

Consumo responsable de Internet

Expertos en recursos digitales y seguridad

Orientaciones para el docente



MATERIAS: DESTREZAS LINGÜÍSTICAS, HABILIDADES DIGITALES, VALORES SOCIALES, MATEMÁTICAS

EDAD: 6º (11-12 años)

OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO

Internet es una fuente inagotable de recursos, podemos encontrar videos, música, prensa digital, chats, enciclopedias, traductores a todos los idiomas... Pero no todo lo que hay en la red es cierto y seguro.

A través de esta propuesta didáctica, nuestro alumnado investigará conceptos digitales como el ciberacoso (*ciberbullying*) o el ciberacoso pedófilo (*grooming*). Reflexionará sobre el uso responsable de las pantallas y las normas de convivencia *online* y *offline*. Aprenderá a generar contraseñas seguras y algunas pinceladas sobre seguridad en las redes sociales. Finalmente, confeccionarán por equipos un tríptico para compartir con su entorno todo lo que han aprendido.

Trabajo individual:

¿Cómo utilizamos las pantallas?

1

¿Cómo utilizamos las pantallas?

Esta actividad nos va a servir para conocer algunos de los hábitos del alumnado relacionado con las pantallas.

Puede ser interesante mostrar la información obtenida de forma visual, como por ejemplo utilizando distintos tipos de gráficos.

Digital: <https://www.generadordegraficos.com/>

Algunos artículos interesantes que os pueden servir para reflexionar en el aula

Sobre el uso de pantallas:

https://elpais.com/elpais/2017/03/07/mamas_papas/1488875943_497860.html (Fuente: elpais.com)

Sobre redes sociales:

https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-cual-edad-minima-para-usar-redes-sociales-201802132152_noticia.html (Fuente: abc.es)

¿Sabes lo que es el SINDROME DE HIKIKOMORI?

El término *hikikomori* proviene del japonés, significa 'recluirse' o 'aislarse'. Las personas que tienen este síndrome deciden aislarse social y físicamente de una forma voluntaria. Son jóvenes que se aíslan en sus habitaciones voluntariamente durante, meses o años evitando cualquier contacto social incluso con su familia, refugiándose normalmente en un mundo virtual, rodeados de videoconsolas e internet.

Trabajo en equipo

Seamos responsables

Adivina adivinanza

Ayudamos a otras personas

Demostramos lo que sabemos

¡A jugar!

En esta segunda parte de la propuesta didáctica se planteará al alumnado diversas actividades con el objetivo final de que, por equipos, realicen un tríptico informativo sobre temas relacionados con el uso de internet.

1

Seamos responsables

No tener acceso a utilizar medios digitales es una gran desventaja. ¿Has pensado en la suerte que tenemos? Nuestros abuelos o bisabuelos no contaban con recursos digitales, por lo que algunas cosas eran más complicadas. Actualmente, en todo el planeta, hay gente que dispone de internet, de ordenadores y demás recursos digitales y otros que no, esto hace crecer las desigualdades entre los niños y las niñas que han nacido en un país o en otro.

Por otro lado, el uso excesivo de los medios digitales también tiene efectos negativos. Pero, ¿qué es un uso excesivo? A continuación les planteamos una serie de situaciones que se dan de forma bastante habitual en nuestras vidas. El objetivo es que reflexionen sobre el uso excesivo de las pantallas y cómo casi sin darnos cuenta están presentes en muchas de nuestras actividades cotidianas.

¿Qué normas podríamos poner para hacer un buen uso de las tecnologías sin que interfirieran en otros aspectos de nuestras vidas?

Intentamos acordar o proponer algunas normas que hagan que nadie se sienta mal. Es interesante que intentemos que estas normas se formulen en positivo, es decir, no como una prohibición. Por ejemplo: Intentar prestar toda nuestra atención a las personas con las que estamos, ya tendremos otros momentos para mirar el móvil.

Algunas ideas:

- Deja el teléfono lejos de la cama cuando vas a dormir.
- Si estás comiendo con tus amigos o familiares pon el móvil en silencio y déjalo guardado.
- Presta atención a quien se encuentre a tu lado.
- Cuando trabajes, juegues o hagas otras actividades sin pantallas deja el teléfono lejos de ti.

- Cuando estés con el ordenador haciendo un trabajo escribe primero qué cosas vas a buscar. De esta forma evitarás entretenerte con otras.

OTROS RECURSOS:

Como recurso adicional para ayudar a la reflexión os invitamos a visualizar el siguiente video realizado por la Agencia Española de Protección de Datos. Accede al video a través de este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=soutr816cxl>

2 Adivina adivinanza.

La siguiente actividad busca aclarar algunos términos relacionados con el uno de internet. Para ello se plantea un juego que llevarán a cabo en grupos de 4 o 5 alumnos y alumnas.

