



GUÍA DIDÁCTICA internet segur@



jovesolides
JOVENES HACIA
LA SOLIDARIDAD
Y EL DESARROLLO



**GENERALITAT
VALENCIANA**
Universitat i Conselleria
de Turisme i Polítiques Inclusives

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

internet
segur@

GUÍA DIDÁCTICA INTERNET SEGURA



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
5 SESIONES PARA FAMILIAS.....	5
1 SESIÓN: INTERNET ¿RIESGOS U OPORTUNIDADES?.....	6
2 SESIÓN: LAS REDES SOCIALES Y EL EFECTO DE LA ANONIMIDAD.....	9
3 SESIÓN: IDENTIDAD DIGITAL, MEDIACIÓN Y CONTROL PARENTAL A TRAVÉS DE LA CONFIGURACIÓN DE LA PRIVACIDAD.....	12
4 SESIÓN: CIBERSEGURIDAD.....	14
5 SESIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN CASA RELACIONADOS CON LAS TIC.....	17
5 SESIONES PARA PREADOLESCENTES.....	18
1 SESIÓN: INTERNET ¿RIESGOS U OPORTUNIDADES?.....	19
2 SESIÓN: LAS REDES SOCIALES Y EL EFECTO DE LA ANONIMIDAD.....	22
3 SESIÓN: REPUTACIÓN DIGITAL.....	24
4 SESIÓN: CIBERSEGURIDAD.....	26
5 SESIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	28
DICCIONARIO.....	29

INTRODUCCIÓN

El uso de internet favorece la comunicación y la diversidad cultural, nos abre las puertas a un universo lleno de oportunidades. Sin embargo, el acceso a este nuevo mundo es una experiencia diferente y en un entorno distinto. Por ello, es necesario que las familias, las escuelas y todas las entidades educativas guiemos a las generaciones de niños, niñas y jóvenes hacia su uso responsable, respetuoso y creativo.

La presente '**Guía didáctica Internet Segur@**' es una propuesta creativa y participativa, que se divide en dos talleres: uno para los y las peques de la casa junto con sus familiares fomentando la intergeneracionalidad y otro para los y las jóvenes, donde se convertirán en protagonistas de su propio aprendizaje utilizando la gamificación como principal herramienta pedagógica. El análisis de sus propias experiencias, el estudio y elaboración de contenidos, así como el uso de las nuevas tecnologías servirán para crear y compartir contenido relacionado con su uso responsable.

Los objetivos que se trabajarán en la siguiente guía son:

OBJETIVOS:

- **Saber las oportunidades y riesgos en internet.**
- **Conocer nuestra identidad digital y reputación digital.**
- **Control y mediación parental.**
- **Prevenir el *ciberbullying*, *sexting*, *grooming* y *sharenting*.**
- **Resolución de problemas en casa y en el entorno escolar.**

OBJETIVOS COMPLEMENTARIOS:

- **Uso de la creatividad en internet.**
- **Las normas de las redes sociales.**

Finalmente, esta publicación ha sido realizada con el **apoyo financiero de la Generalitat Valenciana**. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de **Asociación Jovesolides** y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana.

FAMI- LIAS

5 SESIONES

SESIÓN 1

INTERNET ¿RIESGOS U OPORTUNIDADES?



OBJETIVO GENERAL: Reflexionar sobre los riesgos, y principalmente, las oportunidades que internet ofrece a través del autoconocimiento de sus hábitos internautas.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora y media.

ACTIVIDAD 1: LA PELOTA

OBJETIVO ESPECÍFICO: Asegurar un ambiente de confianza y de seguridad, para que los y las participantes se sientan en libertad de opinar, hablar, compartir y construir de forma colectiva.

DURACIÓN: 15 min.

A modo de juego de presentación, comenzaremos la sesión lanzándoles a los y las participantes una pelota. Explicaremos que aquella persona que posea la pelota deberá contestar las preguntas que el o la formadora realice a modo de prueba. De esa manera, los y las participantes podrán continuar pasando la pelota entre ellos/as con el fin de conocernos mejor. Esto nos ayudará a reforzar la confianza en el grupo e introducir algunos consejos educativos prácticos sobre el uso de las TIC en casa.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Pelota.
- Preguntas:

1. ¿Tienes ordenador en casa? 2. ¿En qué lugar está situado? 3. ¿Cuánto tiempo dedicas al móvil, tableta u ordenador? 4. ¿Te han reñido por haber estado mucho tiempo jugando delante de la pantalla? 5. ¿Jugáis conjuntamente con la tableta? 6. ¿Te pones agresivo/a alguna vez cuando juegas a algún juego virtual?

