



mönstruös
en **red**

Guía para
educadores





Sésamo: *Monstruos en red* es una creación de

sesameworkshop.

Sesame Workshop es la organización sin ánimo de lucro que revolucionó la programación televisiva infantil con el memorable programa Sesame Street. Sesame Workshop produce Plaza Sésamo en América Latina, numerosas versiones locales vistas en más de 150 países y otros aclamados programas que ayudan a cerrar brechas educativas. Nuestro contenido cubre necesidades críticas para el desarrollo integral de niñas y niños, incluyendo la lectoescritura, la salud, el desarrollo socio-emocional y el respeto y entendimiento mutuos, y se encuentra disponible en múltiples formatos y plataformas. Conozca más sobre nuestro trabajo en www.sesameworkshop.org

Esta iniciativa ha sido posible gracias al apoyo de:

INAI

El Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales es el órgano del Estado mexicano encargado de garantizar los derechos de las personas a la información pública y a la protección de sus datos personales, así como promover una cultura de transparencia, rendición de cuentas y debido tratamiento de datos personales para el fortalecimiento de una sociedad incluyente y participativa.

Los objetivos del INAI son, entre otros: garantizar el óptimo cumplimiento de los derechos de acceso a la información pública y la protección de datos personales; promover el pleno ejercicio de los derechos de acceso a la información pública y de protección de datos personales, así como la

“Sesame Workshop ©, “Plaza Sésamo” ©, y todos los personajes, marcas, y elementos de diseño asociados son propiedad de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

transparencia y apertura de las instituciones públicas; coordinar el Sistema Nacional de Transparencia y de Protección de Datos Personales, para que los órganos garantes establezcan, apliquen y evalúen acciones de acceso a la información pública, protección y debido tratamiento de datos personales, e impulsar el desempeño organizacional y promover un modelo institucional de servicio público orientado a resultados con un enfoque de derechos humanos y perspectiva de género.

Para mayor información sobre el INAI, visite www.inai.org.mx





Contenidos

TITULO

TEMA

[continua en la siguiente página]



Contenidos

TITULO

TEMA

[continua en la siguiente página]



Contenidos

TITULO

TEMA



Guía para educadores

¡Bienvenidas y bienvenidos a *Sésamo: ¡Monstruos en red!*

El uso seguro de las nuevas tecnologías ofrece a adultos, niñas y niños infinitas oportunidades para explorar, crear y aprender en la cotidianidad. Con *Sésamo: Monstruos en red* ustedes se embarcarán en una aventura multimediática en la cual, de la mano de niñas y niños, podrán descubrir cómo hacer un uso provechoso y seguro de estas emocionantes herramientas.

Esta guía ofrece sugerencias y soporte para usar creativamente estos materiales en los distintos entornos educativos en los que se encuentren. En ella encontrarán:

- » Una descripción de las metas educativas de *Sésamo: Monstruos en red* y de los contenidos que forman parte de este programa.
- » Sugerencias para hacer uso de estos contenidos como herramientas educativas con sus estudiantes.
- » Actividades para reforzar los aprendizajes en entornos educativos.

¡Más herramientas!

Pueden encontrar los siguientes recursos en www.sesamo.com/monstruosenred



Videos: Todas las historias que conforman *Sésamo: Monstruos en red*, así como canciones, animaciones y segmentos documentales se encuentran en esta sección.



Juegos: En esta sección encontrarán dos juegos digitales, “El nido de Abelardo” y “En la feria con Elmo”. Aquí, también, encontrarán la versión interactiva del libro digital “La fiesta de Elmo” que muestra algunos usos de la tecnología al mismo tiempo que apoya a niñas y niños a trabajar en sus habilidades de pre-lectura.



Art Maker: Aquí se encuentran cinco cuadros temáticos para crear arte digital, niñas y niños podrán imprimir sus obras de arte o guardarlas en su computadora y compartir con amigos y familiares.



Actividades: Ubicada en este espacio está la versión desplegable del libro digital “La fiesta de Elmo”, podrán leerlo con niñas y niños mientras lo muestran en pantalla, y a través de él aprenderán sobre la importancia de no compartir sus datos personales.



Muppets: podrán encontrar una descripción de la personalidad e intereses de los personajes de Sésamo.

Para Adultos



Guía para madres, padres y cuidadores: Esta herramienta ha sido diseñada especialmente para ayudar a las familias a explorar juntos las nuevas tecnologías y a fomentar en las niñas y los niños buenos hábitos de uso.



Video tutorial: Este video recorre brevemente las metas educativas de *Sésamo: Monstruos en red*, los contenidos que están disponibles en la plataforma y ejemplos de usos de estos contenidos en espacios educativos.





Sobre *Sésamo:* *Monstruos en red*

Sésamo: Monstruos en red es una estimulante serie llena de aventuras y experiencias, que explora las posibilidades increíbles de las nuevas tecnologías y los hábitos de uso creativo y seguro que permiten que su impacto sea provechoso. Las historias, animaciones, canciones y segmentos documentales que conforman la serie recorren estos temas de manera atractiva para niñas y niños. En ellos vemos a nuestros queridos Muppets Abelardo, Pancho, Elmo y Lola, descubriendo el mundo digital de la mano de sus nuevas amigas Chip y Gina.

Con estos contenidos se busca que niñas y niños desarrollen buenos hábitos de uso de las nuevas tecnologías y aprovechen su curiosidad natural hacia ellas para complementar los procesos de aprendizaje que son parte esencial de los primeros años de su vida. Así mismo, se busca ofrecer oportunidades para que madres, padres, cuidadores y educadores emprendan una conversación sostenida con niñas y niños sobre la tecnología, sus usos seguros, cómo proteger sus datos personales y su privacidad.

Usando estos materiales

La presente Guía para Educadores es una **herramienta de apoyo** para ayudarles a acompañar a sus estudiantes en sus exploraciones con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Esta guía ha sido pensada como complemento a los contenidos de *Sésamo: Monstruos en red* y **busca facilitar su uso en ambientes educativos**. Con este recurso esperamos ayudarles a descubrir nuevas maneras de aprovechar la atracción que sienten niñas y niños hacia la tecnología para que ésta contribuya a su desarrollo integral y sea usada siempre de modo provechoso y seguro, que garantice su privacidad y la protección de sus datos personales.

Los contenidos de *Sésamo: Monstruos en red* han sido pensados para **estimular la discusión y el trabajo** en torno a seis procesos básicos: la interpretación, la participación, la solución de problemas, la autorregulación, la seguridad y el conocimiento. Si bien recomendamos que niñas, niños y educadores vean el contenido juntos, es importante que ustedes lo vean antes de presentárselo a niñas y niños para familiarizarse con éste, identificar las

áreas que desean enfatizar, y tener oportunidad de preparar actividades para antes y después de verlo. De esta manera la experiencia de usar el contenido se convierte en una aventura educativa compartida.

En las siguientes páginas encontrará ideas para usar los contenidos disponibles en la plataforma de *Sésamo: Monstruos en red* en su entorno educativo. Estas ideas no son exhaustivas, pero sí buscan ser un estímulo para su creatividad.



Cómo usar *Sésamo: Monstruos en red* como herramienta educativa.



Viendo el contenido de la serie



Antes: Antes de ver alguno de los episodios puede promover el interés de las niñas y niños en el programa discutiendo lo que ya saben sobre el tema y planeando actividades que se puedan hacer para prepararse. Puede mostrarles una imagen o contarles una historia relacionada con el tema.

Durante: Mientras observan el episodio puede incentivar a las niñas y niños a pensar en lo que ya saben y aprender algo nuevo pidiéndoles que estén atentos a cosas específicas (por ejemplo: palabras, imágenes o ideas). Puede hablar durante el episodio, resaltando cosas que las niñas y niños puedan ya conocer y cosas que puedan ser nuevas para ellos. Además de los videos hay varias canciones que podrán aprender y cantar juntos.

Después: Al finalizar el episodio o el segmento visto puede ayudar a las niñas y niños a reforzar el aprendizaje iniciando una conversación sobre lo visto. Puede preguntarles qué fue lo que sucedió, qué aprendieron los personajes, qué palabras nuevas escucharon y qué fue lo que más les gustó. Así mismo, si tienen preguntas o dudas sobre lo visto, pueden abordarlas en ese momento.



2.

Explorando los juegos

La plataforma contiene tres juegos que, además de aprovechar la curiosidad de las niñas y los niños hacia la tecnología, apoyan el desarrollo de destrezas importantes para que hagan un uso seguro e intencionado de ellas. Al usar los juegos invite a las niñas y niños a reflexionar sobre las habilidades que necesitan para completar cada tarea (por ejemplo: recordar instrucciones, buscar patrones, identificar herramientas) y ayúdelos a encontrar otras actividades en las cuales esas habilidades puedan ser de utilidad.



3.

Haciendo actividades

Hacer actividades relacionadas con los episodios estimulará a niñas y niños a recordar lo aprendido, entender los conceptos nuevos y aprender activamente. Pueden planear actividades artísticas, investigativas o juegos que tomen como referencia los aprendizajes o las historias presentadas en los videos.



4.

Contando historias

Las historias presentadas en los videos pueden servir como punto de partida para que niñas, niños y adultos creen y cuenten sus propias historias relacionadas con lo visto y aprendido. Diviértanse creando sus propios cuentos haciendo uso de diferentes medios (escritos, verbales, audiovisuales, etc.).



Metas educativas

Cada día surgen nuevas tecnologías que nos permiten comunicarnos, interactuar con otros y construir cosas que antes solo existían en nuestra imaginación. No obstante, las habilidades que nos permiten aprovechar estas nuevas herramientas y usarlas de manera segura y benéfica han sido parte desde siempre de los procesos que niñas y niños emprenden diariamente como parte de su desarrollo.

