

CONTINÚA LA CONVERSACIÓN

EDUCACIÓN PRIMARIA

En estos primeros grados, los estudiantes aprenden qué significa ser un MVP Digital: seguros, respetuosos y responsables en línea. A través de metáforas divertidas como el trabajo en equipo en los deportes y comparaciones con la vida real, los niños comprenden cómo proteger su privacidad, reconocer comportamientos amables y desarrollar buenos hábitos digitales. Esta guía te ayudará a reforzar esas grandes ideas de forma sencilla y apropiada para su edad.

MÓDULO SIETE

Adecuación a la Edad

MÓDULO SIETE

Adecuación a la Edad

Los estudiantes aprenden que **no todo el contenido es para todos**. Como los deportes se dividen por edades, también lo hacen los juegos y apps.

Se les presenta la ley **COPPA**, que protege a menores de 13 años. Les enseña que mentir sobre su edad puede ser peligroso.

Escuchan la historia de Max, que mintió para entrar a una web, vio cosas aterradoras y fue contactado por extraños.

Se les recuerda:

- Las restricciones existen para protegerte.
- Algunas redes sociales tienen contenido confuso o no apto.
- Seguir las reglas ayuda a estar seguros.

Preguntas para hablar en casa

- 1 *¿Por qué algunos juegos o apps son solo para mayores?*
- 2 *¿Qué te protege COPPA?*
- 3 *¿Qué puede pasar si mientes sobre tu edad en internet?*
- 4 *¿Alguna vez viste una app pedirte tu fecha de nacimiento? ¿Qué hiciste?*
- 5 *¿Por qué es buena idea preguntar antes de unirse a una nueva app o juego?*

CONTINÚA LA CONVERSACIÓN

PRIMARIA INTERMEDIA

A medida que los estudiantes ganan independencia en línea, exploran temas digitales importantes como la privacidad, los mensajes en los medios, la seguridad de las contraseñas y el uso adecuado según la edad. También aprenden el valor de ser amables en línea y cómo responder si enfrentan situaciones de ciberacoso. Usa esta guía para apoyar a tu hijo/a en la formación de hábitos digitales positivos y para que navegue su mundo digital con cuidado y confianza.

MÓDULO SIETE

Adecuación a la Edad

MÓDULO SIETE

Adecuación a la Edad

Aprenden por qué ciertas apps, juegos o sitios tienen restricciones de edad. Esto ayuda a proteger su privacidad y garantizar que el contenido sea adecuado.

Conocen la ley COPPA, que obliga a las plataformas a pedir permiso a los padres antes de recolectar datos de menores de 13 años.

Escuchan la historia de Emma, una niña de 10 años que mintió sobre su edad para crear una cuenta. Al principio se divirtió, pero luego enfrentó comentarios hirientes, pop-ups, y un extraño que le pidió información personal. Uno de sus videos fue compartido con burlas, y se sintió muy avergonzada.

Riesgos de ignorar las restricciones de edad:

- Acceso a contenido dañino o confuso
- Riesgo para su huella digital
- Exposición a extraños o acoso
- Pérdida de control sobre su información

Preguntas para hablar en casa

- 1 *¿Por qué crees que algunas apps tienen restricciones por edad?*
- 2 *¿Qué sabes sobre la ley COPPA?*
- 3 *¿Qué podría pasar si mientes sobre tu edad en línea?*
- 4 *¿Qué le pasó a Emma y qué aprendió?*

CONTINÚA LA CONVERSACIÓN

SECUNDARIA

Durante estos años de muchos cambios y creciente curiosidad, los estudiantes profundizan en conceptos como la huella digital, la alfabetización mediática, el contenido generado por IA y las leyes tecnológicas. Aprenden a pensar de manera crítica, a establecer límites saludables en redes sociales y a reconocer su papel como defensores del bien común. Esta guía te ayudará a continuar esas conversaciones en casa, fomentando la reflexión y la toma de decisiones seguras.

MÓDULO SIETE

Leyes Tecnológicas

MÓDULO SIETE

Leyes Tecnológicas

Aprenden sobre leyes que aplican en espacios digitales.

Puntos clave:

- **Plagio:** Usar el trabajo de otro sin permiso.
- Usar IA sin permiso puede ser trampa.
- Límite de edad en redes sociales.
- Suplantación de identidad en línea es ilegal.
- Enviar imágenes explícitas puede tener consecuencias graves.
- Reportar ciberacoso protege a todos.

Preguntas para conversar

- 1 *¿Por qué el plagio es grave?*
- 2 *¿Cómo puedes usar IA de forma responsable?*
- 3 *¿Qué hacer si alguien pide una foto explícita?*
- 4 *¿Por qué es importante reportar ciberacoso?*
- 5 *¿Qué es la suplantación en línea y por qué es ilegal?*

CONTINÚA LA CONVERSACIÓN

PREPARATORIA

Los estudiantes aprenden cómo sus acciones digitales pueden influir en su futuro. Exploran las consecuencias reales del uso de las redes sociales, las decisiones sobre privacidad, la seguridad en línea y su reputación digital. Desde postulaciones a trabajos y universidades hasta cómo manejar interacciones complejas en línea, se les desafía a pensar a largo plazo. Estas ideas para conversar te ayudarán a guiar a tu hijo/a en temas más complejos y a apoyarlo/a en su crecimiento como ciudadano digital responsable.

MÓDULO SIETE

Leyes Tecnológicas

MÓDULO SIETE

Leyes Tecnológicas

Este módulo ayuda a los estudiantes a comprender que el uso de la tecnología conlleva **responsabilidades legales y éticas**. Se abordan dos áreas principales:

1. **Propiedad intelectual:** plagio, derechos de autor y uso justo.
2. **Delitos cibernéticos:** suplantación de identidad, ciberacoso y sextorsión.

Aprenden que el **plagio**, aunque no siempre es ilegal, es una falta escolar grave, mientras que violar derechos de autor **puede tener consecuencias legales**. Se explica el **uso justo** y cuándo es legal reutilizar contenido.

También se destacan los peligros emergentes como la **suplantación digital** y la **sextorsión**, enfatizando lo importante que es usar contraseñas fuertes, activar la autenticación en dos pasos y pensar bien antes de compartir contenido personal.

Preguntas para conversar

- 1 *¿Cuál es la diferencia entre plagio y violación de derechos de autor?*
- 2 *¿Para qué sirve el uso justo y cómo aplicarlo con responsabilidad?*
- 3 *¿Has visto o escuchado sobre casos de suplantación en línea? ¿Qué se debe hacer?*
- 4 *¿Qué medidas podemos tomar en familia para proteger nuestra información digital?*
- 5 *¿Por qué es importante hablar de temas serios como la sextors?*