

Uso Seguro de Internet

—
Guía didáctica

Índice

Introducción.....	3
Bloque de actividades para el desarrollo de un proyecto global.....	5
Actividad previa al visionado del vídeo ¿Conocemos los riesgos?.....	6
Actividad ¿Comenzamos?.....	7
Actividad Vamos a diseñar y crear.....	10
Actividad Último paso para ser influencer.....	11
Evaluación del proyecto.....	13
Bloque de actividades para el trabajo flexible de los distintos contenidos.....	14
Actividad 1: Qué conocen sobre los riesgos.....	15
Actividad 2: Actuamos con respeto en Internet.....	18
Actividad 3: Tu información vale mucho, la privacidad es un gran tesoro	21
Actividad 4: Egosurfing ¿Estoy en la red?.....	27
Actividad 5: ¿Pasas demasiado tiempo con la tecnología?.....	29
Actividad 6: Consejos para un uso seguro.....	31
Glosario de términos.....	33

Introducción

En este documento se presenta una propuesta de intervención educativa para la materia de “**Tecnología**” que se imparte en la etapa de Educación Secundaria, en el nivel de **3º ESO**, siendo una asignatura específica. Esta propuesta ha sido diseñada por el Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (GITE) de la Universidad de Murcia con una estructura de guía didáctica que pretende facilitar el desarrollo de diferentes contenidos del área a partir del uso de un recurso audiovisual producido por la Fundación Integra. Los contenidos que se trabajan están recogidos en el bloque 3 del currículum oficial que se denomina *Tecnologías de la información y la comunicación*, teniendo como base el criterio de evaluación “Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información” recogido en el Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Asignatura:
Tecnología

Curso:
3º ESO

Se presenta una **propuesta abierta y flexible**, como marco para un posterior rediseño por parte de los docentes participantes y adaptable a sus necesidades, con el deseo de que se generen nuevas ideas que mejoren lo que aquí se expone. Las actividades que se presentan en las siguientes páginas están vehiculadas por el uso de un **vídeo** como recurso didáctico. Este ha sido realizado por Imagia Video Productora Audiovisual en el marco de una iniciativa de la Fundación Integra y el GITE. En esta guía didáctica partimos de la doble posibilidad de que el vídeo pueda visionarse en el aula de forma íntegra y lineal o, por el contrario, que pueda ser utilizado por bloques y de forma flexible, intercalando diferentes actividades. A continuación se detallan los datos del vídeo:

- Título: <i>Uso seguro de Internet</i>	
- Duración del vídeo completo: 21' 02"	
- Introducción	0' 00" – 0' 58"
- Bloque 1: La nube	0' 59" – 4' 45"
- Bloque 2: Cyberbullying	4' 46" – 5' 49"
- Bloque 3: Privacidad en la red	5' 50" – 7' 08"
- Bloque 4: Redes Sociales	7' 09" – 9' 53"
- Bloque 5: Sexting	9' 54" – 12' 14"
- Bloque 6: Grooming	12' 15" – 13' 10"
- Bloque 7: Dispositivos (Virus)	13' 11" – 16' 29"
- Bloque 8: Phishing y ciberadicción	16' 30" – 19' 29"
- 7 claves para un uso seguro	19' 30" – 20' 09"
- Créditos	20' 10" – 21' 02"

Estructuración de las actividades

Como se ha explicado en la introducción, el bloque de actividades se divide en dos opciones posibles a desarrollar por parte del profesorado:

- **Opción A**

En esta opción el docente puede llevar a cabo una tarea global que permita el trabajo del contenido del vídeo de forma conjunta por parte del alumnado después de que el alumnado lo vea de **forma completa**. Esta actividad se desarrollará en grupos de 3-5 miembros que permanecerán juntos durante el desarrollo de todo el trabajo. Como se puede ver en las actividades, se plantea la realización de una tarea antes del visionado del vídeo. Al finalizar se desarrollará una puesta en común de todo el grupo.

- **Opción B**

Bloque de actividades para el trabajo flexible en la que se puede trabajar cualquiera de los contenidos que se observan en el vídeo de **forma aislada**. Por tanto, las actividades no están ligadas ni interrelacionadas, permitiendo ampliar conceptos de manera independiente. En esta opción se pueden desarrollar actividades con diferentes posibilidades de agrupamiento y temporalización.

Opción A



Proyecto: Quiero ser *influencer*... pero de forma segura

Bloque de actividades para el desarrollo del proyecto global

Este bloque se lleva a cabo siguiendo la metodología de **Aprendizaje Basado en Proyectos** en el que los alumnos construyen un producto final sobre una temática, en este caso sobre el uso seguro de Internet. Este tipo de metodologías se lleva a cabo en una serie de **pasos** en los que el alumnado va profundizando en grupo en una temática. Se recomienda que su desarrollo se haga en varias **sesiones**, siendo estas **flexibles** en función de las necesidades del docente y de la profundidad con la que se quiera trabajar el contenido.