Procesos claves que se desarrollan en la serie:

Los contenidos de la serie tienen en cuenta diferentes procesos que ayudan a que las niñas y niños más pequeños puedan emprender sus primeras exploraciones de las nuevas tecnologías de una manera segura y provechosa al mismo tiempo que se promueve una cultura de protección de datos personales y de la privacidad a una edad oportuna, a través de uno de los medios más eficientes: la educación digital. Estos procesos muchas veces se entrecruzan ya que forman parte del desarrollo integral de las y los más chicos, incluso en circunstancias en las que la tecnología no está presente.

Seis procesos principales han sido identificados como los más esenciales para el proceso de apropiación segura y provechosa de las nuevas tecnologías. Estos se detallan a continuación.





Interpretación

1. Considera información de distintas fuentes para formar una opinión.
2. Formula preguntas sobre el significado de un texto.
3. Llega a conclusiones.
4. Sigue una historia a través de múltiples medios.
5. Lee imágenes, videos, canciones, etc.
6. Hace lecturas dialógicas de textos diversos.

Participación

1. Reconoce que es parte de una comunidad y de un mundo más amplio y compartido con personas distintas.
2. Se expresa con claridad, respeto y creatividad.
3. Escucha activamente y respeta la diferencia de opiniones.
4. Toma responsabilidad por sus actuaciones.
5. Expresa ideas e historias a través de varios medios.
6. Entiende que distintos grupos tienen distintas reglas y que puede adaptarse a ellas.
7. Se interesa en participar y contribuir al bienestar de su entorno inmediato y comunitario.

Solución de problemas

1. Identifica algunas maneras en las que las TIC pueden ayudarle a encontrar soluciones a sus necesidades.
2. Usa su imaginación para encontrar soluciones creativas a problemas.
3. Incorpora ideas relacionadas con sus experiencias con la tecnología a sus juegos.
4. Colabora con otros para diseñar e implementar soluciones.

Autoregulación

1. Entiende y maneja sus emociones.
2. Controla sus impulsos.
3. Practica sus habilidades.
4. Reflexiona antes de tomar una decisión.
5. Acepta que ciertas actividades requieren límites.
6. Juega con otros de manera justa.
7. Se integra a un juego o actividad.
8. Perseverar en una tarea propuesta.
9. Planear para hacer una actividad.
10. Retiene información relevante.
11. Transfiere experiencia de un problema a otro.
12. Evalúa distintas maneras de abordar una situación y elige la mejor.

Seguridad

1. Identifica situaciones de riesgo que deben comunicarle a un adulto.
2. Comunica a sus cuidadores cuando se encuentran en una situación que no entienden o que le atemoriza.
3. Conoce qué son los datos personales, reconoce la importancia que tienen y siempre solicita ayuda de un adulto de confianza para distinguir las situaciones en que es seguro compartirlos.
4. Entiende que su navegación por Internet y el uso de otros dispositivos digitales debe limitarse a los sitios, aplicaciones y contenidos aprobados por sus cuidadores.
5. Acepta que el tiempo para usar dispositivos digitales es limitado y que debe complementarse con otras actividades y con el descanso.

Conocimiento

1. Observa y experimenta con los recursos tecnológicos a su disposición.
2. Entiende el papel de la tecnología en la sociedad.
3. Asocia distintas herramientas tecnológicas con distintas funciones.
4. Usa su creatividad para imaginarse nuevas tecnologías que sirvan para resolver problemas que tiene la gente.
5. Reconoce vocabulario relacionado con la tecnología, datos personales y privacidad.

VOCABULARIO CLAVE

interpretar: explicar lo que algo significa.

cuestionar: preguntarse cuál es el significado real de algo.

evaluar: estimar cuál es el valor de algo de manera cuidadosa.

analizar: estudiar algo de manera detallada para entenderlo mejor.

medio de comunicación: las personas y las organizaciones dedicados a transmitir información al público.

síntesis: resumen de los elementos que componen o se saben sobre un tema.

conclusión: una decisión final que se forma después de evaluar o investigar algo.



Interpretación

El conjunto de capacidades que permiten analizar críticamente información presentada en distintos formatos y proveniente de diversas fuentes y construir significados a partir de ella.

Cuando se trabaja en el desarrollo de habilidades interpretativas, se busca que las niñas y los niños puedan:

- Leer textos básicos expresados a través de distintos medios no escritos (imagen, video, canción), capturar su significado y descifrar su intención.
- Sintetizar información proveniente de distintas fuentes para formar una opinión.
- Seguir una historia a través de distintos medios.
- Formular y responder preguntas sobre el significado e intención de los mensajes que reciben a través de los medios.

PODEMOS ESTIMULAR LA INTERPRETACIÓN,

- Formulando preguntas que incentiven la identificación de mensajes en distintas expresiones o contenidos observados.
- Invitando a las niñas y niños a que sinteticen varias piezas de información y produzcan conclusiones tras evaluarlas.
- Motivando el uso de evidencia para responder preguntas, enfocándose en argumentar el porqué de las respuestas.
- Modelando la búsqueda y el análisis de distintos puntos de vista.

HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
Mr. Monstruo	Clasificación: hechos vs. Opiniones y realidad vs. ficción	<ul style="list-style-type: none"> • Proveer herramientas para ayudar a las niñas y niños a diferenciar los hechos de las opiniones y la realidad de la ficción. • Modelar el proceso de clasificación entre hechos y opiniones en la interpretación de información. 	Juicio	Pancho quiere participar en el concurso de Mr. Monstruo y busca por Internet cómo ponerse en forma en un solo día. Lola lo encuentra haciendo unos ejercicios que le recomendaron en la red, que resultan un poco extraños. Finalmente se dan cuenta de que Gina la gallina es quien le está dando los consejos que, en su opinión, son útiles. Pancho debe aprender que las opiniones y los hechos son cosas distintas.
La flor	Fuentes de información, su utilidad y validez.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelar el proceso de recolección y análisis de información, enfatizando la importancia de utilizar varias fuentes. • Invitar a los niños a contrastar piezas de información con sus fuentes para establecer su relevancia y veracidad. • Evidenciar que distintas fuentes de información tienen diferentes ventajas. 	Síntesis	Abelardo le regala una flor a Chip y Gina, pero nadie sabe cómo cuidarla. Aunque buscan por Internet cómo cuidar plantas, no saben qué especie es. Entonces, Pancho le envía una foto de la flor a su abuela Eduviges por correo electrónico, para que le indique cómo hacerlo. Gracias a la sabiduría de la abuela Eduviges aprenden que las orquídeas necesitan poca agua y poca luz, pero mucho amor.
El eclipse	Investigación.	<ul style="list-style-type: none"> • Proveer herramientas para ayudar a los niños a ponderar el valor de piezas de información. • Invitar a los niños a evaluar confiabilidad de información y resaltar la importancia de hacerlo. • Desarrollar destrezas para sintetizar información. 	Juicio Síntesis	Chip muy emocionada les habla a Elmo, Lola, Abelardo y Gina sobre el eclipse, pero ellos no tienen ni idea de lo que es. Cuando se lanzan a investigar, buscando en libros, Internet y haciendo entrevistas, se dan cuenta de que nadie sabe a ciencia cierta lo que es y cómo verlo con seguridad. Ante su confusión deciden ir a la fuente y una excéntrica astrónoma finalmente les resuelve sus inquietudes.
Coco, el perro	Análisis e interpretación de mensajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños a formular preguntas sobre el significado de los "textos" (historias, videos, canciones, imágenes) a los que están expuestos. 	Pensamiento crítico Lectura transmediática	Elmo cae presa de la publicidad cuando ve un comercial de Coco el perro y se convence de que comiendo mucho cereal podrá "hacerse fuerte". Aunque Elmo quiere imitarlo y empieza a comer mucho cereal, pronto se da cuenta de que no está funcionando. Chip y Elmo reflexionan sobre su experiencia y Elmo aprende que debe pensar sobre lo que ve, lee o escucha antes de creerlo todo.

Actividades para ambientes educativos:

Menores de 3 años

- Implementar técnicas de lectura que propicien el diálogo y la reflexión, sin limitarse a los libros. Por ejemplo, al ver una imagen, un video o al estar jugando un video juego preguntar ¿qué crees está pasando?, ¿cómo crees que se está sintiendo esa persona?, ¿qué otra cosa podría estar pasando?
- Tomar una canción o una historia conocida por niñas y niños y crear con ellos una versión alternativa usando otro punto de vista. Por ejemplo, contar la historia de “Caperucita Roja” desde la perspectiva del lobo, o de la abuela, o crear una versión de “Ricitos de oro” desde la perspectiva de Ricitos.
- Analice los contenidos de los contenidos digitales que más llamen la atención de niñas y niños atención, por ejemplo al jugar un video juego describan de qué trata, que elementos no es posible llevarlos a cabo en la vida real, etc.

3 a 5 años

- Proponer pequeñas tareas de investigación a niñas y niños en las que deban conseguir información haciendo preguntas en su entorno familiar o comunitario y presentar sus resultados al grupo. Muestra cuál de esas preguntas tiene que ver con los datos personales y privacidad y hablen sobre la manera correcta de tratarlos.
- Invitar a niñas y niños a contar todo lo que sepan sobre un determinado contenido digital (ej.: ¿qué sabemos sobre los video juegos? ¿qué sabemos sobre el Internet?). Luego pedirles que averigüen algo nuevo sobre ese tema con el apoyo de sus padres o cuidadores y lo compartan al día siguiente con el grupo.