ACTIVIDAD 2: INTERNET: ¿OPORTUNIDAD O RIESGO?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reflexionar sobre los riesgos, y principalmente, las oportunidades que internet ofrece a través de las TIC.

DURACIÓN: 30 min.

Organizaremos la actividad por grupos de familiares, invitándoles a utilizar *Kahoot* mediante un dispositivo móvil o tableta. Cada equipo responderá a una serie de dicotomías que tienen como fin, reflexionar sobre

ACTIVIDAD 4: NARRATIC

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reconocer los posibles peligros en internet.

DURACIÓN: 20 min.

En grupos de 4 o 5 participantes tendrán que elegir 6 cartas del juego Narratic (las imágenes de estas contienen: un pirata, una señal de wifi, un móvil, un ordenador...). Cada grupo narrará una historia entorno a las cartas que al azar han escogido. Por el propio diseño del juego, muchas de estas historias ejemplificarán algunos de los posibles riesgos en internet, temática que retomaremos en la siguiente sesión.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Juego de cartas Narratic.
- Hojas de colores, bolígrafos y marcadores.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA: EJEMPLO DE OPORTUNIDAD

OBJETIVO ESPECÍFICO: Ofrecer más información sobre las posibilidades que nos ofrece internet.

DURACIÓN: 20 min.

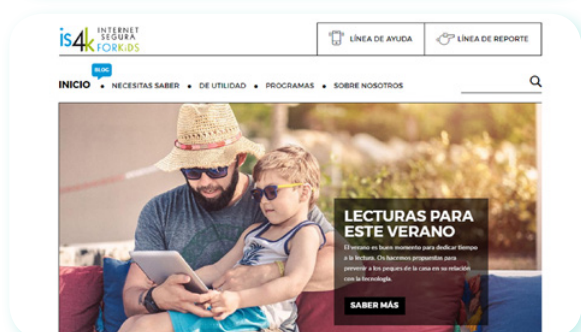
El caso de José Antonio Vicente es un claro ejemplo de oportunidades con las TIC. Un niño que con tan solo 8 años ha conseguido crear herramientas pedagógicas virtuales. Con este vídeo se pretende mostrar tanto a las familias como a los y las menores qué es la informática creativa y que esta puede ser un apoyo positivo en la educación para inventar y descubrir. Se recomienda visualizar el vídeo a partir del minuto 2:37 al 5:15. Por otro lado, el portal "Internet segura for Kids", es un recurso referente para educadores/as y familias.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Acceso a *YouTube*.
- Proyector.
- Ordenador.
- Altavoces.
- Direcciones web:

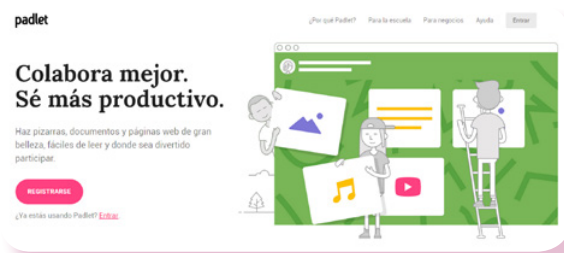


<http://bit.do/Programar-para-aprender>



<https://www.is4k.es/>

- Ordenador.
- Proyector.
- Acceso a *Padlet*.
- Acceso a internet.
- Direcciones web:



<https://es.padlet.com/>

ACTIVIDAD 2: ¡NETIQUÉTAME!

OBJETIVO ESPECÍFICO: Introducir las netiquetas para prevenir conductas de riesgo en internet.

DURACIÓN: 20 min.

Repartiremos una baraja de cartas llamada "Netiquétame" según grupos establecidos. Mientras, explicaremos qué es una netiqueta y las reglas del juego. Cada carta representa un problema o una netiqueta. La agrupación realizará un reparto equitativo de las cartas a cada uno de sus miembros, sin poder ser éstas vistas por ningún contrincante. El ganador o ganadora del juego será la persona que se descarte de todas sus cartas. Para ello, será necesario que se encuentren formas de prevenir los problemas que aparecen representados en el juego. Iniciaré la partida la persona que extraiga el número más alto al arrojar el dado. Este o esta jugadora lanzará a la mesa una carta-problema. Los turnos de las siguientes personas seguirá un orden en el sentido contrario de las agujas del reloj. En el caso de que el o la próxima oponente no tenga la correspondiente carta-netiqueta que evite el problema, sucederá a la siguiente persona. Es esencial, observar las partidas para prestar atención a las dudas y reflexionar sobre la necesidad de establecer unas reglas como las netiquetas para prevenir conductas de riesgo en internet.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Instrucciones del juego Netiquétame.
- Dados.
- Pulsador luminoso.



