te llamó la atención? ¿Por qué?
- ¿Qué opinas del joven de origen africano?
- ¿Notaste algún cambio en el comportamiento de los pasajeros? ¿Qué exactamente?
- ¿Qué opinas sobre el sonido y la música en esta parte? ¿Qué significa eso?
- ¿Qué pasará después?

Cuarta parte: 7:31- 9:59

Última parada:

- ¿Qué opinas sobre la resolución de la situación?
- ¿Es justo/injusto? ¿Para quién?
- ¿Cómo trata las decisiones personales de no interferir/guardar silencio?
- ¿En qué factores se basa el conflicto interpersonal?
- ¿Cómo trata a la pequeña sociedad del tranvía? ¿Cómo podrías nombrarlo?
- ¿Quién era el *black rider*?
- ¿Estaba la trama muy lejos/cerca de lo que pensabas que podría ser?
- ¿Qué le preguntarías al director de cine?

Discusión adicional

- ¿Qué aprendiste?
- ¿Qué significa esta historia para ti?

Algunas dudas que pueden surgirSerán

¿las discusiones demasiado cortas o demasiado superficiales? – Pueden ser cortos y no muy profundos al principio. ¡No te preocupes! Los niños (¡y usted!) tienen que desarrollar su experiencia de tales discusiones. También puede ser un poco caótico: es difícil mantener la fluidez. Las cosas mejorarán cuanto más practiques las actividades.

¿Dónde hacer paradas y cuántas? - Las paradas no deben estar demasiado separadas ni demasiado juntas. Cada parada debe estar en un punto lógico, donde algo termina y/o se espera que comience algo nuevo.

¿Son aceptables todos los pensamientos e ideas que tienen los niños? – Sí, lo son, aunque no estén bien expresados o justificados. Es una buena oportunidad para aprender a expresar ideas y sustentarlas con evidencia.

¿Y si la película la están viendo niños de diferentes edades? - ¡ Es una buena oportunidad de aprendizaje familiar! Los niños más pequeños aprenderán de los mayores. A veces, los niños pequeños notarán detalles pequeños pero importantes y plantearán preguntas inesperadas. También puede incluir a miembros mayores de la familia en la discusión.

¿Se pueden analizar todas las películas? – Las que contengan buenas ideas o comportamientos o evoquen y provoquen discusiones.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que aprendieron tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

Para niños de escuela primaria (hasta 10 años): utilice cortos de animación, películas para niños; plantee menos preguntas, dé más espacio para hablar libremente;

De 15 a 18 años: use preguntas abiertas para discutir cualquier película (posiblemente sin planear puntos de parada), historia, evento.

También sugerimos:

Para 10-14 años - un mini cuento del ciclo "Todos los Niños Invisibles"

Para 15-18 años - películas conocidas como "Babel", "Hotel Ruanda", "La Firma" y similares, que crean espacio para discusiones sobre responsabilidad personal, interpersonal y social y decisiones justas.

Se recomienda hacer referencias a la experiencia personal en todos los casos.

Referencias

Enlaces al cortometraje "Black Rider"

Idioma original (alemán):

<https://www.youtube.com/watch?v=nWnSv0MMTns>

Con subtítulos en inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

Con subtítulos en español:

<https://www.youtube.com/watch?v=QCuKG-jZDoY>

Subtítulos en lituano por escrito - en Anexo 1

para usar mientras ve una película con subtítulos en inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

4.3 Actividad 2: Sociedad de apariencia/imagen

Introducción al subtema

A menudo se dice que nuestra sociedad se basa en la apariencia o la imagen. Muchas personas luchan en sus intentos por satisfacer ciertos estándares físicos o de comportamiento establecidos por la sociedad. La gente tiene miedo de sobresalir entre la multitud, buscando reconocimiento. Los niños y adolescentes se encuentran entre los grupos más vulnerables.

Los padres/abuelos pueden ayudar a sus hijos a comprender el verdadero significado del proverbio “no juzgues un libro por su portada”. Pueden usar diferentes ejemplos positivos para mostrar que la apariencia de una persona no la hace ‘mejor’ o ‘peor’ que cualquier otra persona.

En esta sección proporcionamos un ejemplo de cómo discutir el tema de la imagen y la apariencia con niños más pequeños en edad escolar.

Sociedad de apariencia/imagen

Descripción

Se alienta a los padres/abuelos a discutir este tema mientras leen cuentos juntos en cualquier momento conveniente (no solo a la hora de acostarse)

Brindamos pautas sobre cómo discutir el tema con el apoyo del cuento “Oveja negra”, de Bruno Ferrero.

Rango de edad

La historia se puede discutir con niños de 6 a 10 años. El rango de edad puede diferir dependiendo de la madurez de los niños y su disposición para discutir tales temas.

Objetivos de aprendizaje

Desarrollar habilidades de análisis crítico: lectura cuidadosa y atenta, atención a los detalles, etc.

Desarrollar habilidades de cuestionamiento crítico: plantear preguntas abiertas de diversa complejidad

Desarrollar habilidades de interpretación crítica: interpretar contenido/trama en referencia a los hechos/evidencia;

Desarrollar habilidades de síntesis: establecer vínculos entre diferentes contenidos/partes de la trama; vincular la responsabilidad personal/interpersonal y social

Desarrollar habilidades de evaluación crítica y reflexión - hacer juicios independientes y razonados

Preparación para la actividad

- Antes de leer con los niños, los padres/abuelos deben leerlo ellos mismos primero y estar preparados para plantear y discutir preguntas críticas;
- La complejidad de las preguntas dependerá de la edad y la preparación individual para comprender e interpretar la trama;
- Los padres/abuelos tienen que elegir el mejor momento para la actividad. Por ejemplo, después (o antes) de un evento en la escuela, el vecindario o la comunidad;
- Los padres/abuelos pueden decidir leer la historia completa de una sola vez o en partes separadas haciendo paradas para las discusiones. La elección depende de factores tales como la capacidad de los niños para centrar la atención, el tiempo disponible para las discusiones, etc. A continuación presentamos instrucciones paso a paso para la segunda opción.

Actividad paso a paso

Para despertar el interés por la historia, es recomendable empezar por adivinar “¿de qué tratará la historia?”. Se pueden utilizar varias palabras clave, como *oveja negra*, *un viaje*, *rebaños*.

Primera pregunta: *¿De qué crees que tratará la historia?*

- Asigne un tiempo para compartir diferentes escenarios sobre la posible trama de la historia. ¡Y despierte el interés provocando intriga!
- Comience a leer la primera parte:

Había una vez una oveja negra. Todas las demás ovejas del rebaño eran blancas. Estaban disgustadas con la oveja negra y la trataron mal. Cada vez que la veían, comenzaban a balar “Apártate de nosotros. Eres rara. Un error”. Solo se quedaron satisfechos cuando vieron que la oveja negra comenzaba a llorar.

Belinda, una oveja blanca y gorda, era especialmente mala con la oveja negra. Ella era la líder del rebaño. Todas las demás ovejas siempre la seguían. Hacían lo mismo que ella.

1ª parada:

- ¿Cómo se imagina el rebaño? Por favor descríbelo..
- ¿Cómo describirías a Belinda como líder?
- ¿Qué significa para ti ser un líder?
- ¿Qué crees que pasará después?

Segunda parte

La oveja negra estaba triste. Quería ser como las demás. Sin embargo, no podía cambiar su color. A veces trataba de huir y esconderse. Pero al final siempre volvía porque no sabía vivir sola.

2ª parada:

- ¿Qué significa ser como los demás?
- ¿Hasta qué punto es libre una persona para ser diferente, única?
- ¿Qué crees que pasará después?

Tercera parte:

Belinda era fuerte y orgullosa. Decidió emprender un viaje para aprender sobre la vida. Pronto se encontró con nuevos pastos. Cada vez que se encontraba con un nuevo rebaño, se paraba entre ellos y decía con orgullo: "Soy la líder de mi rebaño. Todos me escuchan. Soy quien decide qué hacer".

Un día, Belinda se encontró con un rebaño mucho más grande e inusual. Todas las ovejas de este rebaño eran negras. Al principio se sorprendió y luego empezó a reírse. Estaba tan segura de que su pelaje blanco era superior que se balanceaba de un lado a otro riéndose de ellos. Se acercó al rebaño.

3ª parada:

- ¿Qué se puede decir acerca de Belinda? ¿Qué cosas nuevas has descubierto sobre ella?
- ¿Qué crees que pasará después?

Cuarta parte:

Sin embargo, todo el rebaño comenzó a reírse de ella burlonamente. Belinda ni siquiera tuvo la oportunidad de reaccionar cuando una fuerte oveja negra la miró y dijo: "¿Alguien ha visto algo más divertido que esto? Te arrancaremos ese abrigo horrible y luego veremos qué hay debajo". Todo el rebaño se echó a reír. Belinda dio media vuelta y corrió lo más rápido que pudo. El rebaño negro se levantó y se rió de ella. Corrió hasta otro pasto donde vio otro gran rebaño.

4ª parada:

- ¿Cómo describirías el rebaño con el que Belinda se ha reunido? Compara su visión con la visión sobre el primer rebaño. ¿Son diferentes o similares? ¿De qué manera?
- ¿Qué crees que pasará después?

Quinta parte

Nunca antes había visto un rebaño como este: había ovejas negras, ovejas blancas, ovejas marrones, ovejas manchadas, todas mezcladas en un solo rebaño. Ahora que tenía la confianza perdida, se detuvo y se preguntó: "¿Cómo me va a tratarte rebaño?"

5ª parada:

- ¿Cómo tratará este nuevo rebaño a Belinda?
- ¿Qué crees que ocurrirá en la próxima parte?

Última parte

Una oveja se fijó en ella y le preguntó sinceramente: "¿De dónde vienes?" "Vengo del otro lado de la montaña", respondió Belinda. Una oveja negra se acercó a ellos y Belinda se preparó para correr. La oveja negra dijo: "No tengas miedo. ¿Quédate aquí con nosotros todo el tiempo que quieras. La hierba es muy verde aquí. Aquí eres bienvenida". Belinda se quedó con ese rebaño por dos días. Luego decidió regresar a casa. Antes de despedirse del rebaño, dijo: "Ustedes son el mejor rebaño del mundo. Aceptan y respetan a las ovejas de todos los colores. En nuestro rebaño solo hay una oveja negra".

Última parada:

- Has leído sobre tres rebaños diferentes en el texto. Por favor, compara estas situaciones con la vida real.

- ¿Alguna vez has estado en situaciones de "rebaños diferentes"? ¿Qué significa en la vida real?

Discusión adicional

- ¿Qué aprendió Belinda sobre la vida en el viaje? ¿Belinda lo habría aprendido sin el viaje?
- ¿Qué aprendiste tú?
- ¿Qué significa esta historia para ti?

Algunas dudas que pueden surgir

¿Será interesante para los niños? - Puede ser caótico al principio. ¡No se preocupe! Los niños (¡y usted!) necesitan adquirir experiencia en este tipo de debates. Las cosas mejorarán cuanto más practique estas actividades.

Dónde hacer paradas y cómo y cuántas - Las paradas no deben estar demasiado separadas ni demasiado juntas. Todas las paradas deben ser lógicas: algo está terminando y/o se espera que comience algo nuevo. Si las paradas no tienen sentido para usted (o no se siente cómodo haciéndolas) lea la historia completa.

¿Qué pasa si la historia se lee a niños de diferentes edades? - ¡Es una buena oportunidad de aprendizaje familiar! Aprenderán unos de otros. También puede incluir a miembros mayores de la familia en la discusión.

¿Se pueden analizar todas las historias de la misma manera o de manera similar? – Aquellas historias que tienen ideas útiles, dinámicas, y que evoquen o provoquen discusiones.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que han aprendido tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué harías de forma diferente la próxima vez?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a diferentes grupos de edad

Para niños más pequeños (jardín de infantes, preprimaria): use cuentos de hadas, plantee menos preguntas, dé más espacio para hablar libremente. Si está contando la historia de la "Oveja negra", pida a los niños que hagan un dibujo de los personajes, especialmente del colorido rebaño.