Para la realización de este proyecto se contará con **grupos de alumnos entre 3 y 5 miembros** según las características del aula y las necesidades del docente. Las actividades de este bloque están ligadas y se necesita que se siga el orden establecido para un buen desarrollo del proyecto. El **objetivo final de la actividad es conocer los riesgos de uso de Internet** de una forma activa y participativa.

Es necesario que el alumnado realice esta actividad antes de proceder a proyectar el vídeo

Actividad previa al visionado del vídeo: ¿Conocemos los riesgos?

Introducción

Antes de que el alumnado realice el visionado completo del vídeo se llevará a cabo una actividad en la que se pondrán de relieve las distintas problemáticas que conocen e incluso han sufrido con el uso de Internet. Además, se sacará el tema de los *influencers* como punto de partida para el proyecto, conociendo su interés por esta figura. La intención de esta actividad previa es generar en el alumnado un interés hacia la temática que se presenta en el vídeo.

Procedimiento

1. El docente comienza preguntando a cuántos de los alumnos les gusta el tema de los *influencer*, *youtuber*, *streamer*, *instagrammer*, etc. Seguidamente se ha de preguntar sobre qué riesgos puede tener para sus vidas el uso de Internet. Se pueden utilizar como punto de partida las siguientes preguntas:
 - a. ¿Crees que haces un uso seguro y responsable de la red?
 - b. ¿Qué consecuencias podemos sufrir por no hacer nosotros un uso adecuado o porque otras personas no hagan un uso adecuado?
2. Una vez abierto el debate se crean los grupos de trabajo -el docente puede decidir si los crea él mismo o si permite a los alumnos generar dicho grupo- que serán los mismos durante el desarrollo completo del proyecto.
3. Cada grupo de alumnos realizará una lluvia de ideas sobre posibles riesgos a los que se pueden enfrentar con el uso de Internet, a lo que podrán sumar posibles experiencias personales o de conocidos relacionados con esos riesgos. Todas las ideas que surjan las anotarán. Se pueden usar hojas en blanco, rotuladores de colores o también notas adhesivas de colores.
4. En gran grupo pondrán en común los riesgos que conocen y compartirán, si quieren, las experiencias relacionadas.
5. Una vez se ha realizado la puesta en común, se procederá al visionado del vídeo del proyecto sobre la seguridad en Internet.

Temporalización

Realización antes del visionado del vídeo.

Una sesión de clase, teniendo en cuenta la duración del vídeo (21 minutos).

Recomendaciones

Algunos de los riesgos que pueden surgir son temas sensibles y, por tanto, no hay que pedir con insistencia que cuenten experiencias personales relacionadas, dejando libertad para la expresión de estas.

Evaluación formativa

La puesta en común de las ideas de cada grupo de alumnos va a permitir poner en relieve posibles riesgos que otros compañeros no han considerado, mejorando la disposición a conocer nuevos contenidos relacionados.

Tras ver el vídeo, se proponen las siguientes actividades

Actividad “¿Comenzamos? Primero hay que informarse”

Introducción

Una vez que el alumnado ha hecho la puesta en común de la lluvia de ideas realizada en sus grupos de trabajo y han visto el vídeo de forma completa, es momento de comenzar con el proyecto global a realizar sobre los riesgos del uso de Internet. La idea al final del trabajo es que los grupos creen una infografía donde se recojan las principales características del riesgo seleccionado y crear ideas que permitan a otros compañeros aprender estrategias para evitar dicho riesgo.

Procedimiento

Es el momento en el que los grupos empiecen a trabajar en su proyecto de forma concreta. Como en toda metodología ABP es esencial que el alumnado investigue sobre la temática correspondiente. Dentro de esta actividad los pasos a seguir son los siguientes:

1. El alumnado debe escoger alguna de las temáticas de los riesgos asociados al uso de Internet que se exponen en el vídeo. Se debe intentar que los temas estén repartidos por los grupos de trabajo (cada grupo con un tema diferente):
 - a. Ciberacoso (o *ciberbullying*)
 - b. Privacidad en la red
 - c. *Sexting*
 - d. *Grooming*
 - e. Virus y *malware*
 - f. *Phishing*
 - g. Adicción a las tecnologías
2. Una vez han seleccionado el tema, cada grupo empezará con la búsqueda de información sobre el riesgo seleccionado. Cada alumno busca información y la comparte con sus compañeros en el grupo.
3. Es imprescindible que el docente revise la información encontrada para poder orientar y guiar al alumnado.
4. Una vez han encontrado información y el docente ha revisado el trabajo, es el momento en el que los alumnos deben organizar toda la información recopilada.

Temporalización

Después de la visualización del vídeo y durante 25 – 30 minutos.

Recursos

Ordenador o tableta para la búsqueda de información.

Recurso 1:

Plantilla para rellenar por los alumnos con la información encontrada.

Ideas clave	Información / datos	Fuente
Definición		
Características		
Tecnología		
Tipos si los hay		
Qué hacer ante esa situación		

Prevención		
Otra información de interés		

Recomendaciones

Tras repartir los temas y organizar los grupos, la búsqueda de información puede ser realizada de forma autónoma por los estudiantes en horario extraescolar.

