

Actividad 1 — Cazá la trampa

Este chat de un juego tiene **4 trampas**. ¡Marcalas con un círculo, Guardián!

CHAT DEL JUEGO – Sala: Torneo Estelar

LoboVeloz_77: ¡¡jugás increíble!! cómo te llamás de verdad? a qué cole vas?

LoboVeloz_77: tengo un truco para conseguir 10.000 monedas GRATIS, pasame tu contraseña y te las cargo yo

LoboVeloz_77: pero apurate que el truco termina en 10 minutos!!

LoboVeloz_77: ah y que esto quede en secreto entre nosotros, no le digas a nadie 😊

Pista: hay una trampa en cada mensaje. Pensá en las 6 reglas del Guardián.

Actividad 2 — ¿Verdadero o falso?

Marcá V o F. Después corregimos entre todos.

V / F	AFIRMACIÓN
___	Si un avatar dice que es un chico de mi edad, seguro lo es.
___	Mi contraseña se la puedo dar a mi mejor amigo.
___	Si no participé de ningún sorteo, no pude haber ganado un premio.
___	Si me apuran para hacer clic, es señal de trampa.
___	Contarle a un adulto cuando pasa algo raro es de buchón.
___	Una foto que mando puede terminar donde yo no quiero.

Actividad 3 — Mi escudo de Guardián

Mis adultos de confianza son (los que voy a buscar si pasa algo raro):

1. _____ 2. _____ 3.

La regla del Guardián que más me sirve a MÍ es:

El Juramento del Guardián

*"Prometo cuidar mi tesoro, guardar mi llave, frenar ante las trampas, usar mis palabras para el bien... y **contar siempre a un adulto de confianza.**"*

Nombre del Guardián: _____ **Firma:** _____

Este diploma certifica que completaste el entrenamiento de Guardián de Internet. Pegalo donde lo veas.

✓ Claves de corrección (para el docente)

Actividad 1 — las 4 trampas: (1) pide nombre real y colegio: el tesoro no se regala; (2) pide la contraseña a cambio de monedas gratis: premio no buscado = trampa, y la llave no se da; (3) apura ("10 minutos"): si te apuran, es trampa; (4) pide secreto: la señal más grande de todas para contar.

Actividad 2: F - F - V - V - F - V.