Para 10-14 años: elija películas o eventos de la vida real para discutir mientras plantea preguntas abiertas.

Se recomienda hacer referencias a la experiencia personal en todos los casos.

Referencias

Bruno Ferrero (2009). 365 trumpi pasakojimai sielai. Vilna. Katalikų pasaulio leidiniai.

“Oveja negra” traducida del lituano al inglés por Laima Vincė-Sruoginis

Bruno Ferrero. “365 cuentos para el alma”

4.4 Actividad 3: Sociedad de apariencia/imagen

Introducción al subtema

Todos estamos influenciados por la cultura digital de la que somos parte. Desde la primera infancia, los niños observan a las personas (incluidos los padres) involucradas en diferentes actividades utilizando dispositivos digitales. Los adultos, por tanto, nos convertimos en modelos digitales a seguir para nuestros hijos. Si los medios digitales ocupan la mayor parte de nuestro tiempo, nos alejan de nuestros hijos y dañan nuestras relaciones. Los niños también comenzarán a imitar el comportamiento de los adultos. Los niños pueden distanciarse no solo de sus propios padres, sino también de sus compañeros.

Como parte de una cultura más amplia, la cultura digital puede fomentarse de manera significativa en la vida familiar. El contenido y la comunicación digital se pueden utilizar para unir a diferentes generaciones, en lugar de dividirlos. Puede proporcionar un gran material para discusiones sobre cosas positivas y negativas que impactan en nuestros propios pensamientos, decisiones y comportamientos. Los padres (abuelos) pueden discutir diferentes temas candentes: estereotipos, intimidación, comercialización, manipulación, etc. En esta sección, brindamos un ejemplo de cómo hablar sobre los beneficios y daños de los anuncios.

Los beneficios y daños de los anuncios

Descripción

Los anuncios están en todas partes y exigen la atención incluso de los niños más pequeños. Pueden dar forma a las opiniones, hábitos y elecciones de los niños. Aquí hay un ejemplo para ilustrar cómo discutir el significado de un anuncio y qué efecto tiene.

Rango de edad

Desde jardín de infancia hasta bachillerato.

Objetivos de aprendizaje

Desarrollar habilidades de análisis crítico: observación cuidadosa y atenta, atención al detalle, etc.

Desarrollar habilidades de cuestionamiento crítico: plantear preguntas abiertas.

Desarrollar habilidades de interpretación crítica –interpretar contenido/trama en referencia a los hechos/evidencia.

Desarrollar la reflexión crítica: evaluar los propios hábitos, la forma de pensar, los enfoques.

Preparación para la actividad

- Antes de la discusión con los niños, los padres/abuelos deben elegir un anuncio y estar preparados para plantear preguntas e iniciar discusiones.
- La elección del anuncio y la forma de discutir dependerán de la edad y la situación/contexto.
- Los padres/abuelos tienen que elegir el mejor momento para tal actividad. Por ejemplo, después de ver una película/película; antes de ir a comprar algo; esperando el transporte público y mirando anuncios/vallas publicitarias al aire libre.

Actividad paso a paso

Paso 1. Piensa, recuerda los anuncios que te gustan o no te gustan. Pide ejemplos y justifica tu valoración. Posibles preguntas para padres/abuelos:

- ¿Qué tipo de publicidad te gusta/no te gusta más y por qué?
- ¿Qué hace que la publicidad sea especial y llamativa?
- ¿Por qué crees eso, sobre qué base lo dices?

Discuta y evalúe anuncios específicos seleccionados por niños con más detalle.

- ¿Son realmente persuasivos, qué mensaje transmiten, qué valores demuestran?
- ¿Muestran enfoques estereotipados? Si es así, ¿qué estereotipos hay?

Paso 2. Analicemos un anuncio específico, su propósito, naturaleza, aspectos estéticos y éticos basados en episodios específicos, detalles. Posibles preguntas de los padres:

- ¿Qué quiere que sepas un anuncio? ¿Para qué sirve? ¿Qué detalles son importantes, hermosos, interesantes?
- ¿Cómo asegurarse de que la información que contiene es correcta? ¿Cómo ayuda/ayuda a comprender, decidir, elegir?
- ¿Usan el pensamiento estereotipado, persuaden o engañan?

Finalmente, considere lo que los niños piensan que sería el mejor (o quizás el peor) anuncio. Por ejemplo, fomentar la conservación de la naturaleza, clasificar la basura, leer, estudiar, tener cuidado en la carretera, consumir productos saludables, comportarse de forma segura en la red, elegir bienes, servicios de calidad, etc.

Pida a los niños que justifiquen su elección y enumeren las características de la mejor/peor publicidad.

Paso 3.

Anime a los niños a imaginar y nombrar, en su opinión, la mejor/peor publicidad presentando características específicas de buena y/o mala publicidad. Posibles preguntas de los padres:

- ¿Cuál crees que es el mejor anuncio? ¿Qué debe ser y qué no debe ser? ¿Por qué?

- ¿Cuál sería el peor anuncio? ¿Por qué? ¿Cómo reconocemos la buena o mala publicidad?

Con esta tarea queremos decir que es adecuada para enseñar a los niños a mirar más de cerca el producto masivo de formación de opinión pública, a analizar y evaluar la publicidad en varios aspectos, y a apoyarse en ejemplos específicos.

Una mirada más cercana ayudará a reflexionar sobre las actitudes y opiniones preformadas de los niños. Evalúe los anuncios no solo de forma aislada sino también en términos de la sociedad en general. Es posible discutir con los niños mayores qué tan similares y diferentes son los anuncios comerciales y sociales.

Algunas dudas que pueden surgir

- *¿Es un buen ejemplo para discutir?* – un buen ejemplo es aquel que interesa a los niños, les llama la atención;
- *¿Es un buen momento para discutir?* - puedes usar cualquier oportunidad que surja cuando con sus hijos hablen sobre un anuncio o usted tenga que tomar decisiones basadas en un anuncio;
- *¿Somos lo suficientemente competentes para discutir?* - lo que importa no es la competencia profesional sino la discusión en sí.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que han aprendido tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

Hay que tener en cuenta que los tipos de anuncios utilizados variarán según cada niño - su edad, experiencia, aficiones, gustos, tiene su propio concepto de "bueno" o "malas" publicidades.

Se recomienda hacer referencia a la experiencia personal: comparta cómo la publicidad ha impactado sus propios pensamientos y comportamiento en cualquier momento de su vida.

Referencias

Bakonis, E., Indrašienė, V., Penkauskaitė, U., Penkauskienė, D., Rakovas, T. (2014). Rekomendacijos tėvams apie vaikų ir jaunimo kritinio mąstymo ugdymą [Recomendaciones para padres sobre el desarrollo del pensamiento crítico en niños y jóvenes]. Vilna, Šiuolaikinių didaktikų centras. ISBN 978-609-95515-3-1.

Anexo 1. Black Rider, de Pepe Danquart

Subtítulos en lituano

Tiempo	Texto Inglés	Texto lituano
0:44	Black Rider	
0:47	De Pepe Danquart	rež. Pepe Danquart filmasEse
2:16	Is that seat taken?	Ar cia laisva?
2:58	You lout...	Ei, drimba...
2:59	why don't you sit somewhere else?	kodėl cleansisėdi kur nors kitur?
3:02	There are enough empty seats here.	Čia pilna laisvų vietų.
3:06	One can't even ride the tram anymore	Negali žmogus jau ir tramvajumi pavažiuoti,
3:08	without getting pestered!	kad kas nesuerzintų!
3:12	If you live off our taxes	Jei gyvenate iš mūsų mokesčių,
3:14	you should at least behave properly.	galėtumėte bent jau tinkamai elgtis.
3:22	It's not as if it were so difficult to adapt to our customs!	Nėra gi taip jau sunku prisitaikyti prie mūsų tradicijų/ tvarkos!
3:38	Why do you all come here anyway?	Kodėl jūs iš viso čia atvykstate?
3:41	Did anyone invite you?	Ar jus kas nors kvietė?
3:45	We've managed by ourselves.	Mes susitvarkome ir patys.
3:48	We don't need all these savages living off us!	Mums nereikia visų šių laukinių, gyvenančių mūsų sąskaita!
3:55	We've got enough unemployed of our own...	Mes turime užtektinai savo bedarbių...
4:00	And then they all work illegally.	Paskui jie visi dar ir nelegaliai dirba.
4:04	It's impossible	Ir neįmanoma
4:05	to control them	jų kontroliuoti,
4:06	since they all look the same!	jie visi atrodo vienodai!
4:11	We should at least make them change their names	Mes turėtume bent jau priversti juos pasikeisti vardus
4:14	before they arrive here.	prieš čia atvykstant.

4:16	How else are we supposed to...	Kaip kitaip turėtume
4:18	tell them apart!	juos atskirti!
4:25	What's more,	O be viso to,
4:26	You smell awful.	jūs dar ir dvokiate.
4:28	But of course,	Bet žinoma,
4:30	there is no law against that...	to nereguliuoja joks įstatymas...
5:31	As if the Italians and Turks weren't enough!	Lyg italų ir turkų būtų negana!
5:35	Now half of Africa is coming too!	Dar ir pusė Afrikos atvyksta!
5:44	In the past	Anksčiau
5:45	we wouldn't have allowed them all in.	nebūtume jų visų įsileidę.
5:49	My Hans always said, if you let one in	Mano Hansas visada sakydavo – įsileisi vieną
5:53	They'll all come	visi sulėks,
5:54	the whole tribe of them...	visa jų padermė...
5:59	They breed like rabbits over there, all mixed up together...	Jie dauginasi kaip triušiai, visi susimaišę tarpusavyje...
6:22	It's no wonder they've all got AIDS!	Nenuostabu, kad jie visi serga AIDS!
6:25	We'll never get rid of them.	Mes niekada jų neatsikratysime.
6:28	If it carries on like this	Jei toliau taip tęsis,
6:30	there'll soon be nothing but Turks, Polish and niggers here.	greitai čia neliks nieko, išskyrus turkus, lenkus ir negrus.
6:36	We won't be able to tell what country we're living in.	Patys nebegalėsime pasakyti, kurioje šalyje gyvename.
7:36	Good morning. Tickets please!	Laba diena. Paruoškite jūsų bilietus!
7:42	Just my luck! What a lousy day!	„Pasisėkė“! Na ir nevykusi diena!
7:58	I'm scared to go out	Aš bijau šiais laikais
8:00	when it's dark these days.	ir į lauką išeiti sutemus.
8:02	The things you see in the paper!	Užtenka jau vien to, ką laikraščiai rašo!
8:06	At any rate, we bought a dog	Mes net šunį nusipirkome,

8:08	when those Turks moved into the apartment below us.	kai tie turkai atsikraustė į butą apačioje.
8:12	You can't be too careful!	Atsargumo niekada nebus per daug!
8:14	Welfare cases!	Galimybių jie ieško!
8:16	What a joke! It's just that they don't want to work!	Vienas juokas! Jie tiesiog tingi dirbti!
8:24	Mum, look!	Mama, pažiūrėk!
8:36	May I see your tickets please?	Ar galėčiau pamatyti jūsų bilietus?
8:41	This nigger just ate it!	Šitas negras jį ką tik suvalgė!
8:52	I've never heard such a stupid excuse!	Tokio kvailo pasiteisinimo dar niekada negirdėjau!
8:56	If you haven't got a ticket would you please	Jei neturite bilieto, prašau,
8:58	come along with me?	eikite su manim.
9:10	They eat our tickets, I tell you.	Jis suvalgė mano bilietą, sakau jums.
9:14	I had it just now.	Aš tik ką jį turėjau.
9:16	I assure you, I've never fare-dodged in my life.	Patikėkite, aš niekada gyvenime nesu važiavusi be bilieto.
9:10	Everybody saw what happened...	Visi matė, kas atsitiko...
9:23	I can't understand it...	Nesuprantu...
9:25	They all saw it...	Jie visi tai matė...