El profesorado puede facilitar algunas fuentes de información fiables para facilitar la búsqueda, por ejemplo:

- el Instituto Nacional de Ciberseguridad ([ENLACE](#))
- Pantallas Amigas ([ENLACE](#))

Evaluación formativa

En esta actividad es imprescindible que el docente revise la información recopilada por el alumnado siguiendo los siguientes criterios:

- Han buscado información suficiente para entender la problemática asignada.
- Han encontrado información relevante usando y comparando diferentes fuentes.
- La búsqueda se ha realizado en fuentes consideradas fiables.

Actividad “Ordenando las ideas”

Introducción

Una vez que el alumnado tiene la información seleccionada y ha establecido las diversas funciones para realizar el proyecto es el momento de que se pongan manos a la obra para su realización.

Procedimiento

1. El profesor explica lo que es una infografía. Se puede utilizar como base la información que ofrece la siguiente web: <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>

2. El alumnado comienza por resumir la información principal y selecciona aquella deseable para incorporar en la infografía. Se les puede indicar que sigan los siguientes pasos:
 - a. Determinar los puntos clave del contenido.
 - b. Definir el título, los encabezados y la información a describir.
 - c. Elaborar un esbozo de la información principal
 - d. Seleccionar una plantilla con una herramienta específica.
 - e. Escoger las imágenes más adecuadas que expliquen el contenido.
 - f. Elaborar la infografía.
3. Personalizan la infografía y la comparten en el aula virtual del centro o cualquier herramienta que se considere adecuada.
4. A partir de la infografía, el grupo debe generar ideas sobre cómo actuar ante esas problemáticas estudiadas.

Temporalización

Se puede dedicar una sesión de clase a esta actividad.

Recursos

Se necesita de un ordenador o tableta por cada grupo de alumnos para la realización de la infografía.

Espacio creado en el Moodle del centro o similar para compartir la infografía.

Algunos ejemplos de herramientas para crear infografías:

- [Piktochart](#)
- [Canva](#)
- [Genially](#)

Recomendaciones

Esta actividad, además de poder realizarse mediante una infografía, se puede llevar a cabo con otro tipo de recursos, como puede ser una presentación visual, un mapa conceptual, un esquema o incluso con un simple documento en el cual se recoja un listado de ideas clave. Es el propio docente el que debe decidir qué recurso es más adecuado para las características y contexto de su alumnado.

Evaluación formativa

En este punto se recomienda que se evalúen dos aspectos principales. Por un lado, el trabajo en equipo y, por otro lado, la infografía o recurso que elabore cada grupo.

En cuanto a la evaluación del trabajo grupal se recomienda utilizar la siguiente rúbrica de evaluación: <https://cedec.intef.es/rubrica/rubrica-de-evaluacion-del-trabajo-en-equipo/>

En cuanto a la evaluación de la infografía, se recomienda utilizar la rúbrica creada por el CEDEC para evaluar este tipo de trabajos educativos: <https://cedec.intef.es/rubrica/rubrica-para-evaluar-una-infografia/>

Actividad “Para ser *influencer*”

Introducción

Ya con la infografía creada en la que se recogen los principales elementos relacionados con el riesgo y las ideas para prevenir o actuar ante esa situación toca ir un paso más allá. En esta última fase del proyecto el grupo tendrá que exponer el resultado de su trabajo y “venderlo” a sus compañeros para que le den un “Me gusta” a su presentación.

Procedimiento

1. Con el recurso elaborado (la infografía u otro, según las instrucciones dadas por el profesorado), el grupo tiene que preparar una presentación para todos sus compañeros, aportando tanto la información sobre el riesgo seleccionado, como las posibles medidas preventivas y de actuación que sugieren.
2. Esa presentación se realizará en clase y se podrá utilizar cualquier recurso que el grupo de alumnos considere (una presentación visual de apoyo, una teatralización, un juego de rol,...), debiendo limitarse el tiempo (se recomiendan presentaciones breves, de 3-4 minutos).
3. Una vez realicen todos los grupos su exposición, se llevará a cabo una puesta en común y los compañeros podrán otorgar un “Me gusta”. Así, todos los compañeros se pueden convertir en *influencers* en su aula.

4. Al finalizar se dejará un tiempo para la reflexión y planteamiento de posibles dudas sobre las situaciones de riesgo que el profesorado responderá para evitar confusiones. También se realizará una recopilación de las principales ideas trabajadas.

Temporalización

Una o dos sesiones en función del número de alumnos y grupos de trabajo.

Recursos

Ordenador y proyector.

Cualquier otro recurso que los alumnos puedan necesitar para realizar la exposición.

Recomendaciones

La exposición de los trabajos se puede realizar también con la grabación de vídeos cortos por parte de cada grupo de alumnos. Para compartir los recursos que se elaboren, se puede utilizar el aula virtual del centro o bien otras herramientas para compartir información. Si se hacen vídeos, por ejemplo, se pueden compartir en una herramienta como YouTube, subiendo los vídeos en modo privado y con acceso solo a través de enlace. Así todos los alumnos pueden entrar a ver cada vídeo de sus compañeros y otorgar directamente un “Me gusta”.

