guia de actividades para el verano

Consideraciones de Seguridad para Programación Virtual

Guia Rapida

G-san
GEORGIA STATEWIDE AFTERSCHOOL NETWORK

50 STATE AFTERSCHOOL NETWORK

Beyond School Bells
nebraskachildren

Acerca de las Guías de Actividades para el Verano

Los veranos son para entretenimiento y aprendizaje participativo. En el 2020 a medida que se siente el extenso impacto de la pandemia, las oportunidades veraniegas serán muy distintas para la gente joven, sus familias, y el personal de los programas de después de clases y de verano. Las Guías de Actividades para el Verano fueron elaboradas para estimular la participación de los jóvenes con adultos motivadores en lugares diversos.

Las actividades y recursos en las Guías de Actividades para el Verano se elaboraron intencionalmente para apoyar los programas que sirven a jóvenes en el verano para estimular la participación consistente y brindar oportunidades continuas para el desarrollo de aptitudes y el bienestar emocional de los jóvenes. Además de las actividades para los participantes, se proveen materiales complementarios para apoyar el desarrollo profesional y estimular la aportación familiar.

Las Guías contienen 150 retos y actividades originales organizados en cuatro grupos por edades (5 a 9, 10 a 12, 13 a 15, 16 a 18). Las actividades se pueden adaptar para instrucción presencial o virtual, o una versión híbrida de ambas, así como enviarse en paquetes para realizarse en casa.

Todas las actividades habrán de realizarse de manera segura y de conformidad con las directrices sanitarias locales y estatales.

Guía de Actividades para el Verano, por la red de programas Afterschool de Georgia (Georgia Statewide Afterschool Network) y la red de programas Afterschool en los 50 estados (50 State Afterschool Network) se autoriza bajo CC BY-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

Consideraciones de Seguridad para Programación Virtual

INTRODUCCIÓN

Dada la continuación de las órdenes de quedarse en casa y las directrices de distanciamiento social, programas están sirviendo a niños y jóvenes de muchas maneras, incluso programación virtual. Si su programa tiene planeado entregar programas a través de canales virtuales, todo o en parte, antes que nada deberá considerarse la seguridad. Al igual que los programas presenciales, la seguridad y el bienestar de los participantes es nuestra prioridad primordial, y muchas de las cosas que se harían en persona (como mantener la proporción adecuada de personal y jóvenes) se aplican asimismo al mundo virtual. Con la debida planificación y facilitación, se puede mantener el mismo nivel de calidad y seguridad en el entorno virtual como lo hace en su programación presencial. Con fundamento en expectativas claras y directrices de seguridad, se crea el marco para relaciones fuertes y positivas, y experiencias de aprendizaje participativas efectivas.

El propósito de esta Guía Rápida es proporcionar orientación a los programas respecto a cómo confeccionar, implementar y monitorear su programación virtual de modo que se proteja tanto a los niños y jóvenes como al personal. Esta guía es complemento a las Guías de Actividades para el Verano, que son un conjunto de actividades y recursos diseñados con el propósito de apoyar los programas que sirven a la juventud durante el verano para impartir programas a través de múltiples modalidades durante la pandemia del COVID-19.

TIPS Y CONSIDERACIONES

A continuación se ofrecen tips y consideraciones para crear un entorno virtual seguro para su programación para el verano. Antes de su implementación, piense en la manera en que usará cada aspecto de las actividades y los retos en un entorno virtual. (Revise la “Guía Rápida para la Implementación de la Guía de Actividades para el Verano” para más recomendaciones sobre el uso de las soluciones disponibles para implementar el programa.) Descubrirá que los tips a continuación pueden aplicarse a todos los tipos de actividades, grupos de edades y modalidades de participación, incluso la facilitación de discusión entre personal y los participantes, y el compartir de los jóvenes los resultados de sus actividades con sus compañeros en línea.

SELECCIÓN DE LA PLATAFORMA ADECUADA

Es posible que su programa ya esté usando una plataforma específica para participar con sus jóvenes. Éstas pueden incluir Google Hangout, Zoom, GoToMeeting, Adobe o Facebook Live. Si no está usando ya una plataforma, puede usar una de estas u otra plataforma de una compañía de buena reputación. A continuación se ofrecen tips y consideraciones para escoger la plataforma adecuada.