5 Decisiones informadas

Introducción al tema

Hoy en día, el acceso a la información en el mundo hiperconectado en el que vivimos presenta problemas propios, muy diferentes a los de generaciones pasadas. Uno de los principales problemas de la era de la información actual es distinguir fuentes confiables de información y datos relevantes de aquellas que no lo son. Las siguientes actividades tienen como objetivo resaltar la dificultad de navegar por el océano del conocimiento en Internet sin perderse o naufragar. Otro tema que se abordará en este apartado es el uso adecuado de los dispositivos electrónicos y las alternativas que se pueden ofrecer en el contexto familiar.

5.1 Actividad 1: El impacto ambiental de tus acciones

Descripción

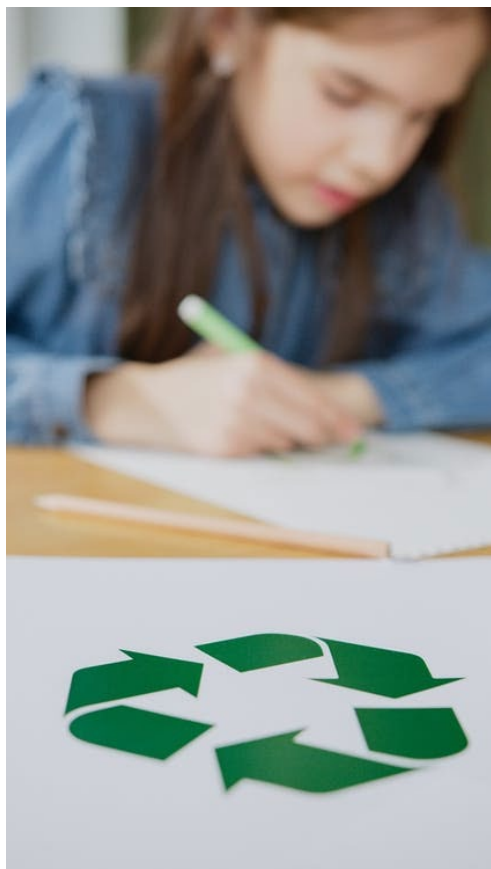
Hay algunas cosas que podemos hacer en nuestros propios hogares para combatir el calentamiento global. Pero muchas veces el problema es que no sabemos por dónde empezar.

En esta actividad, la familia reflexionará sobre los productos que consumimos habitualmente y luego buscará información sobre su impacto ambiental para proponer algunas soluciones.

Fotos e imágenes



<https://www.pexels.com/photo/hands-of-people-putting-plastic-bottles-in-garbage-bag-7656748/>



<https://www.pexels.com/photo/paper-with-green-recycle-logo-on-table-across-a-girl-studying-about-recycling-6990446/>



<https://www.pexels.com/photo/women-riding-bikes-1850629/>

Rango de edad

9 - 15 años

Una guía para la guía

Durante la actividad, podría ser útil tener en cuenta los objetivos de aprendizaje para guiar a sus hijos a alcanzarlos. Los objetivos son:

- Reflexionar sobre su estilo de vida
- . Aprender que el pensamiento crítico puede conducir a cambios que pueden tener un impacto positivo en nuestro mundo
- . Experimentar que nuestra intuición no siempre es suficiente para comprender un problema complejo. Necesitamos información de expertos

Preparación para la actividad

No se necesitan conocimientos especiales para realizar esta actividad.

Tenga en cuenta que sus hijos/nietos pueden señalar o criticar algunas de las cosas que se hacen en casa, porque esta es una actividad que analiza el estilo de vida de la familia. Antes de comenzar la actividad, es posible que desee pensar en algunas respuestas posibles a las sugerencias que no desea o que no puede discutir con ellos en este momento. Sin embargo, se supone que no debe tener una respuesta para cada pregunta: esta actividad es para que toda la familia aprenda junta, por lo que puede comenzar sin preparación.

Para esta actividad, vamos a clasificar diferentes objetos según su impacto en el medio ambiente. Necesitaremos un objeto de cada una de las categorías que aparecen a continuación para poder hacer la lista jugando en familia. Puedes recoger los objetos tú mismo o pedirles a tus hijos que los busquen. Si no tiene algunos de los objetos, puede dibujarlos en una hoja de papel:

- Frutas y vegetales (Por ejemplo: una manzana)
- Mobiliario y alfombras (Por ejemplo: una silla de juguete)
- Productos animales, excepto lácteos (Por ejemplo: una pieza de jamón)
- Equipos de comunicación e informática (por ejemplo: un teléfono móvil)
- Alimentos para perros y gatos
- Servicio postal
- Granos
- Enseres domésticos
- Ropa
- Lácteos
- Vehículos a motor
- Gas y gasolina (para cocinar y calentar)
- Transporte público
- Vuelos
- Farmacéuticos

También puedes realizar esta actividad como un concurso. Si es así, necesitarás papel y bolígrafo para todos los concursantes. Si tienes acceso a una impresora, echa un vistazo a las tarjetas al final de este documento.

La actividad paso a paso

- 1) Presente los objetos y la actividad
- 2) Pon los objetos sobre la mesa y explica a tus hijos que vas a analizar el impacto ambiental de las cosas que consumimos. Explique que cada objeto representa un tipo general de producto (por ejemplo, la manzana representa todas las frutas y verduras)
- 3) Coloque todos los objetos en una fila de modo que los objetos con un mayor impacto ambiental estén en un extremo y aquellos con un menor impacto ambiental estén en el otro. Otro final. Esto se puede hacer cooperativamente o como un concurso.

(Pueden surgir varias preguntas en esta sección. Consulte la siguiente sección para saber cómo tratarlas).

Analicemos los productos que consumimos o usamos en casa en nuestra vida diaria

- 4) Busca la respuesta a través de Internet. Algunas palabras clave que pueden ayudarte son: huella de carbono, impacto ambiental de los productos, evaluación del ciclo de vida.

Probablemente no encuentres una lista con todos los productos de la actividad. Puede elegir aquellos que pueda comparar más fácilmente, usar una o dos fuentes de información que le parezcan interesantes, o puede comparar algunos de los productos y usar diferentes fuentes para completar el arreglo.

- 5) Algunas preguntas pueden no obtener respuestas. No es el punto de responder a todos ellos, sólo para entender lo difícil que es el problema.
- 6) Compara los resultados que encuentres en internet con los que hiciste como hipótesis en el paso 3.
- 7) Hagan algunas reflexiones y conclusiones juntos. (Puedes encontrar algunas pistas al final del documento)

Algunas dudas que pueden surgir

Durante la actividad, pueden surgir algunas dudas. Esto es bueno. Te animamos a que dejes que las dudas y los errores sucedan y los utilices para la reflexión.

- *Para hacer la comparación, ¿se debe tener en cuenta el uso del producto o también su producción?*

Sería interesante ver ambos.

- *¿Cómo puedo comparar una manzana con el uso de un coche?*

Puede ponerse de acuerdo sobre qué criterio utilizar. Por ejemplo, puedes comparar la cantidad de verduras y frutas que come la familia en un año con el uso del coche durante ese mismo año. ¿Cuál de las dos cosas crees que tiene más impacto?

- *¿Debemos tener en cuenta todo lo relacionado con la producción, distribución, transporte, etc?*

Depende de tu criterio. Cuanto más complicado se vuelva, más difícil será la actividad, pero también puede aprender más. De cualquier manera, no es importante para esta parte de la actividad

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Fue fácil ordenar los objetos en línea?
- ¿Fue fácil encontrar la información en Internet?
- ¿Fueron las respuestas similares a lo que pensabas? No se preocupe si fueran diferentes, esto sucede todo el tiempo por una variedad de razones.
- Si las respuestas fueran diferentes, ¿por qué cree que podría ser?
- ¿Cómo puedes usar tus nuevos conocimientos para adaptar un estilo de vida más sostenible en tu casa? ¿Qué pequeña(s) acción(es) tomará(n)?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

Para el grupo de edad de 9 a 12 años, el papel de los adultos debería estar más involucrado. Para el grupo de edad de 13 a 15 años, la búsqueda y ejecución de la actividad se puede realizar de forma más autónoma.

Referencias

<https://www.carbonfootprint.com/calculator.aspx>
<https://climateemergencyeu.org/>

MUEBLES Y ALFOMBRAS 	VEHÍCULOS MOTORIZADOS 
PRODUCTOS ANIMALES 	ALIMENTO DE MASCOTAS 
COMUNICA- CIONES 	ENVÍOS POSTALES 
CONSTRUC- CIÓN 	AZÚCAR, CAFÉ, BEBIDAS EMBOTELLADAS Y APERITIVOS 
CEREALES 	ELECTRO- DOMÉSTICOS 
FERTILI- ZANTES 	ROPA 

PETRÓLEO Y GAS		MEDICA- MENTOS	
FRUTAS Y VERDURAS		RESTAU- RANTES	
PRODUCTOS LÁCTEOS			

5.2 Actividad 2: Rincón sin pantallas

Descripción

Los adultos, los jóvenes y los niños pasan mucho tiempo frente a las pantallas. Restringir el uso de dispositivos digitales es una fuente común de conflicto dentro de las familias. Esta actividad busca ofrecer una alternativa complementaria a esta.

Este objetivo es enfocarnos en actividades realizables sin pantallas que nos permitan construir tiempo de calidad usando un proceso compartido, donde cada miembro de la familia tiene su propia voz escuchada.

La actividad trata de identificar actividades familiares sin pantallas que pueden ser facilitadas por el diseño e implementación de un rincón sin pantallas.

Fotos e imágenes



<https://www.pexels.com/photo/bonding-time-of-mother-and-child-4039159/>



<https://www.pexels.com/photo/crop-astrophysicist-exploring-surface-of-moon-while-using-tablet-in-university-3825567/>



<https://www.pexels.com/photo/man-in-white-t-shirt-and-brown-pants-painting-cardboard-house-3933227/>



<https://www.pexels.com/photo/blue-jeans-3036405/>



<https://www.pexels.com/photo/abuela-pensativa-con-nieta-conversando-interesante-mientras-cocinan-juntos-in-light-modern-kitchen-3768146/>

Rango de edad

Todas las edades

Una guía para la guía

Para que el proyecto tenga éxito, se desarrolle sin problemas y tenga aplicaciones en el futuro, hay algunos factores importantes que deben tenerse en cuenta. en cuenta.

- Escuchar y valorar las ideas de todos los miembros de la familia.
- Encontrar puntos en común entre jóvenes y adultos.
- Centrarse en actividades que sean prácticas y realizables.

Preparación para la actividad

Para que la actividad tenga un buen comienzo, los adultos pueden preparar una breve presentación sobre las actividades que hacían cuando eran niños. Fotos de cuando eran pequeños haciendo la actividad, así como objetos, o historias para ilustrar la actividad, ayudarán a estimular el interés de los niños.

Otra cosa importante es tener ya pensado un espacio en casa para nuestro rincón sin pantallas. Esto nos permitirá ser más concretos y efectivos a la hora de hacer nuestras propuestas.

Una de las actividades es la **lluvia de ideas**. Esta es una técnica muy fácil de realizar incluso si no tienes experiencia con ella. La idea es que todos los participantes propongan ideas de forma rápida y creativa y estas se incluyan en una lista. Lo más importante es no descartar ninguna idea, por absurda o complicada que parezca. De las ideas aparentemente más extrañas pueden surgir los proyectos más brillantes. Cuando terminamos la lista, discutimos qué ideas parecen más alcanzables y motivadoras para todos. También es importante asegurarse de que todos los involucrados aporten al menos una o más ideas.

