

VIAJA

ESCUELA CRISTIANA DE VACACIONES

EN UN MUNDO VOLÁTIL SABEMOS VOLAR.

ANTE LO INCIERTO SOMOS INAMOVIBLES.

ANTE LO COMPLEJO CONOCEMOS EL CAMINO.

SI TODO ES AMBIGUO NO LO ES SU AMOR.

GUÍA DEL DIRECTOR





MIAF+

Guía del Director | Escuelas VICA

Escuelas Cristianas de Vacaciones (ECV)

En un mundo Volátil ***sabemos Volar.***

Ante lo Incierto ***somos inamovibles.***

Ante lo Complejo ***conocemos El Camino.***

Si todo es Ambiguo ***no lo es su Amor.***

PRÓLOGO

Bienvenidos a **VICA**, un espacio creado para ayudar a las nuevas generaciones a gestionar **con sabiduría y responsabilidad** el uso de la tecnología. En un mundo donde las pantallas son parte esencial de nuestra vida diaria, es crucial aprender a utilizarlas de forma que **nos acerquen a Dios** y nos permitan vivir con propósito. La tecnología no es ni buena ni mala, pero su **uso consciente** puede transformarse en una herramienta poderosa para el bien.

Durante esta semana, nos enfocaremos en cuatro coordenadas clave para gestionar el mundo digital de manera saludable:

Tiempo, Lugar, Compañía y Contenido.

A través de actividades prácticas, retos y reflexiones, aprenderemos cómo podemos disfrutar de la vida On (en el mundo digital) y también saborear la vida Off (en el mundo real), creando un equilibrio saludable entre ambos.

Algunas las actividades VICA será la **Revolución de las Manos en los Bolsillos**, un desafío para desconectar y estar en silencio, observar, contemplar y escuchar. Nos ayudará a descubrir el valor de estar presentes en el aquí y ahora, sin las distracciones digitales.

A lo largo de este manual, descubrirás **cómo gestionar tu tiempo frente a las pantallas**, cómo establecer límites saludables para **el lugar donde usas la tecnología**, cómo elegir las **mejores compañías** para compartir tus dispositivos y cómo seleccionar el contenido que te edifica. Todo esto con el objetivo de usar la tecnología para **glorificar a Dios** y vivir una vida más plena y equilibrada.

¡Te invitamos a comenzar esta aventura con nosotros y a aprender cómo vivir en armonía con el mundo digital, mientras cultivamos relaciones reales y profundas con Dios y los demás!

INTRODUCCIÓN

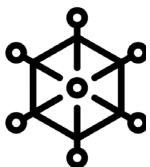
Bienvenidos al *Manual de VICA* – un espacio diseñado para aprender a **gestionar el uso de la tecnología de manera consciente y responsable**. En un mundo cada vez más digital, las pantallas se han convertido en una herramienta indispensable, pero también en una fuente de distracción si no las manejamos adecuadamente. VICA (Escuela Cristiana de Vacaciones) tiene como objetivo enseñar a los niños y adolescentes a encontrar un **equilibrio saludable entre la vida On y Off**, aprovechando al máximo las herramientas tecnológicas sin perder de vista lo que realmente importa: nuestra relación con Dios, con los demás y con nosotros mismos.

Durante los cinco días del programa, aprenderemos sobre las **cuatro coordenadas** clave que guiarán nuestra gestión de la tecnología: **Tiempo, Lugar, Compañía y Contenido**. Estas coordenadas nos ayudarán a tomar decisiones sabias y a gestionar de manera efectiva el tiempo frente a las pantallas, los lugares donde las usamos, las personas con quienes las compartimos, y los contenidos que consumimos.

A lo largo de las actividades, tendrás la oportunidad de experimentar momentos de *desconexión saludable*, como el “*Parking de Móviles*” y la “*Revolución de las Manos en los Bolsillos*”, que nos invitan a estar en silencio, a observar, contemplar y escuchar, sin las distracciones de nuestros dispositivos. Además, disfrutarás de manualidades, retos y entrenamientos para saborear la vida On y Off, y recursos para aplicar lo aprendido a través de actividades tanto digitales como presenciales.

Este manual es una guía para acompañarte en el proceso de aprendizaje durante VICA, y te animamos a que, al final de este programa, seas más consciente de cómo la tecnología puede ser una herramienta para glorificar a Dios y vivir una vida equilibrada y llena de propósito.

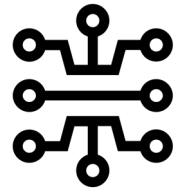
OBJETIVOS DEL MANUAL



1. Enseñar el uso equilibrado de la tecnología: Ayudar a los participantes a gestionar el tiempo frente a las pantallas de forma responsable, asegurando que su uso no interfiera con las re-

laciones personales ni con el tiempo de calidad con Dios.

2. Desarrollar la conciencia sobre el impacto de la tecnología: Reflexionar sobre cómo la tecnología influye en nuestras vidas, nuestras emociones y nuestra espiritualidad, y aprender a tomar decisiones informadas al respecto.



3. Incorporar las cuatro coordenadas clave en el uso de la tecnología:

Tiempo: Aprender a gestionar el tiempo frente a las pantallas para equilibrar las actividades digitales y las no digitales.

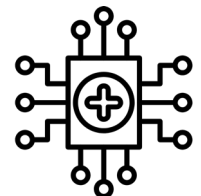
Lugar: Reflexionar sobre la importancia de establecer límites y seleccionar lugares apropiados para el uso de dispositivos.

Compañía: Identificar cómo las personas con las que compartimos nuestros dispositivos pueden influir en nuestro uso de la tecnología y aprender a elegir con sabiduría a quiénes dejamos entrar en nuestro mundo digital.

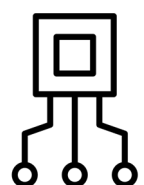


Contenido: Aprender a seleccionar contenido que edifique y nos acerque a los valores cristianos, y a evitar aquello que puede ser perjudicial para nuestra mente y espíritu.

4. Fomentar la desconexión consciente: A través de actividades como el “Parking de Móviles” y la “Revolución de las Manos en los Bolsillos”, enseñar a los participantes la importancia de desconectar de la tecnología para reconectar con el mundo real, con nosotros mismos, con los demás y con Dios.



5. Proporcionar herramientas prácticas para la gestión de la tecnología: Ofrecer estrategias y actividades tanto On



(a través de enlaces y recursos digitales) como Off (a través de manualidades y actividades presenciales) que ayuden a aplicar lo aprendido de manera efectiva y divertida.



6. Promover el aprendizaje activo y la reflexión grupal: Facilitar un espacio donde los niños y jóvenes puedan compartir experiencias, aprender unos de otros y construir una relación sana con la tecnología.

Este enfoque combina una **educación práctica** con momentos de reflexión y crecimiento espiritual, de forma que los participantes no solo aprendan a usar la tecnología de manera más saludable, sino que también desarrollen **habilidades para discernir el buen uso de sus dispositivos en su vida diaria**. ¡Estamos emocionados de comenzar este viaje juntos en VICA!



PROGRAMA MODELO (3.00hs)

30 minutos – INICIO

40 minutos – PROGRAMA EDUCATIVO

Clase sobre una de las
coordenadas

30 minutos – Merienda

40 minutos – Valores bíblicos que guían
estas coordenadas.

40 minutos – Cierre y práctica



PARKING DE MÓVILES

EXPLICACIONES NECESARIAS

En los minutos de INICIO cada día hay una actividad “clave” llamada ***Parking de móviles***. A continuación detallamos de qué se trata:

La alternativa del “parking de móviles” es un enfoque que se utiliza en muchos entornos educativos y sociales para enseñar a los niños y adolescentes a gestionar de manera más **consciente y responsable** el uso de sus teléfonos móviles. La idea central de este enfoque es promover la **autodisciplina y la responsabilidad digital** al proporcionar un espacio físico o un sistema organizado donde los estudiantes puedan dejar sus dispositivos móviles mientras participan en actividades académicas, reuniones o eventos donde la concentración es clave.

¿EN QUÉ CONSISTE EL “PARKING DE MÓVILES”?

El “parking de móviles” es un sistema en el que los estudiantes **depositan sus teléfonos móviles** en un lugar específico al inicio de una actividad, como una clase, reunión o evento, y los recogen al final. Este “aparcar” los teléfonos se puede hacer de varias formas, y el objetivo es evitar que el uso del teléfono interfiera con la atención y participación durante la actividad, mientras se fomenta un **uso más consciente y reflexivo del dispositivo**.

CLAVES DEL “PARKING DE MÓVILES” PARA GESTIONAR EL USO CONSCIENTE DEL TELÉFONO

1. Fomentar la Autodisciplina Digital:

Al ofrecer un lugar donde los estudiantes puedan dejar sus teléfonos, se les invita a desconectarse temporalmente y a centrarse en la actividad en curso. Esto les ayuda a desarrollar autocontrol y a ser más conscientes del impacto que los dispositivos tienen en su capacidad de concentración.

A medida que los estudiantes experimentan el tiempo sin sus teléfonos, pueden reflexionar sobre sus hábitos digitales y cómo el teléfono puede ser una fuente de distracción.

2. Evitar Distracciones Durante Actividades Importantes:

Durante clases o reuniones, la posibilidad de revisar las redes sociales, mensajes o notificaciones puede interferir con la capacidad de los estudiantes para estar presentes. El parking de móviles resuelve esto de forma sencilla, manteniendo los teléfonos fuera de la vista y del alcance, lo que reduce la tentación de usarlos sin pensar.

El enfoque en la actividad mejora porque, al no tener acceso inmediato al teléfono, los estudiantes pueden sumergirse más profundamente en lo que están haciendo, ya sea aprendizaje, interacción social o simplemente escuchar.

3. Responsabilidad y Confianza:

El sistema del parking de móviles también permite trabajar el concepto de responsabilidad. Los estudiantes tienen el control de decidir si dejan su teléfono en el "aparcamientos" o no. Esta elección implica que ellos mismos se hacen responsables de la gestión de su tiempo digital.

Además, al establecer una norma clara y consensuada (por ejemplo, "todos los teléfonos deben dejarse en el parking al inicio de la clase"), se genera un sentido de confianza mutua entre educadores y estudiantes, promoviendo un ambiente de respeto por las normas y por el espacio compartido.

4. Reflexión sobre el Uso del Teléfono:

Un aspecto clave del parking de móviles es que invita a los estudiantes a reflexionar sobre su uso de la tecnología. Este enfoque puede incluir actividades de reflexión posteriores, donde los estudiantes analicen cómo se sintieron sin sus teléfonos, si notaron menos ansiedad o distracción, y cómo el uso del teléfono afecta su bienestar o su rendimiento académico.

Momentos de reflexión grupal pueden abrir un espacio para que los estudiantes compartan sus pensamientos sobre cómo el teléfono puede ser una herramienta útil pero también una distracción en ciertos contextos.

5. Modelar el Uso Responsable del Teléfono:

A través del parking de móviles, los educadores tienen la oportunidad de modelar el uso consciente de la tecnología. Este enfoque no solo se aplica a los estudiantes, sino que también puede ser una oportunidad para que los educadores muestren cómo ellos mismos gestionan el uso de sus teléfonos durante las actividades de grupo.

Crear espacios donde la tecnología no sea central en cada momento refuerza la idea de que el equilibrio entre la conectividad digital y la desconexión es esencial para el bienestar.

6. Opciones Flexibles:

El parking de móviles no tiene por qué ser una regla rígida. Dependiendo del contexto, se puede establecer de manera flexible. Por ejemplo, si en algunas actividades los teléfonos pueden ser útiles para la investigación o la interacción digital, se puede permitir su uso bajo ciertas condiciones.

Sin embargo, es importante que los estudiantes comprendan los momentos apropiados para usar sus dispositivos, reconociendo cuando es necesario desconectarse para mejorar el enfoque o la interacción social directa.

PORQUÉ ES ÚTIL ESTA ALTERNATIVA

Previene la adicción digital: El parking de móviles ayuda a los estudiantes a disminuir la dependencia de sus dispositivos, invitándolos a experimentar momentos sin la necesidad de estar constantemente conectados.

Promueve la presencia: La desconexión temporal fomenta que los estudiantes se presente plenamente en el aquí y ahora, sin la

tentación de revisar notificaciones o distraerse con aplicaciones.

Fortalece la interacción cara a cara: Al dejar los teléfonos a un lado, se promueve una mayor interacción social y desarrollo de habilidades interpersonales en contextos de aprendizaje, sin el filtro digital que puede dificultar la comunicación cara a cara.

EJEMPLOS DE IMPLEMENTACIÓN

Cajas o Cestas para Teléfonos:

En muchos entornos educativos, se usan cajas o cestas a la entrada del aula donde los estudiantes colocan sus teléfonos. Esto es sencillo y efectivo para eliminar las distracciones.

Bancos de Carga:

Algunas instituciones educativas implementan bancos de carga donde los estudiantes dejan sus dispositivos para cargarlos durante la clase. Estos pueden incluir una opción de bloqueo para evitar que se toquen o usen hasta que termine la actividad.

Aplicaciones de “Desconexión”:

Si no es posible implementar un sistema físico, algunas escuelas o grupos utilizan aplicaciones de bloqueo de dispositivos, como “Forest” o “Focus Mode” en Android, para ayudar a los estudiantes a no usar sus teléfonos durante un período determinado.

POSIBLES DESAFÍOS Y SOLUCIONES

Resistencia de los estudiantes:

Algunos adolescentes pueden resistirse a dejar sus teléfonos. En este caso, es clave explicar los beneficios del enfoque y crear una cultura de consenso sobre la importancia de la desconexión.

Emergencias:

Para aquellos casos en los que un estudiante necesita tener acceso al teléfono por razones de seguridad o emergencia, se pueden establecer excepciones claras, como permitir que

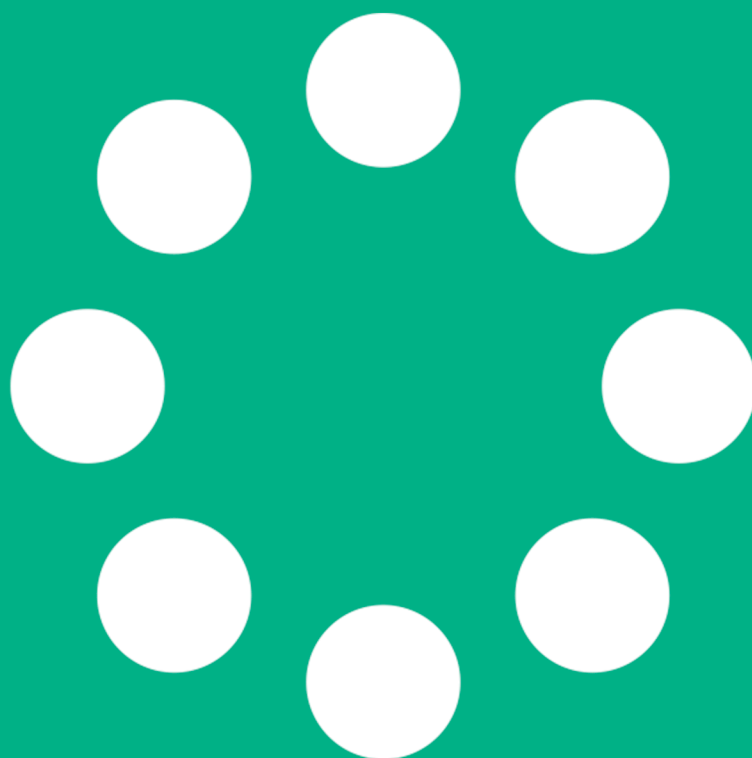
los teléfonos permanezcan en modo silencio en lugares seguros.

Acceso a recursos educativos:

Si los teléfonos se utilizan con fines educativos, el parking de móviles puede ser flexible, permitiendo su uso en momentos específicos de la clase. La clave es el equilibrio y el uso adecuado según las necesidades de aprendizaje.

CONCLUSIÓN

El *parking de móviles* es una estrategia efectiva para enseñar a los estudiantes a gestionar su uso del teléfono de manera consciente. Al crear un espacio donde los teléfonos se dejan temporalmente, se fomenta la **autodisciplina**, se promueve la atención plena en las actividades y se reduce la tentación de distracción digital. Este enfoque no solo ayuda a los estudiantes a desconectarse, sino que también promueve la reflexión sobre el uso responsable de la tecnología y el equilibrio entre el mundo digital y el mundo real.



SENTARSE EN CÍRCULO

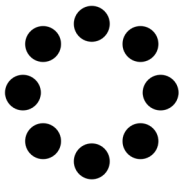
Sentarse en círculo en una reunión grupal, especialmente con niños y adolescentes, tiene un profundo **impacto psicológico y espiritual**. Esta forma de organización no es solo una cuestión de espacio físico, sino que simboliza una **dinámica de igualdad, conexión y apertura** que favorece tanto el desarrollo emocional y social como el bienestar espiritual. A continuación te doy un argumento sobre la importancia de esta disposición en términos psicológicos y espirituales:

ARGUMENTO PSICOLÓGICO

Promueve la Igualdad y la Inclusión:

Sentarse en círculo elimina la jerarquía visual que se genera cuando las personas se sientan en filas o en posiciones frontales (como en un aula tradicional). En un círculo, **todos los participantes se ven cara a cara**, sin que haya una posición "superior" o "inferior". Esto facilita una **sensación de igualdad** entre todos los miembros del grupo, lo cual es especialmente importante para niños y adolescentes, quienes están en una etapa crucial de su desarrollo social y emocional.