ACTIVIDAD 3: CONVIVIR CON LAS TIC: LAS NORMAS

OBJETIVO ESPECÍFICO: Favorecer el diálogo intergeneracional para el establecimiento de normas en el uso de las TIC en casa.

DURACIÓN: 20 min.

Aprovecharemos las agrupaciones de la actividad anterior y entregaremos un documento vacío cuyo título es "Convivir con las TIC". Deberán debatir en grupo y establecer una serie de normas que consideren esenciales a la hora de utilizar las TIC en casa. Una vez acordadas, las pondrán en común con el fin de reflexionar sobre su importancia. Seguidamente, repartiremos las tabletas para que las familias con los y las menores que les acompañen diseñen una de estas normas a través de *Photoeditor* y *Textgram*. El resultado puede ser impreso y colgado como mural en casa.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Tabletillas o móviles.
- Acceso a *Textgram* o *Photoeditor*.
- Documento modelo "Convivir con las TIC".

SESIÓN 3

IDENTIDAD DIGITAL, MEDIACIÓN Y CONTROL PARENTAL A TRAVÉS DE LA CONFIGURACIÓN DE LA PRIVACIDAD



OBJETIVO GENERAL: Aprender herramientas de privacidad, nuestra propia identidad digital y fomentar el control y mediación parental.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora y media.

ACTIVIDAD 1: INTERNET: NUESTRA PLANTILLA DIGITAL

OBJETIVO ESPECÍFICO: Definir la identidad digital y descubrir nuestra propia identidad digital.

DURACIÓN: 30 min.

Repartiremos una plantilla a los y las participantes. En esta encontrarán preguntas personales a las que tendrán que responder como por ejemplo: datos personales, gustos o aficiones...

Más tarde, familias y menores buscarán su nombre completo entrecomillado a través de cualquier buscador, con el fin de descubrir toda la información disponible en internet que aparece sobre ellos y ellas. Esto, nos ayudará a explicar la identidad digital y compararla entre menores y adultos.

Para finalizar la actividad, los y las menores deberán coger la plantilla completada anteriormente, y arrugarla lo máximo posible. Explicaremos entonces la reputación digital y la analizaremos con una metáfora: "si arrugan nuestra reputación, por mucho que se alise, ya no podrá ser la misma". Concluiremos pues, que debemos de tener cuidado con la información que publicamos en las redes sociales. Por lo que podemos reflexionar: "¿os habéis dado cuenta de que todos y todas pusistéis todos los datos que se os pedían en la hoja?"

SESIÓN 4

CIBERSEGURIDAD



OBJETIVO GENERAL: Conocer y prevenir el *ciberbullying*, *sexting*, *grooming* y *sharenting*.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora y media.

ACTIVIDAD 1: PRESENTACIÓN

OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer conocimientos previos de los participantes.

DURACIÓN: 15 min.

Preguntaremos a la audiencia si conocen las siguientes palabras: *ciberbullying*, *sexting*, *grooming* y *sharenting*. De esta forma averiguaremos sus conocimientos previos para así adaptar el programa a las necesidades de los y las participantes.

ACTIVIDAD 2: TESTEANDO A LAS FAMILIAS

OBJETIVO ESPECÍFICO: Informar sobre el *sharenting*.

DURACIÓN: 20 min.

Agruparemos a los y las participantes por familias y repartiremos un test a los y las adultos con las siguientes preguntas escritas: ¿cuántas fotos de tus hijos e hijas publicas al mes?, ¿hay alguna foto que creas que les puede molestar? ¿alguna vez le has pedido permiso para compartir una foto suya?

Los y las menores deberán de colocar una pegatina de carita feliz, neutra o triste dependiendo del nivel de acuerdo o desacuerdo con la respuesta de su familia.

Reflexionaremos sobre el resultado del ejercicio atendiendo a las puntuaciones de los y las más pequeñas.

Por último, visualizaremos un vídeo sobre *sharenting*, que es uno de los problemas más comunes identificados en la familia. Es importante que el o la dinamizadora relacione el test realizado por los familiares con el vídeo y así, conocer la realidad del grupo entorno a esta problemática.



ACTIVIDAD 4: GROOMING

OBJETIVO ESPECÍFICO: Alertar y conocer cómo prevenir el *grooming*.

DURACIÓN: 15 min.