La actividad paso a paso

- Primero, los adultos participantes explican a los jóvenes cómo vivían cuando tenían su misma edad y qué actividades, juegos, deportes...etc, practicaban. Para ello pueden utilizar fotografías u objetos que les permitan explicar con mayor facilidad estas actividades.
- Ahora es el turno del niño/ao joven de explicar qué actividades no digitales le gusta hacer o le gustaría probar.
- En este punto propondremos una o más actividades para hacer juntos. Para ello utilizaremos la lluvia de ideas para proponer diferentes actividades y elegir aquellas que creamos que se adaptan mejor a todos los miembros de la familia. Es importante que todos participen en la lluvia de ideas y aporten al menos una actividad que les gustaría realizar, así nos aseguramos de que las actividades elegidas sean lo suficientemente motivadoras para toda la familia.
- Una vez elegidas las actividades, tratamos de hacer una lista de las cosas que hacen que hacer estas actividades sea más difícil que el entretenimiento digital y buscamos lo que necesitaríamos para hacerlo más fácil.
- Es hora de poner todas las ideas que se nos ocurrieron para facilitar nuestras actividades sin pantallas en un espacio físico dentro de nuestra casa: nuestro rincón sin pantallas.
- Por último, utilizaremos un calendario para anotar cuándo se realizarán las actividades, y un día después para evaluar si las actividades han ido bien, proponer nuevas actividades o mejoras en nuestro rincón sin pantallas.

Algunas dudas que pueden surgir

¿Qué actividades elegimos? A la hora de elegir actividades, debemos asegurarnos de que sean realizables y motiven suficientemente a todos los miembros de la familia.

Si hay una gama muy diversa de intereses, podemos elegir actividades introductorias que coincidan con las diferentes motivaciones personales y luego evaluar cuáles de ellas funcionaron mejor para la mayoría de las personas de la familia.

¿Qué añadimos a nuestro rincón sin pantallas? El rincón sin pantallas tiene como objetivo facilitarnos la realización de estas actividades alternativas. El área elegida debe tener todos los materiales necesarios para las actividades así como elementos que nos ayuden a organizarlas, como información, calendario, etc. La estética se puede determinar en el momento de elegir el rincón. Dedicar algo de tiempo a decorarlo y organizarlo.

El rincón sin pantallas no es algo definitivo, podemos añadir y quitar lo que queramos en el futuro.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Conseguimos que todos aportaran ideas?
- ¿Es pensar y crear el rincón sin pantallas una actividad en sí misma para la familia?

Preguntas para cuando la familia evalúe qué tan bien funcionó el rincón libre de pantallas y las actividades alternativas.

- ¿Funcionaron nuestros planes?
- ¿Qué actividades que no fueron elegidas le gustaría probar en el futuro?
- ¿Cómo nos hemos sentido al estar sin pantallas por un tiempo?
- ¿Hemos aprendido cosas nuevas?
- ¿Qué podemos mejorar de nuestro rincón sin pantallas?
- ¿Qué crees que podemos cambiar para pasarlo aún mejor en futuras actividades alternativas?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

En función de la edad del niño/joven tendremos que adaptar nuestra forma de trabajar, adecuando la actividad a los diferentes ritmos de aprendizaje. Debemos explicar claramente lo que queremos lograr y escuchar a todos.

Referencias

<https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

5.3 Actividad 3: La carrera de la información

Descripción

Esta actividad pretende ser un juego que pretende resaltar algunos de los errores que cometemos al buscar información en Internet y también sugerir hábitos de búsqueda más críticos y reflexivos.

El juego consiste en un cuestionario, cuyas respuestas se deben buscar en Internet. La velocidad es importante para ganar, pero encontrar las respuestas correctas es aún más importante.

¿Quién será capaz de encontrar las respuestas más correctas en la menor cantidad de tiempo? ¡Bien, veamos!

Fotos e imágenes



<https://unsplash.com/photos/7esRPTt38nI>



<https://unsplash.com/photos/qJU9oH0kZdc>

Rango de edad

9 - 15 años

Una guía para la guía

Nuestros niños pertenecen a la generación denominada "Nativos Digitales", sin embargo, varios estudios muestran que, en general, los jóvenes de hoy tienen habilidades de búsqueda en Internet poco desarrolladas. Este juego pretende desvelar algunos errores comunes que cometen los jóvenes cuando realizan búsquedas en Internet, visibilizarlos y fomentar hábitos más reflexivos y racionales a la hora de buscar información.

A continuación encontrarás algunos consejos para sacarle el máximo partido al juego y algunos objetivos que quizás quieras tener en cuenta durante la realización de la actividad y, especialmente, durante la reflexión final:

- Demuestra que la respuesta que encuentras rápido no es necesariamente la mejor respuesta.
- Elegir las palabras clave adecuadas para su búsqueda es crucial.
- Debemos leer atentamente la información para ver si se ajusta correctamente a nuestra búsqueda.
- No toda la información que encontramos en Internet es verdadera o está libre de errores, la verificación de la información es parte del proceso de búsqueda de información.

Preparación para la actividad

Para esta actividad solo necesitarás:

- Un dispositivo para que cada participante haga las búsquedas en Internet (pueden ser smartphones, tablets o portátiles/ordenadores)
- Papel y bolígrafo

En el siguiente apartado se proporciona una serie de preguntas con las respuestas de modo que aparte de alguna lectura por parte del adulto antes de la actividad, no se necesita más preparación. Si te gusta la actividad o quieres adaptarla a las áreas de interés propias de tu familia, puedes cambiar la lista de preguntas, siempre teniendo en cuenta que lo más importante de esta actividad no son los resultados sino las reflexiones que haremos después de la juego.

La actividad paso a paso

La carrera de preguntas

En esta actividad daremos una lista de preguntas a las dos o más personas que participan en el juego. La premisa es simple: los participantes, comenzando al mismo tiempo, buscan las respuestas en Internet. El que termine primero recibirá 20 puntos, el segundo 18 puntos, el tercero 16 puntos y así sucesivamente. Una vez que todos los participantes han contestado todas las preguntas comprobamos las respuestas. Para ello, puede utilizar los enlaces proporcionados después de la lista de preguntas. Por cada respuesta incorrecta resta 3 puntos. El ganador es la persona que tiene más puntos al final.

Al finalizar la actividad, pensaremos en qué dificultades nos hemos encontrado al buscar las preguntas en Internet y si estas eran las mismas según el tipo de pregunta que se hacía.

Lista de preguntas para la carrera:

1. ¿Quién dijo "y sin embargo se mueve"?
2. ¿Qué es el síndrome del restaurante chino?
3. ¿Existe tal cosa como el karma?
4. ¿Cómo debe usar su teléfono celular para reducir su riesgo de cáncer?
5. ¿Existen los extraterrestres?
6. ¿Cuál de las siguientes personas no tiene un elemento químico que lleva su nombre?

Einstein, Bhor, Newton, Marie Curie o Fermi

7. Cuantas personas han vivido en la tierra a lo largo de la historia
8. En ciencia es importante hacer una buena investigación, pero es más importante hacer buenas preguntas. Un ejemplo es el de una persona que estaba caminando en el campo y de repente se preguntó ¿Es mi imaginación o escuché más pájaros por aquí en mi infancia?

Este científico se puso a investigar la respuesta y escribió el que se considera el primer tratado de ecología de la historia, Primavera Silenciosa.

¿Cómo se llamaba la persona que hizo esa pregunta?

9. Las personas han tenido que estar confinadas en sus hogares muchas veces durante una epidemia. Isaac Newton, por ejemplo, aprovechó el confinamiento de la peste bubónica para hacer experimentos científicos y descubrió que la luz blanca está compuesta por todos los colores del arcoíris.

¿En qué año ocurrió esta famosa epidemia de peste bubónica?

10. ¿Cocinar en el microondas destruye las paredes de las células de los alimentos?

RESPUESTAS

Aquí tienes unos enlaces donde puedes encontrar las respuestas a las preguntas.

1. https://en.wikipedia.org/wiki/And_yet_it_moves
2. <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-51139005>
3. La existencia de Karma no es una declaración con una respuesta correcta o incorrecta, depende de el sistema de creencias de cada persona.
4. Es muy poco probable que los teléfonos celulares causen cáncer.
<https://www.livescience.com/7543-truth-cell-phones-cancer.html>

5. <https://astrobiology.nasa.gov/about/>
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Boron> Bhor
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fermium> Fermi
<https://en.wikipedia.org/wiki/Einsteinium> Einstein
7. <https://www.prb.org/howmanypeoplehaveeverlivedonearth/>
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Spring
9. <https://www.washingtonpost.com/history/2020/03/12/when-pandemic-isaac-newton-had-work-home-too-he-used-time-wisely/>
10. <https://www.scientificamerican.com/article/is-there-any-evidence-tha/>

Algunas dudas que pueden surgir

Nuestros adolescentes han crecido con respuestas a preguntas disponibles en Internet. Que surjan dudas sobre qué información es correcta o incorrecta es bueno, ya que les puede enseñar a ser más críticos y exigentes con lo que leen.

Aprovecha estas dudas para estimular el pensamiento crítico, aplaudiendo sus preguntas y su escepticismo y animándolos a seguir con sus razonamientos. Si alguna de las preguntas del juego no te satisface y los adolescentes no aceptan las respuestas propuestas, animarlos a argumentar en contra y cuéntales lo complicada que puede ser la realidad a veces.

- *¿Por qué debo creer las respuestas dadas en esta actividad?*

no deberías. Puedes profundizar en la búsqueda para intentar averiguar si la información que te damos es correcta o no. Es un ejercicio muy interesante del que se puede aprender mucho. Si detecta algún error en nuestras respuestas, le estaremos muy agradecidos si nos lo hace saber.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

Primero, presta atención a las preguntas que algunas personas acertaron y otras no. MsnPiense de nuevo y trate de recordar cómo se realizó la búsqueda. Compara la búsqueda de los que encontraron una respuesta correcta con los que estaban equivocados:

- ¿Utilizaste las mismas palabras clave en la búsqueda?
- ¿Cuál de las entradas sugeridas eligió como fuente de información?
- ¿Leíste atentamente lo que estaba escrito en el texto?

En segundo lugar, pida a los participantes que digan si *casí* cometieron un error en alguna de las respuestas, pero se dieron cuenta del error antes de escribir la respuesta.

- ¿Qué error estaban a punto de cometer?
- ¿Cómo se dieron cuenta y cómo lo corrigieron?

Finalmente, elija una pregunta en la que todos los participantes hayan cometido un error. Si no hay ninguna, elija una pregunta en la que alguien haya dado una respuesta incorrecta.

- ¿Cómo debería haber buscado para minimizar la probabilidad de error?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a diferentes grupos de edad

Si cree que la edad o las habilidades de algunos participantes pueden ser un problema, el juego se puede jugar en equipos pequeños, asegurándose de que todos los miembros del equipo participen activamente.

Referencias

<https://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090128092341.htm>

<https://www.webwise.ie/teachers/advice-teachers/digital-literacy-skills-finding-information/>

6 'Fake News' , Información errónea y desinformación

6.1 Introducción al tema

Si bien el mundo digital ofrece una variedad de información y oportunidades para los jóvenes, también es cada vez más difícil separar la realidad de la ficción. Dado que los niños pasan más tiempo en línea tomando decisiones constantemente sobre en qué confiar, ahora es más importante que nunca que sepan cómo la influencia, la persuasión y la manipulación pueden afectar sus decisiones, opiniones y lo que comparten en línea.

¿Cómo impactan las noticias falsas y la desinformación en los niños y jóvenes?

La exposición a información errónea puede reducir la confianza en los medios en general, lo que dificulta saber qué es realidad o ficción. Cuando empezamos a creer que existe la posibilidad de que algo pueda ser falso, es más fácil descartar lo que en realidad es verdad. Esto presenta una preocupación real sobre el impacto de las noticias falsas en nuestros niños y jóvenes.

Según una investigación[1], más de la mitad de los jóvenes de 12 a 15 años utilizan las redes sociales como su fuente habitual de noticias. Y aunque solo un tercio cree que las historias de las redes sociales son veraces, se estima que solo el 2% de los niños en edad escolar tienen las habilidades básicas de alfabetización crítica para diferenciar entre noticias reales y falsas.

Los niños admiten abiertamente que les preocupan las 'noticias falsas'. Los maestros están notando un aumento real en los problemas de ansiedad, autoestima y un sesgo general de las visiones del mundo. En general, la confianza que los niños tienen en las noticias, las redes sociales y los políticos se está debilitando.