La **igualdad visual** ayuda a reducir las barreras psicológicas que pueden existir entre estudiantes o entre estudiantes y educadores, y fomenta la **participación activa** de todos. Los adolescentes, en particular, son muy sensibles a las dinámicas de poder y autoridad, por lo que sentarse en círculo ayuda a crear un entorno en el que todos se sienten más valorados y escuchados.



Fomenta la Comunicación Abierta y Asertiva:

El círculo, por su disposición, facilita que todos los miembros tengan la oportunidad de hablar y ser escuchados, sin la sensación de que alguien está "por encima" o "por debajo". Esto genera un espacio de confianza en el que se pueden expresar pensamientos, emociones e ideas con mayor libertad y honestidad.



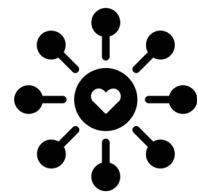
Para los adolescentes, que a menudo enfrentan inseguridades y preocupaciones sobre su identidad social, este ambiente de

comunicación horizontal puede reducir el miedo al juicio y promover una mayor apertura emocional. Además, la interacción visual directa (mirarse a los ojos) facilita la creación de una conexión emocional más profunda, favoreciendo la empatía y el entendimiento mutuo.

Fortalece el Sentido de Pertenencia y Comunidad:

Desde una perspectiva psicológica, el círculo actúa como un **símbolo de comunidad**. Esta disposición puede hacer que los niños y adolescentes sientan que son parte de algo más grande que ellos mismos, un grupo donde todos tienen un papel y donde el bienestar común es priorizado. Este sentido de pertenencia es fundamental para el desarrollo de la autoestima y la seguridad emocional en los jóvenes.

El círculo también permite que **se compartan experiencias** colectivas y se establezca un sentimiento de **cohesión grupal**. En un mundo que a menudo puede sentirse fragmentado, especialmente para los jóvenes que navegan por múltiples identidades y roles sociales, el círculo crea una estructura de apoyo mutuo donde el grupo se convierte en un refugio emocional.

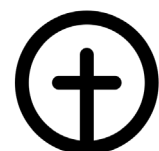


ARGUMENTO DESDE LA ESPIRITUALIDAD RELIGIOSA PROTESTANTE

*** Unidad en Cristo y la Iglesia como Cuerpo de Cristo:**

En la tradición protestante, uno de los principios clave es la **unidad en Cristo**. El círculo, como disposición física, puede simbolizar este principio espiritual. La Biblia enseña que los cristianos son **miembros del cuerpo de Cristo**, y aunque cada uno tiene dones y roles diferentes, todos son igualmente importantes en los ojos de Dios (1 Corintios 12:12-27). Este concepto se refleja perfectamente en la disposición en círculo, que elimina jerarquías y fomenta la igualdad.

Sentarse en círculo en un grupo, como en una reunión de oración o un estudio bíblico, representa que **todos los participantes son igualmente miembros de la comunidad cristiana**, todos



iguales en su valor ante Dios. Al sentarse en un círculo, se refleja la conexión mutua y el apoyo espiritual que se promueve en la enseñanza cristiana de la hermandad. El círculo como estructura física es una representación visual del cuerpo de Cristo, en el que todos los creyentes están conectados a través de Él, sin distinción.

* **Escuchar y Hablar con Respeto Mutuo:**

En las Escrituras, se nos enseña a tratarnos unos a otros con **amor y respeto** (Romanos 12:10). Sentarse en círculo facilita un espacio donde todos pueden **escuchar y ser escuchados** de manera equitativa, lo cual se alinea con el principio cristiano de practicar la **humildad y la consideración** por el prójimo. Jesús mismo enseñó que los primeros serán **los últimos y que debemos servir y escuchar a los demás con un corazón humilde** (Mateo 23:11-12).



En este sentido, el círculo es más que un espacio físico, es una **actitud espiritual**: una disposición para escuchar al prójimo, poner en práctica el amor fraternal y reconocer que **todos somos iguales ante Dios**. En un círculo, cada participante puede compartir sus pensamientos, preocupaciones y oraciones, y todos pueden ser valorados y apreciados dentro del cuerpo de la iglesia.

* **El Círculo como Espacio de Oración Colectiva:**

En la espiritualidad protestante, la oración y la reflexión conjunta son actos fundamentales de la vida cristiana. El círculo es un espacio ideal para la **oración colectiva**, que es un acto de unidad y comunión con Dios. Jesús dijo: "Donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos" (Mateo 18:20). Al sentarse en círculo, se crea un espacio simbólicamente **sagrado para la comunión en Cristo**.



Este tipo de reunión refleja la Iglesia primitiva (Hechos 2:42-47), donde los cristianos se reunían de manera comunitaria, compartiendo la palabra, la oración y el pan en un ambiente de **unidad y hermandad**. El círculo no solo es un lugar de igualdad,

sino que también es un espacio en el que el Cuerpo de Cristo se encuentra para fortalecerse espiritualmente a través de la oración, el estudio bíblico y el compañerismo.

* Fomento de la Edificación Mutua en la Comunidad Cristiana:

Un principio esencial en la vida cristiana es la **edificación mutua** (Efesios 4:29). Al reunirse en un círculo, todos tienen la oportunidad de aportar, de compartir sus pensamientos, oraciones y perspectivas, contribuyendo a la edificación de la **comunidad de creyentes**. Esta práctica es profundamente espiritual, ya que fomenta la cooperación en la **fe, el fortalecimiento mutuo y el crecimiento espiritual compartido**.

En un círculo, cada miembro tiene la oportunidad de contribuir a la conversación, ya sea ofreciendo palabras de aliento, compartiendo pasajes bíblicos, o simplemente escuchando y orando por los demás. Este enfoque de **mutua edificación** es fundamental para el desarrollo de una comunidad cristiana fuerte, unida en Cristo.



* Reducción del Estrés y Promoción de la Presencia:

El círculo también favorece un **entorno de calma y equilibrio**, donde los niños y adolescentes pueden experimentar un **descanso** de las presiones del día a día. Este espacio de **presencia compartida** puede actuar como un tipo de meditación en grupo, donde la **concentración en el momento presente** se ve favorecida por la disposición circular.

Espiritualmente, esto puede permitir que los participantes se **desconecten del ruido externo y se concentren en su interior**, permitiendo la introspección y el **autoconocimiento**. Esta experiencia es especialmente importante en la adolescencia, cuando los jóvenes están en una etapa de búsqueda de sentido y **exploración de su identidad**.



* Fomento de la Gratitud y la Solidaridad:

En un círculo, las dinámicas suelen ser más **igualitarias y solidarias**, lo que fomenta la **gratitud y el aprecio por los demás**. Los



niños y adolescentes se dan cuenta de que son parte de un colectivo que se cuida mutuamente. Esta experiencia de solidaridad espiritual puede crear un fuerte lazo de empatía y aprecio mutuo, tanto a nivel emocional como energético.

En algunos contextos espirituales o filosóficos, se considera que compartir un círculo simboliza un **compromiso mutuo** con la verdad, la justicia y el bienestar colectivo, lo cual es un mensaje profundo que los jóvenes pueden internalizar. Esto puede llevar a una mayor solidaridad y cooperación dentro del grupo, valores fundamentales para su desarrollo social y emocional.

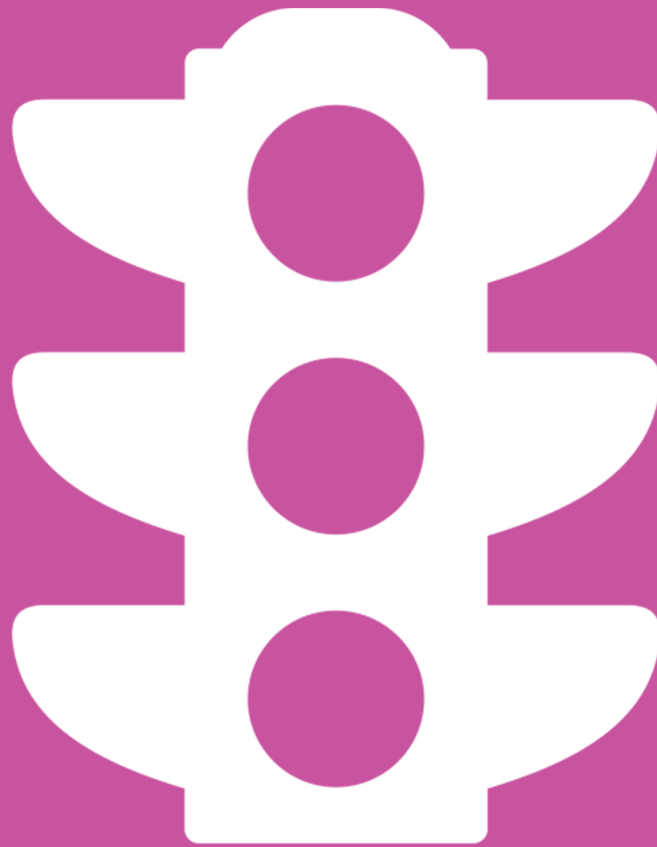
* **El Círculo como Símbolo de Eternidad:**



Espiritualmente, el círculo también puede verse como un **símbolo de la eternidad de Dios**. En el cristianismo, se enseña que Dios es eterno, y el círculo, sin principio ni fin, puede reflejar la **permanencia y la infinita presencia de Dios** en la vida de los creyentes. En un círculo, no hay principios ni finales; todos los participantes son iguales ante Dios, como los cristianos son igualmente **amados y aceptados** por Él, sin importar su estatus social, raza o antecedentes. Este acto de reunir a los creyentes en un círculo puede ser visto como una manera de recordar que estamos **unidos en la eternidad de Dios**, en una comunidad que trasciende el tiempo y el espacio.

CONCLUSIÓN:

Sentarse en círculo no solo promueve un ambiente de igualdad y respeto entre los participantes, sino que también es un acto profundamente **espiritual** en la tradición protestante. Refleja la **unidad en Cristo, el cuerpo de la iglesia sin jerarquías, el respeto mutuo y la comunión colectiva**. Además, crea un espacio sagrado para la oración colectiva, la edificación mutua y el fortalecimiento espiritual. Para los niños y adolescentes en particular, esta disposición ofrece un ambiente en el que pueden sentirse parte de una **comunidad cristiana viva**, donde su voz es escuchada y su participación es valorada en el contexto de la **hermandad en Cristo**.



**EL SEMÁFORO COMO HERRAMIENTA
PARA GESTIONAR EL USO
DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS**

El semáforo tradicionalmente tiene tres colores: **rojo**, **amarillo** y **verde**, que indican acciones específicas en el contexto del tráfico (parar, precaución, seguir). En este caso, estos colores pueden ser adaptados para enseñar a los estudiantes **cuándo encender o apagar sus dispositivos tecnológicos durante actividades**, como clases, reuniones o momentos de reflexión.

1. EL SEMÁFORO EN EL AULA O ESPACIOS DE ESTUDIO

Rojo – Apagar el Dispositivo (Modo Apagado o Silencio):

Significado: El color rojo indica que **se debe apagar el dispositivo o ponerlo en modo “no molestar” durante la actividad.**

Uso Didáctico: Durante momentos en los que la atención debe estar completamente centrada en la tarea o en la interacción grupal, como durante las clases o cuando los niños están escuchando al maestro o participando en una discusión, el semáforo puede señalar el rojo como indicación de que los dispositivos deben apagarse o guardarse en modo avión. Esto asegura que los estudiantes no sean interrumpidos por notificaciones o distracciones tecnológicas.

Objetivo: Fomentar el enfoque total en la actividad presente y reducir las distracciones digitales que afectan la concentración y el aprendizaje.

Amarillo – Precaución o Revisión Rápida (Modo Avión o Notificaciones en Silencio):

Significado: El color amarillo puede simbolizar una **precaución** o un momento de **transición**. Es decir, cuando **es posible revisar brevemente el dispositivo** pero sin que interfiera con la actividad principal.

Uso Didáctico: En actividades que requieren una breve pausa o una actividad que permita un poco de flexibilidad, como un descanso o el tiempo para responder un mensaje rápido en caso de ser necesario, el semáforo podría señalar el amarillo para indicar que los estudiantes pueden hacer una revisión rápida, pero deben hacerlo con **moderación**. El dispositivo debe mantenerse en modo “silencio” para evitar interrupciones innecesarias.

Objetivo: Ayudar a los estudiantes a tener autocontrol y a aprender a manejar su tiempo de pantalla de forma más equilibrada.

Verde – Activar el Dispositivo (Modo ON para Tareas o Actividades Digitales):

Significado: El color verde indica que es el momento adecuado para activar el dispositivo y **usarlo de forma productiva**.

Uso Didáctico: En momentos específicos donde el uso del dispositivo es necesario para completar una tarea académica o una actividad digital, como una investigación en línea, tomar notas o realizar un ejercicio en una aplicación educativa, el semáforo puede indicar verde como señal de que el dispositivo puede estar encendido y ser utilizado para esas actividades.

Objetivo: Promover el **uso consciente y controlado** de la tecnología para actividades educativas y útiles, asegurando que se utilice solo cuando sea pertinente para el aprendizaje.



2. ¿CÓMO IMPLEMENTARLO EN EL AULA O ESPACIOS DE ESTUDIO?

Visualización del Semáforo:

Coloca una **cartulina o panel grande** en el aula o en un lugar visible con los tres colores del semáforo (rojo, amarillo, verde), o utiliza **luces LED de colores** o incluso señales electrónicas que cambien de color según la fase en la que se encuentre la clase o la actividad. Cada vez que se dé un nuevo segmento de tiempo o tarea, el maestro o facilitador puede cambiar el color del semáforo para indicar el modo en que los dispositivos deben ser utilizados.

Conexión con las Reglas del Aula:

Establece una **norma clara** que explique lo que cada color significa, asegurándose de que los estudiantes comprendan cuándo se espera que utilicen sus dispositivos y cuándo deben guardarlos. Esta regla también puede ir acompañada de una **breve discusión grupal** sobre la importancia de tener un uso equilibrado y responsable de la tecnología en el contexto de las actividades académicas.

3. EJEMPLO DE APLICACIÓN PRÁCTICA

Inicio de la clase:

El semáforo está en rojo. Los estudiantes saben que deben apagar sus dispositivos o ponerlos en modo avión para poder concentrarse en la bienvenida, la explicación de la clase o la reflexión inicial.

Actividad grupal o presentación:

El semáforo cambia a amarillo para indicar que los estudiantes pueden revisar brevemente sus dispositivos solo si es necesario para tomar notas o consultar algo relacionado con la actividad, pero deben hacerlo rápidamente y sin perder el enfoque.

Uso de tecnología en el aprendizaje:

El semáforo cambia a verde cuando es el momento de utilizar los dispositivos para búsquedas en línea, trabajar con aplicaciones educativas, o completar una actividad que implique el uso de la tecnología como parte del aprendizaje.

Finalización de la clase:

De nuevo, el semáforo puede volver a rojo, indicando que es hora de guardar los dispositivos para la despedida o una actividad final de reflexión sin distracciones tecnológicas.

BENEFICIOS DE USAR EL SEMÁFORO DE FORMA DIDÁCTICA

Fomenta la Autodisciplina:

Los estudiantes aprenden a autorregularse y a ser conscientes de cuándo es apropiado usar la tecnología y cuándo es mejor desconectar. Esto les ayuda a desarrollar un uso responsable y equilibrado de sus dispositivos.

Reducción de Distracciones:

Al tener una señal clara que les indica cuándo deben estar en modo "apagado" o en modo "activo", los estudiantes se sienten más orientados y menos propensos a perderse en distracciones digitales, mejorando su concentración en las actividades.

Refuerza el Aprendizaje Activo y la Participación:

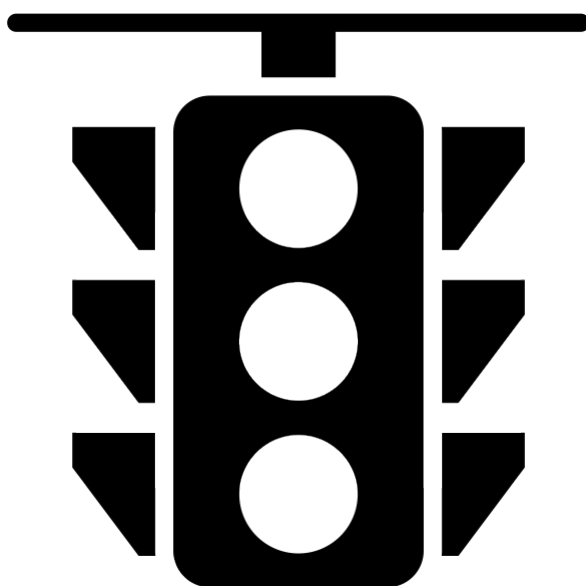
Al utilizar el semáforo, el maestro puede promover el uso de la tecnología solo cuando realmente agrega valor a la experiencia educativa, ayudando a los estudiantes a comprometerse de manera más activa con el contenido de la clase.

Visualización y Claridad:

La idea de un semáforo es visualmente clara y fácil de seguir. Los niños, especialmente los más pequeños, pueden entender rápidamente las señales y seguir el proceso sin confusión.

CONCLUSIÓN

El semáforo es una herramienta poderosa para gestionar el uso de los dispositivos tecnológicos en el aula o en otros contextos educativos. Su aplicación didáctica con los colores rojo, amarillo y verde permite que los estudiantes aprendan de manera práctica a **regular su tiempo frente a la pantalla**, optimizando el **equilibrio entre la conectividad digital y la concentración** en actividades no digitales. Además, crea un entorno de aprendizaje más estructurado y con **límites claros**, favoreciendo un **uso más responsable y consciente de la tecnología**.