- Invitar a niñas y niños a crear historias en las que deban considerar más de un punto de vista (ej.: si la historia trata sobre un mono que se escapa en el bosque buscando una aventura, ¿qué estaban pensando sus padres?)

6 a 7 años

- Solicitar pequeñas tareas de investigación en las que niñas y niños deban presentar las fuentes de donde obtuvieron la información, así como sus hallazgos. Alternativamente, pedir que consulten dos o más fuentes y contrasten la información que obtuvieron en cada una. Has énfasis en el cuidado que deben tener al manejar los datos personales de las fuentes para respetar su privacidad.
- Jugar Hecho vs. Opinión. Presentar un conjunto de ideas en las que se incluyan hechos (ej.: la tierra gira alrededor del sol) y opiniones (ej.: es mejor jugar video juegos que ir al parque) y vayan en círculo decidiendo si son hechos u opiniones. Luego pueden alternar para que los niños sean quienes presenten la afirmación y decidan si es un hecho o una opinión.

Conectar con experiencias:

- Piensen en un comercial que hayan visto en televisión o escuchado en la radio, ¿qué creen que significa?
- ¿Cuál es su cuento favorito? ¿Podrían imaginarse otro final para esa historia?
- ¿Pueden recordar una situación en la que hayan cambiado de opinión sobre algo? ¿Qué hizo que cambiaran su manera de pensar?



Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios.



Mr. Monstruo.

- » ¿Qué pasa con Pancho en el episodio?
- » ¿Qué pudo haber hecho Pancho para evitar la confusión con la información que encontró en la web?
- » Recuerdan que Gina publicó una opinión sobre cómo ponerse en forma, ¿qué es una opinión?
- » ¿Cómo podemos saber cuando algo es un hecho y cuándo es una opinión?
- » ¿Cómo saber quién está del otro lado de la computadora? ¿es seguro estar en contacto con personas que no conocemos en la vida real?

La flor.

- » ¿Qué pasó cuando Abelardo le regaló la flor a Chip y Gina?
- » ¿Dónde buscaron información? ¿Dónde más podrían haber buscado?
- » ¿Cómo lograron resolver su problema? ¿Cómo usaron la tecnología para encontrar una solución?
- » ¿Qué aprendieron los personajes sobre el cuidado de la flor?
- » ¿Qué debemos hacer cuando por Internet nos piden compartir nuestros datos personales?

El eclipse.

- » ¿Qué es un eclipse?
- » ¿Qué hicieron Abelardo, Elmo, Lola y Gina para averiguar qué era un eclipse?
- » Encontraron información en distintas partes, ¿Cómo resolvieron cuál era la mejor respuesta?
- » ¿Consideras que toda la información que hay en Internet es real?
- » ¿Qué podemos hacer si tenemos dudas sobre la veracidad de la información que obtenemos de la red?
- » ¿Por qué crees que es importante consultar varias fuentes cuando tenemos una pregunta?

Coco: el perro.

- » ¿Quién era Coco el perro?
- » ¿Por qué crees que Elmo creyó que debía comer mucho cereal para ser fuerte?
- » ¿Qué crees que aprendió Elmo?
- » ¿Cómo podemos saber si lo que estamos leyendo, viendo o escuchando es real?
- » ¿Podemos creer todo lo que dicen los anuncios?

VOCABULARIO CLAVE

escuchar: prestarle atención a alguien o a algo para oír y entender lo que está diciendo.

participar: involucrarse con otras personas en un evento o actividad para hacer algo.

creatividad: la capacidad para hacer cosas nuevas o pensar ideas nuevas.

expresión: la manera en que se comunican los pensamientos, ideas o sentimientos a través de palabras, imágenes u otros métodos.



Participación

Forma parte de este proceso el grupo de disposiciones y habilidades para expresarse efectivamente e involucrarse en diálogos constructivos con múltiples actores en diversas comunidades.

Al fomentar la participación se busca que las niñas y los niños puedan:

- Ser conscientes sobre la existencia de un mundo más grande en el que vivimos todos.
- Identificar cómo las nuevas TIC nos ayudan a conectarnos con el mundo.
- Expresar su opinión de una manera clara y respetuosa.
- Participar en una conversación con personas que piensan de otra manera.
- Participar en una situación en la que las decisiones dependen de varias personas.
- Expresar sus ideas de maneras creativas.
- Mostrar curiosidad y entusiasmarse con la idea de explorar.
- Crear y transformar contenidos para expresar sus ideas usando técnicas básicas.
- Tomar responsabilidad por sus actuaciones, incluso en contextos en los que puede haber anonimato.
- Cuidar su privacidad y la de otras personas.
- Interesarse en participar y contribuir al bienestar de su entorno inmediato y comunitario.
- Desarrollar su sentido de auto-eficacia (confianza personal).

VOCABULARIO CLAVE

respeto: la demostración que se entiende que otra persona o cosa es importante o valiosa y que debe tratarse de manera apropiada.

diferencia: la característica que hace que una persona o cosa sea distinta de otra.

opinión: una creencia, un juicio o una manera de pensar que una persona tiene frente a una cosa.

acuerdo: una situación en la que dos o más personas comparten la misma opinión sobre algo.

desacuerdo: la situación en que dos o más personas tienen opiniones distintas frente a algo.

auto-eficacia: saber que puedes resolver problemas y mejorar tu entorno.



PODEMOS ESTIMULAR LA PARTICIPACIÓN,

- Generando interés por el mundo a nuestro alrededor y emoción por aprender sobre él e interactuar con otras personas.
- Promoviendo la escucha activa y la comunicación positiva intercambiando información sobre sí mismos, sus ideas y formas de vida.
- Realzando el entendimiento de que, a pesar de las diferencias entre individuos y grupos, todas las personas tenemos una humanidad común.
- Modelando distintas formas de expresión.
- Generando oportunidades para que niñas y niños se involucren en conversaciones sobre temas que se relacionen con su entorno.
- Invitando a niñas y niños a reflexionar sobre sus emociones cuando se involucran en actividades grupales.
- Facilitando conversaciones que se den en torno a argumentos y no en torno a las personas que los presentan.
- Presentando oportunidades seguras para que niñas y niños interactúen con personas de otras culturas.
- Evidenciando cómo nuestras acciones impactan a otros y estimulando que cada uno tome responsabilidad sobre sus acciones.
- Modelando la toma de perspectiva sobre las distintas formas en que se puede percibir una situación.
- Mostrando situaciones en las que los conflictos se entienden como una situación natural y se resuelven constructivamente.
- Promoviendo el respeto y el cuidado por las personas y su privacidad, los espacios y cosas de uso común, incluyendo las comunidades en línea.
- Mostrando situaciones en las que las contribuciones de niñas y niños ayudan a cambiar la situación de su entorno (inmediato, comunitario o global)



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
La isla	La tecnología como herramienta para conocer más sobre el mundo en que vivimos.	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar que las TIC nos dan la posibilidad de conocer cosas nuevas sobre el mundo que a veces no podemos experimentar directamente. Evidenciar formas en que nos parecemos y somos diferentes a personas y comunidades distintas. Estimular el interés en conocer más sobre el mundo en que vivimos. 	Exploración	Abelardo está triste porque no podrá visitar la maravillosa Isla de los Pájaros. Mientras Gina trata de ayudarlo a buscar soluciones, descubren todas las posibilidades que Internet les ofrece para visitar lugares increíbles.
Reunión virtual	La tecnología como medio de expresión.	<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar las posibilidades que generan las nuevas TICs para expresarse a través del desarrollo y divulgación de contenidos propios. Estimular a las niñas y niños a reflexionar sobre i) por qué producir (y no sólo consumir) y ii) ¡para qué y con quién divulgar. 	Creación de contenidos	Pancho está frustrado porque se ha cancelado la reunión que había planeado con sus otros amigos músicos. Cuando Chip lo ve aburrido frente a la computadora viendo videos, lo invita a que toque con unos amigos. Pancho emocionado llega con su instrumento, pero se decepciona al no ver a nadie. Eventualmente Chip le explica que sus amigos están lejos, pero se pueden conectar por Internet y cada uno tocar. La resistencia inicial de Pancho es vencida con el éxito de su concierto virtual.
Pancho en el hospital	La tecnología como herramienta para conectarnos con otros para resolver problemas comunes.	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar a las niñas y niños a reconocer que son parte de comunidades y de un mundo más amplio y compartido con personas distintas. Fomentar el interés en participar y contribuir al bienestar de su entorno inmediato y comunitario. Evidenciar el papel facilitador de las tecnologías en la comunicación. 	Expresión	Pancho está en el hospital porque se lastimó un pie por estar escribiendo un mensaje de texto mientras caminaba. Lola, Abelardo y Elmo quieren visitarlo, pero no pueden ir solos, así que Chip les dice que le envíen un mensaje de video por celular. Pancho se siente muy querido por sus amigos, pero aparentemente sigue sin aprender la lección de no escribir mientras camina.



