

Actitud Desenfrenada



Perspectiva general

Los alumnos verán el video “Actitud Desenfrenada” de NSTeens y analizarán el comportamiento adecuado para jugar en Internet. Luego formarán grupos y escribirán pequeñas obras teatrales que ilustren los buenos modales al jugar.



Materiales / Preparación

- Laboratorio de computación o una computadora conectada a un proyector LCD
- Video. “Actitud Desenfrenada” de NSTeens
- Anexo 1. Instrucciones para la obra teatral sobre los buenos modales al jugar
- Pizarra o pizarrón



40 minutos



Introducción

Hable sobre el juego en Internet con los alumnos.

¿Juega alguno de ustedes en Internet? ¿Suelen hablar con otras personas cuando juegan en Internet? ¿Qué tipo de información personal han escuchado que comparten los jugadores en Internet? ¿Alguna vez alguien los hizo sentir incómodos en un juego? ¿Alguna vez alguien fue malo o grosero con ustedes? ¿Alguna vez alguien les ofreció

algo en un juego que parecía demasiado bueno para ser verdad? ¿Alguna vez tuvieron la tentación de hacer clic en un anuncio que ofrecía regalos y premios?

Déles tiempo para que lo hablen y que compartan sus experiencias con la clase.



Actividad

Mire “Actitud Desenfrenada” y pregunte a los alumnos: ¿Qué son los “buenos modales”? (conducta adecuada). Buscaremos un conjunto de reglas sobre los buenos modales al jugar. ¿Cómo creen que deberían comportarse los jugadores en Internet? Asegúrese de incluir reglas para cada una de las siguientes categorías y designe a un alumno para que escriba las respuestas de la clase en la pizarra o pizarrón:

- Compartir información personal. *Elige nombres de usuario adecuados y neutrales en términos de identificación de sexo; disfraza tu voz para que los otros jugadores no reconozcan tu sexo ni edad; no compartas información personal a través de las funciones de chat del juego; no compartas detalles de la cuenta, como contraseñas, con otros jugadores.*
- Enfrentar situaciones incómodas. *Si ocurre algo que te provoca miedo o te hace sentir incómodo, díselo a un adulto de confianza; nunca aceptes encontrarte con un jugador fuera de el Internet si no lo conoces personalmente.*
- Enfrentar a los “ciberacosadores”(ciberabusadores de los juegos). *Ignoralos; bloquealos o silencialos; guarda la evidencia; elimina las cuentas actuales y abre otras nuevas; denuncia al ciberacosador ante el servicio o el sitio web de juegos; habla con un adulto de confianza; no te conviertas en ciberacosador; piensa lo que dices y haces.*
- Enfrentar las ofertas y los anuncios. *No aceptes ofertas ni propuestas de anuncios ni de otros jugadores; manten en privado la información personal y financiera; habla con un adulto de confianza o con el moderador del sitio acerca de la oferta; recuerda, si parece demasiado bueno para ser verdad, probablemente lo sea.*

Divida a los alumnos en grupos de no más de cuatro. Reparta las instrucciones para la obra teatral sobre los buenos modales al jugar (anexo 1) y pida a cada grupo que escriba una obra teatral que ilustre el comportamiento adecuado para jugar en Internet.



Seguimiento

Deje que los alumnos practiquen las obras teatrales y luego planifique un día para la función. Invite a otros grupos de alumnos para que los alumnos puedan enseñar a sus compañeros sobre los buenos modales al jugar.



INSTRUCCIONES PARA LA OBRA TEATRAL SOBRE LOS BUENOS MODALES AL JUGAR

¿Cómo puedes enseñar a otros jugadores buenos modales al jugar?

Primero, debes ser tú quien tenga buenos modales al jugar.

Luego, cuéntales a tus amigos.

Escribe una obra teatral para enseñar a tus compañeros de clase acerca de los buenos modales al jugar. Tu obra teatral debe mostrar una de las siguientes categorías de buenos modales:

1. Compartir información personal
2. Enfrentar situaciones incómodas
3. Enfrentar a los “ciberacosadores”
4. Ofertas “demasiado buenas para ser verdad”

★ **Consejos para que escribas tu obra teatral**

Asegúrate de que tu obra tenga lo siguiente:

1. Una introducción donde

- establezcas los personajes.
(P. ej., un jugador, un ciberacosador, padres y tutores, maestros, un narrador, etc.)
- establezcas un lugar.
(P. ej., una casa, la escuela, la biblioteca, etc.)

2. Una Trama donde

- muestres el problema.
(P. ej., compartir la contraseña de la cuenta y que te roben puntos, enfrentar a un ciberacosador, que te inviten a conocer a otro jugador fuera de el Internet, aceptar una oferta que parece demasiado buena para ser verdad, etc.)
- muestres cómo se sienten los personajes.
(P. ej., cómo se siente el jugador víctima de ciberabuso)

3. Un punto culminante donde

- indiques como resuelven el problema los personajes.
(P. ej., tu personaje bloquea a un jugador que lo invitó a encontrarse fuera de el Internet, habla con un adulto, pide consejos a un amigo, etc.)

4. Un desenlace donde

- muestres los resultados de la solución de los personajes.
(P. ej., eliminan al ciberacosador del juego)

5. Una conclusión donde

- finalices tu obra teatral y soluciones todos los problemas.
(P. ej., un amigo ayuda a tu personaje a crear una nueva cuenta)