Con el fin de ayudar tanto a los niños como a los padres/abuelos a mejorar su comprensión de las 'noticias falsas', la información errónea y la desinformación y sus habilidades de alfabetización digital, sugerimos una experiencia de aprendizaje compartida, facilitada a través del aprendizaje basado en cuestionarios (gamificación). El objetivo es que, a través del juego de preguntas, padres e hijos puedan aprender al mismo tiempo de una manera amena y relajada.

Los temas de aprendizaje de tamaño reducido:

hay tres actividades de aprendizaje de tamaño reducido (BSL), cada una de las cuales se presenta como un cuestionario diseñado para que lo realicen un niño y sus padres/abuelos juntos y en competencia para ver quién obtiene la mayor cantidad de respuestas. derecho. (La respuesta correcta siempre se presenta a los jugadores para su confirmación o información). Después de cada pregunta, existe la oportunidad de discutir la respuesta respaldada por comentarios y temas.

Cada actividad está respaldada por una hoja de datos 'Más información' con los mejores consejos para capacitar a los niños para que tomen decisiones más inteligentes mientras navegan por la información en línea.

También hay una Guía para padres sobre **“Qué hacer si su hijo se ha visto afectado negativamente por 'Fake News'.**

Cada BSL trata temas diferentes pero relacionados que tienen que ver con 'Fake News', información errónea y desinformación. Los Cuestionarios están diseñados principalmente para el grupo de edad de 11 a 13 años con sus padres/abuelos, pero son adecuados para todas las edades según la capacidad de lectura y el uso de medios digitales.

6.2 Actividad 1: ¡Descubre la mentira!

Un juego de preguntas de aprendizaje diseñado para probar y desarrollar la comprensión de los niños sobre noticias falsas, información errónea y desinformación; qué es y cómo se difunde a través de las redes sociales e Internet.

Descripción

Si bien el mundo digital ofrece una variedad de información y oportunidades para los jóvenes, también se está volviendo más difícil separar la realidad de la ficción.

Dado que los niños pasan más tiempo en línea tomando decisiones constantemente sobre en qué confiar, ahora es más importante que nunca que sepan cómo la influencia, la persuasión y la manipulación pueden afectar sus decisiones, opiniones y lo que comparten en línea.

Se alienta a los padres / abuelos a jugar este juego de preguntas con sus hijos y discutir los temas planteados después de responder cada pregunta.

El juego se puede jugar con dos a cuatro jugadores para ver quién responde correctamente la mayoría de las preguntas, o solo con el niño (¡pero esto es mucho menos divertido!)

Brindamos pautas sobre lo que ambos/todos pueden aprender de cada pregunta e ideas para qué discutir.

Rango de edad

El cuestionario está diseñado para niños de 11 a 13 años.

Sin embargo, también es valioso para los padres y abuelos, es decir, ¡sin límite de edad!

Objetivos de aprendizaje

Para padres/abuelos/cuidadores: Brindarles

- orientación sobre cómo hablar con los niños sobre las 'noticias falsas' y qué son
- Desarrollar las habilidades críticas de alfabetización digital de los padres/abuelos en sincronía con las de los niños bajo su cuidado

Para ayudar a los jóvenes a desarrollar:

- una comprensión de los diferentes tipos de 'noticias falsas', información errónea y desinformación;
- una comprensión de cómo se difunden 'noticias falsas'
- el pensamiento crítico en línea / alfabetización digital crítica

Preparación para la actividad

El objetivo de esta actividad es convertirla en un juego en el que tanto los padres como los niños prueben sus conocimientos y comprensión juntos.

Juegue el juego de preguntas en línea o descárguelo como una presentación de Powerpoint desde nuestra página de recursos en el sitio web de APRICOT www.apricot4parents.org/resources.

Actividad paso a paso

El juego de preguntas tomará entre 15 y 30 minutos para jugarlo y sacarle el máximo partido.

Jugar en solitario

Responda las preguntas y tómese un momento para revisar la sección 'aprender y discutir' para obtener consejos para desarrollar el conocimiento. Mantenga un registro de su puntuación!

Jugar en equipo

¡Esta es la forma ideal de jugar el cuestionario!

Se le pedirá al jugador 1 que responda la pregunta primero, seguido del jugador 2. Después de que ambos hayan respondido la pregunta, averigüe qué tan bien lo hizo. Mantenga un registro de sus puntajes y vea quién gana.

Alentamos a los jugadores a hacer una pausa después de cada pregunta para conversar sobre las preguntas de discusión para que sea más interesante.

Lea la Guía/Hoja informativa de apoyo.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que han aprendido tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cómo crees que lo que has aprendido cambiará tu comportamiento cuando veas información en línea?
- ¿Qué consejos aplicarás en el futuro?

Referencias

[1] *National Literacy Trust Fake News and Critical Literacy Report, Reino Unido 2018:*
<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/>

Guía para padres para ayudar a los niños a abordar las noticias falsas que provocan ansiedad durante la pandemia de coronavirus <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-durante-coronavirus-pandemic/>

6.3 Actividad 2: Detecte el Diferencia: ¿realidad o falsedad?

Un juego de preguntas para evaluar y desarrollar la capacidad de los niños para distinguir entre lo que es real y lo que es falso junto con sugerencias sobre cómo hacerlo.

Descripción

Si bien el mundo digital ofrece una variedad de información y oportunidades para los jóvenes, también se está volviendo más difícil separar la realidad de la ficción.

Esta actividad está diseñada para ayudar a los niños y sus padres/abuelos a desarrollar estrategias para detectar la diferencia entre lo que es real/verdadero y lo que es falso.

Brinda a los jóvenes las herramientas para verificar si algo es real o falso y cómo identificar fuentes no confiables.

Se alienta a los padres / abuelos a jugar este juego de preguntas con sus hijos y discutir los temas planteados después de responder cada pregunta.

El juego se puede jugar con dos a cuatro jugadores para ver quién responde correctamente la mayoría de las preguntas, o solo con el niño (¡pero esto es mucho menos divertido!)

Brindamos pautas sobre lo que ambos/todos pueden aprender de cada pregunta e ideas para qué discutir.

Rango de edad

El Quiz está diseñado para niños de 11 a 13 años. Sin embargo, es igual de valioso para los padres y abuelos, es decir, ¡no hay límite de edad para disfrutar de este juego informativo!

Objetivos de aprendizaje

Para padres/abuelos/cuidadores: Brindarles

- orientación sobre cómo detectar 'noticias falsas' y técnicas para verificar si algo en línea es real o engañoso.
- Desarrollar las habilidades críticas de alfabetización digital de los padres/abuelos en sincronía con las de los niños bajo su cuidado
- Impulsar una mayor investigación e investigación sobre el tema

Ayudar a los jóvenes a desarrollar:

- Habilidades y técnicas para detectar la diferencia entre información real y falsa en formatos de medios
- habilidades de interpretación crítica – sobre las intenciones y lo que hace que una noticia sea falsa;
- Habilidades de evaluación crítica y reflexión - para hacer juicios independientes y razonados
- pensamiento crítico en línea / alfabetización digital crítica

Preparación para la actividad

El objetivo de esta actividad es convertirla en un juego en el que tanto los padres como los niños pongan a prueba sus conocimientos y comprensión juntos.

Juegue el juego de preguntas en línea o descárguelo como una presentación de Powerpoint desde nuestra página de recursos en el sitio web de APRICOT www.apricot4parents.org/resources.

Actividad paso a paso

El juego de preguntas tomará entre 15 y 30 minutos para jugarlo y sacarle el máximo partido.

Jugando solo

Responda las preguntas y tómese un momento para revisar la sección 'aprender y discutir' para obtener consejos para desarrollar el conocimiento. Mantenga un registro de su puntuación!

Jugar en equipo

¡Esta es la forma ideal de jugar el cuestionario!

Se le pedirá al jugador 1 que responda la pregunta primero, seguido del jugador 2. Después de que ambos hayan respondido la pregunta, averigüe qué tan bien lo hizo. Mantenga un registro de sus puntajes y vea quién gana.

Alentamos a los jugadores a hacer una pausa después de cada pregunta para conversar sobre las preguntas de discusión para que sea más interesante.

Lea la Guía/Hoja informativa de apoyo.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que han aprendido tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cómo crees que lo que has aprendido cambiará tu comportamiento cuando veas información en línea?
- ¿Qué consejos aplicarás en el futuro?

Referencias

Cómo falsear noticias: El Internacional Federación de Library ASOCIACIONESy Bibliotecas (IFLA) <https://www.ifla.org/publications/node/11174>

Lituano:

<https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how-to-spot-fake-news-lt.pdf>

Español: https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how_to_spot_fake_news_-_spanish.pdf

Alemán:

https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german_-_how_to_spot_fake_news_aug19.pdf

Guía para padres para ayudar a los niños a abordar las noticias falsas que provocan ansiedad durante la pandemia de coronavirus <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-durante-coronavirus-pandemic/>

6.4 Actividad 3: Verificación de hechos e Informes

Un juego de preguntas de aprendizaje para evaluar y desarrollar la capacidad de los niños y jóvenes para verificar y denunciar noticias falsas, información errónea y desinformación, y cómo evitar que se propague.

Descripción

Si bien el mundo digital ofrece una variedad de información y oportunidades para los jóvenes, también se está volviendo más difícil separar la realidad de la ficción.

Esta actividad ayuda a los jóvenes a desarrollar herramientas y técnicas para verificar imágenes e información, ¡para convertirse en un 'Detective de noticias falsas'! También examina cómo denunciar contenido sospechoso, qué hacer cuando cree que algo es peligroso o manipulador, y dónde acudir para denunciarlo.

Se alienta a los padres / abuelos a jugar este juego de preguntas con sus hijos y discutir los temas planteados después de responder cada pregunta.

El juego se puede jugar con dos a cuatro jugadores para ver quién responde correctamente la mayoría de las preguntas, o solo con el niño (¡pero esto es mucho menos divertido!)

Brindamos pautas sobre lo que ambos/todos pueden aprender de cada pregunta e ideas para qué discutir.

Rango de edad

El cuestionario está diseñado para niños de 11 a 13 años.

Sin embargo, también es valioso para los padres y abuelos, es decir, ¡sin límite de edad!

Objetivos de aprendizaje

Para padres/abuelos/cuidadores:

- Adquirir las habilidades para verificar hechos e imágenes utilizando el sitio web de verificación de hechos/imágenes
- Desarrollar las habilidades críticas de alfabetización digital de los padres/abuelos en sincronía con las de los niños bajo su cuidado
- Impulsar una mayor investigación e investigación sobre el tema
- Saber cómo tratar y denunciar contenido sospechoso en las redes sociales e Internet

Para los jóvenes:

- Desarrollar habilidades de evaluación crítica y reflexión: emitir juicios independientes y razonados
- Para obtener habilidades para verificar hechos e imágenes utilizando un sitio web de verificación de hechos/imágenes
- Saber cómo tratar y denunciar contenido sospechoso en las redes sociales e Internet
- Mejorar el pensamiento crítico en línea / la alfabetización digital crítica

Preparación para la actividad

- El objetivo de esta actividad es convertirlo en un juego en el que tanto los padres como los niños prueben juntos sus conocimientos y comprensión.
- Juegue el juego de preguntas en línea o descárguelo como una presentación de Powerpoint desde nuestra página de recursos en el sitio web de APRICOT www.apricot4parents.org/resources .

Actividad paso a paso

El juego de preguntas tomará entre 15 y 30 minutos para jugarlo y sacarle el máximo partido.

Jugando solo

Responda las preguntas y tómese un momento para revisar la sección 'aprender y discutir' para obtener consejos para desarrollar el conocimiento. Mantenga un registro de su puntuación!

Jugar en equipo

Esta es la forma ideal de jugar el cuestionario!

Se le pedirá al jugador 1 que responda la pregunta primero, seguido del jugador 2. Después de que ambos hayan respondido la pregunta, averigüe qué tan bien lo hizo. Mantenga un registro de sus puntajes y vea quién gana.