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
El concurso	Diversidad y colaboración.	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la reflexión sobre la importancia de la diversidad de pensamiento (mostrar que, si bien es desafiante, también es enriquecedora). • Modelar expresión asertiva y respetuosa en un contexto en el que hay diversidad de opiniones 	Escucha activa / expresión asertiva y respetuosa	Chip invita a todos los amigos del Café Clic a participar en un concurso para escoger la mascota del Café. Lola, Abelardo, Pancho, Elmo empiezan a participar haciendo sus dibujos, sin embargo, a la hora de escoger, se hace difícil pues todos han hecho una mascota basada en sí mismos. Cuando no logran ponerse de acuerdo, Elefancio sugiere crear una nueva entre todos, y la nueva mascota del Café Clic termina siendo una mezcla de los elementos favoritos de todos.
La foto de Elmo	Tomar responsabilidad por actuaciones en un contexto en el que puede haber anonimato.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelar momentos de toma de responsabilidad por actuaciones (correctas e incorrectas). • Evidenciar que el anonimato es un contexto en el que también existen responsabilidades. 	Toma de responsabilidad	Elmo y Monstruo están viendo fotos que acaban de tomarse en una tableta. Hay una foto de Elmo que a él no le gusta pero que a Monstruo le parece divertidísima, así que le pide que la borre. Por los comentarios de la gente, Elmo se da cuenta de que más personas han visto esta foto, así que le pide ayuda a Chip para averiguar qué ha sucedido. Chip encuentra la foto en Internet y juntos hablan con Monstruo sobre la importancia de asumir nuestra responsabilidad, incluso cuando haya anonimato. Monstruo acepta su error, se disculpa con él y baja la foto.

Actividades para ambientes educativos:

Menores de 3 años

- Contar cuentos a través de distintos medios, no sólo libros. Por ejemplo, mostrar cómo la misma historia que una madre le lee a una niña puede venir de un libro electrónico, un libro, o una historia oral.
- Invitar a niñas y niños a contar sus cuentos favoritos ante el grupo.
- Brindarles oportunidades para decidir, por ejemplo: el título del libro a leer, o el tipo de música a escuchar, el material a emplear, etc.
- Frente a alguna dificultad o situación retadora invitarlos a proponer soluciones.

3 a 5 años

- Mostrar que se puede escribir en muchos medios, como papel, teclado, pantalla táctil, etc. De esta manera se pueden evidenciar i) las distintas tecnologías que se pueden usar para adelantar un mismo proceso, y ii) las distintas ventajas que tiene cada uno de esos usos (unos se pueden hacer en cualquier parte, otros facilitan compartir y preservar, etc.)
- Invitar a los niños a hacer su propia versión de su libro favorito o de una historia que hayan inventado usando herramientas tecnológicas.
- Invitar a los niños a que cuenten sus historias por medios no escritos, como la fotografía o el video.
- Mostrar las distintas maneras en que las personas pueden comunicarse y compartir experiencias a larga distancia.
- Mostrar ejemplos de cómo los niños alrededor del mundo comparten experiencias –ej.: rutina diaria, comer en familia, aprender el abecedario o a contar, “todos tenemos familias”, “todos escuchamos música”, etc.
- Mostar situaciones en las que deben de considerar y respetar la privacidad de otras personas.

6 a 7 años

- Crear películas, videos musicales, historietas, valiéndose de herramientas tecnológicas y software básico.
- Comunicarse con familia a larga distancia a través de distintos medios (ej.: carta, correo electrónico, teléfono, mensaje de texto, sistemas gratuitos de videoconferencia).
- Crear un libro de recuerdos digital o una revista escolar combinando y superponiendo imágenes.
- Valerse de la posibilidad de grabar audio y video para invitar a niñas y niños a hacer una radionovela o un noticiero.

Conectar con experiencias:

- ¿Cómo podemos comunicarnos con otras personas cuando están lejos?
- ¿Han hablado alguna vez con otras personas usando Internet?
- ¿Cómo podemos compartir información con personas que están lejos?
- ¿Qué es importante considerar cuando queremos compartir información que incluye a otras personas o sus datos personales?
- Pensemos en [un celular, tableta, computadora, cámara digital etc.], si quisiéramos contar una historia usando esta herramienta, ¿cómo podríamos hacerlo?



Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios



La isla.

- » ¿Qué ocurrió en el episodio?
- » ¿Qué fue lo que más te gustó?
- » ¿Cómo se sentía Abelardo al inicio del capítulo?
- » ¿Cómo pudieron Abelardo y Gina conocer sobre la Isla de los Pájaros?
- » ¿Cómo se enteraron Abelardo y Gina que podían viajar a la Islas de los Pájaros?
- » ¿Qué es el Internet? ¿Para qué otras cosas crees que sirve?
- » ¿Qué lugar del mundo te gustaría conocer?
- » ¿Qué podemos aprender de estos lugares a través de Internet?

Reunión virtual.

- » ¿Qué le pasó a Pancho en este episodio?
- » ¿Cómo le ayudó Chip a organizar una reunión con otros músicos?
- » ¿Qué aprendió Pancho?
- » ¿Para qué otra cosa puede servir Internet?

Pancho en el hospital.

- » ¿Por qué estaba Pancho en el hospital?
- » ¿Qué hicieron Elmo y Lola para que Pancho se sintiera mejor?
- » ¿Cómo puede ayudarnos la tecnología a estar más cerca de las personas que queremos?

El concurso.

- » ¿Qué pasó en el concurso para diseñar la mascota del Café Clic?
- » ¿Fue fácil crear una sola mascota que les gustara a todos?
- » ¿Qué solución propusieron para elegir a la mascota?
- » ¿Cuál fue el beneficio de que hicieran la mascota entre todos?
- » ¿Tú qué mascota hubieras elegido?

La foto de Elmo.

- » ¿Qué fue lo que hizo Monstruo que molestó a Elmo?
- » ¿Creen que Elmo tenía la razón al estar molesto?
- » ¿Cómo se habrían sentido si fueran Elmo?
- » ¿Por qué crees que Monstruo decidió publicar la foto de Elmo sin su permiso?
- » ¿Qué debía hacer monstruo para corregir su error?
- » Si fueras Monstruo ¿qué harías?

Solución de problemas

El conjunto de habilidades, disposiciones y hábitos requeridos para emprender efectivamente la búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas o susceptibles de ser mejoradas, apoyándose en recursos propios, colectivos y herramientas.

Al fomentar las destrezas para la solución de problemas, las niñas y los niños pueden:

- Identificar algunas maneras en las que las TIC pueden ayudarles a encontrar soluciones a sus necesidades.
- Usar su imaginación para encontrar soluciones creativas a problemas, incluso si no son inmediatamente realizables.
- Relacionar con sus actividades cotidianas sus experiencias con la tecnología, por ejemplo: durante el juego libre.
- Dialogar con otros para diseñar y proponer alternativas de solución a diversos problemas.
- Colaborar con otros para implementar y verificar el éxito de las soluciones propuestas.

VOCABULARIO CLAVE

equipo: un grupo de personas que trabajan juntas.

colaborar: trabajar con otras personas para lograr hacer algo.

diseñar: planear y tomar decisiones para crear o construir algo.

construir: hacer algo usando distintas partes o materiales.

problema: algo que presenta una dificultad.

solución: algo que se usa o se hace para responder o terminar un problema.

propósito: la razón para hacer algo.

imaginación: la capacidad para hacer una imagen mental de algo que no se ha visto o experimentado.

verificar: comprobar algo

recursivo: indica que algo puede repetirse muchas veces.





PODEMOS ESTIMULAR LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS,

- Invitando a niñas y niños a jugar a imaginar que experimentan distintas situaciones.
- Fomentado que niñas y niños propongan diversas soluciones a un mismo problema.
- Representando situaciones que permitan a niñas y niños observar desde diferentes perspectivas un mismo problema.
- Contestando, “no sé, averigüémoslo” o “¿cómo crees que podríamos resolverlo?”
- Incentivando a niñas y niños a pensar sobre la situación, no dándoles la respuesta.
- Vinculando las ideas que niñas y niños tienen sobre su entorno y el mundo con el uso de las TIC.
- Identificando espacios en los que las TIC puedan ayudar a resolver problemas reales de la cotidianidad.
- Celebrando la auto-expresión, la creatividad y la recursividad en la solución de problemas.
- Invitando a niñas y niños a imaginar tecnologías que puedan dar soluciones a problemáticas actuales.
- Fomentando el uso de la tecnología como herramienta de apoyo en la búsqueda de alternativas para resolver diversas problemáticas.
- Modelando la búsqueda y el análisis de distintos puntos de vista.



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
La mascota de Lola	Uso de tecnología para entender/resolver una situación emergente.	<ul style="list-style-type: none"> Modelar el proceso de solución de problemas (formular preguntas, recoger información y llegar a conclusiones a partir de ella) en torno a una situación de interés cotidiano de niñas y niños, haciendo uso de herramientas tecnológicas. Mostrar que la tecnología nos puede ser muy útil, pero que requiere que nosotros pensemos bien nuestras preguntas y analicemos la información que recibimos para asegurarnos de que sea confiable y relevante. 	Investigación	Lola encuentra a una monita en el parque y la lleva al Café Clic y se la presenta a Chip y Pancho, como su nueva mascota Salsita. Salsita no puede parar de moverse por todos lados. Chip encuentra por Internet que Salsita es una especie protegida, pero Pancho y Lola no entienden. Chip les muestra páginas web, enseñándoles su hábitat, por lo que deciden llamar a un parque natural para que vengan por Salsita, ya que es mejor para ella estar en su hogar.
Ármelo usted mismo	Uso de la tecnología para solucionar una situación problemática.	<ul style="list-style-type: none"> Modelar una situación en la que se puede estimular el pensamiento creativo y fomentar su libre expresión. Ejemplificar el proceso colectivo de lluvia de ideas para búsqueda de respuestas/soluciones. 	Creatividad	Pancho recibe un paquete que pidió por Internet, el "Triciturbo 2000", pero llegó sin el manual de instrucciones para armarlo. Se va corriendo para el Café Internet a buscarlo e imprimirlo. Cuando por fin llega con el manual correcto, Pancho ve que Lola y Abelardo han estado jugando todo el tiempo con las piezas de su paquete, haciendo divertidas invenciones. Desafortunadamente cuando ya quiere armar su Triciturbo, el cartero vuelve pidiéndole el paquete, pues no era para él. El Triciturbo 2000 se ha agotado, así que debe esperar unas semanas más.
La fiesta de Elmo	Uso de distintas tecnologías y trabajo en equipo en torno a un fin común.	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar a niñas y niños a entender los usos de las distintas tecnologías. Estimular en niñas y niños la adquisición de patrones de pensamiento que les permitan revisar continuamente los recursos de información a su alcance (tecnológicos y sociales). Ayudar a niñas y niños a descubrir que todo el mundo sabe algo, nadie sabe todo, y lo que alguien sabe puede ser un recurso para todo el grupo. 	Inteligencia colectiva	Elmo está de cumpleaños y todos fingen haberlo olvidado, porque quieren hacerle una fiesta sorpresa. Lola, Abelardo, Pancho, Gina y Chip, se dividen las funciones. Unos hacen las invitaciones en la computadora y las envían por correo electrónico, otros hacen el pastel y decoran. Cuando tienen todo listo, la mayor sorpresa es para ellos, ¡olvidaron invitar a Elmo!