DÍA 1

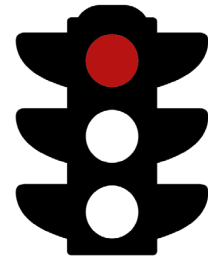
PROGRAMA DÍA 1

El semáforo es un recurso didáctico que se detalla en el apartado "Explicaciones Necesarias"

- **Semáforo en rojo - NO podemos coger los dispositivos**
- **Semáforo en verde - Podemos coger los dispositivos.**

INICIO (30M)

Momento OFF - Aparcamos dispositivos en modo silencio (10m)



- ! Recomendamos que leas el apartado "Explicaciones Necesarias" donde se explica a fondo lo que significa aparcar el móvil y por qué. Lo encontrarás como el apartado "Parking de móviles".

El espacio creado para el parking se puede ir personalizando. Por eso está previsto tener con esta actividad al menos 10 minutos, además de dar así tiempo para que todos vayan llegando.

Momento OFF - Bienvenida consciente

- ! Para estos minutos rogamos leer con atención el apartado "Argumentos para sentarse en círculo"

Después que todos han dejado sus dispositivos en el Parking de móviles. Nos acercamos al centro del salón y nos sentamos en círculo.

Será bueno tener previstos unos tapetes, cojines o alfombra, que permitan sentarse con algo de comodidad.

Una vez que estamos sentados, nos hemos saludado, como aún no conocemos a todos los niños, dedicaremos este momento de juegos del inicio para conocernos mejor.

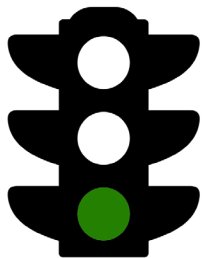
A continuación sugerimos un juego de inicio:

Presentación Creativa: "Quién soy y qué me gusta de la tecnología"

Objetivo: Ayudar a los niños a conocerse mejor mientras comparten su relación con la tecnología.

Cómo jugar: Cada niño se presenta diciendo su nombre, su edad y una cosa que le guste hacer con la tecnología. Puede ser un videojuego favorito, una aplicación que usen mucho, un gadget que les interese, etc.

Variación: Hacerlo en formato "cadena de palabras", en la que cada niño repita lo que dijo el niño anterior antes de decir lo suyo. Esto ayuda a mejorar la memoria y a fomentar la interacción.



Modo ON - Cantamos mirando a la pantalla

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la Academia de Adoración que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

Canción lema para ECV VICA
"No soy un ROBOT"



CLASE DE INICIO (40M)

Objetivo: Comprender qué son las coordenadas y cómo será el funcionamiento de la Escuela VICA

Momento ON – Explicación del concepto VICA con un cuento en la pantalla (10m)

Ante un mundo volátil, incierto, complejo y ambiguo nosotros conoce-

mos el camino, tenemos coordenadas claras para no perdernos y vamos a aprenderlas juntos y lo haremos escuchando un cuento:

EL VIAJE DE ALTAIR

En un futuro distante, en una galaxia donde las estrellas brillaban con intensidad desconocida, existía un astronauta llamado Altair. Su misión era explorar planetas lejanos, lugares donde la vida era incierta y el futuro siempre parecía volverse impredecible. Sin embargo, Altair vivía en un mundo que era cada vez más VICA: volátil, incierto, complejo y ambiguo. Los planetas cambiaban constantemente, las rutas de navegación eran impredecibles y hasta los mismos astros parecían alterar su curso.

Pero un día, en medio de una tormenta cósmica que desestabilizó su nave, algo inesperado ocurrió. Mientras la nave flotaba en el espacio, suspendida entre las estrellas, Altair sintió una profunda reflexión que lo llevó a cambiar por completo la manera de ver el universo. En ese momento, decidió transformar la naturaleza de su viaje.

Volar: El Primer Paso

Altair miró por la ventana de su nave, observando cómo las estrellas se movían a una velocidad que no podía comprender. “Este es un mundo volátil”, pensó, “nada permanece igual, todo cambia y se mueve con rapidez”. Pero en lugar de sentirse perdido, decidió abrazar la idea de Volar.

“No tengo control sobre todo lo que ocurre a mi alrededor”, reflexionó, “pero sí puedo aprender a volar, a moverme con la corriente del universo, sin aferrarme a lo que se mueve rápidamente y sin miedo al cambio”. Así comenzó a navegar no solo por el espacio, sino por la vida misma, aceptando que la inestabilidad era una parte natural de su existencia, y que debía ser flexible, adaptándose al flujo constante de las estrellas.

Inamovibles: Lo Que Realmente Importa

A medida que continuaba su exploración, Altair llegó a un planeta en donde las montañas eran tan antiguas que no podían moverse ni si-

quiera por la fuerza de las tormentas galácticas. “Este lugar es inamovible”, pensó mientras observaba las rocas que habían resistido el paso de eones. Fue allí donde comprendió que, aunque el universo estaba lleno de cambio, había principios inamovibles dentro de él: el amor, la bondad, la verdad. En su corazón, Altair encontró esos principios que no podían ser cambiados por las fuerzas del espacio. “Aunque el universo sea incierto, siempre puedo confiar en lo que sé: la importancia de ser amable, de aprender, de compartir y de cuidar el uno al otro”, se dijo a sí mismo. Así, comprendió que algunas cosas, aunque invisibles, son eternas y no deben ser cuestionadas.

Camino: La Ruta Por Recorrer

Su viaje lo llevó a otro planeta, lleno de vastos desiertos y caminos sinuosos. Las estrellas brillaban de una forma extraña, y aunque parecía que cualquier dirección podría ser la correcta, las rutas no eran claras. “Este es un camino ambiguo”, pensó Altair, “no hay un mapa fijo ni señales claras que me digan qué hacer”.

Pero en lugar de sentirse perdido, descubrió que el verdadero significado del Camino no estaba en encontrar la ruta definitiva, sino en recorrerla con curiosidad y valentía. Cada paso que daba, cada curva inesperada, le enseñaba algo nuevo. “El camino nunca es recto ni fácil”, reflexionó, “pero mientras siga caminando con la mente abierta, descubriré cosas que no podría haber imaginado antes”.

Amor: El Núcleo del Universo

Finalmente, en el último tramo de su viaje, Altair llegó a un planeta cubierto de flores luminosas. Allí, una extraña sensación lo envolvió, como si la energía del cosmos misma estuviera abrazándolo. “Este es un mundo donde todo está unido por una fuerza invisible”, pensó. Y fue entonces cuando entendió que, en un universo que cambia rápidamente y es impredecible, lo único que realmente perdura es el Amor.

“El amor no entiende de fronteras”, dijo en voz baja, “es la fuerza que une todo: las estrellas, los planetas, los seres vivos, todo lo que existe”. Altair comprendió que, aunque los planetas se movieran y los caminos fueran inciertos, el amor es lo único que da sentido a cada paso, a cada decisión, a cada nuevo encuentro. Era el amor lo que lo mantenía conectado con su

misión y con los demás, más allá de las distancias y los desafíos.

El Nuevo Mundo de Altair

Altair regresó a su nave, y aunque las estrellas seguían moviéndose con rapidez, ya no veía el universo con los mismos ojos. Había aprendido a volar con el viento de la incertidumbre, a encontrar principios inamovibles en su corazón, a recorrer caminos sin miedo al desconocido, y a reconocer que el amor era la fuerza que unía todo.

En su próxima misión, ya no sentía que debía controlar el universo. En cambio, se había convertido en un viajero, dispuesto a explorar, aprender y compartir, guiado por las nuevas coordenadas: Volar, Inamovibles, Camino y Amor.

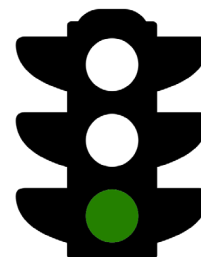
Y así, en ese vasto y cambiante universo, Altair entendió que los mayores descubrimientos no siempre están en las estrellas, sino en el corazón humano.

Momento ON - Conocer y aprender el concepto de coordenadas (10m)

Llega el momento de desconectar entre nosotros y volver a conectar con las pantallas individuales.

Lo haremos de forma regulada, con un juego que ofreceremos en modo código QR para que los chicos accedan directamente.

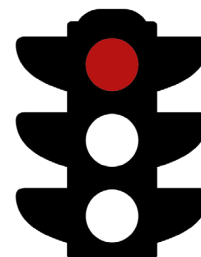
Dejamos todos los códigos QR en el anexo, en este caso corresponde el código que indica juego COORDENADAS. Hay dos opciones de juegos, elegid la que consideréis más conveniente.



Momento OFF – Aparcar móviles/tablets (10´)

Esta es una dinámica que haremos cada vez que esté el semáforo en rojo. Nos detendremos a aparcar. Como es el primer día la practicamos con el semáforo varias veces.

Personalizamos nuestro espacio de *Parking*.



Momento ON – Cantamos y nos movemos (10´)

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo. A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la Academia de Adoración que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes>

Canción lema para ECV VICA

“No soy un ROBOT”

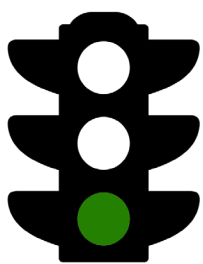


Merienda (30 minutos) - Modo OFF

Programa con valores bíblicos – Clase de inicio (40m)

Introducción

Todas las épocas han sido desafiantes. Vivir en la pre-historia y tener que inventar las herramientas, vivir en la edad media y tener que soportar enormes mortandades y una iglesia que perseguía en lugar de mostrar el amor de Dios. Ahora vivimos en la época de mayor avance de la historia, necesitamos surfear estas olas.



Momento ON – descubre quién fue José (10´)

- También vivió en un tiempo volátil, incierto, complejo y ambiguo.
- Encuentra datos sobre cómo fue la época en la que vivía José.
- Puedes ayudarte con el chat GPT

A continuación os dejamos información que se puede encontrar en el chatGPT y podéis utilizar el método de búsqueda como su gerencia para ellos:

¿Puedes ayudarme con datos históricos, sociológicos, antropológicos para describir cómo se vivía en el tiempo de José, el personaje de la Biblia?

Contexto histórico:

José, hijo de Jacob y Raquel, es un personaje clave en el Libro del Génesis, y su historia se sitúa en el período conocido como la Edad del Bronce Tardío (aproximadamente 1700-1500 a.C.). Durante este tiempo, las sociedades del antiguo Cercano Oriente estaban evolucionando rápidamente, en particular en las regiones que hoy comprenden Israel, Egipto, Mesopotamia y Canaán. Algunos eventos clave de esta era incluyen:

1. Egipto: En la época de José, Egipto estaba gobernado por los faraones de la dinastía XII, en lo que se conoce como el Imperio Medio. Egipto era una civilización avanzada, con una economía agrícola sólida, una administración centralizada, y una cultura profundamente religiosa.



2. Canaán: El territorio de Canaán, que incluye partes de lo que hoy son Israel, Palestina, y el Líbano, estaba habitado por una mezcla de tribus semíticas y pueblos cananeos, organizados principalmente en ciudades-estado, sin una unidad política centralizada. Estas tribus eran predominantemente pastores nómadas, aunque también había comunidades dedicadas a la agricultura y el comercio.

3. Mesopotamia: Aunque no se menciona directamente en la historia de José, la influencia de las grandes civilizaciones mesopotámicas (como Babilonia y Asiria) se sentía en toda la región. Mesopotamia tenía un gran poderío cultural y político, y los intercambios entre Mesopotamia, Egipto y Canaán eran frecuentes.

Sociología y vida cotidiana:

En cuanto a la vida cotidiana en la época de José, algunas características son importantes:

1. Estructura familiar: La sociedad estaba muy influenciada por una estructura patriarcal. La figura del padre, en este caso Jacob (también conocido como Israel), tenía un rol muy importante, no solo como cabeza de familia, sino

como líder de una tribu o clan. La familia extendida, con varias generaciones y ramas, era la unidad básica de organización social. En este contexto, la historia de los doce hijos de Jacob (de los cuales José es uno) refleja la dinámica familiar y la transmisión de roles dentro de una jerarquía.



2. Economía: La economía estaba basada principalmente en la agricultura y la ganadería. Los nómadas pastorales (como los hebreos) se movían con sus rebaños, mientras que los pueblos más asentados dependían de la agricultura. Los intercambios comerciales también eran importantes, y el comercio entre Canaán y Egipto es mencionado varias veces en la historia de José (por ejemplo, cuando los hermanos de José van a Egipto a comprar grano durante la hambruna).



3. Religión: La religión en este período estaba muy centrada en la adoración de dioses y espíritus asociados con la naturaleza, aunque los hebreos seguían un monoteísmo emergente. En la narrativa bíblica, José se caracteriza por su fe en el Dios de Israel, lo que lo distingue de otras culturas contemporáneas que eran politeístas (como los egipcios). Egipto, en particular, tenía una religión muy desarrollada con numerosos dioses, el más destacado siendo Ra, el dios solar.



4. Política y poder: Durante la vida de José, Egipto era una monarquía muy centralizada, y el faraón tenía un control absoluto sobre los recursos y la sociedad. La historia de José y su ascenso a la posición de segundo al mando en Egipto refleja la estructura jerárquica de este sistema político, donde el faraón delegaba poder a sus vizires o administradores. La política en Canaán era menos centralizada, y los clanes o tribus competían entre sí, aunque estaban unidos por una cultura semítica común.

Antropología cultural:

En términos antropológicos, los eventos de la vida de José reflejan varias prácticas y tradiciones comunes de la época:

1. Los sueños y la interpretación de los sueños: La capacidad de interpretar sueños era vista como una habilidad especial o incluso divina en muchas culturas antiguas. En la historia de José, sus sueños premonitorios sobre su futuro liderazgo y el de sus hermanos son claves para el desarrollo del relato. En la cultura egipcia, por ejemplo, se le daba gran importancia a los sueños, y había sacerdotes especializados en su interpretación.



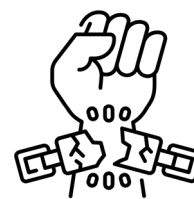
2. La enemistad fraternal: El conflicto entre José y sus hermanos, que culmina con su venta como esclavo, refleja una dinámica común en las sociedades patriarcales, donde los primogénitos y los herederos luchan por el poder y el favor del padre. La envidia y las rivalidades familiares no eran exclusivas de la historia bíblica, sino que eran frecuentes en muchas culturas antiguas.



3. La hospitalidad y la integridad en las relaciones familiares: La narrativa de la reconciliación de José con sus hermanos y su perdón refleja un valor importante en muchas culturas del antiguo Cercano Oriente: el respeto y la lealtad hacia la familia. A pesar de la traición de sus hermanos, José actúa con magnanimidad y perdona, lo que también está relacionado con la importancia del honor y la reparación de relaciones en este tipo de sociedades.



4. Esclavitud y comercio de personas: La venta de José como esclavo es otro aspecto clave que refleja las prácticas sociales y económicas de la época. La esclavitud era una institución común en muchas sociedades antiguas, incluida Egipto. Sin embargo, a pesar de ser esclavo, José asciende en la jerarquía social debido a sus capacidades administrativas y su fe.



EN RESUMEN:

La vida en la época de José (aproximadamente en el segundo milenio a.C.) se desarrolló en un contexto donde se mezclaban culturas avanzadas como la egipcia, la mesopotámica y las tribus semíticas

en Canaán. Las estructuras sociales eran principalmente patriarcales, y las familias extendidas desempeñaban un papel central en la organización de la vida. La economía se basaba en la agricultura y la ganadería, y las relaciones entre pueblos a menudo incluían tanto la guerra como el comercio.

La historia de José no solo es un relato de un hombre que se enfrenta a adversidades, sino también una muestra de cómo las dinámicas familiares, la política y la religión influían en las vidas de las personas en esa época.

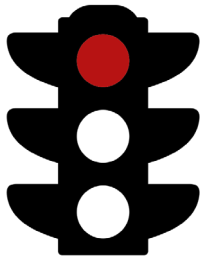
Momento OFF – explica quién fue José (20´)

En el momento off aparcamos los dispositivos.

Ahora iremos a buscar nuestras Biblias.

(será bueno tener un stock de Biblias disponibles para los chicos y chicas que no tengan).

El reto será desafiarles a ser capaces de encontrar la historia de José en la Biblia sin ayuda de la tecnología.



A continuación se les pedirá que lean la historia y preparen una maqueta de la fracción de la historia que quieran representar utilizando elementos naturales como: piedras, ramas, piñas, palitos, etc

Cuando terminen cada grupo explicará al resto de compañeros qué parte de la historia de José representa su maqueta.

ACTIVIDAD DE CIERRE (30´) - MODO OFF

Para recoger todo lo comentado durante la primera jornada se pondrá énfasis, como se comenzó, en la idea de que todas las épocas han sido desafiantes. Vivir en la pre-historia y tener que inventar las herramientas, vivir en la edad media y tener que soportar enormes mortandades y una iglesia que perseguía en lugar de mostrar el amor de Dios. Ahora vivimos en la época de mayor avances de la historia, necesitamos aprender a bucear en este “espacio”

Para pensar despacio sobre esto se iniciará una manualidad que se irá

completando a lo largo de todos los días de la Escuela Cristiana de Vacaciones.

Se contruirá un casco espacial.

No solo será para llevarlo de recuerdo, sino que se les animará a ponerlo cuando quieran pensar en todo lo que irán aprendiendo estos días y tengan ganas de estar más cerca del cielo.

A continuación se deja un enlace para saber cómo se puede realizar este casco con Papel Maché, la idea es que sea una manualidad que requiera varios días por eso hemos pensado en hacerlo de este modo:



RETO REVOLUCIONARIO (10')

En su zona de aparcamiento encontrarán un listado sugerente con planes para hacer sin pantalla estos días de vacaciones.