Alentamos a los jugadores a hacer una pausa después de cada pregunta para conversar sobre las preguntas de discusión para que sea más interesante.

Lea la Guía/Hoja informativa de apoyo.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué crees que han aprendido tus hijos?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cómo crees que lo que has aprendido cambiará tu comportamiento cuando veas información en línea?
- ¿Qué consejos aplicarás en el futuro?

Referencias

Tratar con noticias falsas en plataformas populares de redes sociales. Haga clic para acceder.

1. Directrices de noticias falsas de Facebook
[¿Cómo marco una publicación de Facebook como noticia falsa?](#)
[Estándar de la comunidad de Facebook sobre noticias falsas](#)
2. Pautas de noticias falsas de Instagram
[Cómo marcar información falsa en Instagram](#)
[Reducción de la difusión de información falsa en Instagram](#)
3. Pautas de noticias falsas de Snapchat
[Cómo informar problemas de seguridad en Snapchat](#)
[Pautas de la comunidad de Snapchat](#)
4. Pautas de noticias falsas de YouTube
[Cómo para reportar contenido inapropiado en YouTube](#)
[Directrices para noticias falsas](#)
[Directrices para noticias falsas en](#)
5. Twitter
[Cómo reportar violaciones en Twitter](#)
[Directrices para información engañosa](#)
[Guía para](#)

Padres para ayudar a los niños a enfrentar noticias falsas que provocan ansiedad durante la pandemia de coronavirus <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-durante-coronavirus-pandemic/>

7 Seguridad y privacidad

7.1 Introducción a la tema

Los ordenadores e Internet se han convertido en una parte integral de nuestra vida cotidiana. Se encuentran entre los mayores desarrollos tecnológicos de las últimas décadas. Internet ofrece muchas ventajas tanto en el mundo laboral como en el tiempo libre. Los jóvenes utilizan estos medios para el entretenimiento y como herramienta para la escuela.

Hay usuarios de todos los grupos de edad que se vuelven dependientes de los juegos de computadora y del uso de Internet. Esto puede conducir a un retiro del mundo real. Descuidan los contactos sociales, la escuela o el trabajo. Estos niños encuentran distracción, reconocimiento y recompensas en el mundo virtual. Por lo tanto, deben aprender a usar los medios basados en pantalla de manera responsable; solo deben usar aquellos aspectos que son adecuados para su edad. Los padres tienen un papel importante que desempeñar, junto con los maestros. Deben estar interesados en lo que sus hijos están haciendo en Internet. Los padres también deben trabajar en su propia competencia mediática y estar al tanto de los desarrollos actuales.

Las siguientes preguntas son importantes para los padres/abuelos:

- ¿Qué opciones técnicas están disponibles para la protección de niños y jóvenes?
- ¿Qué aspectos de Internet son adecuados para niños/jóvenes?
- ¿Qué páginas web consulta el niño/adolescente?
- ¿El niño/adolescente participa en juegos en línea? Si es así, ¿cuáles?
- ¿Qué películas ven?
- ¿Descargan música/imágenes?
- ¿Qué redes sociales utilizan?
- ¿Cómo y con quién se comunican en el mundo digital?

7.2 Actividad 1: Competencia mediática

Antes de que pueda aumentar la conciencia de sus hijos sobre cómo usar los medios, primero debe comprender su mundo.

- Observe qué aplicaciones usa su hijo y cómo las maneja.
- ¿Qué juegos les gusta jugar y qué series les gusta ver?

Es importante comunicar y explicar sin prejuicios. Pruebe los juegos o las aplicaciones usted mismo, de modo que obtenga una comprensión básica y se convierta en una persona de contacto competente para su hijo.

Su propio comportamiento con los medios sirve como modelo para su hijo. Si mira su teléfono inteligente todo el día y pasa toda la noche frente al televisor, no entenderán por qué no pueden hacer lo mismo. Si el uso de los medios juega un papel muy importante en su vida, entonces su hijo se orientará hacia ellos.

En lugar de regañar a su hijo cuando se ha vuelto demasiado dependiente de sus pantallas, debe brindarle apoyo preventivo. Hable con su hijo sobre los peligros de Internet mencionados anteriormente y ofrézcale ejemplos prácticos que pueda comprender. Pídale que examinen críticamente el contenido y que no crean todo lo que se puede leer en plataformas o sitios web. Su hijo ha aprendido a tratar adecuadamente a sus semejantes. Estos principios sociales son igualmente válidos en el mundo digital.

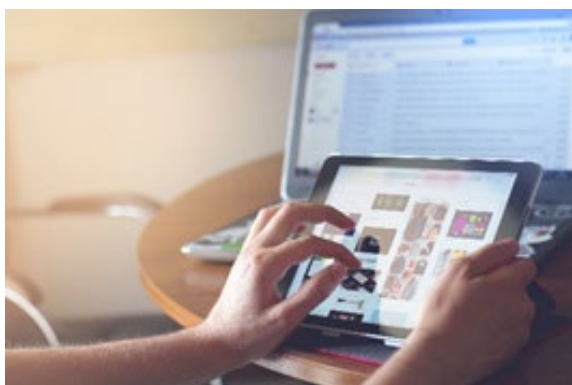
Si su hijo no se siente seguro en línea, debe ser la primera persona en la que su hijo confíe. ¡Déjele claro a su hijo que puede (y debe) acudir a usted con la más mínima inquietud o incomodidad! Sea una persona de confianza y déjele claro que intentará ayudar a su hijo.

Descripción

Padres/abuelos/hijos examinan juntos su propia competencia mediática. Esto permite a los participantes reflexionar sobre su propio uso de los medios.

Fuente: Esta actividad se basa en la actividad “dependencia de los medios” de Andreas Pauly de “Let’s play – Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit” página 18

Fotos e imágenes



Fuente de la imagen: www.pixabay.de



Fuente de la imagen: www.pixabay.de



Fuente de la imagen: www.pexels.com (Ketut Subiyanto)

Rango de edad

Esta actividad se puede realizar con niños a partir de 12 años.

Tamaño del grupo: Opción 1: cualquier número

Opción 2: 2 - 4

Objetivos de aprendizaje

Examen crítico de su propio uso de los medios y el de sus hijos/nietos: teléfono inteligente, tableta, computadora, etc. - ¿Profesional de los medios o adicto a los medios? Sensibilización del uso de los medios.

Preparación para la actividad

Opción 1:

Se requieren tarjetas de moderación para esta actividad. Todo el grupo forma un círculo de sillas, por lo que una silla se coloca demasiado pequeña. Luego, un participante se para en el medio y lee una descripción en la tarjeta. Todos aquellos en el grupo a los que se aplica esta descripción se ponen de pie y cambian de lugar con otra persona. Un ejemplo podría ser "Todos los participantes que ya revisaron sus correos electrónicos hoy".

La persona que está en el medio trata de alcanzar un asiento libre para sí misma. Una vez que todos se hayan sentado, deben escribir la descripción que hicieron. Los que permanecen en el círculo deciden una nueva descripción.

Opción 2:

Cree una lista de preguntas sobre el tema de los "medios". Aquí hay algunos ejemplos de preguntas sobre alfabetización mediática. Use estas preguntas dentro de la familia.

- 1 ¿Has leído un libro en las últimas semanas?
- 2 ¿Qué tipo de libro has leído?
- 3 En promedio, ¿cuántas horas al día usa medios digitales como una computadora, un teléfono inteligente o un televisor?
- 4 ¿Con qué frecuencia estás en las redes sociales como Facebook / Instagram / Youtube?
- 5 ¿Con qué frecuencia subes imágenes y otros datos?
- 6 ¿Dónde subes imágenes y otros datos?
- 7 ¿Piensas en el contenido privado antes de subirlo?
- 8 ¿Con qué frecuencia descarga imágenes, videos, música o texto de Internet (en promedio)?
- 9 ¿Qué puede pasar con estos datos?

Actividad paso a paso

OPCIÓN 1

Paso 1: Medios

Todos aquellos que...

- ... naveguen por Internet una media de más de 3 horas al día
- ... hayan ido al cine en las últimas dos semanas
- ... hayan leído un libro en las últimas semanas
- ... ven más de 3 horas de televisión por día en promedio
- ... siempre tienen su teléfono inteligente a mano
- ... leen el diario

Al final de la ronda, evalúan sus tarjetas/respuestas.

- ¿Cómo califica su uso de los medios?
- ¿Utiliza estos medios solo o junto con su familia/hijos?

Paso 2: Red social

Todos aquellos que...

- ... usan Facebook/Instagram/Youtube diariamente
- ... tienen más de 100 amigos en Facebook
- ... suben fotos privadas regularmente
- ... ingresan datos personales sin dudarlo mucho

Al final de la ronda, evalúan sus cartas/respuestas .

- ¿Cómo califica su uso de las redes sociales?
- ¿Conoces personalmente a todos tus amigos en tus redes sociales?
- ¿Le da su número de teléfono, dirección o información personal a amigos en la red social que no conoce personalmente?
- ¿Con qué frecuencia subes fotos privadas tuyas o de tus hijos?

Paso 3: Imagen, música, video, juegos en línea

Todos aquellos que...

- ... han descargado imágenes
- ... han descargado música
- ... han descargado videos
- ... juegan juegos en línea

Al final de la ronda, evalúan sus cartas/respuestas.

- ¿Con qué frecuencia utiliza imágenes de Internet?
- ¿Con qué frecuencia descarga música/videos de Internet?
- ¿Para qué usas estos archivos?
- ¿Has pensado en los derechos de autor?
- ¿Cuántas horas pasas jugando en línea/juegos de computadora?

Discusión grupal:

- ¿Desea cambiar algo sobre su uso de medios?
- ¿Quieres cambiar tu comportamiento de descarga/comportamiento de juego?

OPCIÓN 2**Paso 1: Contesta las siguientes preguntas**

- 1 ¿Has leído un libro en las últimas semanas?
- 2 ¿Qué tipo de libro has leído?
- 3 ¿Cuántas horas en promedio usa medios digitales como una computadora, teléfono inteligente o TV?
- 4 ¿Con qué frecuencia estás en las redes sociales como Facebook / Instagram / Youtube?

Ronda de discusión:

¿Cómo evalúo mi uso de los medios?

¿Puedo cambiar algo? Si es así, ¿qué puedo cambiar, qué quiero cambiar?

Paso 2

- 1 ¿Con qué frecuencia subes imágenes y otros datos?
- 2 ¿Dónde subes imágenes y otros datos?
- 3 ¿Piensas en el contenido privado antes de subirlo?

Ronda de debate:

¿Cómo manejo mis datos personales/privados?

¿Qué datos estoy subiendo?

a que tengo que prestar atención??

Paso 3

- 1 ¿Con qué frecuencia descarga imágenes, videos, música o texto de Internet (en promedio)?
- 2 ¿Tienes permiso para hacer eso?
- 3 ¿Qué puede pasar con estos datos?

Ronda de discusión:

¿Por qué estoy descargando archivos? ¿Con qué propósito?

¿Qué datos subo?

¿Qué debo tener en cuenta al descargar?

Algunas dudas que pueden surgir

Una discusión con los niños puede salirse de control. Las opiniones y percepciones de diferentes generaciones con respecto a la alfabetización mediática pueden ser muy diferentes.

Asegúrese de no alejarse demasiado del sujeto.

Escuche atentamente los argumentos de los participantes de la discusión. No los evalúe inmediatamente.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué aprendiste de esta actividad?
- ¿Qué aprendió su hijo?
- ¿Han ocurrido problemas durante la implementación? Si es así, ¿qué?
- ¿Qué harías diferente en el futuro?

Recomendaciones sobre cómo adaptarse a diferentes grupos de edad

Las instrucciones deben adaptarse a la edad del niño o niños.