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
La súper computadora	Uso intencionado de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> Estimular la habilidad para interactuar significativamente con herramientas que expanden sus capacidades. Promover usos intencionados de la tecnología en los que niñas y niños planeen y direccionen el uso de la tecnología en torno a un fin claro. Estimular la exploración de los usos de las distintas tecnologías o aplicaciones. 	Cognición distribuida	<p>Cuando Elmo le pide a Chip que le ayude a hacer un dibujo en la computadora, ella le enseña el nuevo aparato que acaba de reparar, diciéndole que quedó tan bueno que prácticamente puede hacer dibujos por ti. Elmo le pide el favor a la computadora que le haga un lindo dibujo para decorar el Café Clic y se marcha, sin darse cuenta de que es Gina quien finalmente lo hace. Cuando descubren que Abelardo también espera que la súper computadora le haga su dibujo deben aprender que la tecnología es una herramienta, pero que somos nosotros quienes le damos sentido.</p>
Juego de mímicas	Uso creativo de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar el papel de las tecnologías como herramienta de aprendizaje y descubrimiento. Estimular el uso creativo de las herramientas tecnológicas. 	Creatividad	<p>Chip está conversando por videoconferencia con su amiga Midori, que está en Japón, cuando llegan Lola, Abelardo y Pancho a invitarla a completar el equipo para jugar mímicas. Aunque Midori y Chip están ocupadas haciendo origami, esto, les da a todos, la oportunidad de conocer una cultura geográficamente distante, y les da una idea sobre cómo incluir a Elefancio en sus juegos a pesar de estar ausente. Cuando Elefancio finalmente se conecta, todos se divierten jugando a las mímicas.</p>
Celular oloroso	Tecnologías imaginadas	<ul style="list-style-type: none"> Estimular la imaginación y la creatividad en relación con la generación de tecnologías. Posicionar el proceso de creación científica y tecnológica como un acto creativo accesible a todas las personas. Invitar a niñas y niños a posicionarse como creadores de tecnología y no sólo como consumidores. 	Juego / Actuación / Creatividad	<p>Hablando de tecnologías, Lola le da a Chip la idea de inventar un celular que permita oler, además de escuchar y ver. Después de muchos intentos fallidos cree haberlo logrado, pero no es eso; es Pancho que ha dejado toda la plaza oliendo a cebollas!</p>



PÁGINAS

La fiesta de Elmo: En esta historia digital niñas y niños podrán descubrir cómo Pancho, Lola, Abelardo, Chip y Gina usan la tecnología para ayudarles a planear una fiesta para Elmo. Además de modelar estrategias de solución de problemas, este libro ayuda a niñas y niños a trabajar sus habilidades de pre-lectura.



JUEGO DIGITAL

El nido de Abelardo: En este juego los niños deben clasificar objetos según distintos atributos. Cada uno de los niveles ofrece mayor dificultad, invitando a los niños a recordar instrucciones y desarrollar estrategias de trabajo.

Actividades para ambientes educativos:

Menores de 3 años

- Compartir experiencias con personas que están a distancia – fotos, alimentos, mascotas. Por ejemplo, un sitio web, blog o documento de google compartido con la familia que permita que conozcan lo que sucede en la institución, compartan fotos, ideas de manualidades, etc.
- Usar distintos medios para registrar y mostrar el crecimiento de las niñas y niños (ej.: en lugar de unas marcas en una pared, se puede tener una galería fotográfica que muestra mensualmente el crecimiento de cada niña o niño junto a un objeto constante o un metro).
- Diseñar actividades que representen retos en los que niñas y niños tengan que colaborar para resolverlo. Por ejemplo: cómo encender la computadora, cómo encontrar o acceder a un juego o aplicación.
- Presentar videos, canciones o escritos en un idioma distinto a su lengua materna y fomentar que respondan a preguntas como: ¿Qué está pasando?, ¿Qué están diciendo?, ¿Qué emociones les provoca?

3 a 5 años

- Asignar tareas de investigación sencillas para explorar el uso de buscadores con el apoyo de padres y cuidadores. Por ejemplo, buscar “perro”, “perro pequeño”, “perro pequeño peludo”, y reportar los resultados.
- Imprimir una hoja para colorear.
- Mostrar cómo ciertas tecnologías son útiles y benéficas para niñas y niños con discapacidades – por ejemplo, las niñas y los niños con impedimentos visuales pueden leer con ayuda de tecnologías de lectura asistida, una niña en una silla de ruedas que puede tener limitaciones para viajar puede explorar el mundo y comunicarse

a través de Internet, o un niño puede ver cómo la tecnología de reconocimiento de voz puede ayudar también a algunos niños con movilidad limitada.

- Invitar a niñas y niños a imaginarse cómo pueden ser las tecnologías del futuro, ¿cómo se comunicarán con sus amigos en el futuro? ¿qué llevarían en su mochila?

6 a 7 años

- Identificar problemas o situaciones que puedan mejorarse en la institución educativa, o comunidad inmediata. Organizar a niñas y niños en torno a tareas de investigación que puedan realizar con el apoyo de sus padres o cuidadores usando Internet, entrevistas y otras fuentes. Discutir los resultados y plantearse un plan de acción.
- Mostrar cómo es posible usar varias herramientas y medios tecnológicos para resolver un problema o hacer un experimento científico.
- Mostrar cómo es posible usar varias herramientas y medios tecnológicos para crear y exhibir un proyecto (ej.: si las niñas y los niños tienen una banda musical, mostrar cómo distintas tecnologías sirven para grabar, mezclar, hacer videos, imprimir y publicar su trabajo).

Conectar con experiencias:

- ¿Qué haces diariamente con apoyo de la tecnología?
- Con las TIC podemos comunicarnos rápidamente. ¿Qué otras tecnologías nos ayudan a comunicarnos?
- Piensen en problemas que han querido solucionar. ¿Cómo podríamos usar la tecnología para resolverlos?

Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios.



La mascota de Lola.

- » ¿A quién encontró Lola en el parque?
- » ¿Qué pasó con la mascota de Lola?
- » ¿Cómo averiguaron qué podían hacer para darle un buen cuidado?
- » ¿Cómo decidieron qué debían hacer?
- » ¿Qué preguntas tuvo que hacerse Lola para saber qué hacer con Salsita?
- » ¿Qué tipo de datos compartió Chip con el especialista en micos para que pudiera ir por Salsita? ¿Debemos compartir este tipo de datos cada vez que alguien nos pida?
- » ¿Cómo habrías resuelto tú el problema?

Ármelo usted mismo.

- » ¿Cómo te imaginas que era el Triciturbo 2000?
- » ¿En dónde pudo Pancho adquirir el Triciturbo 2000?
- » ¿Qué le hacía falta a Pancho para poder armar el Triciturbo 2000? ¿qué medios le fueron de ayuda para obtener información?
- » ¿Qué le sugiere Lola a Pancho para resolver su problema?
- » ¿Qué te parecieron las creaciones de Lola y Abelardo?
- » ¿Cómo crees que se sintió Pancho cuando recibió la noticia de que ya no había triciturbos?
- » ¿Cómo te imaginas que era el Triciturbo 2000?
- » ¿Qué cosas podemos crear con los objetos a nuestro alrededor?

La fiesta de Elmo.

- » ¿Qué hicieron los amigos de Elmo cuando decidieron organizarle una fiesta sorpresa?
- » ¿Cómo lograron hacer todo a tiempo?

- » ¿Creen que Lola habría podido hacerlo todo sola?
- » ¿Cómo les ayudó la tecnología a hacer las cosas a tiempo?
- » ¿Qué debemos hacer cuando una persona que no conocemos quiere conversar con nosotros en línea?

La súper computadora.

- » ¿Qué le pasó a Elmo en este episodio?
- » ¿Qué le propone Chip a Elmo?
- » ¿Qué crees que sintió Elmo cuando descubrió que la súper computadora no había hecho el dibujo?
- » ¿Qué aprendiste sobre la tecnología y nuestro papel en ella?

Juego de mímicas.

- » ¿Qué pasó en este episodio?
- » ¿Cómo pudieron resolver el problema de la ausencia de Elefancio en el juego de mímicas?
- » ¿Qué dato necesitaban para poder comunicarse con Elefancio?
- » ¿Recuerdas que son los datos personales y por qué son importantes?

Celular oloroso.

- » ¿Cómo le fue a Chip creando un celular oloroso?
- » ¿Crees que un aparto así podría existir?
- » ¿Cómo crees que se sintió Chip cuando se dio cuenta que su invento no funcionaba?
- » ¿Qué podemos hacer cuando algo que inventamos no funciona?
- » ¿Qué tecnologías te gustaría que existieran?