Proyectaremos un vídeo sobre *grooming* y comentaremos los aspectos relacionados con el mismo, como aconsejar las principales claves para detectar perfiles dudosos o informar del patrón de actuación que este tipo de delincuencia sigue. Para así también, proporcionar consejos de detección como por ejemplo, realizar una búsqueda de las fotografías que nos hayan enviado en internet, prestar atención al comportamiento y demanda de la persona con la que hablamos, conversar con la familia sobre las personas con las que me relaciono aunque estas sean desconocidas. En cualquier caso, nuestro principal consejo es estar alerta siempre que una persona desconocida entre en contacto con nosotros/as.



MATERIALES Y RECURSOS:

- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Acceso a internet
- Direcciones web:

<http://bit.do/Eleg-Cuidarte-Grooming>

ACTIVIDAD 5: PROTOCOLO DE ACTUACIÓN CONTRA EL CIBERBULLYING

OBJETIVO ESPECÍFICO: Presentar un protocolo de actuación a seguir ante un caso de *ciberbullying*.

DURACIÓN: 10 min.

Recomendaremos la lectura de la guía SOS *Ciberbullying* que ofrece recursos de actuación en un caso de ciberacoso. Destacaremos las principales señales de alarma que deberían despertar nuestra preocupación ya que, estas mismas señales pueden darnos un posible signo de que el o la menor está sufriendo *ciberbullying*.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Direcciones web:

http://bit.do/ciberbullying_padres

RECURSOS ADICIONALES:

<http://bit.do/policia-es-seguridad>

<http://bit.do/video-Fuerzaenmivoz>

<http://bit.do/video-Sextorsion>



PREA- DO- LES- CEN- TES

5 SESIONES

SESIÓN 1

INTERNET ¿RIESGOS U OPORTUNIDADES?



OBJETIVO GENERAL: Reflexionar sobre los riesgos, y principalmente, las oportunidades que internet ofrece a través del autoconocimiento de sus hábitos internautas.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora.

ACTIVIDAD 1: INTRODUCCIÓN

OBJETIVO ESPECÍFICO: Asegurar un ambiente de confianza y de seguridad, para que los y las participantes se sientan en libertad de opinar, hablar, compartir y construir de forma colectiva.

DURACIÓN: 15 min.

Lanzaremos por turnos una pelota al alumnado, y realizaremos preguntas a cada participante en posesión de la pelota, para así saber su nombre y hábitos en internet. El fin último de esta acción es conocerles y desarrollar un entorno de confianza.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Pelota.
- Preguntas:

1. *¿Qué soléis utilizar cuando entráis en internet?* 2. *¿Quiénes tenéis conexión en internet?* 3. *¿Quiénes tenéis móvil?* 4. *¿Y tableta?* 5. *¿Qué aplicaciones tenéis instaladas en el móvil?* 6. *¿Cuáles usáis más?*

ACTIVIDAD 2: INTERNET ¿RIESGOS U OPORTUNIDADES?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reflexionar sobre los riesgos y oportunidades que internet ofrece a través de las TIC.

DURACIÓN: 30 min.

Por parejas, realizaremos varias dicotomías a través de *Kahoot* para reflexionar sobre los riesgos y oportunidades que nos ofrece internet. Es importante hacer saber a partir de la segunda pregunta que todas las opciones son correctas. Por lo que, deben contestar reflexionando sobre su opinión.

Por cada pregunta se visualizará la estadística a través de un diagrama. Momento en el que exploraremos

las posibilidades que nos ofrecen ambas respuestas facilitando ejemplos de la actualidad. Por ejemplo, "internet es un mundo de peligros, sobre todo si no tomamos medidas esenciales de seguridad. Sin embargo, internet es principalmente un mundo de posibilidades, ya que nos ha ayudado a organizarnos socialmente para cambiar aquello que nos preocupa y mejorar así el mundo".

MATERIALES Y RECURSOS:

- Tablet y móviles.
- Acceso a la página Kahoot.
- Ordenador.
- Proyector.
- Acceso a internet.
- Preguntas:
 1. Internet es...
a) un mundo de oportunidades. b) un mundo de riesgos.
 2. Internet provoca...
a) que nos comuniquemos menos en persona. b) un crecimiento de las relaciones sociales.
 3. Internet...
a) sigue sin filtrar la excesiva información. b) favorece el trabajo gracias a los motores de búsqueda.
 4. El móvil es...
a) una ventaja porque estoy siempre online. b) un agobio porque nunca puedo estar offline.
 5. Respecto al móvil o internet...
a) podría estar un día sin mirarlo. b) no podría estar un día sin mirarlo.
- Direcciones web:
<https://kahoot.com/>

ACTIVIDAD 3: EXPERIMENTO SOCIAL: ¿QUÉ PASA CUANDO LE QUITAS EL MÓVIL A UN/UNA ADOLESCENTE?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Razonar sobre la importancia de saber cómo disfrutar, con y sin las nuevas tecnologías.