El juego consiste en que cada a grupo se les facilitará una ficha con un concepto digital y su definición. En ella deberán escribir otras dos definiciones inventadas por ellos. Una vez acabadas las definiciones de todos los equipos, jugaremos a adivinar la correcta.

Para ello uno de los equipos leerá las tres definiciones que tiene y el resto de equipos consensuará cuál creen que es la definición correcta. Hay que animarles a hacer definiciones creíbles y con términos correctos, solo así conseguirán confundir a sus compañeros.

Si queremos dar un poco más de emoción al juego podemos dar puntos. El equipo que más puntos tenga podrá elegir primero el tema sobre el que quieren hacer la investigación final para el tríptico. Podemos dar los puntos de la siguiente manera.

EQUIPO QUE LEE LAS DEFINICIONES	EQUIPOS QUE ADIVINAN
Si todos los grupos adivinan la que les hemos dado – 0 puntos	Si aciertan la definición correcta – 10 puntos
Si ningún equipo acierta la correcta – 10 puntos	Si no aciertan la correcta – 0 puntos
Si algunos equipos la aciertan y otros no – 5 puntos	

El material que facilitaremos a los equipos será el siguiente:

GROOMING	EQUIPO 1
DEFINICIÓN 1:	Es cuando un adulto se hace pasar por un joven o adolescente para ganarse la confianza de un (o una) menor. Generalmente busca obtener imágenes del menor desnudo o realizando actos sexuales para poder, en algunos casos, chantajearles.
DEFINICIÓN 2:
DEFINICIÓN 3:

SEXTING	EQUIPO 2
DEFINICIÓN 1:
DEFINICIÓN 2:
DEFINICIÓN 3:	El sexting consiste en el envío de fotos y vídeos “sexies” (desnudos o semidesnudos) y en actitudes sensuales. Normalmente las graba el propio remitente y se las envía a otra persona en la que confía a través de un teléfono móvil.

CIBERBULLYING	EQUIPO 3
DEFINICIÓN 1:	
Es el uso de los medios telemáticos (Internet, telefonía móvil, videojuegos online...) para ejercer el acoso psicológico entre iguales. Es decir, no intervienen adultos, es cuando un o una menor amenaza, hostiga, humilla o molesta a otro mediante Internet, teléfonos móviles, consolas de juegos u otras tecnologías telemáticas.	
DEFINICIÓN 2:	
.....	
.....	
.....	
.....	
DEFINICIÓN 3:	
.....	
.....	
.....	
.....	

NETIQUETA	EQUIPO 4
DEFINICIÓN 1:	
.....	
.....	
.....	
.....	
DEFINICIÓN 2:	
Conjunto de normas de comportamiento que hacen de internet y del resto de aparatos tecnológicos, sitios más agradables, en donde la convivencia y el respeto mutuo son fundamentales	
DEFINICIÓN 3:	
.....	
.....	
.....	
.....	

PHISING	EQUIPO 5
DEFINICIÓN 1:	Se basa en utilizar la información que tú voluntariamente ofreces para obtener datos que permitan suplantarte y robarte o estafarte. Por ejemplo, alguien puede hacerse pasar por tu banco o pedirte datos de una cuenta corriente para poder utilizarlos a su antojo.
DEFINICIÓN 2:
DEFINICIÓN 3:

CONTRASEÑA SEGURA	EQUIPO 6
DEFINICIÓN 1:
DEFINICIÓN 2:	Las contraseñas impiden que otras personas puedan acceder a nuestra información, invadiendo nuestra privacidad y pudiendo crear otros problemas como de suplantación de identidad, ciberacoso, robo, etc. Para que una contraseña sea segura debe contener mayúsculas y minúsculas, números y símbolos especiales. También es importante que seamos capaces de recordarla y que la cambiemos de vez en cuando.
DEFINICIÓN 3:



Habiendo trabajado algunos de los conceptos clave y habiendo reflexionado sobre el uso de las pantallas, en esta actividad se les plantea compartir toda esta información con la gente de su entorno a través de la realización de un tríptico de concienciación.

A continuación proponemos algunos materiales para que el alumnado pueda investigar. Están agrupados por temas y acompañados por algunas preguntas clave que pueden guiar al alumnado en la realización del tríptico. Puesto que cada equipo tiene una temática y material distintos, os recomendamos distribuir los temas en función del nivel competencial del alumnado, de esta forma ajustaremos el trabajo a las capacidades del alumnado que compone cada grupo.

Material para la investigación y creación de los trípticos:

- Plantilla para hacer el tríptico
- Material de investigación y orientación para cada uno de los equipos de trabajo.



Equipo 1: contraseñas seguras y privacidad en Internet.

¿Qué tenemos que tener en cuenta para protegernos en las redes?

¿Qué son los datos personales?