Es importante remarcar que no se trata de un trabajo en el que se busque ver cuántos “Me gusta” se consiguen, sino que todos comprendan la realidad de estos riesgos.

Evaluación del proyecto

Durante el desarrollo del proyecto se sugiere una evaluación continua que permita reorientar el trabajo del alumnado. Es importante que los conceptos sobre los diferentes riesgos queden claros y no solo se queden con los conceptos vistos durante el vídeo. Los aspectos por evaluar con la observación durante el desarrollo del trabajo se centrarán en:

- Participación en el trabajo en equipo.
- Resolución pacífica de conflictos.
- Respetar las normas de uso y seguridad de las distintas herramientas.
- Búsqueda activa de información y colaboración en la elaboración de la infografía.

Una vez finalizado el trabajo se evaluará la infografía **utilizando la rúbrica** aportada, la presentación realizada por los alumnos y el trabajo grupal de forma global. Lo que se pretende es que se evalúen los **estándares** de evaluación establecidos en el currículum oficial relacionados con el criterio de evaluación *1. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información:*

- 1.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.
- 1.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.



¡Utiliza las actividades según tus necesidades!

Bloque de actividades para el trabajo flexible de los distintos contenidos del vídeo

Las actividades de este bloque no están ligadas, ni interrelacionadas entre sí, permitiendo ampliar contenidos del vídeo de manera flexible.

Antes de la realización de la actividad, visualiza con el alumnado el bloque de contenidos correspondientes del vídeo.

Actividad 1. Qué conocen sobre los riesgos

Introducción

Antes de que el alumnado realice el visionado del vídeo puede ser importante conocer qué aspectos conocen de los temas que se van a tratar en el mismo. Es por ello por lo que recomendamos la realización de esta actividad antes de la exposición del vídeo.

Bloque de contenidos

En esta actividad se trabajan todos los contenidos del vídeo.

Agrupamiento

Individual

Temporalización

Antes del visionado del vídeo y en unos 10 minutos.

Procedimiento

1. Se explica sobre qué se va a trabajar en las sesiones relacionadas con el proyecto, indicando de forma breve que vamos a analizar los posibles riesgos del uso de Internet.
2. Se procede a pasar el cuestionario que proponemos (se puede modificar según las necesidades de cada aula). Se recomienda su uso de manera online para que se puedan revisar las respuestas dadas por el alumnado al finalizar toda la actividad (con un formulario de Google, por ejemplo).

Recursos

Cuestionario de conocimientos previos

Recomendaciones

Se recomienda que el docente cree el cuestionario en un formulario de Google para poder visualizar después las respuestas y analizar las mismas.

Igualmente, si se utiliza esta actividad al inicio se recomienda que se vuelva a pasar el mismo cuestionario al finalizar el trabajo.

Evaluación de la actividad

Con esta actividad se lleva a cabo una evaluación diagnóstica que nos ayuda a comprender qué conocimientos tienen antes de comenzar a trabajar.

Recurso 2. Cuestionario sobre riesgos en Internet

1. ¿Cuáles son las principales características del ciberacoso o *cyberbullying*?
 - a. Genera daño y es intencional.
 - b. Utiliza los medios digitales
 - c. Es repetitivo
 - d. **Todas las opciones son correctas. CORRECTA**
2. ¿El ciberacoso se considera menos grave que el acoso escolar tradicional?
 - a. Sí
 - b. **No. CORRECTO:** *El cyberbullying puede llegar a ser más dañino que el acoso tradicional porque a través de las tecnologías se puede llegar a la víctima las 24 horas del día, sin permitirle desconectar. Por otro lado, la inmediatez de las comunicaciones y la sensación de anonimato favorecen que el agresor pueda atreverse a actuar de una manera más impulsiva que en persona. La distancia física que existe entre víctima y acosador también ocasiona que no se perciba el daño realizado, lo que dificulta que se ponga freno al acoso.*
3. ¿Sabes qué es la identidad digital?
 - a. Es la información que está disponible en Internet sobre nosotros y que ha sido compartida por familiares, amigos y conocidos.
 - b. Es la información que Internet muestra sobre nosotros y que voluntariamente hemos compartido en Internet.
 - c. **Es la información que sobre nosotros se sube a Internet, tanto por nosotros mismos, como por amigos, familiares, compañeros o cualquier otra persona. CORRECTO.**
4. ¿La adicción a Internet es similar a la adicción a las drogas?
 - a. No, no tienen nada que ver.
 - b. **Tienen ciertos rasgos comunes. CORRECTO:** *Aunque la adicción a las nuevas tecnologías no es equivalente al grave problema de las drogas, existen muchos*

puntos en común. Por ejemplo, genera dependencia y resta libertad al menor limitando su campo de conciencia y sus intereses.

