

Guardianes de Internet: guía docente

Todo lo necesario para dar la clase "Guardianes de Internet" (20 diapositivas, 30-35 minutos) con alumnos de 3.º a 6.º grado. No requiere conocimientos técnicos: la presentación incluye en cada diapositiva una nota con qué decir y cómo trabajarla.

01 El espíritu de la clase

La clase está diseñada como **misión de juego, no como charla de advertencias**. Los chicos ya aman internet; si la clase empieza prohibiendo, se desconectan. La secuencia valida primero lo que disfrutan, después instala reglas concretas, y cierra con un ritual de compromiso (el Juramento del Guardián). El mensaje paraguas, repetido a lo largo de toda la clase, es uno solo: **contar siempre a un adulto de confianza, sin miedo, incluso si se equivocaron**.

REGLA DE ORO DEL DOCENTE

Nunca cierre un tema en el miedo: cada riesgo se presenta junto a la conducta que protege. Miedo sin salida paraliza; regla concreta empodera.

02 Qué incluye el paquete

ARCHIVO	QUÉ ES	USO
Presentación 8-12 (.pptx)	20 diapositivas con notas docentes en cada una (vista "Presentador").	Proyectar
Esta guía	Agenda, manejo de situaciones sensibles y preguntas frecuentes.	Leer antes
Hoja de actividades 8-12	2 páginas: cazar la trampa, verdadero/falso y el Juramento para firmar.	Imprimir 1 por alumno
Infografía 06 (familia)	Material para enviar a las familias después de la clase.	Enviar a casa

03 Preparación (15 minutos, una sola vez)

- Recorra la presentación leyendo las notas de cada diapositiva (vista Presentador de PowerPoint).
- Imprima una hoja de actividades por alumno.
- **Averigüe el protocolo de su escuela** ante revelaciones de alumnos (a quién derivar: dirección, gabinete, equipo de convivencia). La sección 05 explica cómo actuar en el momento.
- Si es posible, avise a las familias que se dará la clase y envíeles después la infografía con el enlace al libro gratuito.

04 Agenda de la clase (30-35 minutos)

TIEMPO	DIAPOS.	BLOQUE	CLAVE DOCENTE
0-4 min	1-2	Apertura. La misión del Guardián; internet es genial pero tiene reglas, como la calle.	Energía de juego. Manos arriba: "¿quién juega online?". La analogía de la calle es el marco de toda la clase.
4-12 min	3-6	Desconocidos y el tesoro. No sabés quién está del otro lado; los 6 datos que nunca se comparten; la escena del chat del juego.	En la diapositiva 5, dé 30 segundos de debate en parejas antes de revelar. La línea sobre los "secretos" (diapo 6) es la más importante: hágala repetir en voz alta.
12-17 min	7-8	Contraseñas. La llave del casillero; el voto de cuál es más fuerte.	Voto a mano alzada y pregunte el porqué. Que inventen su "frase loca" mentalmente, SIN decirla: refuerza que no se comparte.
17-22 min	9-10	Trampas. Los premios falsos (robux/skins gratis) y la regla "si te apuran, es trampa".	Pregunte quién vio una oferta de monedas gratis: casi todos. Hágalos corear "Guardián lento = Guardián seguro".
22-29 min	11-13	El trato entre pares. Las palabras lastiman; el rol del testigo; qué hacer si te molestan a vos.	El test "¿se lo diría a los ojos?" sin sermonear. La diapo 13 es sensible: tono cálido, "no es tu culpa" al frente, y tenga presente la sección 05.
29-33 min	14-17	Fotos, encuentros y equilibrio. Las fotos vuelan; nunca encuentros sin padres; contar como superpoder; pantalla con equilibrio.	La regla de los encuentros es absoluta, sin matices. No describa escenarios de peligro: la regla se sostiene sola.
33-35 min	18-20	Cierre. Repaso de las 6 reglas, Juramento del Guardián, mensaje a las familias.	Repaso con pantalla tapada primero (que recuerden antes de ver). El Juramento se hace de pie, mano en el corazón: el ritual es lo que van a recordar.

VERSIÓN CORTA (20 MINUTOS)

Use las diapositivas 1-6, 9-10, 13, 16 y 18-19 (apertura, desconocidos, trampas, pedir ayuda, repaso y juramento). Es el núcleo protector mínimo.

05 Si un alumno revela algo durante la clase

Las diapositivas 6 y 13 pueden disparar que un alumno cuente una situación personal (alguien que le pidió datos, mensajes que lo incomodaron, burlas). El procedimiento:

- **Agradezca y valide en una frase** ("qué bien que lo cuentes, eso es ser Guardián") — su reacción define si habrá un segundo relato.
- **No indague detalles frente al grupo.** Diga que lo van a conversar aparte y retome la clase.
- **Converse en privado después**, escuche sin interrogar, y **derive según el protocolo de su escuela** (dirección / gabinete / equipo de convivencia).
- **Nunca prometa guardar el secreto.** Puede prometer acompañarlo y que no se va a meter en problemas por contar.

06 Preguntas frecuentes

"¿ENTONCES LOS JUEGOS ONLINE SON MALOS?"

No, y la clase no dice eso: valida el juego y enseña a jugarlo seguro. Si un docente o familia lo plantea, la respuesta es la analogía de la calle — no dejamos de salir, aprendemos a cruzar.

"¿POR QUÉ HAY GENTE MALA EN INTERNET?" (PREGUNTA DE ALUMNO)

Respuesta a nivel de patrón, sin detalles: "como en la calle, la mayoría de la gente es buena, pero algunas personas mienten para conseguir cosas. Por eso los Guardianes tienen reglas." No describa intenciones ni escenarios de daño.

"MI HIJO SABE MÁS DE TECNOLOGÍA QUE YO" (PREGUNTA DE FAMILIA)

Domina la herramienta, no el riesgo. El rol del adulto no es técnico: es estar disponible para que el chico cuente. Envíe la infografía 06 y el enlace al libro gratuito.

"¿LA ESCUELA DEBERÍA PROHIBIR EL CELULAR?"

Excede esta clase; la política es de cada institución. Esta clase trabaja las conductas seguras con cualquier política de dispositivos.

07 Checklist

- Leí las notas de las 20 diapositivas.
- Imprimí las hojas de actividades.
- Sé a quién derive si un alumno revela una situación (protocolo de mi escuela).
- Tengo lista la infografía 06 y el enlace para enviar a las familias.