- Evalúe todas las tecnologías disponibles antes de escoger una que funcione para su programa y su audiencia. La mayoría de las plataformas cuentan con tutoriales en línea gratis. Considere detenidamente sus elementos de privacidad y seguridad; por ejemplo, ¿requieren contraseña para entrar en sesiones privadas?
- Revise los términos y condiciones de la plataforma con relación a la privacidad y captura de datos. ¿Captura la plataforma datos privados acerca de los jóvenes? ¿Qué hacen con esta información?
- Asegúrese de que la plataforma sea adecuada a la edad y que cumpla con las leyes federales relacionadas con la privacidad de menores en línea.
- Muchos de sus jóvenes tendrán acceso a internet limitado o inconsistente y tal vez usen sus teléfonos o tabletas. Asegúrese de que las plataformas virtuales que esté usando funcionen bien con celulares y de contar con el permiso necesario para tener acceso a los correos electrónicos y números de celular de los jóvenes.

Consideraciones de Seguridad para Programación Virtual

CREACIÓN DE UN ENTORNO SEGURO

Hay muchas medidas que pueden tomar los programas para crear un entorno virtual seguro e inclusivo para los jóvenes, y la mayoría de las plataformas cuentan con elementos de seguridad ya incluidos. Antes de comenzar, conozca las normas de su organización; considere la delicadez de los temas; y, la edad y capacidad de los jóvenes participantes. Escoja las funciones que tengan sentido para usted.

Reduce Risk to Staff and Youth

- Si planea que sus jóvenes participen por video, es posible que se requiera el consentimiento expreso de los padres y cuidadores. Infórmeles sobre la manera en que participará con los jóvenes en línea y sugiérales tomar parte en el proceso. Ésta es una muestra de un consentimiento de los padres para programación virtual.
- Si su programa prohíbe interacción 1:1 entre el personal y el/la joven, entonces asegúrese de que siempre haya por lo menos tres personas en una sesión virtual, incluso en sesiones aparte en las plataformas como Zoom. Esto implica también siempre desactivar la comunicación privada directa de participante a participante.
- Piense acerca de los elementos de tecnología que necesitará y los que no necesitará. La mayoría de las plataformas permiten la desactivación de elementos como chat, el compartir de archivos o de pantallas. Desactive lo que no necesite antes de iniciar la sesión. Va a desear evitar oportunidades para que los jóvenes o el personal compartan contenido inapropiado o indeseado.
- Recomiende a los jóvenes a conectarse desde un sitio neutral dentro de su hogar, como sería frente a una pared o muro en blanco. Se deberá evitar que los jóvenes participen desde su habitación o dormitorio u otras habitaciones en su hogar donde se pudieran suscitar situaciones incómodas o inapropiadas. El personal deberá seguir la misma recomendación.

Control de acceso

- Su programación virtual deberá ser solo por invitación. Envíe los datos de la reunión directamente a los jóvenes y sus padres y cuidadores. Jamás deberán disponerse los datos de la reunión al público.
- Crea una contraseña o PIN que los jóvenes usarán para entrar a la sesión. Esto prevendrá que alguien adivine su URL o la clave para la sesión.
- Sepa en todo momento quién se encuentra en la reunión virtual. La mayoría de las plataformas ofrecen un tablero de control que el facilitador puede usar para ver quién está en línea.
- Para limitar el contacto sin supervisión entre los participantes, comuníquese con los jóvenes en la sala de espera o green room. Esta función impide que la sesión inicie hasta el momento en que entre el anfitrión. Asimismo, muchas plataformas incluyen una función donde el facilitador puede aprobar a cada participante individualmente para entrar a la sesión.
- Asegúrese de tener la habilidad de activar y desactivar el audio y el video de los participantes, así como la función de chat.
- No grabe la sesión a menos que cuente con el consentimiento expreso de los padres o cuidadores de todos los jóvenes, especialmente si ellos interactúan y comparten virtualmente. Podría ser posible grabar y diseminar video que figura solamente a los facilitadores.

PROTECCIÓN DEL BIENESTAR EMOCIONAL DE LOS JÓVENES

Simplemente porque los jóvenes no pueden aproximarse físicamente, no significa que no haya riesgo de acoso. El ciberacoso incluye publicar o compartir contenido negativo, falso, o agresor acerca de otro, o compartir datos personales acerca de otro que les cause humillación. Es la responsabilidad del programa estar conscientes de los riesgos de ciberacoso y de tomar las precauciones para prevenirlo.

Consideraciones de Seguridad para Programación Virtual

Establezca las expectativas al inicio

- Establezca las expectativas para que los jóvenes hagan lo correcto y se comporten de manera apropiada. La conducta en línea debe ser igual a como si asistieran al programa en persona.
- Al inicio de cada sesión, establezca las normas que habrá de seguir el grupo o repase las normas de su programa que se apliquen a la programación virtual. Algunos ejemplos son: 1) sean amables y muestren consideración entre sí; 2) tomen turnos al hablar; y, 3) sean buenos oyentes.
- Recuérdeles cómo usar las distintas funciones de la plataforma, como activar y desactivar su micrófono y su videocámara. Describa varias situaciones y qué hacer en cada caso. Por ejemplo, si uno necesita usar el baño durante la sesión, está bien pausar el video y enmudecer el micrófono.
- Si se va a usar la función de chat, sugiérales que piensen bien antes de escribir. Deben mantenerse en el tema y evitar sarcasmo o humor que pudiera malinterpretarse.
- No deberán tomar o compartir capturas de pantalla del videochat y publicarlas en cuentas de medios sociales sin permiso.
- Los jóvenes deben crear un espacio libre de distracciones. No deberán jugar con mascotas o juegos, o estar viendo sus celulares.