- c. Son idénticas.
5. ¿Qué es el Grooming?
 - a. **El grooming es un tipo de ciberacoso ejercido deliberadamente por un adulto para establecer una relación y un control emocional sobre un menor con el fin de preparar el terreno para su abuso sexual. CORRECTO**
 - b. El grooming es la difusión o publicación de imágenes o videos de tipo sexual, producidos por el propio remitente, principalmente a través del teléfono móvil.
 - c. El grooming es otra forma de llamar al ciberacoso también conocido como cyberbullying.
6. El sexting es una práctica que los jóvenes realizan como elemento de coqueteo o para captar la atención. El principal riesgo que entraña el sexting es:
 - a. Una vez que el contenido es enviado, el remitente pierde el control de este.
 - b. El receptor de la fotografía o vídeo puede distribuirla a terceros de forma deliberada o contribuir a su difusión involuntariamente.
 - c. **Las dos opciones son correctas. CORRECTO**
7. ¿Crees que un buen antivirus evitará que infecte tu dispositivo?
 - a. Sí, cualquier antivirus protege completamente de infecciones y fraudes.
 - b. **No, no siempre será capaz de proteger mi dispositivo ante infecciones por virus. CORRECTO: Aunque es una herramienta útil ningún antivirus es efectivo al 100%. Cada día surgen cientos de nuevos virus en Internet, y el tiempo que transcurre hasta que el antivirus incorpora la información a su registro, es un tiempo de riesgo y exposición al que todos los usuarios están expuestos.**
8. ¿Qué riesgos existen al publicar información personal en las redes sociales?
 - a. Se puede perder información o que te la roben, usando la misma en tu contra.
 - b. Que rastreen tus movimientos y los utilicen para robarte o cualquier otro delito.
 - c. Que te hackeen cuentas al descubrir datos personales relacionados con tus contraseñas.
 - d. **Todas las opciones son correctas. CORRECTO**

Actividad 2. Actuamos con respeto en Internet

Introducción

Una de las principales causas por las que se dan ciertos problemas con el uso de Internet viene relacionado con la falta de respeto mutuo entre los menores, sobre todo por la falsa creencia de anonimato. Es importante que aprendan a relacionarse con sus iguales de forma positiva y respetuosa. Por ello, esta actividad pretende trabajar de forma reflexiva y creativa.

Bloque de contenidos

Los bloques de contenido que se trabajan son: Ciberacoso (Bloque 2, 4' 46" – 5' 49"), Privacidad (Bloque 3, 5' 50" – 7' 08"), Redes Sociales (Bloque 4, 7' 09" – 9' 53"), *Sexting* (Bloque 5, 9' 54" – 12' 12").

Agrupamiento

Trabajo en grupo

Temporalización

Realización después del visionado de los bloques de contenido correspondientes. 25 – 30 minutos

Procedimiento

1. Reflexión inicial. Analizamos el concepto de respeto con los alumnos y se le puede hacer las siguientes preguntas al grupo clase:
 - a. ¿Nos gusta que nos respeten?
 - b. ¿Puede ayudar a resolver conflictos?
 - c. ¿Por qué puede que en Internet respetemos menos a los demás?
 - d. Si no cuidamos unas relaciones positivas con otras personas ¿qué consecuencias tiene?
2. Una vez explicado y reflexionado pasamos con la parte creativa. En primer lugar, es importante remarcar que es un tema delicado y que es necesario realizar la tarea con respeto a los demás.
3. Los alumnos se agrupan en grupos de 3-5 miembros y se reparte una de las cuatro historias relacionadas con la temática (se incluyen a continuación en el apartado de

Recursos). Se explica que tienen que realizar un pequeño cómic en el que se exponga la situación y la forma más respetuosa de resolverla.

4. El último paso consiste en compartir las viñetas con los compañeros y se colocan en un sitio visible del centro escolar.

Recursos

Se proponen cuatro situaciones:

A. Juego online: pretende ayudar a ser conscientes de la relación entre sentimientos y reacciones, tratando de prevenir conflictos mediante la construcción de respuestas asertivas (qué sucede, cómo me siento, qué quiero y cuáles serían las consecuencias).
B. Foto graciosa circulando: se trata de respetar a los demás, ver que antes de compartir nada suyo hemos de pensar si es adecuado, si les puede molestar, hasta dónde puede llegar y por supuesto pedirles permiso. Para quienes se centren en resolver la situación, buscar vías como el diálogo con quien lo compartió originalmente, la eliminación de la foto donde sea posible o el reporte de esta a las plataformas online.
C. Selfie de alguien de clase: reflexionar sobre la presión de grupo, la valoración de los demás y la importancia de valorar a los demás, interesarnos por lo que nos cuentan y tratar de dar siempre mensajes en positivo.
D. Foto íntima: reflexión sobre los propios sentimientos ante presiones de otras personas, cuestiona la confianza en Internet, muestra la pérdida de control de lo que compartimos y propone como respuesta una negativa respetuosa que además pide y exige respeto.