DURACIÓN: 15 min.

Visionaremos un experimento social, que será la continuación de la última dicotomía realizada en la actividad anterior. Dedicaremos especial atención a reflexionar sobre la nomofobia, principal trastorno en los y las jóvenes derivado del excesivo uso del móvil.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Acceso a YouTube.
- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Acceso a internet.
- Direcciones web:



<http://bit.do/Experimento-social>

ACTIVIDAD 4: LA CREATIVIDAD EN INTERNET

OBJETIVO ESPECÍFICO: Fomentar el uso creativo de internet con el fin de facilitar un acceso saludable a las nuevas tecnologías.

DURACIÓN: 15 min.

Estableceremos un decálogo que nos servirá de guía para crear contenido creativo en internet.

1. Dividiremos el aula en 10 grupos y se esconderán en el aula diferentes fichas con adjetivos: interactivo, personalizado, comunitario, variado, entretenido, divertido, participativo, útil, visual y periódico. Y también iconos de aplicaciones.
2. Dejaremos un minuto para que los equipos busquen las fichas.
3. Haremos recuento de fichas encontradas y proyectaremos en la pantalla la siguiente frase: "Me gusta que en internet el contenido sea...". Seguido de todos los adjetivos enumerados, los cuales nombraremos en voz alta.
4. El alumnado deberá encontrar una forma creativa de utilizar dichas aplicaciones encontradas ayudándose de los adjetivos pertinentes.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Fichas de los 10 adjetivos.
- Fichas de iconos *apps* o herramientas TIC.





SESIÓN 2

LAS REDES SOCIALES Y EL EFECTO DE LA ANONIMIDAD



OBJETIVO GENERAL: Identificar las principales causas que provocan comportamientos abusivos en internet para poder así, evitarlos, estableciendo normas de prevención.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora.

ACTIVIDAD 1: NUESTRO PERFIL EN LAS RRSS

OBJETIVO ESPECÍFICO: Vivenciar y simular los efectos de la anonimidad y la sobreexposición de nuestra vida privada en las redes sociales.

DURACIÓN: 35 min.

Proporcionaremos un código QR y un enlace de acceso a la plataforma *Padlet*, para que construyan un perfil propio a través de los dispositivos. Indicaremos al alumnado que:

1. Construyan un perfil indicando en 'asunto' su nombre.
2. Construyan un segundo perfil en el que no indiquen su nombre, y en libertad expresen cualquier pensamiento sin identificar nada de ellos y ellas.
3. Den tres *likes* y realicen tres comentarios en otros perfiles.

Dependiendo del resultado final, destacaremos los perfiles y los comentarios que nos llamen más la atención, atendiendo a: comentarios insultantes, perfiles que ofrecen información personal o el número de *likes* o *dislikes* realizados, y a qué perfiles.

Finalmente, nos guardaremos el mural virtual con toda la información en formato pdf, posibilidad ofrecida por la herramienta. Esto nos servirá para concluir que: las redes sociales son usualmente utilizadas como escaparate de nuestras vidas privadas, que la anonimidad provoca en muchos casos el discurso de odio y la ofensa, y que toda información expuesta en internet, no es estrictamente propia.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Tablet con lector QR.
- Códigos QR.
- Ordenador.
- Proyector.
- Acceso a *Padlet*.
- Acceso a internet.

SESIÓN 3

REPUTACIÓN DIGITAL



OBJETIVO GENERAL: Aprender herramientas de privacidad, nuestra propia identidad digital y fomentar el control y mediación parental.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora.

ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ ES LA REPUTACIÓN DIGITAL?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Definir y aprender el concepto de "identidad digital" y "reputación digital".

DURACIÓN: 15 min.

Introduciremos la temática realizando la siguiente pregunta abierta: ¿qué es la reputación? Y enlazaremos las respuestas del alumnado comparando la reputación tradicional con la reputación virtual. Debatiremos sobre los conceptos "identidad digital" y "reputación digital" a través de un experimento vivencial en el que el alumnado tendrá que buscarse en *Google*, colocando su nombre completo entrecomillado.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Acceso a cualquier buscador.
- Acceso a internet.
- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Direcciones web:

<http://bit.do/Identidad-digital>



ACTIVIDAD 2: ¿CUÁNTO SABES SOBRE REPUTACIÓN E IDENTIDAD DIGITAL?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Asentar conceptos y valorar algunas de las acciones necesarias para proteger nuestra reputación.

DURACIÓN: 15 min.

Repartiremos a cada alumno/a su código *Plickers* para realizar un test participativo e interactivo a través de las TIC.

