



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

**EDAD:** 2º - 3º ESO (13-15 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.

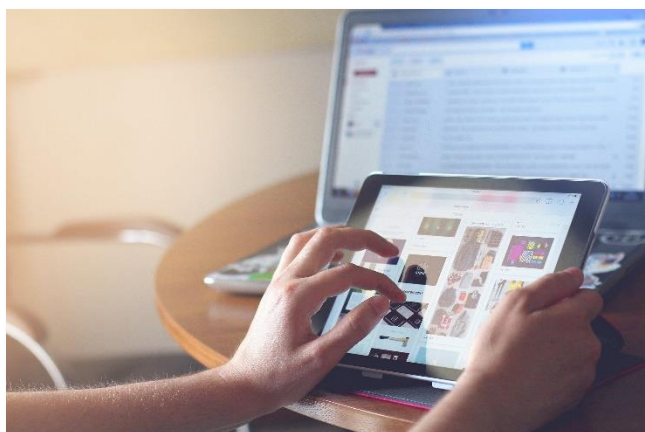
A través de esta propuesta didáctica, nuestro alumnado investigará conceptos digitales como el ciberacoso (*ciberbullying*) o el ciberacoso pedófilo (*grooming*). Reflexionará sobre el uso responsable de las pantallas y las normas de convivencia *online* y *offline*. Aprenderá a generar contraseñas seguras 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

1 \_ ¿Cómo utilizamos las pantallas?

## 1 \_ ¿Cómo utilizamos las pantallas?

---



Esta primera actividad, nos va a servir para conocer algunos de los hábitos de nuestro alumnado, relacionados con el uso de las pantallas.

Les proponemos que respondan de manera individual al [formulario de Google "Consumo responsable de internet"](#). Es importante que sean sinceros. Que entiendan que las

respuestas son anónimas y por tanto nadie les va a juzgar.

Cuando toda la clase haya respondido, **puede ser interesante preparar un gráfico para ver los resultados globales.**

Para ello podéis compartir una hoja de cálculo de Google para que todos puedan introducir sus respuestas y finalmente generar el gráfico. **Es interesante que cada uno de ellos observe si se ve representado en las respuestas mayoritarias o no, en qué se diferencian sus respuestas y que piensan sobre ello.**

Finalizada esta parte, algunas noticias sobre el uso excesivo de internet y sus consecuencias, puede dar lugar a **abrir un debate:**

- ¿Sabías que a principios del S.XXI, se diagnosticaron los primeros casos del Síndrome de Hikikomori? Accede a la [noticia del diario digital 20 minutos](#).
  
- ¿Sabías que el uso que hace un adolescente de internet puede ser problemático cuando el número de horas de conexión afecta al correcto desarrollo de su vida cotidiana? Accede al consejo de salud Mapfre <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/adolescentes/mal-uso-de-internet/>

### Trabajo en equipo

- 1 \_ Seamos responsables
- 2 \_ ¿Conoces el significado de...?
- 3 \_ Ayudamos a otras personas
- 4 \_ Demostramos lo que sabemos

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

---

El acceso a las nuevas tecnologías y a internet es crucial para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su desarrollo e implementación en todos los países del mundo pueden influir en su consecución. En este artículo de Pacto Mundial podéis ver [las 7 formas en las que la tecnología puede contribuir a los ODS](#).

Después de leerlo, muchos estarán de acuerdo que no tener acceso a medios digitales es una gran desventaja y que vivir sin electricidad, como les pasa a chicos y chicas como ellos en algunas zonas del planeta, tiene que ser muy difícil.

Ahora analicemos, ¿hasta qué punto hacemos un uso excesivo de internet y sus dispositivos? ¿Tiene efectos negativos para nosotros? ¿Y para las personas que nos rodean?



En la siguiente [presentación de CANVA](#) verán algunas situaciones típicas en las que el uso de internet y sus dispositivos es la única solución, o tal vez no. **Abrid una breve reflexión sobre las cuestiones que se os plantea y ánimoles a proponer qué normas se podrían establecer para hacer un uso adecuado de las tecnologías**


para que no interfieran en otros aspectos de nuestras vidas.