Recurso 3. Situaciones para el cómic (recortar y entregar al alumnado)

<p>A. Estás jugando online con otras personas, algunas de tu clase, y de repente una de ellas te la lía (no sabes si queriendo o sin querer) y pierdes algo muy valioso en el juego por lo que habías estado trabajando mucho tiempo...</p> <p><i>Pensad en cómo os sentiríais en ese momento, cómo reaccionaríais, qué le diríais o haríais. Y si quien hubiera metido la pata hubierais sido vosotros ¿cómo os sentiríais ante esas reacciones?</i></p> <p>Plantear una viñeta/s donde le mostréis vuestro malestar a esta persona (con respeto y por el medio adecuado), busquéis el porqué ha pasado y pidáis que no se repita.</p>
<p>B. Alguien comparte con toda la clase una foto "graciosa" de un amigo/a, sin decirle nada y a éste/a no le sienta bien. La foto sigue circulando, llega al barrio, la familia...</p>

Pensad en las razones por las que esa persona envió la foto, las reacciones del resto de la clase al recibirla, los sentimientos de la persona protagonista de la imagen. ¿Cómo reaccionará esta persona?, y a continuación ¿cómo reaccionará quien envió la foto?, ¿y quienes la recibieron?

Plantear una viñeta/s proponiendo una solución adecuada al conflicto o si lo preferís una viñeta/s donde se muestre cómo tendrían que haber actuado antes de enviar la imagen.

- C. Alguien con quien no tienes una relación ni muy buena, ni mala, comparte en Instagram un selfi que, la verdad, está chulo.

Pensad en la motivación de esa persona para compartir el selfi, las reacciones de sus amistades, de las personas con las que se lleva mal, la manera en que reaccionaríais vosotros ¿os influiría la reacción de vuestras amistades? Y también analizar cómo se sentirá esa persona al ver las reacciones.

Plantear una viñeta/s con las reacciones que tendrá ese selfi entre sus compañeros de clase y añadiendo vuestra propia propuesta de reacción en tono positivo y cordial.

- D. Una persona que te gusta (tu pareja o una nueva amistad “especial” online) te está pidiendo que le envíes una foto íntima.

Pensad en cómo os sentiríais ante una petición así ¿halagados, corte, vergüenza, miedo, presión, etc.? Pensad sobre la identidad de esa persona, ¿seguro que es quien dice ser?, ¿la forma de escribir es la habitual en ella? Pensad en la motivación de esa persona para pedirnos la foto ¿estamos seguros de que nunca nos va a hacer ningún daño?, ¿no se la puede pasar o enseñar a otras personas?

Plantear una viñeta/s con las peticiones y presiones de esa persona y proponiendo ante ellas vuestras propias respuestas rechazando esas peticiones y pidiendo respeto.

Recomendaciones

La estimación del tiempo es relativa y puede que el alumnado necesite algo más de tiempo para la elaboración del cómic. También es recomendable que el alumnado explique al docente su idea antes de la realización del cómic, para evitar que se lleven a cabo dibujos ofensivos o que no den solución a la problemática.

Evaluación de la actividad

En esta actividad se recomienda evaluar la participación en el debate, la cooperación grupal en la elaboración del cómic y el mismo cómic como recurso elaborado por el alumnado.

Actividad 3. Tu información vale mucho, la privacidad es un gran tesoro

Introducción

Entre los jóvenes es común aceptar a muchas personas como “amigo” en las redes sociales que utilizan. No solo eso, suelen tener la necesidad de compartir demasiada información personal. En esta actividad se trabajará la privacidad y la importancia de controlar qué información se expone en las redes.

Bloque de contenidos

Los bloques de contenido que se trabajan son: La nube (Bloque 1, 0' 59" – 4' 45"), Privacidad (Bloque 3, 5' 50" – 7' 08"), Redes Sociales (Bloque 4, 7' 09" – 9' 53")

Agrupamiento

Grupo completo de clase

Temporalización

Realización después de la visualización de los bloques de contenido indicados. 20 minutos

Procedimiento

1. Se reparte cada una de las tarjetas con personajes ficticios que puedes encontrar en el apartado de recursos (Recurso 4). Los personajes son emoticonos y habrá varios alumnos que coincidan en el personaje.
2. Un participante se pone de pie y recibe una tarjeta incluida en el Recurso 5 y debe decidir si lo comparte o no y con qué grupo de amigos que viene incluido en su tarjeta.
3. Los miembros de ese grupo con el que lo ha compartido se ponen de pie y repiten la acción anterior. Deciden cada uno si lo comparten y con qué grupo.
4. Una vez realizada la acción con varias de las tarjetas se debatirá en clase hasta dónde ha llegado el contenido original y qué consecuencias puede tener estas acciones.

Recursos

Recursos 4 (tarjetas recortables) y 5 (imágenes).

Recurso 4. Tarjeta de personajes (recortar y entregar al alumnado)

<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>

<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>

<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>
<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>	<p>Soy de </p> <p>¿Comparto con?</p> <p> <input type="radio"/> </p>

Recurso 5. Tarjetas de contenidos (recortar y utilizar con el alumnado)

Un *selfie* con los amigos/as ¿lo comparto?



Una foto sugerente ¿la comparto?



Una foto divertida ¿la comparto?



Una foto de fiesta ¿La comparto?



Actividad 4. *Egosurfing* ¿Estoy en la red?