Las preguntas tendrán relación con definición, conceptos y consejos sobre reputación e identidad digital.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Códigos *Plickers*.
- Listado de personajes referentes que pueden ser representados por el alumnado.
- Ordenador.
- Proyector.

ACTIVIDAD 3: UN PASO AL FRENTE

OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer casos reales sobre *sexting*, *ciberbullying*, *sharenting*, *grooming*, *phishing* y adicción a través de vivencias personales con el fin de empatizar con las personas que lo sufren.

DURACIÓN: 30 min.

Antes de empezar, organizaremos al alumnado formando una fila al fondo de la clase, permitiendo que todos/as se posicionen a la misma altura.

Entregaremos cada uno de los perfiles para que en silencio lean un fragmento de vida basado en experiencias reales.

Leeremos unas afirmaciones que permitirán al alumnado avanzar o no, según el caso que les haya tocado al azar. Así, avanzarán solo si según su perfil, la afirmación se cumple en su caso. Por ejemplo, si se afirma "nunca nos hemos sentido amenazados/as por que alguien exponga nuestra información privada", y nuestro perfil no cumple dicha situación, podremos avanzar un paso.

Al finalizar la actividad se visibilizará la situación de cada alumno/a, destacando la posición en la que se encuentra -si la persona ha avanzado o no- y la problemática que presenta.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Perfiles 'paso al frente'.
- Afirmaciones clave.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA: JÓVENES REFERENTES Y LAS TIC

OBJETIVO ESPECÍFICO: Visibilizar las propuestas y reflexiones de jóvenes sobre las TIC.

DURACIÓN: 15 min.

Daremos a conocer referentes juveniles, como por ejemplo Karine Dumont Pujol, que nos habla sobre las problemáticas abordadas en esta sesión.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Acceso a internet.
- Direcciones web:

<http://bit.do/Karine-TEDxKids>

SESIÓN 4

CIBERSEGURIDAD



OBJETIVO GENERAL: Generar y confeccionar un escenario de actuación con el apoyo de un protocolo que sea marco referente para el alumnado contra los peligros de internet.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora.

ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ DICEN LAS NOTICIAS?

OBJETIVO ESPECÍFICO: Concienciar y sensibilizar sobre datos actuales de situaciones abusivas en internet.

DURACIÓN: 20 min.

Repartiremos a cada alumno/a su código *Plickers* para realizar un test participativo e interactivo a través de las TIC.

Las preguntas tendrán relación con los conceptos: *sexting*, *ciberbullying*, *sharenting*, *grooming*, *phishing* y adicción. Además de presentar consejos sobre cómo actuar ante estos casos. Visualizaremos algún vídeo relacionado con las preguntas que vayan apareciendo dependiendo de la reacción del alumnado.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Códigos *Plickers*.
- Listado de personajes referentes que pueden ser representados por el alumnado.
- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Acceso a la plataforma *Plickers*.
- Acceso a internet.
- Preguntas:

1. ¿Cuál es la última y más extrema acción que toman las víctimas de ciberacoso? a) La denuncia. b) La agresión. c) El suicidio. d) La huida.

2. ¿Qué cantidad de jóvenes menores de 18 años han recibido contenido sexual de otras personas? a) 1 de cada 4 jóvenes. b) 1 de cada 8 jóvenes. c) 1 de cada 12 jóvenes. d) Ningún/a joven.

3. ¿Qué cantidad de jóvenes menores de 29 años se quitan la vida por acoso o sextorsión al año aproximadamente? a) 10 jóvenes. b) 25 jóvenes. c) 150 jóvenes. d) 300 jóvenes.

4. ¿Qué problemas han aumentado mucho debido al uso excesivo del móvil? a) **Suicidio, agresiones e insomnio.** b) número de accidentes, atropellos, insomnio y depresión.

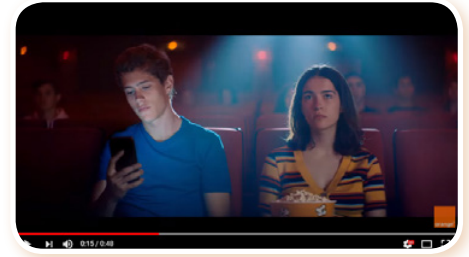
5. Más del 25% de las chicas reconocen haber sufrido control abusivo a través del móvil. a) **Verdadero.** b) Falso.

- Direcciones web:

<https://www.plickers.com/>

<http://bit.do/c-consecuencias>

<http://bit.do/cibercontrol>



ACTIVIDAD 2: ÁRBOL DE DECISIONES

OBJETIVO ESPECÍFICO: Resolver problemas concretos surgidos en internet a través de un protocolo de actuación definido.