¿Por qué necesitamos utilizar contraseñas seguras?

¿Qué es una contraseña segura?

- Uso y configuración segura: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/uso-configuracion-segura> (Fuente: Internet Segura 4Kids)
- Glosario de términos: <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/para-sabermas/glosario.html> (Fuente: Agencia Española de Protección de datos)
- Crear contraseñas seguras: https://www.youtube.com/watch?v=iV9CmN-g_go

Equipo 2: Netiquetas y normas de convivencia online y offline

¿Qué es la Netiqueta?

¿Qué normas de convivencia son importantes en las redes?

Normas de convivencia online y offline

- Netiqueta https://www.youtube.com/watch?v=1G_tcANPiuo
- Tips básicos netiqueta <https://www.youtube.com/watch?v=2WMT96XNUuA>

Equipo 3: Cyberbullying o ciberacoso.

¿Qué es el cyberbullying?

¿Qué situaciones o actuaciones podemos considerarlas cyberbullying?

¿Qué hago si detecto un caso o me lo están haciendo a mí?

- ¿Qué es y qué no es el Cyberbullying? <http://www.cyberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-cyberbullying/> (Fuente: Pantallas Amigas)
- Un niño es víctima de Bullying ¿qué hago? <http://www.protecciononline.com/un-nino-es-victima-de-bullyin-que-hago/> (Fuente: protecciononline.com)
- Consejos para estudiantes <https://www.savethechildren.es/publicaciones/consejos-para-estudiantes-frente-al-bullying-o-acoso-escolar> (Fuente: Save the Children)

Equipo 4: Grooming y Sexting

¿Qué es el Grooming?

¿Qué es el Sexting?

Consejos de prevención. ¿Qué hago si detecto un caso o me lo hacen a mí?

- Grooming <https://www.is4k.es/necesitas-saber/grooming> (Fuente: Internet Segura 4Kids)

- Sexting <https://www.is4k.es/necesitas-saber/sexting> (Fuente: Internet Segura 4Kids)
- Agencia Española de Protección de Datos “Un vídeo muy especial”: <https://www.youtube.com/watch?v=KzahZqZPWLc> (Fuente: Agencia Española de Protección de datos)
- Agencia Española de Protección de Datos “Planazo de fin de semana” <https://www.youtube.com/watch?v=-x1-hdcF2TU> (Fuente: Agencia Española de Protección de datos)

Equipo 5: Seguridad en las redes sociales.

¿Qué son los datos personales?

¿Qué son las redes sociales?

¿En las redes sociales todo lo que se publica es cierto?

¿Qué es la geolocalización?

Recomendaciones de seguridad.

- Glosario de términos: <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/para-saber-mas/glosario.html> (Fuente: Agencia Española de Protección de datos)
- Agencia Española de Protección de Datos “Lo que publicas deja huella” <https://www.youtube.com/watch?v=Q8NdpsPCLf0> (Fuente: Agencia Española de Protección de datos)
- Geolocalización, ¿afecta a mi privacidad? <https://www.youtube.com/watch?v=G1kEUPQjfo> (Fuente: Pantallas amigas)
- 10 consejos para evitar ser engañados en Redes Sociales como Facebook <http://www.protecciononline.com/10-consejos-para-evitar-ser-engañados-en-redes-sociales-como-facebook/> (Fuente: Protecciononline.com)
- 10 recomendaciones para el uso seguro y adecuado del WhatsApp <http://www.protecciononline.com/10-recomendaciones-para-el-uso-seguro-y-adecuado-del-whatsapp/> (Fuente: Protecciononline.com)

4 **Demostramos lo que sabemos**

Además de conocer la información, resulta fundamental saber transmitirla y comunicarla de forma efectiva. Es por ello que proponemos que cada uno de los equipos de trabajo prepare una breve exposición al resto de grupos. De esta manera todo el alumnado del aula conocerá lo que han investigado el resto de sus compañeros.

5 → ¡A jugar!

Trivial por equipos. Cada equipo prepara unas preguntas sobre el tema que han abordado. Tipo trivial. Esto nos servirá para saber si ha llegado la información correctamente y si nuestra exposición ha conseguido que todos comprendieran los conceptos trabajados.

Para finalizar el trabajo y demostrar todo lo que hemos aprendido no hay nada mejor que un trivial. Cada equipo deberá preparar unas preguntas sobre el tema que han investigado. Tienen que preguntar cosas que hayan explicado, ya que sus compañeros las contestarán correctamente o no en función de lo que han entendido durante la explicación.

A continuación os proponemos un posible formato para las preguntas y las respuestas. Deberán doblarlo por la línea de puntos quedando la pregunta en un lado y las posibles respuestas en el otro.

TEMA:	TEMA:
RESPUESTAS:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPUESTAS:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPUESTAS:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPUESTAS:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPUESTAS:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	