Introducción

Saber qué está publico sobre nosotros en la red puede ser una tarea muy interesante para poner en relieve la falta de privacidad que tenemos con el uso de la tecnología. Es por ello por lo que se expone la siguiente actividad. *Egosurfing* es un término que se entiende como la búsqueda del propio nombre en la red.

Bloque de contenidos

Los bloques de contenido que se trabajan son: La nube (Bloque 1, 0' 59" – 4' 45"), Privacidad (Bloque 3, 5' 50" – 7' 08"), Redes Sociales (Bloque 4, 7' 09" – 9' 53"), *Phishing* y ciberadicción (Bloque 8, 16' 30" – 19' 29")

Agrupamiento

Pequeños grupos de 3-4 estudiantes

Temporalización

Después del visionado de los bloques de contenido correspondientes: 20-25 minutos

Procedimiento

1. Se explica en qué consiste el término *egosurfing*, remarcando la falta de privacidad que a veces tenemos con el uso de la tecnología.
2. La búsqueda la va a hacer otro grupo en el que no esté la persona implicada. El docente indicará qué grupos investigan a otros grupos para evitar conflictos.
3. Se les indica que tienen 15 minutos para buscar a sus compañeros de grupo poniendo el nombre y apellidos de estos en Internet para buscar toda la información personal posible. Se trata de que hagan un perfil de la otra persona.
4. Al final de la búsqueda, cada grupo entregará el informe de lo encontrado a sus compañeros para que sean conscientes de aquello que el resto puede ver de ellos.
5. Por último, se debatirá sobre la importancia de tener las redes sociales de forma cerrada y de controlar aquello que publicamos.

Recursos

Un ordenador o tableta por cada grupo de trabajo.

Recomendaciones

Esta tarea se puede también llevar a cabo de manera individual, realizando la búsqueda cada alumno poniendo su nombre en un buscador, o por parejas (grupo de 2 estudiantes donde cada uno busca al otro).

Actividad 5. ¿Pasas demasiado tiempo con la tecnología?

Introducción

Una de las premisas que se comentan en el vídeo es la adicción a las tecnologías. Los menores pasan mucho tiempo utilizando todo tipo de tecnología que a veces los lleva a dejar de lado otras tareas importantes. En esta tarea pueden descubrir cuánto tiempo le dedican y que reflexionen sobre cómo mantener un equilibrio entre el uso de la tecnología y la realización de otras tareas.

Bloque de contenidos

El bloque de contenidos que se trabaja es: *Phishing* y ciberadicción (Bloque 8, 16' 30" – 19' 29")

Agrupamiento

Individual y gran grupo.

Temporalización

Después del visionado de los bloques de contenido correspondiente. 25 minutos

Procedimiento

1. Se empieza preguntando al alumnado de manera general cuánto tiempo creen que pasan cada día utilizando la tecnología.
2. Después les pediremos que se conecten a la siguiente página web que, a partir de preguntas, analiza el tiempo que dedicamos al consumo de medios e Internet: <https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx#wizard>
3. Al finalizar el cuestionario cada alumno podrá ver cuánto tiempo al uso de la tecnología dentro de su día a día.
4. Posteriormente, iniciaremos un debate sobre los resultados obtenidos preguntando las siguientes cuestiones:
 - a. ¿El tiempo que dice la aplicación es el mismo que pensabas que lo utilizabas?
 - b. ¿Os parece que el tiempo que pasáis con la tecnología es excesivo con respecto a otras actividades?

- c. ¿Cómo podríamos tener un horario más equilibrado entre el uso de la tecnología y otras actividades que permitan tener una vida más saludable?

Recursos

Un ordenador o tableta para rellenar el cuestionario en la web indicada.

Actividad 6. Consejos para un uso seguro

Introducción

En el final del vídeo se dan 7 ideas principales que sirven de guía para un uso seguro de internet. La investigación sobre la convivencia tanto presencial como virtual ha remarcado que la interiorización de las normas sobre cómo actuar es más fuerte cuando son los principales implicados los que las determinan.

Bloque de contenidos

Los bloques de contenido que se trabajan son: Ciberacoso (Bloque 2, 4' 46" – 5' 49"), Privacidad (Bloque 3, 5' 50" – 7' 08"), Redes Sociales (Bloque 4, 7' 09" – 9' 53"), *Sexting* (Bloque 5, 9' 54" – 12' 12"), *Grooming* (Bloque 6, 12' 15" – 13' 10"), Virus y *Malware* (Bloque 7, 13' 11" – 16' 29"), *Phishing* y ciberadicción (Bloque 8, 16' 30" – 19' 29").

Agrupamiento

Grupos pequeños de trabajo y gran grupo

Temporalización

Después de la visualización de los bloques de contenido correspondientes. 25-30 minutos

Procedimiento

1. Se explica al alumnado la importancia de unas normas de convivencia en la red. También se hace mención del concepto de netiqueta.
2. Posteriormente, en pequeños grupos de trabajo de 3-4 miembros el alumnado debe crear 10 consejos o normas para un uso seguro de Internet.
3. Cuando cada grupo tiene sus normas, se expone a sus compañeros y se escoge entre todo el grupo clase las 10 que consideran más adecuadas para ellos.
4. Por último, se crea un documento con las normas establecidas y se expone tanto en el aula (a modo de mural) como en el espacio virtual de la asignatura.