DURACIÓN: 40 min.

En grupos, el alumnado analizará una problemática a través de las fichas y planteará los pasos a seguir para solucionar dicho problema. Para ello, pueden hacer uso de un árbol de decisiones que les ayudará a definir cómo actuar. Una vez determinen soluciones, serán expuestas para ayudarnos del intelecto colectivo y así, debatir posibles mejoras, alternativas u otras soluciones complementarias al problema.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Fichas de problemas.
- Árbol de decisiones físico o digital.
- Tablet.
- Direcciones web:

<http://bit.do/is4k-es-arboles-de-decisiones>



ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA: ARE YOU APP?: PREVENCIÓN A TRAVÉS DE LA SEGURIDAD Y PRIVACIDAD

OBJETIVO ESPECÍFICO: Prevenir posibles riesgos a través de la seguridad y privacidad en internet.

DURACIÓN: 40 min.

Recomendaremos la visualización de la *webserie* "Are You App?" que plantea diferentes problemáticas en clave de humor sobre las relaciones sociales en la era digital.

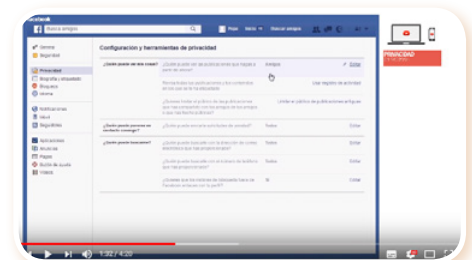
Con la proyección del primer capítulo reflexionaremos sobre la importancia de configurar la privacidad en *Whatsapp* y otras redes sociales. Finalmente, aprovecharemos para explorar conjuntamente las opciones de seguridad y privacidad que nos ofrecen las diferentes aplicaciones a través del móvil. Para ello, propondremos los portales de OSI y AGPD como nuestros mayores aliados.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Móviles personales.
- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Acceso a internet.
- Direcciones web:

<http://bit.do/Are-you-APP>

<http://bit.do/seguridad-en-fb>



SESIÓN 5

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



OBJETIVO GENERAL: Fomentar la acción social juvenil ante problemas derivados de internet y sus peligros a través de la gamificación.



DURACIÓN: Una sesión en el aula de una hora.

ACTIVIDAD 1: JÓVENES SEGUR@S. CIRCUITO 3.0

OBJETIVO ESPECÍFICO: Fomentar la acción social juvenil ante los principales peligros en internet a través de la gamificación.

DURACIÓN: 60 min.

Dividiremos al alumando en grupos heterogéneos para que todos y todas participemos en un juego de tablero, que de manera divertida, estimula la creación de ideas que dan solución a problemas como: el *sexting*, el *ciberbullying* y la nomofobia. El tablero se divide en tres circuitos, donde a través de cartas de restricciones y ventajas, así como el recurso del azar u otros elementos de juego, se desarrolla: el análisis de uno de los tres problemas; una lluvia de ideas que dé solución a dicho problema -esbozadas éstas, dentro del marco de acción del centro escolar y proyectable a nivel de aula-; actividades creativas que mejoren el desarrollo de las propuestas; y finalmente, la representación de las mismas a través de la inventiva y el imaginario.

MATERIALES Y RECURSOS:

- Tablero de juego "Jóvenes Segur@s. Circuito3.0".
- Tarjetas de instrucciones.
- Cartas de ventajas y restricciones.
- Pegatinas de estrellas y medallas.
- Dados.
- Rotuladores, marcadores y bolígrafos.
- Cronómetro.

DICCIO- NARIO

APP

Es la abreviación de aplicación para móvil o tableta. Puede ser una red social, un juego o cualquier herramienta.

AVATAR

Es una representación gráfica (fotografías, dibujos artísticos o hasta imágenes tridimensionales) que se asocia al o la internauta para su identificación.

BLOGGER

Es la persona que escribe en un blog propio. De la misma manera, se utiliza *muser* para un usuario de la red *Musical.ly* o *youtuber* para *YouTube*.

BULO

Es información altamente peligrosa, ya que a parte de ser falsa, suele promover el discurso del odio.

CHALLENGE

Se traduce como 'reto' y son habituales en las redes sociales: reto para hacer ejercicio, reto para adelgazar, etc. Muchos son dañinos para la salud de los y las menores.

CIBERBULLYING

Es el acoso a través de internet. Suele ser repetitivo y causa angustia emocional, preocupación y hasta depresión de quien lo sufre. Esta ciberagresión posee unas características concretas que son el anonimato del agresor, su inmediatez y su alcance. Usualmente, se pone en peligro información personal o privada sobre alguien más, provocándole humillación o vergüenza. De una manera que incluso, pasa a ser un comportamiento ilegal o criminal.