Se les pedirá que elijan 1 o 2 para hacer este día hasta que vuelvan al día siguiente.

Encontraréis esta propuesta en el Anexo.

Por último se les invitará a no faltar mañana.



DÍA 2

**EN UN MUNDO VOLÁTIL
SABEMOS VOLAR**

PROGRAMA DÍA 2

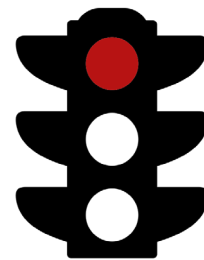
EN UN MUNDO VOLÁTIL SABEMOS VOLAR

Inicio (30m)

Momento OFF - **Aparcamos dispositivos en modo silencio (10m)**

Recomendamos que leas el apartado "Explicaciones Necesarias" donde se explica a fondo lo que significa aparcar el móvil y por qué. Lo encontrarás como el apartado "*Parking de móviles*".

El espacio creado para el *parking* se puede ir personalizando. Por eso está previsto tener con esta actividad al menos 10 minutos, además de dar así tiempo para que todos vayan llegando.



Momento OFF - **Bienvenida consciente**

Para estos minutos rogamos leer con atención el apartado "*Argumentos para sentarse en círculo*"

Después que todos han dejado sus dispositivos en el Parking de móviles. Nos acercamos al centro del salón y nos sentamos en círculo. Será bueno tener previstos unos tapetes, cojines o alfombra, que permitan sentarse con algo de comodidad.

Una vez que estamos sentados, nos hemos saludado, como aún no conocemos a todos los niños, dedicaremos este momento de juegos del inicio para conocernos mejor.

A continuación sugerimos un juego de inicio:

JUEGO DE INICIO

"La Rueda de las Preguntas"

Objetivo: Facilitar que los niños interactúen entre ellos y hablen sobre sus intereses tecnológicos.

Cómo jugar: Se hace una rueda con todos los participantes, y un niño sostiene una pelota o algún objeto. Ese niño hace una pregunta relacionada con la tecnología (por ejemplo, "¿Cuál es tu videojuego favorito?", "¿Qué aparato tecnológico te gustaría tener?"). El niño que

reciba la pelota debe responder y luego lanzar la pelota a otro niño, quien hace una nueva pregunta. Este proceso se repite hasta que todos hayan participado.

Variación: Las preguntas pueden estar escritas en tarjetas para darle más estructura al juego.

Momento ON - Canción lema con la pantalla

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la Academia de Adoración que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA - No soy un ROBOT
Agregamos canciones como *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*



Clase Coordinada de TIEMPO (40m)

Objetivo: Vigila tu tiempo de exposición frente a las pantallas...

Tiempo: Aprender a gestionar el tiempo frente a las pantallas para equilibrar las actividades digitales y las no digitales.

Lugar: Reflexionar sobre la importancia de establecer límites y seleccionar lugares apropiados para el uso de dispositivos.

Compañía: Identificar cómo las personas con las que compartimos nuestros dispositivos pueden influir en nuestro uso de la tecnología y aprender a elegir con sabiduría a quiénes dejamos entrar en nuestro mundo digital.

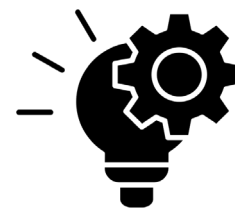
Contenido: Aprender a seleccionar contenido que edifique y nos acerque a los valores cristianos, y a evitar aquello que puede ser perjudicial para nuestra mente y espíritu.

A continuación compartimos información relevante para comprender la coordenada TIEMPO.

La coordenada TIEMPO de exposición frente a las pantallas

La coordenada TIEMPO de exposición frente a las pantallas se refiere a la cantidad de tiempo que una persona, especialmente los niños, pasa utilizando dispositivos digitales como televisores, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Esta coordenada es esencial porque un uso excesivo de la tecnología puede tener efectos negativos en la salud, el desarrollo social y el bienestar emocional. Controlar y equilibrar el tiempo de exposición es una de las claves para garantizar que la tecnología se utilice de manera saludable, sin que interfiera en otras actividades importantes, como el ejercicio, el descanso, las interacciones sociales y la creatividad. A continuación, se profundiza en las razones de por qué el control del tiempo de exposición frente a las pantallas es tan importante:

1. Promueve un Uso Balanceado y Saludable de la Tecnología



El control del tiempo frente a las pantallas ayuda a prevenir la sobreexposición a la tecnología, evitando que esta interfiera en otras actividades importantes. Un uso excesivo de pantallas, especialmente sin límites, puede generar dependencia y reducir el tiempo dedicado a actividades físicas, recreativas o educativas.

Ejemplo práctico: *Un adulto puede establecer límites claros, como una hora diaria para ver televisión o jugar videojuegos, y asegurarse de que haya tiempo suficiente para otras actividades saludables. Por ejemplo, después de una hora de pantalla, se puede fomentar que el niño haga ejercicio, juegue al aire libre, lea un libro o pase tiempo con la familia.*

2. Fomenta el Sueño y el Descanso

La exposición prolongada a las pantallas, especialmente antes de acostarse, puede interferir con el ciclo natural de sueño, debido a la luz azul que emiten los dispositivos. Un uso adecuado del tiempo frente a las pantallas contribuye a un mejor descanso y a un sueño más reparador.

Ejemplo práctico: Establecer una regla de “no pantallas” al menos 30 minutos antes de dormir puede ser muy útil. Durante ese tiempo, los niños pueden leer un libro, realizar una actividad relajante o incluso participar en una conversación familiar. Para los adultos, establecer un horario similar puede mejorar la calidad del sueño.

3. Fomenta el Desarrollo Social y Familiar

El control del tiempo frente a las pantallas también permite dedicar más tiempo a la interacción social. Pasar tiempo en familia o con amigos, sin distracciones tecnológicas, fortalece las relaciones y mejora las habilidades de comunicación, tanto en niños como en adultos.

Ejemplo práctico: Limitar el tiempo frente a la pantalla a una o dos horas al día puede ser una excelente oportunidad para sentarse a la mesa en familia, compartir una comida, jugar a juegos de mesa o realizar una actividad al aire libre. Esta interacción social es esencial para el desarrollo emocional y la cohesión familiar.

4. Promueve la Actividad Física y el Bienestar

El tiempo frente a las pantallas tiende a ser sedentario, lo que contribuye a un estilo de vida poco saludable si no se controla adecuadamente. Es fundamental equilibrar las actividades digitales con ejercicio físico y tiempo al aire libre, lo cual beneficia la salud física y mental.

Ejemplo práctico: Para cada hora de pantalla, se puede promover un tiempo equivalente de actividad física, como caminar, montar en bicicleta o jugar deportes. Si un niño pasa 60 minutos jugando a videojuegos, se puede hacer que después realice 30 minutos de actividad física en el parque o en casa.

5. Desarrolla Habilidades de Autoregulación y Responsabilidad

Al enseñar a los niños a gestionar su tiempo frente a las pantallas, se les ayuda a desarrollar habilidades de autoregulación. Esto les permite aprender a tomar decisiones responsables sobre cuánto tiempo dedicar a actividades digitales y cómo equilibrarlas con otras más enriquecedoras.

Ejemplo práctico: Establecer una “hora de pantalla” en la que los niños son responsables de elegir cuánto tiempo usarán los dispositivos dentro de los límites establecidos. Además, se puede fomentar que registren sus actividades, para que tomen conciencia del tiempo dedicado a la tecnología y a otras actividades, como leer o hacer tareas.

6. Previene Problemas de Salud relacionados con el Sedentarismo

El exceso de tiempo frente a las pantallas puede contribuir a problemas de salud como la obesidad, la fatiga ocular y el dolor muscular. Controlar el tiempo de exposición es fundamental para evitar estos efectos negativos y promover un estilo de vida activo.

Ejemplo práctico: Si un niño está viendo televisión o jugando videojuegos durante un período prolongado, se pueden implementar pausas activas, como levantarse para estirarse o hacer una actividad física breve, como saltar la cuerda o caminar por la casa.

Estas pequeñas pausas ayudan a mantener la salud física en equilibrio con el uso de la tecnología.

7. Equilibra el Tiempo de Ocio Digital con el de Creación

El uso de pantallas no solo debe estar destinado al consumo pasivo de contenido (como ver videos o jugar videojuegos). Es importante equilibrar el tiempo digital con actividades creativas que fomenten la imaginación y el desarrollo de habilidades, como la música, el arte o la escritura.

Ejemplo práctico: Si un niño está usando una aplicación de juegos o viendo videos, el adulto puede invitarlo a crear algo, como dibujar, hacer una manualidad, componer una canción o escribir una historia. Esto ayuda a equilibrar el tiempo frente a la pantalla con actividades que estimulan la creatividad y el aprendizaje activo.

8. Fortalece la Autonomía y la Disciplina

El control del tiempo de exposición frente a las pantallas no solo favorece la salud, sino que también fomenta la disciplina y la autonomía. Al aprender a gestionar su tiempo digital, los niños desarrollan la capacidad de tomar decisiones responsables y equilibradas, que les serán útiles a lo largo de su vida.

Ejemplo práctico: En lugar de imponer un control rígido sobre el tiempo frente a la pantalla, los padres pueden enseñar a los niños a autorregularse mediante el uso de un temporizador o una aplicación de control parental que limite el tiempo de pantalla. Esto permite a los niños ser conscientes de cuánto tiempo están utilizando y aprender a hacer un uso equilibrado de la tecnología.

El manejo del tiempo de exposición frente a las pantallas es esencial para promover una vida saludable y equilibrada. Limitar el tiempo de pantalla fomenta el descanso adecuado, la interacción social, el desarrollo físico, la creatividad, y ayuda a prevenir problemas de salud derivados del sedentarismo. Establecer límites claros y fomentar actividades alternas como el ejercicio físico, la lectura o el juego en familia es crucial para que los niños y adultos aprendan a gestionar su tiempo de manera responsable, desarrollando hábitos saludables que beneficien su bienestar general.

Momento ON – Juego/dinámica para la gestión del tiempo

Dinámica: “El Reloj Mágico”

Objetivo: Ayudar a los niños a entender la importancia de priorizar las tareas y cómo pueden organizar su tiempo de manera efectiva.



Materiales:

- Un reloj grande (puede ser de juguete o un reloj dibujado en una cartulina).
- Tarjetas con diferentes actividades escritas o ilustradas (por ejemplo: “Estudiar”, “Jugar”, “Leer”, “Ayudar en casa”, “Ver TV”, “Hacer ejercicio”, etc.).
- Un cronómetro o reloj para medir el tiempo de cada ronda (opcional).

Preparación:

Prepara tarjetas con varias actividades que los niños suelen hacer a lo largo de un día.

Dibuja un reloj grande en una cartulina o utiliza un reloj de juguete, y divídelo en “segmentos de tiempo” (por ejemplo, en 4 partes: mañana, tarde, noche).

Desarrollo del juego:

1. Introducción al tema (2 minutos):

Comienza hablando brevemente sobre qué es la gestión del tiempo y por qué es importante. Explica que a veces tenemos muchas cosas que hacer y necesitamos aprender a decidir qué hacer primero, qué hacer después y qué puede esperar. Haz preguntas como:

- ¿Qué pasa si no tenemos tiempo para hacer todo lo que queremos?

- ¿Por qué es importante organizar lo que vamos a hacer en un día?

2. Explicación del juego (1 minutos):

Coloca el reloj en el centro y dile a los niños que van a aprender a organizar su tiempo a través de una serie de actividades.

A cada niño o grupo se le entregarán tarjetas con diferentes actividades.

3. Primera ronda: El reloj mágico (10 minutos):

El líder (puedes ser tú o un niño) irá sacando una tarjeta de la pila con una actividad escrita. Los niños deben decidir en qué parte del día (mañana, tarde o noche) colocarían esa actividad, considerando lo que más les conviene hacer primero.

Ejemplo: Si la tarjeta dice *"Jugar con amigos"*, los niños podrían colocarla en la tarde.

Si la tarjeta dice *"Estudiar para un examen"*, muchos probablemente la pondrían en la mañana o la tarde.

Cada vez que un niño coloca una actividad, deben justificar por qué eligieron ese momento del día. Puedes hacer preguntas como:

- ¿Por qué elegiste esa parte del día para estudiar o jugar?

- ¿Qué pasaría si pones todo lo que te gusta hacer por la tarde y no te queda tiempo para estudiar?

4. Segunda ronda: "El reto del tiempo" (opcional)

(5-10 minutos):

Esta es otra alternativa, podéis elegir cualquiera de las dos opcio-

nes, pero no dará tiempo para jugar ambas.

A continuación, puedes introducir un desafío. Divide a los niños en dos o más grupos y da a cada grupo un conjunto de tarjetas. Cada grupo tiene que decidir cómo organizar su tiempo para cumplir con todas las actividades en el día, priorizando aquellas que consideren más importantes.

- El reto es que cada grupo tiene solo 10 minutos (puedes usar un cronómetro para hacerlo más dinámico) para discutir y decidir, basándose en la prioridad de cada actividad. Luego, los grupos presentan su horario a los demás y explican por qué pusieron cada actividad en ese momento específico del día.

Reflexión (5 minutos): Al finalizar, reúne a todos y haz preguntas de reflexión para ayudarles a pensar en lo que han aprendido sobre la gestión del tiempo. Algunas preguntas podrían ser:

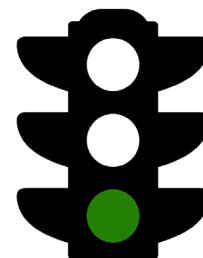
- ¿Cómo te sentiste cuando no podías hacer todo lo que querías en el tiempo que tenías?
- ¿Qué actividades son más importantes para ti y por qué?
- ¿Qué pasaría si no logramos organizar nuestras actividades?
- ¿Qué hiciste para decidir qué hacer primero y qué esperar?

Cierre: Finalmente, comenta que organizar el tiempo no solo es cuestión de hacer todas las cosas que necesitamos, sino también de asegurarnos de tener tiempo para lo que más nos gusta. Refuerza la idea de que la gestión del tiempo ayuda a que las personas puedan hacer todo lo que es importante y, al mismo tiempo, disfrutar de las cosas que les gustan.

Momento ON - Video juego (10m)

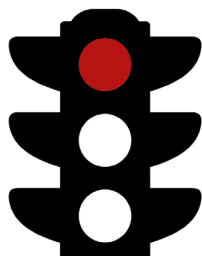
Ahora llegó el momento de reflexionar sobre esto mismo con ayuda de la tecnología. Vamos a comprobar si somos capaces y cuánto nos puede aportar en este sentido, a la temática que estamos trabajando.

Buscamos los teléfonos y compartimos el siguiente enlace para ju-



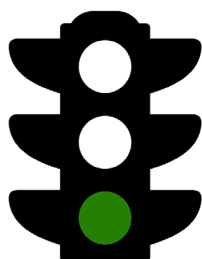
gar online de forma individual y trabajar en la consciencia del paso del tiempo.

El código QR de este juego está en el Anexo.



Momento OFF – Aparcar móviles/tablets (10´)

En estos 10 minutos además de aparcar el móvil pueden aprovechar a ir al baño o distenderse un poquito.



Momento ON – Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo (10´)

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la Academia de Adoración que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA :

- *No soy un ROBOT*

Agregamos canciones como:

- *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*



Merienda (30 minutos) - MODO OFF

PROGRAMA CON VALORES BÍBLICOS – COORDENADA DE TIEMPO (40M)

Introducción

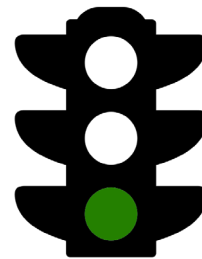
El tiempo suele ser relativo, porque depende de nuestras circunstancias. Nuestro estado general puede influir en la forma en que percibamos si el tiempo pasa rápido o lento.

Hay una historia en la Biblia que nos permite reflexionar sobre esto, se trata de la historia de Esther.

Vamos a verlo juntos...

Momento ON – **descubre quién fue Esther (10´)**

Busca tu dispositivo para explorar en el chat GPT quién fue Esther y qué sabemos de ella en relación con el paso del tiempo.



Una vez que comiencen a encontrar respuestas, las vais comentando entre todos.

A continuación te dejo lo que este chat podría dejarte como respuesta:

La Historia de Ester: El tiempo divino para la acción

La historia de Ester se encuentra en el Libro de Ester y es un relato increíble de valentía, sabiduría y providencia de Dios, que pone a una joven judía en el lugar adecuado, en el momento preciso, para salvar a su pueblo.

Contexto:

El relato de Ester sucede en el Imperio Persa, en un tiempo en que los judíos estaban dispersos, pero vivían en relativa paz. Sin embargo, un alto funcionario persa llamado Amán traza un plan para destruir a todos los judíos del imperio, algo que podría haber sido catastrófico para el pueblo de Israel.

El llamado de Ester y el papel crucial del tiempo (Ester 4:13-14):

Ester es una joven judía que, por su belleza, es elegida como esposa del rey Asuero (también conocido como Jerjes I). Ella se convierte en reina, pero nadie sabe que es judía. Un día, Amán, el malvado consejero del rey, convence al rey para emitir un edicto que permita la destrucción de todos los judíos en el reino. Cuando Ester se entera de este plan, su primo Mardoqueo le pide que interceda ante el rey.

Aquí es donde el tiempo se convierte en un factor clave.