Referencias

http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Methodenhandbuch_Medienabhaengigkeit.pdf

7.3 Actividad 2: Ciberacoso

Las redes sociales, los servicios de mensajería y otras aplicaciones permiten o facilitan el ciberacoso y el acoso. A menudo ofrecen no solo las plataformas en las que tiene lugar el acoso o el ciberacoso, sino que también hacen que la información privada de los usuarios sea de acceso público.

El acoso cibernético[1] es insultar, amenazar, exponer o acosar deliberadamente a otras personas a través de Internet y servicios de telefonía móvil durante un período de tiempo. El perpetrador, también conocido como "matón", busca una víctima que no puede o le resulta difícil defenderse de los ataques. Por lo tanto, existe un desequilibrio de poder entre el perpetrador y la víctima, que el perpetrador explota mientras la víctima está socialmente aislada.

El ciberacoso tiene lugar en Internet (p. ej., en las redes sociales, en los portales de vídeo) ya través de los teléfonos inteligentes (p. ej., a través de aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp, llamadas no deseadas o molestas, etc.). A menudo, el acosador actúa de forma anónima para que la víctima no sepa exactamente de quién provienen los ataques. Sin embargo, lo contrario también puede ser cierto para los niños y jóvenes, que pueden conocerse desde su entorno personal "real". Por lo tanto, las víctimas pueden sospechar o saber quién podría estar detrás de los ataques.

El ciberacoso se puede detectar y también combatir en sus primeras etapas. Si notas que un amigo, compañero de clase o familiar cambia repentinamente su comportamiento, necesitas ayuda. Indicaciones de esto son cuando una víctima:

- Actúa con moderación
- Pierde el deseo de comunicarse
- Se aísla del mundo exterior
- Reacciona agresivamente
- Tiene muchas excusas o quejas físicas inexplicables

- O minimiza la situación

Si se presentan estos síntomas, debe hablar con su hijo de inmediato, porque el ciberacoso debe cortarse de raíz para evitar daños.

Si su hijo ya está siendo acosado, siempre es recomendable consultar a un experto. Puede averiguar cómo puede obtener ayuda de la Alianza contra el acoso escolar[2] o de su gobierno local.

Sensibilice a sus hijos sobre el manejo del ciberacoso hablando abiertamente con su hijo sobre el acoso y repasando las diferentes variantes. Dele a su hijo la seguridad de que él o ella siempre puede recurrir a usted.

Descripción

Padres / Abuelos / Hijos, vean el video “Let’s fight it together”

Inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

Subtítulos en alemán: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Subtítulos en español: <https://www.youtube.com/watch?v=IKHdWZ6Xq7U>

Fotos e imágenes



<https://pixabay.com/de/photos/mobbing-cybermobbing-beleidigen-4378156/>



<https://pixabay.com/de/photos/handy-smartphone-whatsapp-messenger-1026122/>



<https://pixabay.com/de/photos/kein-hass-aktion-gegen-cybermobbing-1125176/>

Rango de edad

Esta actividad se puede realizar con niños a partir de 12 años de edad.

Objetivos de aprendizaje

Pensamiento crítico sobre el ciberacoso.

Considere soluciones comunes para una situación de ciberacoso.

Consolidación con juego de roles.

Preparación para la actividad

Para esta actividad necesitas un PC/portátil con acceso a internet y altavoces.

Actividad paso a paso

Primera actividad[4]: “Luchemos juntos”

Parte 1: Ver la película „Luchemos juntos“.

Inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

con subtítulos en alemán: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

con subtítulos en español: <https://www.youtube.com/watch?v=2n1IZar-ygE>

Parte 2: Duración aprox. 10 minutos

En un juego de roles, los siguientes personajes que aparecen en la película están representados por niños y padres/abuelos.

Joe, la madre de Joe, Kim, Rob, el maestro y el director

Si el grupo consta de más de 6 personas, todos los demás participantes pueden apoyar como entrenadores. También pueden actuar como observadores y anotar las posibles soluciones introducidas en el juego.

Procedimiento:

Todos los involucrados se reúnen para una discusión. Deben decidir cómo abordar la situación de ciberacoso.

Primero, los jugadores consultan con sus entrenadores durante unos minutos y consideran cómo podría actuar la persona en su rol.

Luego comienza el juego de roles, en el que los participantes ofrecen sus opiniones e ideas para la resolución de conflictos.

Parte 3: Consolidación de las soluciones propuestas

- Comentarios breves de los 6 jugadores sobre sus sentimientos durante el juego
- Discusión de los resultados
- Se pueden discutir y complementar ideas adicionales para soluciones adicionales en la discusión.

Segunda actividad: Ver la película “Cyberbully”

Versión en alemán: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

Versión en inglés: https://www.youtube.com/watch?v=sKe_TWENIP8

Versión en español: <https://www.youtube.com/watch?v=kmZZZbSx-Xw>

Hay 5 paradas integradas en la película. Respete las indicaciones de tiempo y aclare las preguntas en las paradas individuales, que encontrará a continuación.

1. Detener: 00:05:50 ¿

- Confianza o control?
- ¿Cuidado o responsabilidad?
- ¿Está justificado el control de la madre/padres?
- ¿Pueden/deben los padres vigilar a sus hijos?

2. Parada: 00:15:45 justificada

- ¿Estaba la reacción de Taylor a los comentarios?
- ¿Actuó correctamente?

3. Detener: 00:26:14

- ¿Qué podría hacer Taylor sobre el acoso cibernético?
- ¿Cómo debe actuar?

4. Detener: 00:51:55

- ¿La libertad de expresión le da a alguien el derecho de intimidar?
- ¿Tiene razón el padre de Lindsay?

5. Detener: 01:08:00

- ¿Qué se puede hacer frente al ciberacoso?
- ¿Cómo lidias con el bullying?

Algunas dudas que pueden surgir

Durante la discusión se pueden producir arrebatos emocionales. Manténgase objetivo y tranquilo.

Pueden surgir soluciones controvertidas. Tómese su tiempo y considere las sugerencias de solución de sus hijos sin juzgarlos.

Establezca un límite de tiempo en su discusión.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué aprendieron ustedes/sus hijos del juego de roles?
- ¿Experimentó algún problema durante la implementación? ¿Entonces qué?
- ¿Ha identificado soluciones para usted y sus hijos en caso de que ocurra el ciberacoso?

Recomendaciones para la adaptación a diferentes grupos de edad

Ambas películas son adecuadas para el grupo de edad de 12 a 18 años.

Referencias

Let's fight it together (Luchemos juntos):

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

Cyberbully (Acosador cibernético): <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>

<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/?L=0being-bullied/find-help-and-support> en 25.04.2020

<https://www.anti-bullyingalliance.org.uk/tools-information/if-youre->

<https://www.cybersmile.org/advice-help/category/who-to-call>

Fuente: <https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/> al 10.07.2020

7.4 Actividad 3: Protección en Internet

Los niños primero deben aprender a reconocer y clasificar la información errónea, la agitación deliberada y la falta de respeto. Se puede crear un entorno más seguro para los jóvenes usuarios de Internet restringiendo el acceso al contenido a lo que sea apropiado para su edad. Si los jóvenes son cada vez más independientes en las redes sociales, los padres pueden sensibilizar a sus hijos sobre el odio en la red a través de conversaciones y acordar juntos la

mejor manera de reaccionar ante los comentarios de odio, las teorías de conspiración y las noticias falsas en una variedad de canales. (Consulte el capítulo 7: Información errónea y desinformación)

A pesar de los peligros, Internet también ofrece muchas ventajas. En lugar de prohibir Internet, debe establecer restricciones técnicas en los dispositivos y fortalecer el pensamiento/acción crítico y la competencia mediática de su hijo/hijos.

Recomendaciones para los padres

Preste atención a cualquier cambio en sus hijos. Los modelos poco realistas y los ideales de belleza pueden afectar la percepción de su propia belleza, por ejemplo. Los padres pueden ayudar a sus hijos a desarrollar una conciencia corporal saludable fortaleciendo su confianza en sí mismos. Muchos influencers ahora tratan temas como el amor propio y la individualidad que van más allá del contenido popular habitual.

Descripción

Padres/Abuelos/Niños crean y juegan el “Juego del Conocimiento”.

El juego consta de varias tarjetas con preguntas y respuestas sobre diferentes áreas de seguridad en Internet. Un jugador saca una carta y hace la pregunta a los demás. La primera persona en responder correctamente a la pregunta saca la siguiente carta y hace la siguiente pregunta.

Para que el juego sea más atractivo, los padres deben dar una recompensa por una respuesta correcta. Esto puede ser en forma de fruta o bebida, o un proyecto o actividad agradable para hacer juntos.

Fotos e imágenes



foto de pexels.com del 18.09.2020

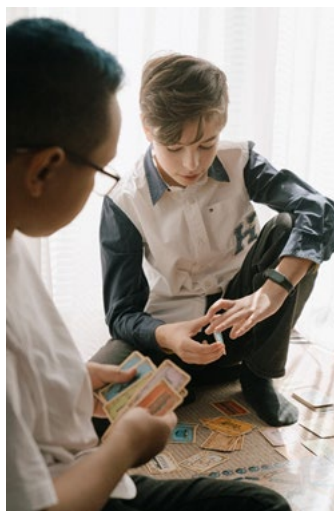


foto de pexels.com del 24.09.2020

Rango de edad

Esta actividad se puede realizar con niños a partir de 10 años.

Objetivos

Detección de páginas web seguras/no seguras. Peligros en Internet.

Manejo consciente en las redes sociales.

Uso compartido de Internet, promoción de la visualización crítica y expansión de la competencia mediática.

Preparación para la actividad

Actividad 1:

Crea el “juego del conocimiento” con tarjetas de moderación junto con tu familia. También necesitas una computadora e internet.

Usen Internet juntos para investigar. Las posibles preguntas pueden ser:

- ¿Cómo reconoce sitios/fuentes confiables?
- ¿Qué son las cookies?
- ¿Qué pasa con la seguridad en las redes sociales?
- ¿Qué es la netiqueta?
- ¿Qué son los derechos de autor?

Usando la información que encuentre, crea las cartas de juego. Cuantas más cartas tengas, más emocionante se vuelve el juego.

En la sección Actividad paso a paso, le damos sugerencias sobre las preguntas de conocimiento y también le damos las páginas de este documento. Por supuesto, también puedes buscar otras preguntas que te gustaría incluir en tu juego.

Actividad 2:

Para esta actividad necesitas el "Juego del Conocimiento".

Actividad paso a paso

Actividad 1:

Procedimiento:

Todos los involucrados se reúnen para considerar las preguntas y respuestas a los temas individuales y escribirlas en una tarjeta de moderación. Debe haber al menos 3 tarjetas para cada parte (parte 1 a parte 5).

Parte 1: Sitios confiables / Cookies

Ejemplo de pregunta: ¿Cómo reconocer un sitio confiable?

Respuesta/s:

- en la lista del motor de búsqueda
- utiliza https
- Estado de seguridad de la página – Bloquear antes de la dirección
- Finalización de la: .com, .net, .info, .edu
- el idioma utilizado en el sitio web que
- anuncia el
- enlace de contacto existente,...

Ejemplo de pregunta : ¿Qué nos dice https sobre una página web?

Respuesta/s:

- Es una página segura cuya firma se puede visualizar.

Ejemplo de pregunta: ¿Qué son las cookies?

Respuesta/s:

- Datos que se almacenan temporalmente cuando visitas el sitio web.

Parte 2: Consejos de seguridad para las redes sociales

Ejemplo de pregunta: ¿Cómo debe construirse una contraseña segura?

Respuesta/s:

- al menos 8 caracteres en
- mayúsculas/minúsculas, caracteres especiales, usar números.

Ejemplo de pregunta: ¿Cómo manejar las solicitudes de contacto?

Respuesta/s:

- agregue solo personas conocidas del mundo real a la lista de contactos

Ejemplo de pregunta: ¿Cómo respondo a los comentarios de odio y al acoso cibernético?

Respuesta/s

- notifique al operador de inmediato
- obtenga asesoramiento de la policía en caso de sospecha de delitos

Parte 3: Derechos en Internet / Copyright

Ejemplo de pregunta: ¿Se pueden descargar fotos, música o textos simplemente?