Monitoree las interacciones de los jóvenes

- Asigne por lo menos a un miembro del personal para monitorear las interacciones en línea y estar atentos a señas de ciberacoso. Deberán fijarse en el chat y si aparecen los jóvenes en video, lo que sucede en el trasfondo. Si se usan sesiones apartes (breakout) en plataformas como Zoom, entonces se deberá asignar a cuando menos un miembro del personal en cada sesión aparte.

Reporte conducta inapropiada

- Durante la sesión, si nota que está sucediendo algo inapropiado, atiéndalo de inmediato.
- Tenga un plan y conozca las normas de denuncia de su organización. Deberá saber cómo y a quién se reporta conducta inapropiada y estar listo para apoyar al/la joven.
- Documente la conducta inapropiada y siga la dirección y protocolos de su organización para denuncias. Muchas plataformas permiten al facilitador bajar y guardar el contenido de chat y video, y algunos lo guardan automáticamente en su computadora.

RECURSOS ADICIONALES

Protección de la privacidad infantil en línea (Children's Online Privacy Protection Rule (COPPA)): https://www.ftc.gov/enforcement/rules/rulemaking-regulatory-reform-proceedings/childrens-online-privacy-protection-rule

Recursos para programas virtuales de la American Camp Association (American Camp Association's Virtual Program Resources): https://www.acacamps.org/resource-library/coronavirus/virtual-program-resources

CommonSense Media: https://www.commonsensemedia.org/blog/how-to-get-kids-ready-to-video-chat-for-online-classes/

Darkness to Light: www.d2l.org/safe-digital-learning-plans

RED DE PROGRAMAS AFTERSCHOOL EN LOS 50 ESTADOS

La Guía de Actividades para el Verano fue elaborada por la red de programas Afterschool en los 50 estados (50 State Afterschool Network) con el liderazgo de la red de programas Afterschool de Georgia (Georgia Statewide Afterschool Network) para involucrar y apoyar a niños y jóvenes en todo el país.

En cada estado, la red de Afterschool está amplificando las oportunidades para los jóvenes. Con miras de conseguir resultados equitativos para escolares faltos de servicios para su éxito académico y futuro empleo, una red de programas Afterschool reúne a líderes de diversos sectores con una visión común y la coordinación estratégica para promover programas de calidad para después de clases y de aprendizaje para el verano.

Alabama Afterschool Community Network
Alaska Afterschool Network
Arizona Center for Afterschool Excellence
Arkansas Out of School Network
California AfterSchool Network
Colorado Afterschool Partnership
Connecticut After School Network
Delaware Afterschool Network
Florida Afterschool Network
Georgia Statewide Afterschool Network
Hawai'i Afterschool Alliance
Idaho Afterschool Network
Afterschool for Children and Teens Now (ACT Now) Coalition (IL)
Indiana Afterschool Network
Iowa Afterschool Alliance
Kansas Enrichment Network
Kentucky Out-of-School Alliance
Louisiana Center for Afterschool Learning
Maine Afterschool Network
Maryland Out of School Time Network
Massachusetts Afterschool Partnership
Michigan After-School Partnership
Ignite Afterschool (MN)
Missouri AfterSchool Network
Mississippi Statewide Afterschool Network
Montana Afterschool Alliance
Beyond School Bells (NE)
Nevada Afterschool Network
New Hampshire Afterschool Network
New Jersey School- Age Care Coalition
NMOST (New Mexico Out of School Time) Network
New York State Network for Youth Success
North Carolina Center for Afterschool Programs
North Dakota Afterschool Network
Ohio Afterschool Network
Oklahoma Partnership for Expanded Learning Opportunities
OregonASK
Pennsylvania Statewide Afterschool/Youth Development Network
Rhode Island Afterschool Network
South Carolina Afterschool Alliance
South Dakota Afterschool Network
Tennessee Afterschool Network
Texas Partnership for Out of School Time
Utah Afterschool Network
Vermont Afterschool, Inc.
Virginia Partnership for Out-of-School Time
Washington Expanded Learning Opportunities Network
West Virginia Statewide Afterschool Network
Wisconsin Afterschool Network
Wyoming Afterschool Alliance