Mardoqueo le dice a Ester en un momento de crisis:

“Y quién sabe si para esta hora has llegado a ser reina” (Ester 4:14). Este versículo destaca la idea de que Ester ha sido puesta en su posición en el momento adecuado, no por casualidad, sino por el propósito de Dios. El “momento perfecto” es esencial. Ester debe actuar, pero hay un tiempo para cada cosa. El rey no puede ser abordado de cualquier manera o en cualquier momento: él tiene sus propios protocolos y costumbres, y Ester sabe que presentarse ante él sin ser llamada podría poner en riesgo su vida.

El tiempo de la acción (Ester 5:1-3):

Ester decide actuar, pero antes de hacerlo, pide a todos los judíos de Susa que ayunen y oren durante tres días, buscando la ayuda divina. Durante este tiempo de preparación, Ester se prepara espiritualmente para enfrentarse al rey.

Cuando llega el momento de su intervención, Ester se presenta ante el rey, quien, para su sorpresa, extiende su cetro hacia ella, mostrándole favor. Luego, ella invita al rey y a Amán a un banquete, lo que inicia el proceso que llevará al descubrimiento de la maldad de Amán y la salvación del pueblo judío.

La reversión de la situación (Ester 7:1-10):

El tiempo se va desarrollando de manera increíble, con una serie de eventos que parecen coincidencias, pero que en realidad son orquestadas por la mano de Dios. A través de su valentía, Ester logra revelar la conspiración de Amán ante el rey. Al final, Amán es ejecutado, y el edicto de destrucción de los judíos es revocado.

Momento OFF – explica quién fue...(20´)

Una vez que todos han dejado nuevamente sus dispositivos. Por grupos trabajan en algún trozo de la historia de Esther resaltando en la representación el paso del tiempo.



Es “tiempo de ser creativos”

Cierre con el “Maestro” de la Escuela (10´)

Será bueno que el monitor de la actividad aproveche para retomar las ideas importantes de todo lo comentado, resaltando que para dominar nosotros a la tecnología y no al revés, la coordenada de tiempo es muy importante.

- Actividad de cierre (30´)

Continuamos construyendo el casco espacial en papel maché.

- Reto revolucionario (10´)

Preparamos unas fichas para que completen su propia gestión semanal y uso de dispositivos según el día. Lo tienen que llevar a casa y decidir junto a sus padres.

Dejamos en el anexo una sugerencia de forma de tarjeta por días de la semana y tipo de tecnología que se comprometen a utilizar y no utilizar.

DÍA 3

**ANTE LO INCIERTO
SOMOS INAMOVIBLES**

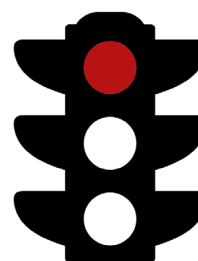
Inicio (30m)

Este día trabajaremos la coordenada de LUGAR

¿Dónde usas las pantallas? Lugares públicos o privados, habitación en el salón de casa a la vista de todos. La recomendación es que los dispositivos estén en un lugar común de la casa, a la vista de todos. De algún modo así nos sometemos a la regulación del grupo.

Momento OFF - **Aparcamos dispositivos en modo silencio (10m)**

El espacio creado para el parking se puede ir personalizando. Por eso está previsto tener con esta actividad al menos 10 minutos, además de dar así tiempo para que todos vayan llegando.



Momento OFF - **Bienvenida consciente**

Para estos minutos rogamos leer con atención el apartado “Argumentos para sentarse en círculo”.

Después que todos han dejado sus dispositivos en el *Parking de móviles*. Nos acercamos al centro del salón y nos sentamos en círculo. Será bueno tener previstos unos tapetes, cojines o alfombra, que permitan sentarse con algo de comodidad.

Una vez que estamos sentados, nos hemos saludado, como aún no conocemos a todos los niños, dedicaremos este momento de **juegos del inicio** para conocernos mejor.

A continuación sugerimos un juego de inicio:

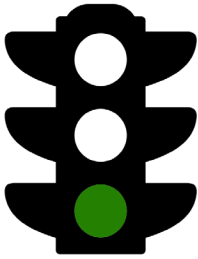
JUEGO: BÚSQUEDA DEL TESORO TECNOLÓGICA

Objetivo: Aprender sobre los elementos básicos de la tecnología a través de una actividad divertida.

Cómo jugar: Se les da una lista de objetos o conceptos tecnológicos que deben encontrar en el entorno (por ejemplo, “un dispositi-

vo que se conecta a internet”, “una pantalla táctil”, “un cable de carga”). Los niños pueden buscar estos objetos en la sala o en el espacio asignado. Cada vez que encuentren algo, deben compartir qué es y para qué sirve.

Variación: Se puede hacer con pistas o utilizando códigos QR que lleven a información relacionada con la tecnología.



Momento ON - Canción lema con la pantalla

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la **Academia de Adoración** que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA

- *No soy un ROBOT*

Agregamos canciones como:

- *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*



CLASE COORDENADA DE LUGAR (40M)

Objetivo: Elige bien los lugares dónde conectarte.

Tiempo: Aprender a gestionar el tiempo frente a las pantallas para equilibrar las actividades digitales y las no digitales.

Lugar: Reflexionar sobre la importancia de establecer límites y seleccionar lugares apropiados para el uso de dispositivos.

Compañía: Identificar cómo las personas con las que compartimos nuestros dispositivos pueden influir en nuestro uso de la tecnología y aprender a elegir con sabiduría a quiénes dejamos entrar en nuestro mundo digital.

Contenido: Aprender a seleccionar contenido que edifique y nos acerque a los valores cristianos, y a evitar aquello que puede ser perjudicial para nuestra mente y espíritu.

A continuación te dejamos información importante a tener en cuenta respecto a esta coordenada:

Crear una “Zona sin pantallas”

Uno de los métodos más efectivos es establecer espacios específicos en la casa o en el aula donde **no se debe usar la tecnología**. De esta manera, los niños aprenden a asociar ciertos lugares con actividades que no involucren pantallas, y también refuerzas la idea de que el tiempo frente a la tecnología debe ser limitado y balanceado con otras actividades.

Cómo hacerlo:

- **Zona para estudiar y leer:** Designa un lugar donde los niños solo puedan hacer tareas o leer libros, y explícales que este es un espacio para concentrarse en tareas sin distracciones tecnológicas.
- **Zona para comer:** En la cocina y el comedor, puedes establecer una regla de no pantallas mientras se come, para fomentar las conversaciones y una alimentación consciente.
- **Zona de descanso y sueño:** En los dormitorios, es importante que asocien el lugar con el descanso, no con el uso de dispositivos. Puedes hablar sobre cómo el uso de pantallas antes de dormir afecta el sueño, y por lo tanto, es importante no tener pantallas en su habitación.
- **Zona de juego al aire libre:** Anima a los niños a pasar tiempo fuera de casa jugando, realizando actividades físicas, lejos de las pantallas.

Conversaciones Abiertas sobre Tecnología

Más allá de las reglas y las rutinas, es importante hablar con los niños sobre la razón por la que gestionamos el



uso de la tecnología y los beneficios de desconectarse en ciertos momentos.

Cómo hacerlo:

- **Explicar los beneficios de desconectar:** Habla con ellos sobre cómo el tiempo fuera de las pantallas les permite ser más creativos, hacer ejercicio, fortalecer las relaciones familiares y tener una mejor salud física y mental.
- **La importancia del equilibrio:** Enséñales que la tecnología está bien en su lugar, pero que es importante no pasar todo el tiempo frente a las pantallas. El equilibrio entre las pantallas y otras actividades es clave para un desarrollo saludable.

EL MODELO DE LOS ADULTOS

Los niños aprenden mucho observando a los adultos. Si tú también sigues las reglas sobre el uso del tiempo frente a las pantallas, ellos verán la importancia de estas normas.

Consejos:

- **Desconectar en momentos clave:** Como los padres o educadores, muestra a los niños que tú también te desconectas de la tecnología en ciertas áreas, como en la mesa o antes de dormir. Esto refuerza la idea de que es un comportamiento positivo y necesario.
- **Usar la tecnología juntos:** Si usan dispositivos juntos, como ver una película en familia o jugar a algún juego educativo, también puedes mostrarles cómo disfrutar de la tecnología de manera equilibrada.

Conclusión

Enseñar a los niños sobre la gestión del espacio y el lugar adecuado para el uso de la tecnología es esencial para su desarrollo equilibrado. A través de **reglas claras, actividades alternativas, zonas definidas y ejemplos prácticos**, los niños aprenderán a disfrutar de los beneficios de la tecnología sin perder el enfoque en otras áreas importantes de su vida. ¡Lo más importante es que ellos comprendan que todo tiene su tiempo y lugar!

Momento OFF – Juego/dinámica para elegir (10´)

Vamos a intentar trabajar este concepto de LUGAR como coordenada para regular el uso de las pantallas, con un juego:



EL JUEGO DE “ZONAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS”

Objetivo: Ayudarles a visualizar la distribución de su casa o espacio y tomar decisiones de manera más consciente sobre el uso de la tecnología.

Cómo hacerlo:

1. Cada niño dibujará un mapa o un diagrama de la casa en una hoja.

2. Marcará con colores diferentes zonas:

- **Zona verde (permitida):** Es donde pueden usar pantallas (por ejemplo, en la sala o en el escritorio de estudio).

- **Zona roja (prohibida):** Es donde no se debe usar tecnología (por ejemplo, en el comedor, dormitorio, o en el baño).

3. Cuando terminen entre todos comentáis **a través de preguntas interactivas:** Muestra situaciones en las que los niños tengan que elegir si una acción es apropiada o no, como:

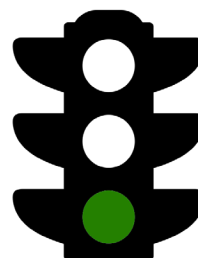
“¿Está bien ver televisión en el comedor mientras cenamos?”

“¿Es correcto usar el teléfono en tu cama antes de dormir?”

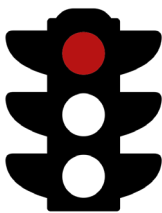
4. **Debatir juntos sobre cada zona.** Los niños pueden dar su opinión y tú les explicas por qué ciertos lugares deben estar libres de tecnología (para fomentar la convivencia, el descanso, la concentración, etc.).

Momento ON - Video juego (10m)

Buscan sus dispositivos para realizar un juego online que les permita pensar en que todo tiene un lugar, que no da igual cualquier espacio para cada cosa.

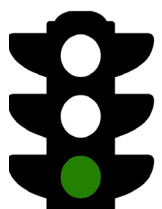


En el anexo adjuntamos el enlace y el código QR de dos alternativas de juegos online para trabajar este concepto.



Momento OFF – Aparcar móviles/tablets (10´)

En estos 10 minutos además de aparcar el móvil pueden aprovechar a ir al baño o distenderse un poquito.



Momento ON – Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo (10´)

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la **Academia de Adoración** que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA:

No soy un ROBOT

Agregamos canciones como:

Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.



Merienda (30 minutos) - MODO OFF

PROGRAMA CON VALORES BÍBLICOS

COORDENADA DE LUGAR (40M)

Introducción

Dios ha creado con orden, el espacio tiene un orden, nuestro planeta, cada sistema con vida tiene coordenadas claras que permiten este orden.

El lugar es una de ellas. No da igual cualquier lugar donde te conectas, es importante que quede claro que hay que elegir bien dónde nos conectamos, y esto nos ayudará a gestionar con sabiduría el uso de las pantallas.

Vamos a reflexionar en una historia bíblica donde la coordenada de lugar fue clave:

Momento ON – **descubre quién fue Abraham (10')**

Busca en tus dispositivos quién fue Abraham y qué relación puede tener su historia con la coordenada de tiempo.



A continuación te dejo lo que podrían encontrar en el chat GPT

Historia de Abraham y el sacrificio de Isaac:

La importancia del lugar

La historia de Abraham y el sacrificio de Isaac se encuentra en Génesis 22 y es una de las narrativas más poderosas y desafiantes de la Biblia. Aquí, el lugar designado por Dios para llevar a cabo este evento tiene un significado profundo tanto en el contexto histórico como en su implicación teológica.

Contexto (Génesis 22:1-2):

Dios pone a prueba la fe de Abraham al pedirle que sacrifique a su hijo Isaac, a quien había esperado durante muchos años como la promesa de un futuro numeroso descendencia. En el versículo 2, Dios le da a Abraham una orden muy específica:

“Toma ahora a tu hijo, a tu único hijo Isaac, a quien amas, y vete

a la tierra de Moriah, y ofrécelo allí en holocausto sobre uno de los montes que yo te diré.” (Génesis 22:2)

Este mandato de Dios es clave, ya que no solo le pide a Abraham que haga algo impensable, sino que también le indica un lugar específico, la “tierra de Moriah”, donde debe llevar a cabo el sacrificio. Esta coordenada de lugar, Moriah, es fundamental en toda la narrativa.



LA IMPORTANCIA DEL LUGAR: LA TIERRA DE MORIAH

1. Un lugar elegido por Dios:

Dios le indica a Abraham que vaya a Moriah, una región que no solo tiene un significado geográfico, sino también simbólico. En este lugar, Abraham debe demostrar su total obediencia y fe en Dios. La elección del lugar no es casualidad, sino una instrucción divina que marca el momento de la prueba de la relación entre Dios y Abraham.

En la narrativa, Abraham no sabe exactamente qué sucederá en el lugar, solo sigue las instrucciones que Dios le da. Esto refleja una fe obediente, incluso cuando las instrucciones son difíciles de comprender.

2. Moriah como un lugar sagrado:

Aunque en el momento de este evento Moriah no tiene aún el carácter sagrado que posteriormente tendría, la tierra de Moriah se asocia con la idea de un lugar donde se lleva a cabo una acción que cambiaría el curso de la historia de Israel. Más adelante, en la historia de la salvación, Moriah sería el lugar donde el templo de Jerusalén sería edificado (2 Crónicas 3:1), lo que le da un profundo simbolismo religioso. Por lo tanto, Moriah se convierte en un símbolo de la obediencia absoluta a la voluntad de Dios y del lugar donde el sacrificio se puede ofrecer. Este sitio es donde la relación de confianza entre Abraham y Dios se profundiza al máximo, a través de la prueba extrema de la fe.

3. El sacrificio detenido: La intervención divina (Génesis 22:9-13):

Abraham llega a Moriah con Isaac, y cuando está a punto de sacrifi-

carlo, Dios interviene para detener el sacrificio. Un ángel le dice a Abraham que no toque a su hijo, porque ahora Dios sabe que Abraham temía a Dios y estaba dispuesto a ofrecerle lo más preciado. En ese momento, Abraham ve un carnero atrapado por los cuernos en un arbusto y lo ofrece como sacrificio en lugar de Isaac.

El lugar, Moriah, se convierte así en un lugar de revelación divina, de obediencia y de gracia. Este es el lugar donde Abraham experimenta la provisión de Dios, quien provee un sacrificio alternativo en lugar del sacrificio humano.

4. El simbolismo futuro: El sacrificio de Cristo:

Para los cristianos, esta historia no solo refleja la fe y obediencia de Abraham, sino que también se interpreta como un tipo o prefiguración de lo que sucederá siglos después, en el mismo lugar. Jesús, el Hijo de Dios, sería sacrificado en la misma región, en Jerusalén, en el Monte Moriah. Así, el sacrificio de Isaac prefigura, en muchos aspectos, el sacrificio de Jesús, quien también es el "único hijo" de Dios y quien también es ofrecido como sacrificio por el bien de la humanidad.

LECCIONES DEL LUGAR EN ESTA HISTORIA:

1. Obediencia a la dirección divina:

La historia de Abraham nos enseña que, cuando Dios nos da una instrucción específica, a veces debemos ir a lugares que no entendemos completamente. El lugar específico de Moriah marca la obediencia de Abraham, quien sigue a Dios incluso cuando no comprende por completo el propósito.



2. El lugar como un punto de encuentro con Dios:

Moriah no es solo un lugar físico, sino también un lugar de encuentro espiritual. Dios se revela a Abraham en ese lugar, proporcionando dirección, intervención y provisión. A menudo, en nuestra vida, hay momentos y lugares donde nos encontramos

más cerca de Dios, lugares donde la obediencia y la fe nos permiten experimentar Su intervención.

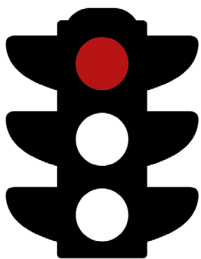
3. El propósito divino y la gracia de Dios:

El sacrificio de Isaac, detenido en el último momento, es una lección de la gracia de Dios, quien no solo pidió sacrificios, sino que también proveyó el sacrificio necesario. El lugar de Moriah, que parecía ser el lugar de pérdida para Abraham, se convierte en el lugar de la provisión de Dios.

Conclusión:

El lugar Moriah en la historia de Abraham y el sacrificio de Isaac no es solo una coordenada geográfica, sino un lugar cargado de significado teológico. Es un lugar donde la obediencia y la fe de Abraham se ponen a prueba, donde Dios provee una solución alternativa y donde se prefigura el sacrificio de Cristo. A través de esta historia, podemos aprender que el lugar, cuando es dirigido por Dios, puede convertirse en un punto sagrado donde Su plan se revela, donde las pruebas se convierten en bendiciones y donde la provisión divina se hace visible.

Este relato muestra que el lugar y el tiempo en los planes de Dios son fundamentales, y aunque a menudo no entendemos el propósito o la razón, debemos confiar en que Él tiene un propósito para cada espacio y cada momento de nuestra vida.



Momento OFF – explica quién fue...(20´)

Una vez que todos han dejado nuevamente sus dispositivos.

Retoma las ideas importantes que la historia de Abraham nos deja sobre la importancia de los lugares o espacios para cada cosa, con esto en mente, se les pedirá que escriban una carta a

sus padres sobre lo que aprendieron en relación a los lugares donde utilizar las pantallas y que escriban allí lo que ellos también quisieran que sus padres aprendan o mejoren en relación a este tema.