## 2 \_ ¿Conoces el significado de...?

La siguiente actividad el alumnado aclarará el concepto de 6 términos relacionados con el uso de internet. Para ello se plantea un juego que llevarán a cabo en grupos de 4 o 5 alumnos y alumnas. En total 6 grupos, uno para cada ficha.

CONSUMO RESPONSABLE DE INTERNET  
Expertos en recursos digitales y seguridad

CONTRASEÑA SEGURA: EQUIPO 6	
DEFINICIÓN 1	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 2	
DEFINICIÓN 3	



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 grupos, jugaremos a adivinar la respuesta correcta.

Para ello y por turnos, cada grupo leerá las tres definiciones que tiene del término que le ha tocado 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.

## Orientaciones para docentes

**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 de la próxima actividad. 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	

A continuación, **os facilitamos los enlaces a cada una de las 6 fichas de juego** para completar las definiciones. Veréis que se pueden rellenar desde el propio equipo, para que no las tengan que imprimir.

[CIBERBULLYING](#)

[CONTRASEÑA SEGURA](#)

[GROOMING](#)

[NETIQUETA](#)

[PHISING](#)

[SEXTING](#)

Utilizando esta dinámica, podéis generar tantas fichas de juego como consideréis oportunas, con términos relacionados con internet y sus dispositivos, para promover un uso responsable.

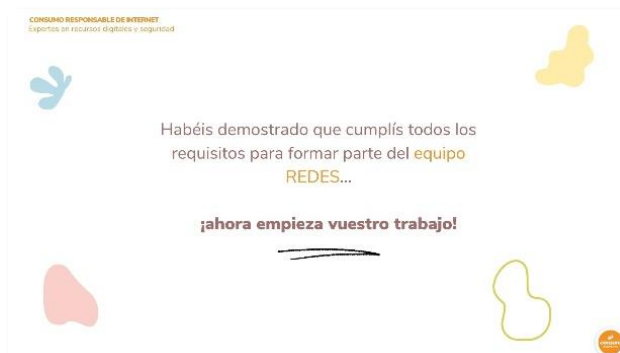
### 3 \_ Ayudamos a otras personas

---

Ahora que han trabajado algunos conceptos clave y han reflexionado sobre el uso de las pantallas, en esta actividad se le propone compartir todo lo que han aprendido con la gente de su entorno, a través de un tríptico de concienciación.

Puede ser un material de gran utilidad para niveles educativos inferiores e incluso personas mayores que necesitan apoyo para la alfabetización digital.

En la siguiente [presentación de CANVA](#) encontraréis **información y recomendaciones para que puedan preparar sus trípticos informativos sobre diferentes temas relacionados con el consumo responsable de internet.**



Para el diseño pueden utilizar un simple documento de google con varias columnas, o alguna aplicación de diseño tipo CANVA.

**La edad mínima para utilizar CANVA es de 13 años.**

#### 4 \_ Demostramos lo que sabemos

---

Además de tener claros todos los conceptos trabajados, resulta fundamental saber comunicarlos de manera efectiva. Esta actividad les ayudará a ampliar la información de sus trípticos, cuando los entreguen a otras personas.

Para ello, cada grupo de trabajo preparará una pequeña presentación para el resto de la clase, explicando todo lo que han investigado. Como en cualquier presentación, ciertas recomendaciones básicas siempre ayudan.



**CONSUMO RESPONSABLE DE INTERNET**  
Expertos en recursos digitales y seguridad

**DEMOSTRAMOS LO QUE SABEMOS**

- 1 Dividir lo que vais a explicar en función de las personas que estáis en el grupo.
- 2 Pensad cómo vais a hacerlo y todos los apartados que queréis abordar.
- 3 Ensayad la exposición todos juntos. Utilizad un buen tono de voz y ritmo, mirad a vuestros compañeros...
- 4 Al finalizar la exposición agradecer su atención y abrid un pequeño turno de preguntas por si alguien tiene dudas.





Y al final de cada presentación, los equipos pueden valorar si sus compañeros y compañeras han estado atentos, pidiéndoles que respondan a ciertas preguntas.



Para ello **cada equipo tiene que elaborar unas simples tarjetas de juego en las que indican una pregunta y tres posibles respuestas, sobre la información que han presentado.** Es importante que previamente seleccionen los aspectos más relevantes de la presentación, antes de decidir las preguntas y respuestas.