Recursos

Hoja en blanco para cada grupo.

Ordenador para elaborar el documento final.

Recomendaciones

Esta tarea puede tener una segunda fase. Después de un tiempo determinado se puede analizar con el alumnado la consecución de las normas establecidas y comprobar si alguna norma necesita ser revisada, o añadir otras diferentes.

En el paso 2 del procedimiento descrito, se puede reducir el número de consejos a 5 por grupo si se desea dedicar menos tiempo a la tarea o reducir su complejidad.

Glosario de términos

Adware: Se trata de un tipo de software que, de modo automático, exhibe al usuario anuncios publicitarios. De este modo, el fabricante del software obtiene ganancias a partir de estas publicidades.

Ciberbullying: Acoso entre iguales que se lleva a cabo mediante recursos tecnológicos en la que existe intención de hacer daño a la otra persona, las situaciones se producen a lo largo del tiempo y donde existe un desequilibrio de poder entre la víctima y el acosador.

Cookies: El anglicismo cookie, usado también galleta o galleta informática, es un término que hace referencia a una pequeña información enviada por un sitio web y almacenada en el navegador del usuario, de manera que el sitio web puede consultar la actividad previa del navegador.

FakeApp: Aplicación que permite editar y cambiar caras en vídeos de todo tipo, generando un nuevo archivo de vídeo realista en el que la cara y el audio son distintos al original.

Grooming: Forma delictiva de acoso que implica a un adulto que se pone en contacto con un niño, niña o adolescente con el fin de ganarse poco a poco su confianza para luego involucrarle en una actividad sexual.

Gusano informático: Son una subclase de virus, por lo que comparten características. Son programas que realizan copias de sí mismos, alojándolas en diferentes ubicaciones del ordenador. El objetivo suele ser colapsar los ordenadores y las redes informáticas, impidiendo así el trabajo a los usuarios. A diferencia de los virus, no infectan archivos.

Internet: conjunto descentralizado de redes de comunicaciones interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial.

La nube: La nube es el término que se usa para describir un espacio en internet donde alojar información y acceder a esta mediante dispositivos desde cualquier lugar del mundo.

Malware: Se llama programa malicioso, programa maligno, programa malintencionado a cualquier tipo de software que realiza acciones dañinas en un sistema informático de forma intencionada y sin el conocimiento del usuario.

Mensajería instantánea: una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas basada en texto, aunque en la actualidad se incluye tanto imágenes como vídeos y audios.

Netiqueta: se utiliza para referirse al conjunto de normas de comportamiento general en internet.

Phishing: un tipo de fraude en las telecomunicaciones que emplea trucos de ingeniería social -hacerse pasar por una persona, empresa u organización- para obtener datos privados de sus víctimas, sobre todo de datos bancarios o de cuentas personales.

Redes sociales: Servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de internet para que estos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios, de modo que pueden interactuar mediante mensajes, compartir información, imágenes o vídeos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles de forma inmediata por todos los usuarios de su grupo.

Sexting: Acrónimo de 'sex' o sexo y 'texting' o escribir mensajes. Consiste en enviar mensajes, fotos o vídeos de contenido erótico y sexual personal a través del móvil principalmente, que después se comparte a otras personas sin permiso.

Spam: Correo electrónico no solicitado que se envía a un gran número de destinatarios con fines publicitarios o comerciales.

Spyware: El programa espía es un malware que recopila información de una computadora y después transmite esta información a una entidad externa sin el conocimiento o el consentimiento del propietario del computador

Troyano: En informática, se denomina caballo de Troya, o troyano, a un malware que se presenta al usuario como un programa aparentemente legítimo e inofensivo, pero que, al ejecutarlo, le brinda a un atacante acceso remoto al equipo infectado

Videollamada: Comunicación simultánea a través de una red de telecomunicaciones entre dos o más personas, que pueden oírse y verse en la pantalla de un dispositivo electrónico, como un teléfono inteligente o una computadora.

Virtual: Que está ubicado o tiene lugar en línea, generalmente a través de Internet.

Virus: Software que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de cualquier tipo de dispositivo informático, sin el permiso o el conocimiento del usuario principalmente para lograr fines maliciosos sobre el dispositivo.

Este documento ha sido elaborado por:

González Calatayud, V., Montiel Ruiz, F.J., Prendes Espinosa, M.P., Román García, M. (2021). *Uso seguro de Internet. Guía didáctica*. Fundación Integra.

Para incorporar actividades (aparecerán con su correspondiente autoría de nombre, apellidos y correo electrónico de contacto), se deben enviar a pazprend@um.es y victor.gonzalez@um.es

Se elaborará la guía con todas las actividades recogidas y se publicarán también en acceso abierto en la web que se está preparando con todo el material del proyecto.

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA COLABORACIÓN