Tener en cuenta la propuesta del RETO REVOLUCIONARIO para relacionar ambas actividades.

Cierre con el “Maestro” de la Escuela (10´)

Esta será una buena oportunidad para invitarles a orar sobre estos propósitos de mejoras para su vida y su desarrollo personal.

Actividad de cierre (30´) - Modo OFF

Continuamos construyendo el casco espacial.



Reto revolucionario (10´)

Tener información para los padres con ideas claras sobre los lugares donde se recomienda y no se recomienda el uso de tecnología. En el anexo encontraréis un enlace y código QR que idealmente podéis tener impresos en los folios A4 donde los alumnos escribirán sus cartas a las familias.

DÍA 4

**ANTE LO COMPLEJO
CONOCEMOS EL CAMINO**

Inicio (30m)

COORDENADAS DE COMPAÑÍA

La compañía es importante, los juegos multijugador son con personas reales o virtuales ¿Juegan con conocidos? ¿Los grupos los gestiona un mayor? Son preguntas básicas que necesitamos responder de forma afirmativa.

Momento OFF - **Aparcamos dispositivos en modo silencio (10m)**

El espacio creado para el parking se puede ir personalizando. Por eso está previsto tener con esta actividad al menos 10 minutos, además de dar así tiempo para que todos vayan llegando.



Momento OFF - **Bienvenida consciente**

Para estos minutos rogamos leer con atención el apartado *“Argumentos para sentarse en círculo”*

Después que todos han dejado sus dispositivos en el Parking de móviles. Nos acercamos al centro del salón y nos sentamos en círculo. Será bueno tener previstos unos tapetes, cojines o alfombra, que permitan sentarse con algo de comodidad.

Una vez que estamos sentados, nos hemos saludado, como aún no conocemos a todos los niños, dedicaremos este momento de juegos del inicio para conocernos mejor.

A continuación sugerimos un juego de inicio:

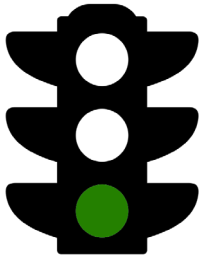
JUEGO DE LAS “EMOJIS”

Objetivo: Crear una conexión divertida con la tecnología y la comunicación digital.

Cómo jugar: El facilitador o los participantes muestran una secuencia de emojis relacionados con la tecnología (por ejemplo, una computadora, un celular, un videojuego). Los demás deben adivi-

nar qué actividad o concepto de tecnología representa esa secuencia. Luego, se puede pedir a los niños que creen sus propias secuencias de emojis para representar algo que les guste de la tecnología, y los demás tienen que adivinarlas.

Variación: Se puede hacer una competencia en equipos para ver quién adivina más rápido.



Momento ON - Canción lema con la pantalla

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la **Academia de Adoración** que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA

- *No soy un ROBOT*

Agregamos canciones como:

- *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*



CLASE COORDENADA DE COMPAÑÍA (40M)

Objetivo: Es importante conocer a las personas con las que nos relacionamos online

Tiempo: Aprender a gestionar el tiempo frente a las pantallas para equilibrar las actividades digitales y las no digitales.

Lugar: Reflexionar sobre la importancia de establecer límites y seleccionar lugares apropiados para el uso de dispositivos.

Compañía: Identificar cómo las personas con las que compartimos nuestros dispositivos pueden influir en nuestro uso de la tecnología y aprender a elegir con sabiduría a quiénes dejamos entrar en nuestro mundo digital.

Contenido: Aprender a seleccionar contenido que edifique y nos acerque a los valores cristianos, y a evitar aquello que puede ser perjudicial para nuestra mente y espíritu.

La **coordinada de compañía** es esencial para enseñar a los niños a usar la tecnología de manera saludable porque asegura que estén **seguros, equilibrados y responsables** en su interacción con los dispositivos. La compañía no solo ofrece protección contra los riesgos, sino que también enseña a los niños **habilidades de pensamiento crítico, interacciones sociales y el uso responsable de la tecnología**. Además, fortalece los lazos familiares y fomenta un ambiente en el que la tecnología se convierte en una herramienta positiva, en lugar de un obstáculo para el bienestar y el desarrollo de los niños.

A continuación os dejamos información importante sobre esta coordinada:

La **coordinada de compañía** es un concepto crucial cuando se enseña a los niños sobre el uso saludable de la tecnología, ya que se refiere a la **importancia de tener la supervisión, el apoyo y la interacción de un adulto o de otros miembros de la familia mientras los niños usan dispositivos digitales**. Esta idea no solo promueve el uso responsable de la tecnología, sino que también ayuda a garantizar que los niños estén protegidos de los riesgos asociados con el uso no supervisado, como el contenido inapropiado, la adicción a las pantallas, o el aislamiento social.

Aquí te explico con más detalle por qué es tan importante la coordinada de compañía:

1. Promueve un Uso Saludable y Balanceado de la Tecnología

Los niños, especialmente los más pequeños, aún están desarrollando la capacidad de tomar decisiones informadas. Cuando un adulto está presente mientras usan la tecnología, puede guiar y moderar el uso, ayudando **a limitar el tiempo frente a las pantallas** y asegurando que no se convierta en un com-

portamiento adictivo.

Ejemplo práctico: Un padre o tutor puede establecer límites claros de tiempo para ver televisión o jugar videojuegos, asegurándose de que el niño también tenga tiempo para actividades físicas, juegos al aire libre, lectura, y tiempo en familia.

2. Fomenta la Interacción Social y el Aprendizaje Conjunto

La **coordinación de compañía** no solo se refiere a estar presente mientras los niños usan tecnología, sino también a **interactuar con ellos mientras lo hacen**. Por ejemplo, ver una película en familia o jugar a un videojuego educativo puede ser una excelente oportunidad para tener conversaciones, compartir ideas y reforzar valores.

Ejemplo práctico: Si los niños están jugando un videojuego educativo, un adulto puede participar, comentar las decisiones que se toman en el juego, y usarlo como una oportunidad para enseñar lecciones de vida sobre la toma de decisiones, el trabajo en equipo, o la resolución de problemas.

3. Previene el Acceso a Contenido Inapropiado

Un niño puede fácilmente acceder a contenido inapropiado en internet, ya sea por accidente o por no comprender los riesgos. La **supervisión activa** (es decir, la compañía) garantiza que los niños naveguen por plataformas digitales seguras y adecuadas para su edad. Esto implica tener controles parentales activados, revisar lo que ven en línea, y estar presentes durante el uso de la tecnología.

Ejemplo práctico: Si un niño está navegando en internet o viendo videos en una plataforma como YouTube, tener un adulto cerca permite que el niño reciba orientación sobre lo que es adecuado ver y lo que no, y les enseña a identificar contenido seguro y respetuoso.

4. Desarrolla Habilidades de Pensamiento Crítico y Responsabilidad

Cuando los niños están acompañados mientras usan tecnología,

pueden **aprender a tomar decisiones responsables al identificar lo que es bueno y lo que no lo es**. Al hacer preguntas, discutir las decisiones tomadas y señalar alternativas más saludables, el adulto fomenta un pensamiento crítico en el niño. **Ejemplo práctico:** Si el niño está viendo un video en línea, el adulto puede preguntarle qué piensa sobre lo que está viendo, si lo considera útil o positivo, o si preferiría hacer algo diferente. Esto promueve la autoconciencia y la habilidad de elegir conscientemente lo que consumen digitalmente.

5. Promueve el Uso de la Tecnología como Herramienta Educativa

La compañía puede garantizar que la tecnología se utilice para fines positivos y educativos, en lugar de solo para entretenimiento o distracción. Muchos recursos en línea pueden ser herramientas valiosas para el aprendizaje, pero solo cuando se usan de manera apropiada.

Ejemplo práctico: Si un niño está usando una aplicación de aprendizaje para practicar matemáticas o aprender un nuevo idioma, un adulto puede estar presente para ayudar a resolver dudas, motivar al niño, y asegurarse de que la tecnología se está usando con un propósito educativo.

6. Fortalece el Vínculo Familiar

El uso compartido de tecnología en presencia de un adulto fortalece el **vínculo familiar** y crea un ambiente de confianza. Los niños aprenden que el uso de la tecnología es una actividad que se realiza en comunidad, en lugar de una actividad aislada. Esto también abre las puertas para conversaciones sobre el uso responsable de la tecnología y los riesgos asociados con el mal uso.

Ejemplo práctico: Después de una sesión de tecnología compartida, los padres pueden usar el momento para hablar sobre lo que vieron, lo que aprendieron, y cómo pueden hacer un mejor uso del tiempo digital en el futuro.

7. Establece Límites Claros y Expectativas

La coordinada de compañía también permite que los adultos establezcan límites claros sobre cuándo y cómo se debe usar la tecnología. Estos límites son más efectivos cuando se aplican en un ambiente de acompañamiento constante, en lugar de dejar a los niños a su propia suerte en cuanto a cuándo y cómo interactúan con sus dispositivos.

Ejemplo práctico: El adulto puede establecer una regla que diga: “Puedes ver una película después de hacer tus tareas”, o “El tiempo frente a la pantalla no debe exceder los 30 minutos al día”. Esto ayuda a los niños a desarrollar una relación equilibrada con la tecnología.

8. Fomenta la Comunicación Abierta sobre los Riesgos Digitales

Los niños que usan la tecnología de manera acompañada también tienen más oportunidades para **hablar sobre lo que experimentan en línea**. Si se sienten incómodos o han encontrado algo inapropiado, es mucho más probable que se lo comuniquen a un adulto si saben que están siendo supervisados de manera segura y sin juicio.

Ejemplo práctico: Si un niño ve algo que le preocupa en una red social o en un video en línea, el adulto puede usar el momento para abrir una conversación sobre los riesgos del internet, como el ciberacoso, las redes sociales y los peligros de compartir información personal.

9. Ayuda a Evitar el Aislamiento Social

El uso excesivo de la tecnología, especialmente si es sin supervisión, puede llevar a los niños a un aislamiento social, donde prefieren interactuar con sus dispositivos en lugar de con otras personas. A través de la coordinada de compañía, se puede asegurar que el niño tenga un **equilibrio adecuado entre la tecnología y las interacciones sociales cara a cara**.

Ejemplo práctico: Después de un tiempo de uso de tecnología, el adulto puede sugerir que el niño salga a jugar con amigos, o que

se sienten juntos a leer o hacer una actividad creativa.

Momento OFF – Juego/dinámica para elegir bien las compañías (15m)



DINÁMICA: “LA CARRERA DE ACOMPAÑANTES”

Objetivo: Enseñar a los niños que en algunas situaciones, la compañía (de un adulto, amigo o miembro de la familia) es fundamental para un mejor resultado, ya sea para seguridad, apoyo, aprendizaje o diversión.

Materiales necesarios:

- Espacio amplio donde los niños puedan moverse libremente (puede ser en un salón de clases, en casa o en el patio).
- Carteles o tarjetas con diferentes situaciones de vida escritas en ellas (por ejemplo: “Navegar por internet”, “Ir al parque”, “Hacer tarea”, “Ver una película”, “Jugar en equipo”, “Hacer un viaje”).
- Dos pelotas o elementos pequeños para cada grupo de niños (como bolas de algodón o pelotitas de tenis).
- Cronómetro (opcional).

Desarrollo del juego:

1. Introducción (5 minutos): Comienza explicando a los niños que en la vida, hay momentos en los que es importante estar acompañados. Algunas situaciones son mucho mejores cuando estamos con alguien que nos ayuda, nos protege o simplemente nos acompaña. Puedes usar ejemplos como:

- “¿Es más divertido ver una película solo o con amigos?”
- “¿Es más seguro caminar por la calle con un adulto o solo?”
- “¿Es más fácil resolver un problema de tarea si tienes a alguien que te ayude?”

2. Preparación de las situaciones: Divide a los niños en dos o más equipos (dependiendo del número de participantes).

Da a cada equipo una lista de situaciones de vida que podrían encontrarse (escritas en tarjetas). Algunas de estas situaciones implicarán que sean acompañados (por ejemplo, "Viajar en avión", "Navegar por internet"), mientras que otras pueden no ser tan críticas para tener compañía (por ejemplo, "Jugar con tus juguetes en casa", "Comer una merienda").

3. Explicación de la dinámica:

- Los equipos deben leer las situaciones y decidir rápidamente si esa actividad es algo que deberían hacer acompañados o solos.
- Para hacerlo, cada equipo tiene que correr hasta el cartel correspondiente que indica si la situación requiere compañía o no.
- En cada equipo debe haber un "corredor" que será el primero en salir a poner una pelota o elemento en el cartel que consideran que es el correcto. Luego, debe regresar y dar el turno al siguiente niño.

4. Carrera de decisiones: El facilitador (o el líder del grupo) dirá una situación en voz alta, por ejemplo:

- "Navegar por internet." Los niños deberán correr hasta el cartel que dice "Con compañía" o "Solo", y colocar una pelota en el cartel correspondiente. Al regresar, el siguiente niño debe correr y tomar una decisión sobre la siguiente situación. Este proceso se repite hasta que todas las situaciones hayan sido abordadas.

5. Reflexión final (10 minutos): Una vez que todos los equipos hayan completado el juego, realiza una reflexión en grupo. Pregunta a los niños:

- *"¿Por qué crees que algunas actividades son mejores cuando estamos acompañados?"*
- *"¿Por qué creemos que estar acompañados es importante en situaciones como 'navegar por internet' o 'viajar'?"*
- *"¿Cómo puede ayudarnos alguien a tener una mejor experiencia en ciertas actividades?"*

6. Refuerza la idea de que en muchas circunstancias de la vida (incluyendo el uso de la tecnología), la compañía es esencial para

garantizar seguridad, apoyo y disfrute.



Variación para hacerlo más interactivo:

Si tienes un grupo más grande o más tiempo, puedes hacer que los niños actúen o simulen algunas de las situaciones en la dinámica. Esto podría ser un “teatro improvisado” donde, por ejemplo, un niño finge que está navegando en internet y su compañero/a actúa como si estuviera acompañándolo, supervisando, guiando o dándole consejos sobre lo que es seguro hacer.

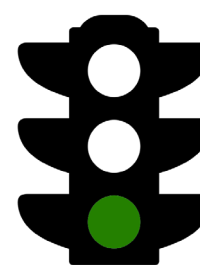
Conclusión de la dinámica:

Esta actividad no solo introduce la idea de la coordenada de compañía en situaciones de la vida, sino que también fomenta la reflexión y el trabajo en equipo. Los niños aprenderán que algunas actividades son más seguras, gratificantes y efectivas cuando tenemos a alguien con nosotros, como un adulto que supervise el uso de la tecnología o un amigo con quien compartir un momento de diversión.

La dinámica también ayuda a los niños a entender que la compañía no es solo para situaciones de peligro o dificultad, sino también para momentos de disfrute y crecimiento personal.

Momento ON - Video juego (10m)

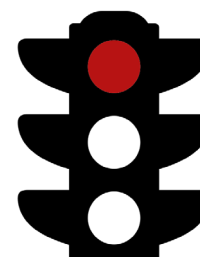
Se invita a los niños a buscar sus dispositivos. El siguiente juego online les ayudará a tener presente a todos los miembros de la familia la importancia de la compañía.

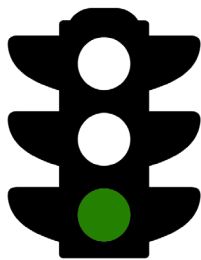


En el anexo podéis encontrar el enlace y el código QR para el juego de esta coordenada.

Momento OFF – Aparcar móviles/tablets (10´)

En estos 10 minutos además de aparcar el móvil pueden aprovechar a ir al baño o distenderse un poquito.





Momento ON – Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo (10´)

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la **Academia de Adoración** que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA

No soy un ROBOT

Agregamos canciones como:

Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.

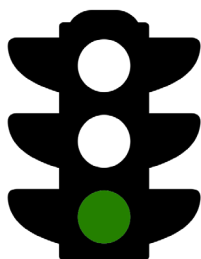


Merienda (30 minutos) - MODO OFF

PROGRAMA CON VALORES BÍBLICOS – COORDENADA DE COMPAÑÍA (40M)

Introducción

Una historia bíblica que destaca la importancia de la compañía o de con quién estás es la historia de David y Jonatán, especialmente en el contexto de la amistad profunda y leal que ambos compartieron. La compañía en este caso no solo es un soporte emocional, sino que juega un papel clave en los eventos que siguen y en el cumplimiento de los planes de Dios para la vida de David.



Momento ON – Descubre quién fue David y Jonatán (10´)

Para este momento off volveréis a pedir que busquen en sus dispositivos cuál es la relación entre la historia de David y Jonatán y la coordenada de compañía.

A continuación os dejamos cuál es el tipo de información que ellos pueden encontrar:

Historia de David y Jonatán:

La importancia de la compañía y la lealtad

La historia de David y Jonatán está recogida principalmente en el 1 Samuel 18-20 y nos muestra cómo la amistad y la lealtad de Jonatán hacia David fueron esenciales en momentos críticos de la vida de David. Aunque Jonatán era hijo del rey Saúl, quien más tarde se volvería enemigo de David, su amistad con David fue una relación marcada por la compañía fiel que permitió a David sobrevivir y avanzar en su destino divino.