VOCABULARIO CLAVE

emoción: un sentimiento intenso (como la alegría, la rabia, el miedo, etc.)

auto-control: la capacidad para manejar las emociones y las acciones propias.

perseverancia: la cualidad que hace que una persona continúe haciendo algo a pesar de que sea difícil.

plan: el conjunto de pasos que se piensan para poder lograr algo.



Autoregulación

La autorregulación es parte de los procesos mentales que permiten planear, poner atención, recordar instrucciones, y atender múltiples tareas exitosamente. Necesitamos desarrollar estos procesos para poder filtrar las distracciones, priorizar tareas, definir y cumplir con objetivos y controlar impulsos. La autorregulación, al igual que la función ejecutiva, dependen del desarrollo de tres funciones: memoria, flexibilidad cognitiva y auto-control.

Trabajando la autorregulación, niñas y niños pueden:

- Expresar sus emociones.
- Reflexionar sobre las emociones manifestadas por sí mismos y por otros.
- Usar vocabulario de emociones en situaciones desafiantes.
- Jugar con otros de manera justa.
- Sumarse a un juego o actividad.
- Expresarse asertivamente frente a sus necesidades o deseos.
- Manifestarse cuando alguien los trate de una manera no segura o desagradable.
- Resistir una inclinación fuerte para hacer una cosa y hacer otra que sea más apropiada.
- Perseverar en la tarea que estén desarrollando.
- Practicar la habilidad o comportamiento necesario para completar una tarea
- Planear para hacer una actividad anticipando lo que necesitarán.
- Retener información relevante en su mente y usarla en el desarrollo de su tarea.

VOCABULARIO CLAVE

memoria: la capacidad o el proceso de recordar lo que ya se aprendió.

práctica: hacer algo una y otra vez para volverse mejor en ello.

límite: un punto a partir del cual no se puede pasar.



- Transferir experiencia de un problema a otro.
- Evaluar distintas maneras de abordar una situación y escoger la mejor.
- Reflexionar antes de producir una respuesta o tomar una decisión.
- Aceptar que ciertas actividades requieren límites.
- Seguir instrucciones y cambiar de acción de acuerdo a los que se le pida.
- Seguir reglas diferentes de acuerdo al contexto en el que se encuentren.

PODEMOS ESTIMULAR LA AUTORREGULACIÓN,

- Demostrando estrategias para que niñas y niños puedan controlarse en situaciones de estrés (por ejemplo, hablar consigo mismos para recordar reglas y metas, realizar ejercicios de respiración, pensar alternativas, enfocar su atención, recordar qué hacer, perseverar en una tarea, controlarse y controlar su cuerpo).
- Invitando a niñas y niños a que sigan rutinas.
- Usando imágenes para ayudarles a anticipar los pasos en el plan que se han fijado para hacer una actividad.
- Estimulando a niñas y niños a que retengan información importante que les ayude a seguir instrucciones, recordar las reglas de un juego, explicar un evento, hacer una pregunta o resolver un problema.
- Participando en juegos de roles en los que deban mantenerse en un personaje.
- Haciendo lecturas dialógicas en las que se reflexione sobre lo que está pasando en la historia y por qué está pasando.
- Participando en juegos en los que deban retener información, mantener la atención, tomar turnos y seguir reglas.
- Proveyendo oportunidades para dirigir sus acciones cada vez con menos supervisión adulta.



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
La bici	Uso de la tecnología como herramienta para el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> Estimular la apertura a aprender cosas nuevas, con herramientas alternativas, y la perseverancia en el aprendizaje. Modelar interacciones cooperativas entre personas con distintos niveles de habilidad en uso de tecnología. 	Perseverancia / Práctica de habilidades.	Mientras Elmo, Lola, Gina y Chip se disponen a aprender a andar en bicicleta, Pancho busca un tutorial que le permita ganar experticia virtualmente. Rápidamente Pancho debe aprender la lección de que Internet es una excelente herramienta de aprendizaje para algunas cosas, pero que no sustituye la práctica.
Expertos en videojuegos	Uso moderado de la tecnología como medio de entretenimiento.	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar a niñas y niños a entender que todas las cosas deben hacerse en justa medida, especialmente aquellas que puedan volvernos sedentarios o aislarnos de otras personas. Modelar comunicación entre niñas, niños y cuidadores en torno a pactar y respetar límites. 	Control de impulsos / aceptación de límites	Pancho, Lola y Gina aprenden a conectarse y desconectarse de la computadora o de los videos juegos. Cuando Lola excede su turno jugando en la computadora y olvida que estaba compartiendo con sus amigos, aprende su lección y junto a Gina ingenia un gracioso mecanismo para que todos los usuarios del Café Clic aprendan a desconectarse.
El virus	Seguridad en el uso de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar a niñas y niños para que recuerden los aspectos fundamentales de mantenerse seguros en entornos digitales (i.e. comunícate con tus padres, cuida tu privacidad, reacciona ante situaciones incómodas). 	Control de impulsos / Rutinas / Retención de información / Aceptación de límites	Abelardo está jugando en la computadora y accidentalmente le da clic a un virus. Pancho, por supuesto, se confunde e intenta contener la expansión de la epidemia con todo tipo de medidas preventivas. Cuando se aclara la confusión, Chip les explica que debemos ser cuidadosos al hacer clic en la pantalla y que, por regla general, es mejor preguntarle a un adulto antes de hacer clic en algo sospechoso.



JUEGOS:

“En la feria con Elmo” y “El nido de Abelardo”. Estos juegos trabajan la función ejecutiva en las niñas y niños, en particular la memoria funcional y las habilidades para solucionar problemas.

Actividades para ambientes educativos:

Menores de 3 años

- Establecer horarios y rutinas para usar los diferentes medios electrónicos (tabletas, computadoras, celulares) u otros recursos educativos.
- Tomar turnos para el uso de diferentes dispositivos electrónicos u otros recursos educativos.
- Jugar a armar rompecabezas simples y organizar objetos de acuerdo a diversas características, por ejemplo: color, tamaño, temperatura, textura, etc.
- Realizar paletas con imágenes de las emociones, mostrar que podemos comunicarnos a través de ellas para expresar cómo nos sentimos y qué nos hace sentir así.

3 a 5 años

- Invitar a niñas y niños a realizar acuerdos sobre las normas y condiciones para jugar en la computadora. Plantear preguntas sobre por qué no se deben/o se deben llevar a cabo estas normas. Por ejemplo, ¿porqué crees que no debemos comer o beber mientras usamos la computadora?
- Promover actividades en las que deban seguir instrucciones.
- Revisar historias en las que se encuentren personajes en diferentes situaciones (alegres, tristes, confusas). Animar a niñas y niños a hablar de estas emociones, ¿qué sienten estas personas? ¿qué las hace sentirse así? ¿te has sentido así alguna vez? Ayudar a niñas y niños a expresar sus emociones usando palabras.
- Realizar juegos de roles basados en historias de su propia invención. Reflexionar sobre las acciones, sentimientos y emociones que ha tenido cada personaje.
- Elaborar títeres que les permitan a los estudiantes expresarse usando vocabulario emocional.

6 a 7 años

- Invitar a niñas y niños a realizar un plan para crear un álbum digital para sus seres queridos. Pueden realizar una lista de tareas que el niño debe ir completando, por ejemplo: 1. Buscar una imagen. 2. Cambiarle el tamaño 3. Escribir el nombre de... 4. Realizar un dibujo etc.
- Jugar a diseñar y resolver adivinanzas, laberintos, sopas de letras, crucigramas, etc.
- Ayudar a niñas y niños a identificar una meta nueva cada semana. Por ejemplo: pasar más tiempo con mis amigos, aprender a prender la computadora etc. Pueden anotar las metas que el niño va cumpliendo diariamente. Mostrar que la perseverancia permite cumplir todas nuestras metas
- Jugar “el dado de las emociones”. En este dado cada cara representa una emoción en donde el niño podrá expresar alguna situación en la que se ha sentido de ese modo y cómo solucionó dicha situación.

Conectar con experiencias:

- ¿En qué situaciones es necesario detenernos y pensar antes de actuar?
- Cuando tenemos que controlar nuestros impulsos, ¿qué nos ayuda a detenernos y pensar en opciones?
- ¿Pueden pensar en algo que hayan tenido que practicar hasta aprender a hacerlo bien?

Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios.



La bici.

- » ¿Qué quería lograr Pancho? ¿cómo intentó aprender a andar en bici?
- » ¿De qué se dio cuenta al final? ¿Qué tenía que hacer para aprender a andar en bici?
- » ¿Recuerdas algo que hayas logrado aprender practicando?



Experto en video juegos.

- » ¿Qué le pasó a Lola en este episodio?
- » ¿Qué lección aprendió?
- » ¿Por qué es importante equilibrar el tiempo que pasamos conectados con el tiempo que estamos desconectados?/

El virus.

- » ¿Qué pasó con Abelardo y Pancho en el episodio?
- » ¿Qué es un virus?
- » ¿Cómo solucionaron los personajes el problema?
- » ¿Qué podemos hacer para estar seguros cuando estamos en Internet?
- » ¿A quién trae Pancho para quitar el virus de la computadora?
- » ¿Qué podemos hacer para evitar que la computadora sea atacada por un virus?

VOCABULARIO CLAVE

seguridad: el estado de estar protegidos o libres de riesgo.

privado: aquello que es sólo para el uso o conocimiento de una sola persona o un grupo limitado de personas, no del público.

intimidación: actuaciones que buscan que alguien sienta miedo.

riesgo: posibilidad de un daño.

confianza: es creer y tener seguridad de que una situación es de esa manera, o que una persona actuará de determinada forma.