Respuesta/s:

- No. Estos son propiedad intelectual y solo pueden usarse con el permiso del creador.
- Sí, si ha sido liberado para su uso posterior por parte del fotógrafo, compositor o autor.

Parte 4: Publicidad y trampas de costos

Ejemplo de pregunta: ¿Qué es la facturación WAP?

Respuesta/s: La

- facturación WAP es una manera fácil de comprar contenido a través de la factura de tu teléfono móvil.

Ejemplo de pregunta: ¿Qué contenido se vende con facturación WAP?

Respuesta/s:

- por ejemplo, tonos de llamada, fondos de pantalla, niveles adicionales para juegos originalmente gratuitos

Parte 5: Protección de la privacidad

Ejemplo de pregunta: ¿Cómo protejo mi privacidad?

Respuesta/s:

- no divulgar datos personales
- no aceptar todas las solicitudes de contacto

También puede crear tarjetas con otras preguntas y respuestas junto con sus hijos.

Las preguntas anteriores también están disponibles listas para imprimir: Imprima el archivo Knowledge-Game.pdf, recorte las tarjetas dobles y dóblelas de manera que un lado muestre la pregunta y el otro lado la respuesta.

[Juego de conocimiento como archivo de Word](#) [Juego de conocimiento como archivo PDF](#)

Actividad 2:

Procedimiento:

Cuando se hayan creado todas las tarjetas, el grupo puede jugar.

El primer jugador saca una carta y hace la pregunta a los demás. La primera persona en responder correctamente a la pregunta saca la siguiente carta y hace la pregunta sobre ella.

Algunas dudas que pueden surgir

Durante el juego puede haber discusiones y discusiones. Mantente objetivo y tranquilo.

Establece un límite de tiempo para el juego. Si juegas demasiado, puede volverse aburrido y, por lo tanto, contraproducente.

Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Qué aprendiste tú/tus hijos del juego del conocimiento?
- ¿Has aprendido a usar internet de forma consciente y segura?
- ¿Ha desarrollado un ojo confiado para la computadora?

Recomendaciones para adaptaciones a diferentes grupos de edad

Para niños más pequeños (10-13 años) use un lenguaje más simple.

Nuestra recomendación es que las preguntas y respuestas se creen en familia, es decir, padres, abuelos e hijos juntos. Al hacerlo, la familia aprende los puntos importantes juntos y formula las preguntas y respuestas con sus propias palabras.

Referencias

<https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist> del 25.04.2020

<https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen> del 25.04.2020

https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html del 25.04.2020

[https:// www.wikipedia.de](https://www.wikipedia.de)

8 Anexo

8.1 Cómo ayudar a su hijo a detectar noticias falsas

Cómo ¿Qué tan bueno es su hijo para decidir qué es verdad y qué no? Echamos un vistazo a cómo ayudarlos a desarrollar la alfabetización digital e identificar "noticias falsas" en nuestro mundo conectado.

A principios de 2019, estalló una ráfaga de historias de miedo sobre el 'Momo Challenge', en el que un personaje extraño pirateaba WhatsApp y comenzaba a plantear desafíos peligrosos a los niños, lo que los conducía a autolesiones e incluso al suicidio. Fuentes de noticias nacionales y mundiales informaron sobre la historia, y las advertencias sobre el desafío, que aparentemente fue responsable de la muerte de 130 niños rusos, se volvieron virales. Pero unos días después, se supo que Momo Challenge era un engaño, o una noticia falsa, como es más probable que lo llamemos.

En el mundo actual, los niños se están volviendo cada vez más "alfabetizados digitalmente", desarrollando la capacidad de vivir, trabajar, aprender, participar y prosperar en una sociedad digital.

Una parte clave de esto es poder identificar noticias falsas.

A medida que evoluciona la tecnología, también lo hacen los requisitos para comprender las nuevas formas en que recibimos y compartimos información. Los niños que crecen con acceso instantáneo a una cantidad inmanejable de contenido deben saber cuándo y qué creer. Tienen que cuestionar todo.

La investigación del National Literacy Trust sugiere que la mitad de los padres del Reino Unido están preocupados por el impacto de la desinformación en la vida de sus hijos y no creen que sus hijos tengan las habilidades para detectar noticias falsas; es más, el 40 % de los padres encuestados admitieron haber caído en la trampa de las noticias falsas.

Por qué es importante la alfabetización digital

Muchos adultos asumen que la capacidad de los niños para manejar dispositivos móviles significa que son alfabetizados digitalmente, pero simplemente no es así.

También se trata de la necesidad de evaluar y filtrar la información que encuentran en línea, ya sea en sitios web, en las noticias o en las redes sociales.

Esta es una habilidad importante a medida que avanzan en la educación y estudian cada vez más de forma independiente, asegurando que su investigación y trabajo escolar sean lo más precisos posible.

Pero no es solo en el aula donde los niños necesitan alfabetización digital.

Fuera de la escuela, ser capaces de evaluar críticamente la información que encuentran en línea o impresa, o escuchar de boca en boca, puede tener un impacto en su bienestar y garantizar que no serán perturbados por historias de miedo (como el Momo Challenge), o descarriados por cosas que ven en las redes sociales. Tampoco difundirán inadvertidamente información falsa ellos mismos.

Idealmente, los cimientos para la alfabetización digital deben establecerse a partir de los 5 años de edad.

Si se hace bien, los niños crecen siendo capaces de evaluar lo que encuentran.

Por qué desarrollar la alfabetización digital puede ser complicado

Los niños tienen que hacer frente a una avalancha de información que está disponible al alcance de la mano. Pero una gran cantidad de esto es de mala calidad o no es fácil de entender para ellos.

Parte del problema es que desde las primeras etapas de la vida, a los niños se les enseña a creer lo que dicen los adultos.

A medida que avanzan en la escuela, a menudo se les dice que investiguen algo sin que nunca se les enseñe dónde buscar y cómo hacerlo.

En la adolescencia, las redes sociales también comienzan a tener un impacto, y como los amigos suelen tener una influencia mucho mayor que las figuras de autoridad, es fácil ver cómo la información errónea puede propagarse y volverse viral.

Las diferentes formas de información engañosa

Algunas de las fuentes de información errónea que su hijo puede encontrar incluyen:

- **Engaños** como el Momo Challenge y las historias que se informan con frecuencia sobre la muerte de celebridades en las que la persona en cuestión está viva y coleando.
- **Contenido 'objetivo' generado por el usuario**, como Wikipedia, a menudo en la parte superior de las búsquedas en Internet y, por lo tanto, la fuente de acceso para muchos niños.
- **Medios de comunicación** que tienen un sesgo político.
- **Blogs y vlogs**, como en YouTube, donde las opiniones de una persona se presentan como hechos.
- **Información desactualizada**, por ejemplo, noticias que datan de varios años.
- **Redes sociales**, donde las personas suelen compartir historias sin comprobar si son ciertas.

Cómo ayudar a su hijo a detectar noticias falsas

Como adultos, puede ser difícil detectar noticias falsas, entonces, ¿cómo podemos equipar a nuestros hijos con las habilidades que necesitan para identificarlas?

1. Evalúe el idioma y la estructura de los sitios web

Es más probable que los web que son fáciles de usar y están escritos en un inglés sencillo sean precisos y confiables que aquellos que oscurecen la información con jerga, waffle o fuentes y formatos difíciles de leer

2. Mire la publicidad

Explíquele a su hijo cómo la publicidad afecta el contenido de una fuente. Enséñeles a buscar términos que signifiquen que el contenido puede haber sido influenciado por un anunciante, como "publirreportaje", "patrocinado" o "promocionado".

3. Anímelos a usar fuentes alternativas

Es importante que los niños estén expuestos y experimenten diferentes tipos de información, en formatos digitales y formatos más tradicionales. Las escuelas, las bibliotecas y los libros pueden ayudar con esto.

Las fuentes de noticias que están específicamente dirigidas a los niños suelen ser buenos lugares para buscar información confiable presentada en términos simples, como [periódicos educativos](#) como [First News](#) y [The Week Junior](#).

En el Reino Unido, el [NoticiasWise](#) El proyecto, lanzado por [The Guardian Foundation](#), [National Literacy Trust](#) y [PSHE Association](#) y financiado por Google, tiene como objetivo equipar a los niños con las habilidades y el conocimiento que necesitan para interactuar, cuestionar y disfrutar las noticias. Los recursos gratuitos de NewsWise incluyen [NewsWise Navigator](#), que ayuda a los padres y a los niños a cuestionar las noticias sobre las que no están seguros.

4. Enséñeles a hacer referencias cruzadas

Si una historia o un hecho se informan de manera consistente en varios sitios web, publicaciones o libros, es más probable que sea preciso. A los niños mayores se les puede enseñar **acomparar múltiples fuentes** para ver si la información coincide con todas ellas.

5. Fomentar la exactitud de los hechos en su trabajo

En las escuelas primarias, a menudo se hace demasiado hincapié en la presentación, y se premia el trabajo general en lugar del contenido.

Si está ayudando con la tarea, anime a su hijo a prestar atención a la calidad de la información que comparte, y no solo a las imágenes y los trucos de PowerPoint.

6. Aprende jugando

[Interland de Google](#) (en español: [Interland](#)) es divertido y enseña principios como 'verifique que sea real' y 'piense antes de compartir'.

Interland es **un juego de escritorio interactivo diseñado para niños de ocho a doce años**. Muchos estudiantes a menudo reciben independencia o responsabilidad en línea a esta edad. ... For example, in Reality River, students learn how to identify online phishers. And in Kind Kingdom, students manage cyberbullies and spread positivity.

7. Mire las fechas

No es inusual que las noticias de años atrás resurjan y comiencen a ser tendencia, así que enséñele a su hijo a mirar la fecha de publicación. Lo mismo se aplica al contenido fáctico, como consejos de salud y cualquier cosa que contenga estadísticas: verifique cuándo se revisó por última vez, ya que puede haber sido reemplazado por información más reciente.

8. Investigue al autor

Anime a su hijo a investigar un poco para ver si el autor de una información parece digno de confianza. ¡Es probable que un profesional en su campo sea más confiable que su YouTuber favorito!

9. Use fuentes respetadas

La información en Wikipedia, YouTube e Instagram, la primera opción de sitios web de muchos niños, a menudo es engañosa.

10. Aprenda a detectar el *clickbait*

Todos somos propensos a dejarnos atraer por un titular sensacionalista, pero muchos medios usan estos titulares de 'clickbait' para atraer a las personas a historias que no son historias. Explíquelo a su hijo que es importante no tomar un titular o una

salpicadura de las redes sociales al pie de la letra, y leer la historia completa antes de decidir si es real, falsa o exagerada.

11. Hable sobre ello

Podría decirse que la mejor manera de ayudar a su hijo a alfabetizarse digitalmente es hablar sobre lo que está haciendo y viendo en línea. Discuta el tema, busquen respuestas a sus preguntas juntos, pídeles que le expliquen algo para verificar su comprensión y ayúdelos a evaluar la confiabilidad de lo que leen.

Los maestros o bibliotecarios también pueden participar en discusiones con los niños sobre lo que es real y confiable y lo que no lo es.

12. Comparta con cuidado

Las noticias falsas cobran fuerza cuando comienzan a difundirse ampliamente, a menudo en las redes sociales. Enséñele a su hijo a leer historias o publicaciones detenidamente y evalúe qué tan confiables son antes de presionar 'compartir', y recuérdle que solo porque su amigo o vlogger favorito haya compartido algo, no significa necesariamente que sea verdad.

13. ¿Demasiado loco para ser verdad?

Finalmente, enséñele a su hijo a confiar en sus instintos. ¿Suena algo completamente ridículo? Puede ser una broma o una sátira disfrazada de información confiable. ¿Suena demasiado bueno para ser verdad? ¡Probablemente lo sea!

¡PENSAMIENTO CRÍTICO!

9. Anexo II

Tarjetas para la actividad de Impacto Ambiental