Contexto y lealtad en la relación (1 Samuel 18:1-4):

David, después de derrotar a Goliat, empieza a ganar gran fama y favor entre el pueblo de Israel. Esto provoca los celos y la ira del rey Saúl. Sin embargo, en medio de este ambiente tenso, Jonatán, el hijo de Saúl, se une a David en una profunda amistad. En 1 Samuel 18:1-4 se dice que “el alma de Jonatán se unió con el alma de David”; y Jonatán lo amó como a sí mismo. Además, Jonatán le dio a David su túnica, su espada, su arco y su cinturón, lo que simbolizaba un compromiso profundo de lealtad y apoyo.

La compañía de Jonatán durante la persecución de Saúl

(1 Samuel 19):

Saúl, celoso de la popularidad de David y temeroso de que David llegara a ser el próximo rey, comienza a perseguirlo. A lo largo de esta persecución, Jonatán se convierte en el aliado más fiel de David, aún cuando su propio padre, el rey, quería matarlo. Jonatán arriesga su vida para advertirle a David sobre los planes de Saúl y para buscar la mejor manera de protegerlo.

En 1 Samuel 19:4-7, Jonatán intercede por David ante su padre, Saúl, y le recuerda al rey las grandes hazañas que David había hecho por Israel, incluyendo la victoria sobre Goliat. La intervención de Jonatán calma a Saúl temporalmente, pero la persecución no cesa.

El pacto de Jonatán y David (1 Samuel 20):

La amistad de Jonatán y David se prueba de manera aún más intensa en 1 Samuel 20, cuando Jonatán ayuda a David a escapar de la amenaza de su padre. En este capítulo, Jonatán y David hacen un pacto

de amistad. Jonatán promete que, si algo le sucediera, se encargaría de cuidar a la familia de David y que siempre lo protegería. Este pacto es un testamento de la compañía fiel y constante que Jonatán ofrece a David, incluso en circunstancias difíciles y peligrosas. En el momento en que David huye para salvar su vida, Jonatán se asegura de que David sepa cómo actuar dependiendo de la actitud de su padre. Jonatán se encuentra con David en el campo y, mediante señales acordadas, le advierte que Saúl tiene la intención de matarlo. Es en este momento cuando Jonatán reafirma su compromiso inquebrantable con David, asegurándole que siempre será su amigo, sin importar lo que ocurra.

Lecciones de la historia:



1. La importancia de la lealtad y el apoyo en momentos difíciles: La relación entre Jonatán y David demuestra cómo la compañía de una persona leal puede ser crucial en tiempos de persecución y angustia. Jonatán no solo fue un amigo, sino que también fue una figura protectora para David. En un momento en que el mundo parecía estar en contra de David, la compañía de Jonatán fue una fuente de esperanza y dirección.

2. La verdadera amistad como una relación que implica sacrificio: Jonatán pone en riesgo su relación con su propio padre y con su futuro como posible sucesor del trono para proteger a David. Su amistad no era una amistad de conveniencia, sino de sacrificio. Esta historia nos enseña que la verdadera compañía no siempre es fácil, pero a menudo requiere tomar decisiones difíciles en favor de los demás.

3. La compañía divina a través de otros: A lo largo de la historia de David, vemos que la compañía de Jonatán también es parte del plan divino para proteger a David y prepararlo para su futuro como rey de Israel. Jonatán se convierte en el instrumento de Dios para proteger a David, lo que nos recuerda que a veces la compañía de otras personas es una forma tangible de experimentar la protección y los planes de Dios para nuestras vidas.

El final trágico de la amistad (2 Samuel 1:26):

La historia de Jonatán y David tiene un final trágico cuando Jonatán muere en batalla junto a su padre, Saúl, en el monte Gilboa. Al enterarse de su muerte, David expresa su profundo dolor por la pérdida de su amigo, diciendo:

“Angustia tengo por ti, hermano mío Jonatán; muy dulce me fuiste; más maravilloso me fue tu amor que el amor de las mujeres” (2 Samuel 1:26).

David nunca olvidó la lealtad y el amor de Jonatán, y después de convertirse en rey, cumplió su promesa de cuidar a la familia de Jonatán, mostrando que la compañía fiel de Jonatán tenía un impacto duradero en su vida.

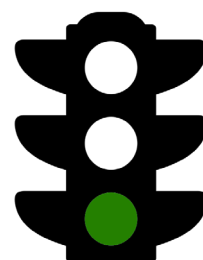
Conclusión:

La historia de David y Jonatán ilustra de manera conmovedora la importancia de la compañía en momentos de incertidumbre y dificultad. La lealtad de Jonatán a su amigo, incluso a costa de su propia seguridad y futuro, demuestra cómo una verdadera amistad puede ser un pilar de fortaleza y apoyo. En el contexto de la vida diaria, esta historia nos enseña que estar acompañado de personas leales y confiables es clave para superar los desafíos y mantenernos en el camino que Dios tiene para nosotros.

Momento ON – explica quién fue...(20´)

Una vez que todos han dejado nuevamente sus dispositivos pedirás que creen una especie de informativo, noticiero, en el que representen una noticia de una pequeña porción de la historia de David y Jonatán donde se resalte lo bueno de estar bien acompañados y el valor de elegir bien las compañías.

El reto es que no utilizarán ninguna tecnología para jugar a montar este noticiero.



Cierre con el “Maestro” de la Escuela (10´)

Será bueno que el monitor de la actividad aproveche para retomar las ideas importantes de todo lo comentado, resaltando que para dominar nosotros a la tecnología y no al revés, la coordenada de compañía es muy importante.

Actividad de cierre (30´)

Terminamos con el proyecto del casco espacial.

Reto revolucionario (10´) - Modo OFF

Explicamos este sencillo reto llamado: **La revolución de las manos en los bolsillos** y les proponemos a los chicos que durante las horas que quedan de este día y el siguiente antes de volver a VICA se propongan practicarlo y retar a su familia a hacerlo también.

“MANOS EN LOS BOLSILLOS”

Esta idea es simple y efectiva. Cada miembro de la familia debe **poner las manos en los bolsillos** o en las espaldas (sin que estén libres para usar el móvil) durante ciertos momentos del día. Esto les ayuda a estar más presentes, sin distracciones tecnológicas, y fomenta la conversación y conexión cara a cara.

- **Aplicación práctica:** Durante las comidas, reuniones familiares o tiempos de juego en conjunto, asegúrate de que todos guarden los dispositivos en sus bolsillos o en otra habitación, fomentando una **conexión sin pantallas**.

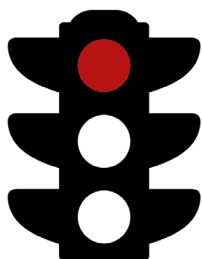
DÍA 5

**SI TODO ES AMBIGUO
NO LO ES SU AMOR**

Inicio (30m)

COORDENADAS CONTENIDO

Pensar en adecuar los contenidos a la edad de nuestros hijos es una norma esencial, incluso y más aún si son videojuegos.



Momento OFF

Aparcamos dispositivos en modo silencio (10m)

El espacio creado para el *parking* se puede ir personalizando. Por eso está previsto tener con esta actividad al menos 10 minutos, además de dar así tiempo para que todos vayan llegando.

Momento OFF - Bienvenida consciente

Para estos minutos rogamos leer con atención el apartado "Argumentos para sentarse en círculo"

Después que todos han dejado sus dispositivos en el *Parking de móviles*. Nos acercamos al centro del salón y nos sentamos en círculo.

Será bueno tener previstos unos tapetes, cojines o alfombra, que permitan sentarse con algo de comodidad.

Una vez que estamos sentados, nos hemos saludado, como aún no conocemos a todos los niños, dedicaremos este momento de juegos del inicio para conocernos mejor.

A continuación sugerimos un **juego de inicio:**

CUENTO COLECTIVO CON TECNOLOGÍA

Objetivo: Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo mientras se habla de tecnología.

Cómo jugar: Un niño comienza contando una historia corta sobre un invento tecnológico. El siguiente niño continúa la historia agregando un nuevo "dispositivo" o "función tecnológica", y así sucesivamente. El reto es que cada niño debe añadir algo que tenga sentido y que esté relacionado con la tecnología.

Variación: Se puede hacer en grupos pequeños para que cada uno aporte ideas en conjunto.

Momento ON - Canción lema con la pantalla

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo. A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la Academia de Adoración que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA

- *No soy un ROBOT*

Agregamos canciones como

- *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*



Clase Coordinada de CONTENIDO (40m)

Objetivo: *Vigila lo que miras...*

Tiempo: Aprender a gestionar el tiempo frente a las pantallas para equilibrar las actividades digitales y las no digitales.

Lugar: Reflexionar sobre la importancia de establecer límites y seleccionar lugares apropiados para el uso de dispositivos.

Compañía: Identificar cómo las personas con las que compartimos nuestros dispositivos pueden influir en nuestro uso de la tecnología y aprender a elegir con sabiduría a quiénes dejamos entrar en nuestro mundo digital.

Contenido: Aprender a seleccionar contenido que edifique y nos acerque a los valores cristianos, y a evitar aquello que puede ser perjudicial para nuestra mente y espíritu.

A continuación te dejamos información importante para comprender la importancia del contenido al que están expuestos los niños y niñas y la clave de esta coordinada para el uso saludable de las pantallas:

La **coordinada de contenido** es fundamental cuando hablamos de un uso saludable de la tecnología, especialmente en un entorno familiar o educativo. Se refiere a qué tipo de **contenido se consume a través de las pantallas**, cómo influye en el bienestar emocional y cognitivo de los usuarios, y cómo elegir y filtrar la información adecuada para diferentes

edades y contextos. El contenido digital puede ser tan positivo como negativo, y el tipo de contenido con el que interactuamos influye directamente en el desarrollo de los niños y adultos.



La Importancia de la Coordinada de Contenido en el Uso Saludable de las Tecnologías

1. Impacto en el Desarrollo Cognitivo y Emocional:

El contenido que consumimos afecta nuestras emociones, pensamientos, y comportamientos. Esto es especialmente importante en niños y adolescentes, cuyo cerebro aún está en desarrollo. **El contenido educativo y constructivo** puede mejorar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, mientras que el contenido negativo (como la violencia, el odio, la pornografía o los mensajes tóxicos en redes sociales) puede tener efectos perjudiciales, tales como aumentar la ansiedad, la depresión, y promover comportamientos agresivos.

Ejemplo: El contenido educativo como **aplicaciones de aprendizaje de matemáticas o videos de ciencia** puede estimular la curiosidad, fomentar habilidades de resolución de problemas y aumentar el interés en aprender. En cambio, el contenido de juegos violentos o series inapropiadas puede normalizar conductas agresivas o poco empáticas.

2. Fomento de la Alfabetización Mediática: La alfabetización mediática es la capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear contenido utilizando diversas plataformas tecnológicas. En el mundo actual, no basta con consumir contenido; también es necesario aprender a discernir **qué es útil, confiable y adecuado**. Enseñar a los niños a identificar contenido de calidad y a evitar el contenido dañino es parte del proceso de educarlos en el uso saludable de la tecnología.

Ejemplo: Los padres y educadores pueden enseñar a los niños a identificar si un sitio web o video es confiable. Pueden guiarlos para entender las fuentes de información y cómo detectar si algo es falso o manipulado (por ejemplo, a través de noticias falsas o información distorsionada).

3. Promoción de Valores Positivos y Conductas Saludables: El contenido que consumen los niños puede influir profundamente en sus va-

lores, comportamientos y actitudes. Elegir contenido que refuerce valores positivos como la solidaridad, el respeto, la cooperación, y el cuidado del medio ambiente, puede ayudar a moldear una generación más responsable y empática.

Ejemplo: Programas y contenidos como **documentales de naturaleza, películas sobre superhéroes que promueven el trabajo en equipo**, o videojuegos educativos pueden enseñar a los niños sobre la importancia de la empatía, el trabajo en equipo, y la resiliencia.

4. Alineación con las Necesidades y Etapas de Desarrollo: El contenido debe ser adecuado para la edad y etapa de desarrollo del niño. No todo contenido digital es apto para todas las edades, y lo que puede ser saludable para un adolescente no necesariamente es adecuado para un niño pequeño. Los niños más pequeños deben estar expuestos a contenido visualmente atractivo pero educativo, mientras que los adolescentes necesitan contenido que los ayude a desarrollar habilidades críticas y reflexivas.

Ejemplo: A los niños pequeños se les puede ofrecer contenido como **series animadas educativas** (por ejemplo, "Peppa Pig" o "Sesame Street"), que les enseñan sobre la amistad, los números, o el respeto. Para los adolescentes, documentales, videos sobre desarrollo personal o plataformas educativas como Khan Academy pueden ser más apropiados.

5. Fomento del Pensamiento Crítico: La tecnología está llena de contenido que puede ser **engañoso, superficial o incluso peligroso**. Por eso, enseñar a los niños y adolescentes a pensar críticamente sobre lo que consumen es fundamental. **Cuestionar y reflexionar sobre el contenido** permite que se conviertan en consumidores activos de tecnología, en lugar de simplemente receptores pasivos.

Ejemplo: Los adolescentes pueden ser guiados para analizar si una noticia es sensacionalista o si las redes sociales están presentando una imagen de vida irreal. Este tipo de educación ayuda a prevenir la influencia negativa de los contenidos dañinos y fomenta un uso reflexivo de la tecnología.

6. Uso de Herramientas de Control Parental: Los **controles parentales**

son una herramienta clave para gestionar el contenido que los niños consumen. Existen diversas opciones para filtrar y bloquear contenido inapropiado, como aplicaciones de control parental, configuraciones de seguridad en dispositivos, y herramientas en plataformas de video.

Ejemplo: Herramientas como *YouTube Kids*, aplicaciones como *Qustodio*, o filtros de *Google SafeSearch* permiten que los padres tengan el control sobre qué contenido puede visualizar su hijo.

7. Creación de Contenido Positivo: En lugar de solo consumir contenido, los niños y adolescentes también pueden ser guiados a **crear contenido positivo**. Fomentar que utilicen la tecnología para producir sus propios videos, blogs o proyectos educativos les permite expresar su creatividad de una manera saludable y constructiva.

Ejemplo: En lugar de solo jugar videojuegos, los niños pueden crear **tutoriales sobre ciencia, proyectos de arte o incluso videos sobre buenas prácticas ambientales**. Esto fomenta su creatividad y los aleja del contenido simplemente pasivo o destructivo.

8. Evitar la Sobrecarga de Contenido: La **sobreexposición al contenido digital** es otro de los grandes desafíos. Los niños pueden estar tan sumidos en la tecnología que se sienten abrumados por la cantidad de información disponible. Ayudarles a **equilibrar** el tiempo frente a las pantallas y asegurarse de que el contenido consumido no sea excesivo es clave para un uso saludable.

Ejemplo: Implementar horarios de **uso limitado o ratos de descanso** donde no se consuma contenido digital, permitiendo que los niños y adolescentes se dediquen a otras actividades como leer, hacer ejercicio o interactuar socialmente.

9. Fomentar la Diversidad de Contenido: El contenido en línea no debe limitarse solo a entretenimiento. Es esencial que los niños y jóvenes tengan acceso a una **diversidad de contenidos**, que no solo se centren en la diversión, sino también en **aprender nuevas habilidades, explorar nuevos intereses y expandir su comprensión del mundo**.

Ejemplo: Además de contenido de entretenimiento, los niños pueden

interactuar con aplicaciones que les enseñen idiomas, les permitan explorar la historia, practicar matemáticas o entender la naturaleza a través de documentales y juegos interactivos.

Consejos Prácticos para Gestionar la Coordinada de Contenido:

- Establecer límites claros sobre el tipo de contenido que es apropiado, utilizando herramientas de control parental y filtros de contenido.
- Promover el consumo de contenido educativo y constructivo, dándoles acceso a plataformas como *Khan Academy*, *Duolingo*, o *National Geographic Kids*.
- Fomentar una cultura de pensamiento crítico en casa, alentando a los niños a preguntar y analizar la información que consumen.
- Crear espacio para el contenido colaborativo y creativo, incentivando a los niños a crear proyectos propios en vez de solo consumir contenido pasivo.
- Hablar abiertamente con los niños sobre los riesgos asociados con el contenido digital, como la ciberacoso, el contenido inapropiado, y la desinformación.

Conclusión:

La coordinada de contenido es esencial para garantizar que los niños, adolescentes y adultos utilicen la tecnología de manera positiva y productiva. El tipo de contenido que consumimos tiene un impacto significativo en nuestra salud mental, emocional y cognitiva. Por lo tanto, es vital educar, filtrar y seleccionar cuidadosamente el contenido al que estamos expuestos, tanto como consumidores como creadores de contenido.

Momento OFF – Juego/dinámica sobre los contenidos que miramos (10m)

Dinámica: *El Contenido Saludable vs. El Contenido No Saludable*

Objetivo:

Que los niños comprendan la diferencia entre contenido positivo y contenido negativo en las pantallas, y por qué es importante elegir el contenido adecuado.

Materiales:



- Tarjetas de papel (pueden ser pequeñas o de tamaño medio)
- Marcadores, lápices o bolígrafos
- Un bol o caja

Preparación:

1. Prepara varias tarjetas de papel (al menos unas 10) y divídelas en dos grupos: unas con ejemplos de contenido saludable (positivos, educativos, divertidos pero no agresivos) y otras con ejemplos de contenido no saludable (violento, tóxico, poco educativo).
2. Algunas ideas de contenido saludable pueden incluir: juegos educativos, documentales sobre animales, videos de música sin violencia, tutoriales de arte, etc.
3. Ejemplos de contenido no saludable podrían ser: videos de peleas, contenido de bullying, videojuegos violentos, programas que muestran actitudes poco respetuosas, etc.
4. Coloca un bol o caja en el centro de la sala.

Cómo jugar:

1. Presentación (2 minutos): Explica a los niños que van a jugar a un juego en el que deberán clasificar diferentes tipos de contenido que pueden encontrar en las pantallas (por ejemplo, en YouTube, videojuegos, aplicaciones, etc.).