Seguridad

Hace referencia a los hábitos que niñas y niños deben adoptar para prevenir riesgos en su acercamiento a las nuevas TIC. Para esta etapa del desarrollo, la autoestima, la confianza en sí mismos, la capacidad de decisión, la autorregulación, y el fortalecimiento de los canales de comunicación con padres y cuidadores son “escudos” esenciales para la prevención de conductas inseguras.

Cuando se habla de seguridad, buscamos que las niñas y los niños logren:

- Entender que su navegación por Internet y su uso de otros dispositivos digitales debe limitarse a los sitios, contenidos y aplicaciones aprobados por sus padres.
- Aceptar que el tiempo para usar dispositivos digitales es limitado y que debe complementarse con otras actividades y con el descanso.
- Identificar situaciones no seguras que deben comunicarle a un adulto de confianza.

- Comunicarle a un adulto de confianza cuando se encuentran en una situación que no entienden o que les atemoriza.
- Entender que hay información y datos personales que no deben compartir con extraños.

PODEMOS ESTIMULAR LAS CONDUCTAS SEGURAS,

- Promoviendo el co-uso de dispositivos digitales entre niñas, niños y adultos de confianza.
- Facilitando el diálogo constante y abierto sobre los descubrimientos y las inquietudes que surjan en la experiencia con dispositivos digitales.
- Modelando conductas de uso seguro en el hogar (ej.: ubicación de computadoras en lugares visibles, uso de filtros de contenido y de listados de sitios seguros para niñas y niños, etc.).
- Enseñando a niñas y niños cuáles son sus datos personales y cuándo y con quiénes es seguro compartirlos.





HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
Los fans de Pancho	Datos personales y privacidad.	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar a niñas y niños a diferenciar aquello que es privado, de aquello que todo el mundo puede conocer. Estimular prácticas de autocuidado y comunicación con adultos de confianza cuando sientan dudas o tengan preguntas sobre qué es privado y qué es público. 	Autocuidado	Pancho tiene un blog de recetas y muchos seguidores. Está tan emocionado que quiere invitarlos a compartir una receta en vivo, por lo que publica en su blog la dirección de dónde encontrarlo. ¡Cuál será su sorpresa al darse cuenta que no todos son tan aficionados a las cebollas como él y que sus detractores golpean en la puerta! Chip debe aconsejarle mantener privada su información y ayudarlo a librarse de este embrollo.
El blog	Consecuencias de compartir información privada en sitios públicos.	<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar la velocidad y facilidad con que se distribuyen los contenidos que se ponen en línea. Promover la reflexión en niñas y niños sobre qué compartir, cómo y con quién compartirlo. 	Autocuidado	Chip le ayuda a Pancho a hacer un blog. Mientras espera ansioso a que lleguen sus visitantes, Pancho se da cuenta de que algunos de los contenidos en su blog no estaban listos para ser publicados. Sin embargo, los visitantes empiezan a llegar, y qué sorpresa se lleva Pancho al ver que son muchos más de los que imaginaba y que llegan por Internet.
Todos nos cuidamos	El uso seguro y moderado de las TIC.	<ul style="list-style-type: none"> Promover prácticas de cuidado entre pares, particularmente en temas de uso de tecnologías. 	Comunicación / Asertividad	Chip debe salir del café y deja a cargo a Gina, quien armada con un silbato vigila atenta a todos los movimientos de Elmo, Abelardo y Lola en la red. Los aturde con su sonido, pero entienden que antes de hacer clic en sospechosas ofertas de regalos o chatear con personas que no conozcan, le deben preguntar a un adulto de confianza. Y si ya llevan mucho tiempo, es mejor salir a jugar un rato.
El viaje	Identificación y discriminación de la información que se presenta en Internet.	<ul style="list-style-type: none"> Modelar comunicación entre niñas, niños y cuidadores en torno a los contenidos que pueden encontrar a través de dispositivos digitales. Estimular a niñas, niños y cuidadores a mantener canales abiertos y permanentes de comunicación en torno al uso de dispositivos digitales y los contenidos experimentados a través de ellos. 	Comunicación	Pancho está en el Café Clic hablando por Internet con su primo Poncho cuando le sale una ventana con un premio. Pancho, emocionado, cree que se ganó un viaje para 2 personas a la playa. Cuando Chip y Elmo lo ven haciendo sus preparativos de viaje le preguntan cómo se ganó el viaje. Cuando es obvio para Chip que Pancho fue víctima de los pop ups publicitarios de Internet, le recuerda que no se puede creer todo lo que ve en Internet, pues hay mucha información que no es verdadera.

Actividades para ambientes educativos:

A continuación, encontrará algunas sugerencias de actividades que pueden incorporarse en las rutinas y en las áreas de aprendizaje de niñas y niños:

Menores de 3 años

- Practicar la comunicación en torno a los usos de la tecnología y los contenidos vistos por las niñas y niños haciéndoles preguntas sobre su uso.
- Enseñarles a identificar sus datos personales (nombre, edad, dirección y teléfono).
- Apoyarlos en reconocer quiénes y por qué son personas de confianza.

3 a 5 años

- Jugar “público o privado” dando ejemplos de distintos tipos de información que puede o no puede ser compartida fuera del núcleo familiar.
- Estimular la comunicación entre niñas, niños y cuidadores planteando tareas de co-exploración que requieran la participación de los adultos. Por ejemplo, pedir que el reporte de la tarea sea elaborado conjuntamente entre niñas, niños y cuidadores.
- Ayudándolos a reconocer qué es una situación de riesgo e indicarles que deben recurrir a un adulto de confianza cada vez que se encuentren en una situación de riesgo.
- Con apoyo de los padres y cuidadores ayudarlos a identificar rutinas en las que los adultos tienen que respetar su intimidad, por ejemplo: al momento de ir al sanitario.

6 a 7 años

- Crear un cartel, una rima o una canción enfatizando los mensajes básicos de la seguridad en línea. Usar su creación para llevar a cabo una campaña estudiantil con carteles y pancartas en donde enfatizan la importancia de no divulgar datos personales o privados por Internet, hablar con adultos de confianza sobre lo visto en línea y aprender a desconectarse.
- Proponer como tarea que, por cada hora pasada frente a un dispositivo (computadora, tableta, celular o televisor) pasen tiempo equivalente utilizando lo aprendido o haciendo actividad física. Pedir a las niñas y niños que reporten sobre sus actividades y generar un sistema de incentivos (como darles calcomanías) por cumplir sus metas.

Conectar con experiencias:

- ¿Cuándo y/o con quién sienten que están seguros y por qué?
- ¿En qué situaciones y/o personas han sentido miedo o incomodidad? ¿Qué los ha hecho sentir seguros?
- ¿Pueden pensar en reglas que nos ayudan a estar seguros al navegar en Internet?
- ¿Alguna vez han visto algo en televisión o en la computadora que les ha confundido? ¿Qué pueden hacer en esas situaciones?



Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios.



Los fans de Pancho.

- » ¿Qué le pasó a Pancho en este episodio?
- » ¿Cómo podría haber evitado el problema que se le presentó?
- » ¿Qué significa que algo sea privado? ¿Qué cosas son privadas?
- » ¿Por qué debemos proteger nuestros datos personales?

El blog.

- » ¿Qué le pasó esta vez a Pancho?
- » ¿Por qué llegaron todos esos visitantes a verlo?
- » ¿Qué podría haber hecho Pancho para prevenir esta situación?
- » ¿Por qué hay que tener cuidado con la información que compartimos en la red?



Todos nos cuidamos.

- » ¿Para qué utilizaba Gina el silbato?
- » ¿Por qué es importante cuidarnos cuando estamos en Internet?
- » ¿Qué es una situación insegura?
- » ¿Por qué debemos acudir a un adulto de confianza cuando navegamos en Internet?
- » ¿Qué aprendimos en el episodio sobre los cuidados que debemos tener en línea?
- » ¿Cómo podemos cuidarnos unos a otros?

El viaje.

- » ¿Qué le pasó a Pancho en este episodio?
- » ¿Por qué creyó que había ganado un viaje?
- » ¿Qué aprendió Pancho sobre Internet?
- » ¿Qué hubieras hecho si fueras Pancho?
- » ¿Qué crees que aprendió Pancho sobre la confianza?
- » ¿Qué debemos hacer cuándo aparecen cosas “raras” que no entendemos o que nos asustan mientras navegamos en la red?

VOCABULARIO CLAVE

tecnología: el uso del conocimiento para inventar cosas útiles que resuelven problemas.

información: los hechos o detalles que se conocen sobre algo.

comunicación: el acto o proceso de utilizar palabras, sonidos, signos o comportamientos para expresar o intercambiar ideas, pensamientos o emociones a otras personas.

investigar: buscar cuidadosamente información sobre algo.

innovar: hacer algo de una manera nueva.

descubrir: ver, buscar o conocer algo por primera vez.



Conocimiento

Con este componente se busca proveer el vocabulario inicial que permita a niñas y niños nombrar las herramientas y los procesos que están explorando a través de las nuevas tecnologías. Así mismo, se busca despertar el interés en la ciencia y la tecnología a través de encuentros sencillos con su funcionamiento.

En el marco de este proceso se busca que niñas y niños puedan:

- Observar, investigar y experimentar con los recursos tecnológicos a su disposición.
- Entender el papel de la tecnología en la sociedad.
- Asociar distintas herramientas tecnológicas con distintas funciones.
- Usar su creatividad para imaginarse nuevas tecnologías que sirvan para resolver problemas que tiene la gente.