CIBERSEGURIDAD

Es el conjunto de herramientas que utilizamos para protegernos en internet como por ejemplo: los antivirus o aplicaciones para bloquear información, así como todas las acciones que tomemos para preservarnos (visitar páginas seguras, restringir las compras *online*, colocar claves seguras...)

CROWD

Se define como el material creativo que se genera en la red gracias al uso de las TIC. Así pues, nos encontramos diariamente con montajes, vídeos y memes que se comparten en internet.

DOXING

Es otra forma de acoso en la red usado para destruir la privacidad de las personas. El patrón criminal pasa de la amenaza y extorsión a la publicación de información personal sensible.

FACE

Término informal para referirse a *Facebook*. De forma similar usan *Insta* o *Ig* para *Instagram*, *Snap* para *Snapchat* y *Wa* o *guasap* para *WhatsApp*.

FAKE

Se traduce como 'falso' y se utiliza para hablar de perfiles ficticios o publicaciones incorrectas. Por ejemplo, "es una cuenta *fake* de Taylor Swift" (no es la cuenta oficial de la cantante, sino una imitación, parodia o club de fans), o "ese viral es un *fake*" (las imágenes de ese vídeo viral están retocadas).

FOLLOWERS

Se traduce como 'seguidores'. Son los y las admiradoras de otra persona en cualquier red social.

GROOMING

Es la forma en que los adultos/as se acercan a los y las menores para ganar su confianza en el mundo virtual. Con ello, se pretende efectuar el abuso sexual a través del envío o publicación de imágenes eróticas o pornográficas del o la menor. Siendo la consecuencia más peligrosa, el abuso físico a través de un encuentro coordinado.

HASHTAG

Se traduce como 'etiqueta' y es una palabra precedida por una almohadilla, como por ejemplo #InternetSegura. El objetivo de su uso es que los y las internautas puedan encontrar contenidos sobre un tema concreto y conocer gente con los mismos intereses.

IDENTIDAD DIGITAL

Es la representación de la personalidad de una persona en el mundo virtual. Así pues, todo rastro dejado en internet, constituye la identidad de una persona en la red.

LIKES

Se traduce como 'me gusta' y es como también se dice y representa 'un dedito arriba'. De esta manera, es como en internet algunas publicaciones ganan popularidad o incluso, se vuelven virales.

LOL

Son las iniciales en inglés de '*laughing out loud*', que significa 'partirse de risa'. Se utiliza para expresar de forma irónica o literal el hecho de reírse mucho. No se debe confundir con el LOL, siglas de '*League of Legends*', un juego virtual.

MEME

Es la difusión de una imagen preeditada con unos parámetros sencillos, la cual se transmite rápido y de forma viral. Richard Dawkins, reconocido biólogo, realizó una comparativa entre los memes y los genes. Convirtiéndose así, en un teórico referente entorno la difusión cultural transmitida de individuo a individuo.

NEWBIE

Se traduce como 'novato' y es como comúnmente se le llama a una persona principiante en el uso de las TIC.

PHISHING

Es uno de los métodos más utilizados para delinquir cibernéticamente. De esta forma, obtienen información confidencial a través de técnicas de ingeniería social como la imitación de mensajería oficial de cualquier entidad a la que la víctima esté inscrita.

POSTUREO

Es la acción de una persona - en este caso llamado *poser*- que pretende ganar popularidad siguiendo modas virtuales, aunque no se identifique directamente con ellas.

REPUTACIÓN DIGITAL

Es el reflejo del prestigio o estima de una persona o marca en internet.

RETWEET

Se refiere a la acción de ayudar a que una publicación se difunda en *Twitter*. E igualmente, es la misma acción que en *Facebook* se conoce como compartir. En el caso de que se trate de una publicación falsa, estaríamos colaborando en un engaño. Por esa razón, es importante contrastar todo aquello que compartimos.

SEXTING

Alude a la extorsión o amenaza de publicar contenido pornográfico y/o erótico de una persona, al haber sido previamente enviado por una o varias personas.

SHARENTING

Se define como la intromisión o incluso vulneración de la privacidad y derecho a la intimidad de los y las menores por parte de la familia a través de la publicación de material gráfico que pudiera afectar la autoestima de la víctima en un futuro.

TROLL

En internet, se denomina así a la persona que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tono en cualquier comunidad *online*.



NOTAS

NOTAS

NOTAS



**# internet
segura**

**JOVESOLIDES
2018**