Comenta que hay contenido saludable, que ayuda a aprender, divertirse sin dañarnos ni a otros, y contenido no saludable, que puede ser negativo para nuestro bienestar emocional o físico.

2. Clasificación de Tarjetas (5 minutos): Da a los niños las tarjetas con los ejemplos de contenido (puedes hacerlo de una en una o repartir todas al mismo tiempo). Luego, pídeles que clasifiquen las tarjetas en dos pilas:

Contenido Saludable: En esta pila irán los ejemplos de contenido positivo y constructivo.

Contenido No Saludable: En esta pila irán los ejemplos de contenido que puede ser perjudicial o inapropiado.

3. Mientras **clasifican**, anímales a discutir por qué creen que cada ejemplo va en una pila u otra. Esto les ayudará a reflexionar sobre las razones detrás de sus elecciones.

4. Discusión rápida (2-3 minutos): Una vez que los niños hayan terminado de clasificar las tarjetas, revisa las pilas con ellos. Habla sobre cada tarjeta, destacando las razones por las cuales algunos contenidos son buenos y otros no lo son.

Ejemplo de conversación: “¿Por qué creen que el videojuego de peleas va en la pila de contenido no saludable? ¿Qué podría pasar si jugamos demasiado tiempo a ese tipo de juegos?”

Ejemplo de reflexión: “¿Por qué un documental sobre animales es un buen contenido? ¿Qué aprendemos de eso?”

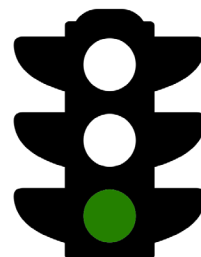
Conclusión:

Termina la actividad reforzando el concepto de que las pantallas pueden ser herramientas poderosas, pero solo si usamos el contenido adecuado. Puedes preguntar a los niños cómo se sienten después de hacer la clasificación y qué tipo de contenido les gustaría ver más en su tiempo frente a las pantallas.

Pregunta final: “¿Qué tipo de contenido te hace sentir más feliz y bien contigo mismo? ¿Cómo podemos asegurarnos de elegir contenido que nos ayude a crecer y aprender?”

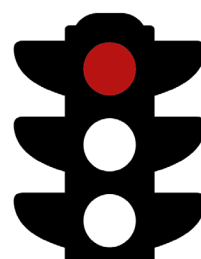
Momento ON - Video juego (10m)

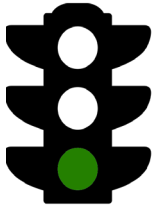
Muchos de los contenidos online nos generan emociones perturbadoras. A continuación os dejamos un juego online, educativo con el que reflexionar sobre esto. Como siempre, el enlace y el código QR lo encontraréis en el apartado de \anexo.



Momento OFF – Aparcar móviles/tablets (10´)

En estos 10 minutos además de aparcar el móvil pueden aprovechar a ir al baño o distenderse un poquito.





Momento ON – Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo (10´)

Usamos las pantallas para conectarnos con nuestro cuerpo y con el cielo.

A continuación os dejamos un enlace con una lista de reproducción de las canciones de la **Academia de Adoración** que sugerimos para el modo ON Cantar y moverse.

Os sugerimos sumar al proyecto global de Ministerios de Infancia y Adolescencia y utilizar para la ECV VICA los karaokes ofrecidos por Academia de Adoración:

<https://academiadeadoracion.es/karaokes/>

Canción lema para ECV VICA

- *No soy un ROBOT*

Agregamos canciones como:

- *Arriba Abajo, Tesoro, Qué decir, etc.*

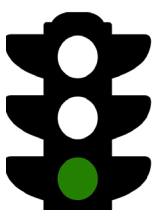


Merienda (30 minutos) - MODO OFF

PROGRAMA CON VALORES BÍBLICOS COORDENADA DE CONTENIDO (40M)

Introducción

La historia de Adán y Eva muestra cómo el contenido de la información, cuando es alterado, puede cambiar radicalmente el curso de la historia. La serpiente modificó el mensaje original de Dios, y esta distorsión resultó en una decisión fatal que afectó a toda la humanidad. Este relato sigue siendo relevante hoy, ya que nos invita a reflexionar sobre la importancia de elegir y comprender bien el contenido que consumimos, y cómo este influye en nuestras decisiones y acciones.



Momento ON – Descubre quién fue Adán y Eva (10´)

Pide a los alumnos que busquen en sus dispositivos qué información interesante encuentran sobre Adán y Eva y la importancia del contenido en la información que manejamos.

A continuación os dejamos lo que podéis encontrar sobre esto en el chat GPT: Una historia bíblica en la que el contenido de la información se cambió y alteró el curso de los acontecimientos es la historia de Adán y Eva en el Jardín del Edén (Génesis 3). Aunque este relato tiene muchas interpretaciones teológicas y filosóficas, es un ejemplo clave de cómo una alteración en la forma en que se transmite o interpreta la información puede tener consecuencias profundas.

HISTORIA DE ADÁN Y EVA EN EL JARDÍN DEL EDÉN

Contexto:

Dios creó a Adán y Eva y los colocó en el Jardín del Edén, un paraíso lleno de toda clase de frutos, plantas y animales. Dios les dio la libertad de disfrutar de todo lo que había en el jardín, con una sola restricción: **no comer del árbol del conocimiento del bien y del mal**, pues si lo hacían, morirían. Esta era la única norma que Dios había establecido.

La Alteración del Contenido de la Información:

El contenido de la información clave se ve alterado cuando la serpiente, identificada con el mal, se acerca a Eva y le pregunta sobre la prohibición de Dios:

“¿Conque Dios os ha dicho: No comáis de todo árbol del huerto?”

(Génesis 3:1)

Eva responde que pueden comer de todos los árboles, excepto del árbol del conocimiento del bien y del mal, porque Dios les dijo que morirían si lo hacían. Pero la serpiente cambia el contenido de la información crucial:

“No moriréis; sino que sabe Dios que el día que comáis de él, serán abiertos vuestros ojos, y seréis como Dios, sabiendo el bien y el mal.”

(Génesis 3:4-5)

Aquí, la serpiente modifica la verdad que Dios había dicho. Ella no solo contradice la advertencia de Dios, sino que también añade un componente que hace que la tentación sea más atractiva: **la promesa de que serían como Dios.**

Cambio en la información original: Dios había dicho que comer del árbol traería la muerte. La serpiente cambia el mensaje al decir que no morirían, y además les promete que serían más poderosos, “como Dios”.

Eva, al escuchar esta nueva interpretación y cambio en la información, **cambia su percepción** del mandamiento de Dios. Ella empieza a ver el árbol no como una amenaza, sino como algo deseable para obtener sabiduría y poder, por lo que decide comer del fruto y darle a Adán, quien también lo come.

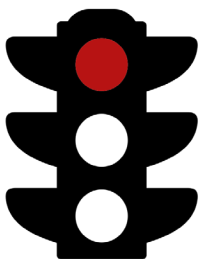
Consecuencias del Cambio en el Contenido de la Información:

Este cambio en la información y la interpretación de lo que Dios había dicho **alteró completamente el curso de la historia**. Al comer del fruto, Adán y Eva desobedecen a Dios, lo que da lugar al pecado original y a la caída de la humanidad.

* **La muerte física y espiritual** entra en el mundo: Al desobedecer, la muerte entra en el mundo, tal como Dios lo había advertido, aunque no fue de forma inmediata como ellos pensaban, sino de manera progresiva.

* **La separación de Dios:** Adán y Eva, al desobedecer, se sienten avergonzados y ocultos de Dios. Se rompe la relación perfecta que tenían con Él.

* **Las consecuencias para la humanidad:** Esta acción desencadenó una serie de consecuencias, no solo para Adán y Eva, sino para toda la humanidad, quienes heredaron el pecado y la separación de Dios.



Momento OFF – explica quién fue Adán y Eva (20´)

Una vez que todos han dejado nuevamente sus dispositivos compartís con ellos, por grupos, cada una de las lecciones que se resumen a continuación de las lecciones que se pueden sacar de esta historia en su relación con la importancia del contenido en el uso de las pantallas:

Lecciones que podemos aprender:

- **El poder de la información:** El cambio en el contenido de lo que Dios había dicho, a través de la serpiente, tuvo un impacto profundo. Esto muestra el poder que tiene la información: la manera en que se comunica una idea o mensaje puede alterar nuestras decisiones y, en consecuencia, el curso de la historia.



- **La importancia de la verdad:** Cuando Eva cambió la verdad que Dios le dio por la mentira de la serpiente, las consecuencias fueron catastróficas. Esta historia enseña **la importancia de buscar la verdad** y no dejarnos llevar por distorsiones o manipulaciones de la misma.



- **La tentación de la distorsión:** Las distorsiones de la verdad, como las que ofreció la serpiente, pueden ser atractivas, pero conllevan consecuencias negativas. Este relato es un recordatorio de que debemos tener cuidado con los mensajes que recibimos y cómo los interpretamos, especialmente si estos afectan nuestra relación con Dios y nuestra vida.



Cada grupo pensará en ideas creativas para enseñar a sus familias y entornos sobre el poder de la información, la importancia de la verdad, la tentación de distorsionar los mensajes.

Cierre con el “Maestro” de la Escuela (10’)

Será bueno que el monitor de la actividad aproveche para retomar las ideas importantes de todo lo comentado, resaltando que para dominar nosotros a la tecnología y no al revés, la coordenada de tiempo es muy importante.

Actividad de cierre (30’)

El último día daremos un listado de retos para llevarse y continuar entrenando en familia el uso saludable de las pantallas.

La dinámica será tener unas tarjetas de cartulina lisas y de colores donde ellos puedan recortar estas propuestas y pegarlas como tarjetas y llevarlas en un sobre para utilizar en sus casas durante las vacaciones o una vez a la semana, cuando tengan más tiempo en familia para estar juntos.

Dejamos las propuestas en el Anexo.



ANEXO

Anexos

- *Cartel publicitario*
- *Ficha de inscripción*

Códigos QR

DÍA 1

JUEGO COORDENADAS

A continuación dejamos dos enlaces y el código QR de estos mismos enlaces. Recordamos que se trata de juegos online para trabajar el concepto de coordenadas.

Recomendamos que hagáis previsión el día anterior para tener los códigos QR preparados para ser visibles en el momento de necesitarlo con los menores.



<https://www.cokitos.com/latitud-y-longitud-coordenadas-geograficas/play/>



<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5804938-coordenadas.html>

CUENTO EL VIAJE DE ALTAIR (PPT)

Reto revolucionario día 1 - Imprimir este material, uno por niño, para que elijan ideas OFF para hacer cada día en su casa.



<https://empantallados.com/descargables/25-plan-para-hacer-en-verano-sin-pantallas/>

Día 2

JUEGO TIEMPO

A continuación dejamos el enlace y el código QR de este mismo enlace. Recomendamos que hagáis previsión el día anterior para tener los códigos QR preparados para ser visibles en el momento de necesitarlo con los menores.



<https://wordwall.net/es/resource/23629916/el-paso-del-tiempo-cognitivo-2010>

RETO REVOLUCIONARIO



<https://www.iwomanish.com/ideas-practicas-para-gestionar-el-tiempo-de-pantalla-de-los-ninos-pequenos/>

Día 3

JUEGO ONLINE PARA LA COORDENADA LUGAR

A continuación dejamos dos opciones de juego para reflexionar en este tema:



<https://www.cokitos.com/planetas-del-sistema-solar/play/>



<https://www.cokitos.com/cerrar-el-circuito-electrico/play/>

RETO REVOLUCIONARIO

A continuación dejo la propuesta de enlace que puede ir en el código QR impreso en el folio A4 vacío, donde los alumnos escribirán una carta a sus familiares.



<https://plandigitalfamiliar.aeped.es/index.php?m=1>

Día 4

JUEGO ONLINE PARA LA COORDENADA DE COMPAÑÍA



<https://wordwall.net/es/resource/27872891/idioma-en-ingl%c3%a9s/family>

Día 5

JUEGO ONLINE PARA LA COORDENADA CONTENIDO



https://educaixa.org/microsites/KitsCaixa_valores/otras%20emociones%20perturbadoras/Contenidos/recursos_aux/index.html

RETO REVOLUCIONARIO

Ideas y textos para armar en modo tarjetas / cartas / vales para que las familias tengan disponibles para canjear o pedirse en días que estén en familia y deseen cultivar el buen uso de las tecnologías.

1. “LA CAJA DEL SILENCIO”

Para evitar que las pantallas interfieran en momentos importantes, se puede crear una “Caja del Silencio”. Durante ciertos momentos del día, como la comida, las horas de estudio o las actividades familiares, todos colocan sus teléfonos en una caja específica.

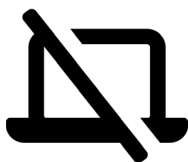


Cómo funciona: Antes de sentarse a comer, todos deben poner sus dispositivos en la caja del silencio. Esta caja puede tener un temporizador para que todos estén presentes y disfruten sin interrupciones.

Beneficio: Fomenta la atención plena en lo que estamos haciendo y ayuda a crear un hábito de desconexión consciente en momentos clave.

2. “DESAFÍO SIN PANTALLAS”

Organiza un desafío familiar sin pantallas de una duración determinada, ya sea una tarde o todo un día. Durante este tiempo, la familia se compromete a hacer actividades que no involucren pantallas, como juegos de mesa, deportes al aire libre, cocina juntos, o una tarde de lectura.



Reglas: Todos los dispositivos deben permanecer guardados en un lugar, o si es necesario, se puede hacer un “reemplazo saludable”: cambiar el tiempo de pantalla por actividades más interactivas, como hacer manualidades, puzzles o jugar a juegos sin pantallas.

Beneficio: Esta actividad no solo promueve el uso equilibrado de la tecnología, sino que también fortalece el vínculo familiar y da espacio para disfrutar de interacciones más naturales.

3. “EL MODO DESCONECTADO”

Introduce el concepto de un “**Modo Desconectado**” en la familia. Esto puede incluir un momento específico del día en el que todo el mundo apaga los dispositivos y se dedica completamente a otras actividades sin interrupciones.



Ejemplo: Cada noche, por 30 minutos antes de dormir, toda la familia pone sus teléfonos en el “Modo Desconectado” (es decir, los apagan o los dejan en otro lugar de la casa) y se dedica

a leer, conversar o hacer algo sin pantallas.

Beneficio: Ayuda a establecer una rutina familiar y puede mejorar la calidad del sueño, ya que evita la exposición a pantallas justo antes de acostarse.

4. "BÚSQUEDA DE TESOROS SIN PANTALLAS"

Organiza un juego de búsqueda de tesoros o una actividad al aire libre donde se prohíban las pantallas. Los niños (y los adultos) pueden usar mapas, pistas escritas o incluso indicaciones de voz, pero nunca algo en una pantalla.

Beneficio: Estimula la creatividad y el trabajo en equipo, y refuerza el concepto de que hay muchas formas de divertirse y explorar sin necesidad de estar constantemente con dispositivos digitales.



5. "TIEMPO DE PANTALLA CON PROPÓSITO"

No todo el tiempo frente a las pantallas tiene que ser negativo, pero es importante usarlo con propósito. Establece un "tiempo de pantalla con propósito", donde se use la tecnología para aprender, crear o conectarse de manera productiva.

Ejemplo: Si los niños están usando una tablet o computadora, podrían aprender algo nuevo, como un curso en línea, una actividad educativa, o incluso trabajar en un proyecto creativo como hacer una película o una presentación.

Beneficio: Este tipo de uso de la tecnología tiene un enfoque positivo y educativo, y puede ayudar a que los niños vean las pantallas como herramientas útiles, no solo para entretenimiento pasivo.



6. "LA HORA DE LOS APAGADOS"

Establecer una "hora de apagado" en la familia. Durante una hora o más al día, todos los miembros de la familia se comprometen a desconectarse completamente de la tecnología. Esto puede ser por la mañana, por la tarde o antes de dormir, y debe ser una actividad en familia.

Ejemplo: La "hora de apagado" es el momento perfecto para ha-

cer algo en conjunto: leer, conversar, cocinar, hacer ejercicio, o simplemente relajarse sin pantallas.

Beneficio: Promueve un equilibrio saludable en la vida familiar, donde la conexión humana se convierte en la prioridad.

7. “LA HORA SIN TECNOLOGÍA” (VERSIÓN DE “SIN PANTALLAS”)

Define una hora específica sin pantallas durante el día donde todos en la familia se comprometen a no usar ni teléfonos ni dispositivos electrónicos.



Aplicación: Puede ser una hora al día antes de la cena, o justo después de la escuela, en la que todos se desconectan para hacer actividades juntos como juegos de mesa, caminar por el parque o contar historias.

Beneficio: Crea una rutina donde la desconexión de la tecnología se convierte en un hábito positivo y genera un espacio para la interacción real y significativa entre todos.

8. “APP DE FAMILIA”

(USAR LA TECNOLOGÍA PARA UN PROPÓSITO COMÚN)

Otra idea interesante es crear una app de familia o usar una aplicación en común que promueva el trabajo conjunto, como una lista de tareas compartidas, un calendario familiar, o una app para organizar eventos familiares y actividades. La tecnología se usa, pero con el propósito de fortalecer la organización y la cooperación familiar.

Ejemplo: Usar un calendario digital compartido para coordinar actividades familiares, como “noche de juegos” o “hora de lectura en familia”.



Beneficio: Hace que la tecnología se utilice de manera intencional y positiva para mantener a la familia organizada y conectada.

WAWA

ESCUELA CRISTIANA DE VACACIONES



MIAF+