PODEMOS ESTIMULAR LA APROPIACIÓN DE ESTE CONOCIMIENTO,

- Presentando las distintas tecnologías en relación con usos cotidianos en el entorno de niñas y niños.
- Evidenciando que las nuevas TIC son herramientas que evolucionan constantemente.
- Asociando las herramientas tecnológicas con la ciencia y la innovación.



HISTORIAS EN LA PLAZA:

TÍTULO	TEMA	OBJETIVOS	DESTREZAS	HISTORIA
La gran inauguración	Co-exploración	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el ambiente en que se desarrollará la serie. • Modelar la relación de comunicación y co-exploración entre niñas, niños y adultos. • Mostrar la interacción entre personajes con distintos niveles de experticia en el manejo de la tecnología. 	Comunicación	Mientras espera a una reconocida experta en computadoras, Chip y los muppets se preparan para la gran inauguración del Café Clic. Gina la Gallina llega en el momento justo para dejar listo el café para la llegada de sus visitantes. Pancho, por su parte, aprende que no es necesario un traje de astronauta para ir al ciberespacio.
Adivina esta canción	¿Qué es la tecnología?	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar que la tecnología son herramientas que creamos para hacer ciertas cosas más fáciles. • Mostrar que distintas tecnologías responden a distintas necesidades y que ahora tenemos tecnologías con usos increíbles. • Evidenciar que las tecnologías por sí solas no hacen nada, pues requieren un uso creativo y apropiado para funcionar. 	Pensamiento científico	Pancho y Lola aprenden cómo la tecnología nos ayuda a resolver problemas. Tratando de encontrar una canción que les gustaba mucho, sus amigas Chip y Gina les muestran una aplicación que Chip está desarrollando para descubrir canciones tarareándolas. Entre desafinaciones y risas encuentran más de lo que buscaban.
La red	¿Qué es Internet?	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar que la red (Internet) es una herramienta que permite intercambiar información con muchas personas. • Evidenciar que, además de su carácter tecnológico, la red conecta a muchas personas y que nos ofrece muchos espacios de aprendizaje mutuo y expresión. 	Investigación	Un inconveniente técnico hace que Elmo y Lola salgan a buscar “la red” que perdió Chip y que tanto necesita. Sin saber por dónde empezar a buscar se tropiezan con varias redes. La divertida confusión da pie a que Chip les enseñe qué es Internet y cómo nos ayuda a conectarnos unos con otros.
Fútbol	¿Qué podemos aprender a través de la tecnología?	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar las conexiones que pueden establecerse entre lo que se puede hacer a través de la tecnología, y el entorno cotidiano y las relaciones humanas de las que forman parte niñas y niños. • Fomentar la reflexión sobre “lo virtual” para desarrollar el pensamiento crítico y la preocupación ética por lo que sucede en situaciones que pueden parecer “faltas de consecuencias”. 	Pensamiento crítico	Abelardo y Pancho quedan para jugar fútbol. Cuando se encuentran, Pancho emocionado toma la pelota y empieza a jugar, pero Abelardo le dice que él quiere jugar un video juego de fútbol y se va. Luego llega un amigo de Pancho que es futbolista profesional al Café Clic y se pone a jugar con Abelardo, llega Pancho y los ve jugando y se decepciona, pero su amigo le dice que pueden hacer las dos cosas y le enseña a jugar el videojuego y luego le enseña a Abelardo a jugar fútbol en el parque. Todos quedan muy contentos, aprendiendo en un espacio virtual y en el mundo real.

Actividades para ambientes educativos:

A continuación, encontrará algunas sugerencias de actividades que pueden incorporarse en las rutinas y en las áreas de aprendizaje de niñas y niños:

Menores de 3 años

- Explorar distintas herramientas disponibles en el entorno y explicar cuál es su función. Explicar que todas estas herramientas son formas de tecnología. Jugar a hacer parejas entre la herramienta y su función.
- Facilitar la exploración de dispositivos digitales con pantallas táctiles con contenidos apropiados para niñas y niños e invitarlos a hablar sobre la experiencia.
- Desarrollar en colaboración con los padres de familia y/o cuidadores proyectos de investigación y artísticos en los que empleen las TIC.

3 a 5 años

- Crear un Jardín de Palabras en el salón de clase. Con cada episodio que vean, identificar el vocabulario clave y ponerlo en fichas que se puedan pegar en un rincón del salón dedicado a ser su “jardín”. Cada día que se plante una nueva palabra se deberá discutir con niñas y niños lo que significa y procurar usar en contexto con regularidad.
- Investigar las distintas tecnologías que niñas y niños tienen en su entorno. Pedir que hagan un recorrido de su hogar buscando qué tecnologías hay y para qué sirven y hacer una pequeña presentación ante el grupo sobre su tecnología favorita.
- Invitarlos a registrar, organizar y compartir información sobre sus proyectos usando las TIC.

6 a 7 años

- Mostrar a niñas y niños las tecnologías desde una perspectiva histórica, discutiendo cosas cotidianas como ¿cómo escuchamos música? ¿cómo nos comunicamos con personas que están lejos? ¿cómo sabemos lo que está pasando a nuestro alrededor? Formular tareas de investigación en torno a estos temas y discutir cuáles son las consecuencias de esas evoluciones tecnológicas en nuestra vida diaria.
- Estimular la imaginación preguntando ¿qué tecnologías les gustaría ver en el futuro? ¿qué podrían hacer? ¿cómo se verían? Pedir a niñas y niños que hagan un dibujo o modelo de su invento.
- Invitarlos a usar las TIC para resolver diferentes retos como la búsqueda de algún dato, realización de videos, diseño de prototipos.

Conectar con experiencias:

- Piensen en un día normal, desde que se despiertan hasta que van a dormir, ¿con cuántas tecnologías distintas nos encontramos? ¿cómo nos ayudan?
- ¿Han usado Internet? ¿Para qué la has usado hasta ahora?
- ¿Han escuchado decir que “estamos conectados”? ¿Qué creen que significa?
- ¿Comparten sus datos personales cuando navegas por Internet?
- ¿Piden ayuda a un adulto de confianza cuando tienen dudas o algo les parece raro al navegar en Internet?

Preguntas sugeridas para iniciar una conversación sobre los episodios.



La gran inauguración.

- » ¿Qué pasa en el Café Clic?
- » ¿Quiénes son Chip y Gina? ¿Cómo le ayudan a Elmo, Lola, Pancho y Abelardo a aprender sobre tecnología?
- » ¿Qué pasó con el paseo de Pancho al ciberespacio?
- » ¿Cómo se imaginan el ciberespacio?
- » ¿Qué le gusta a Lola de su computadora?
- » ¿A quién debemos recurrir si queremos compartir fotografías o videos en la red?
- » ¿En qué debemos fijarnos antes de abrir un mensaje?



Adivina esta canción.

- » ¿Cómo encontraron Lola y Pancho su canción?
- » ¿Qué pasa con un contenido cuando lo compartimos en la red?
- » ¿De qué tenemos que estar seguros antes de compartir información, videos o fotos?
- » ¿Niñas y niños en compañía de quién deben hacer uso de las TIC?
- » Chip les explicó que la tecnología es una herramienta, ¿puedes pensar en otras herramientas que conozcas? ¿para qué sirven?

La red.

- » ¿Qué le pasó a Chip en esta historia?
- » Elmo y Lola tuvieron una confusión sobre lo que significa una red, ¿por qué crees que a Internet se le dice también “la red”?

Fútbol.

- » ¿Qué sucede en este episodio?
- » ¿Qué aprenden los amigos de Plaza Sésamo sobre el mundo virtual?
- » ¿En qué se parece jugar un videojuego y jugar en el parque? ¿En qué son diferentes?
- » ¿En qué son diferentes las personas que conocen en el mundo virtual y las que conocen en el mundo real?

Con *Sésamo: Monstruos en red* esperamos contribuir a que niñas y niños,

- » Sólo usen dispositivos electrónicos en compañía y bajo supervisión de un adulto de confianza.
- » Conozcan cuáles son sus datos personales y reconozcan, en compañía de un adulto de confianza, en qué situaciones es seguro compartirlos.
- » Identifiquen situaciones de riesgo y busquen el apoyo de un adulto de confianza cada vez que se sientan inseguros.
- » Reconozcan la importancia de proteger su privacidad y la de otras personas, en contextos virtuales.
- » Reconozcan la importancia de la comunicación con sus padres o cuidadores en relación con los contenidos que exploran o descubren a través de distintos medios.
- » Recuerden y apliquen prácticas de comportamiento seguro al usar las TIC.
- » Usen las TIC de manera intencionada, responsable y segura, para reforzar o potencializar sus experiencias directas, sin sustituirlas.
- » Se interesen por la tecnología y se vean como potenciales creadores de ella.
- » Lean información críticamente y se pregunten qué significa.
- » Puedan tomar distintas piezas de información y contrastarlas para formarse una opinión.
- » Se pregunten si lo que ven o escuchan es una opinión o un hecho y puedan diferenciarlos.
- » Se interesen por conocer el mundo que los rodea.
- » Quieran expresarse y participar en conversaciones con otras personas, y entiendan que las nuevas TIC les ofrecen muchas posibilidades para hacerlo.
- » Sepan expresarse de manera respetuosa, asertiva y creativa.
- » Asuman responsabilidad por sus expresiones y su participación en entornos virtuales.
- » Se interesen en resolver problemas de su entorno y entiendan que la tecnología es una herramienta más para hacerlo.
- » Disfruten el trabajo en equipo y busquen reconocer los distintos aportes que pueden hacer los miembros del equipo a cada tarea.
- » Puedan autorregularse, respetar los límites y acordar otros con su padres o cuidadores.
- » Perseveren en su aprendizaje y busquen practicar sus destrezas.

