



MATERIAS: DESTREZAS LINGÜÍSTICAS Y CIENCIAS SOCIALES.

EDAD: 3°ESO a BACHILLERATO y CICLOS FORMATIVOS GM (14 a 17 años)

OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO

La situación de aprendizaje planteada desde Team Consum tiene como finalidad conmemorar el **día internacional del internet seguro**, debida su importancia en nuestra realidad actual. Más de cien países alrededor del mundo se unen a esta celebración para tratar de concienciar a la población de que, entre todos, debemos hacer de Internet una plataforma digital más segura.

Promover y debatir el correcto uso de Internet, sobre todo con los niños y jóvenes considerados la población más vulnerable e influenciable, es imprescindible. **El mundo digital** (redes sociales, plataformas, aplicaciones, juegos...) **brinda una gran oportunidad para que los adolescentes**, en base de sus gustos y fortalezas, **accedan a información y creen su propio contenido**. Así pues, ya sea desde un punto de vista educativo, social o emocional, esto es esencial para el desarrollo pleno de ellos como ciudadanos activos en la sociedad actual.

Sin embargo, **el entorno digital también tiene un prisma peligroso y negativo**, y es necesario mostrárselo a los más jóvenes. La información sesgada, los estereotipos de género, el racismo, los discursos de odio, así como noticias falsas, la información engañosa y la desinformación quebranta derechos de la infancia y la adolescencia, como la protección, la inclusión y la privacidad.

Por ende, las **reflexiones cooperativas e individuales**, la **gamificación** y las **rutinas de pensamiento** son la clave para conocer todas estas posibilidades y construir nociones válidas y fiables sobre esta compleja temática.

Trabajo en equipo

- 1 _ Rutina inicial.
- 2 _ Seguridad internauta.
- 3 _ 2 verdades y una fake new.
- 4 _ Rutina final.

1 _ Rutina inicial.

Las rutinas de pensamiento permiten organizar los conocimientos siguiendo unos patrones determinados facilitando el pensamiento crítico, creativo y autónomo de nuestro alumnado.



Por esto, para reflexionar sobre los conocimientos previos que el alumnado tiene sobre la seguridad en internet, se propone la siguiente [rutina de pensamiento: ¿qué sé? y ¿qué quiero saber?](#).

El alumnado debe completar individualmente esta ficha para, una vez lista, compartir sus

primeras ideas con los compañeros/as.

2 _ Seguridad internauta

Una vez nuestro alumnado ha reflexionado sobre sus ideas previas, en referencia a la seguridad en Internet, se les propone una tarea de formación.

La plataforma **Pantallas amigas** además de ofrecer un **decálogo de pasos contra la información engañosa en Internet**, también muestra a nuestro alumnado la información de diferentes formas, es decir, en formato escrito, con imágenes y en vídeo.

Esta gran variedad de formatos es un valioso ejemplo de recurso coherente con el **Diseño Universal de Aprendizaje**, pues una de las principales consignas del DUA es la diversidad en la presentación de la información para el alumnado.

Como guías del aprendizaje, es interesante **animar a los alumnos/as a leer concienzudamente** y mirar los vídeos con atención para sacar la información necesaria que les ayude a rellenar el [mapa conceptual](#) propuesto.



Este mapa les servirá para finalizar la segunda tarea. Ya sea mostrando y explicando al resto de la clase lo comprendido individualmente, o bien recogiendo la ficha para leerla y evaluarla posteriormente (a criterio tuyo como docente en base a las características del grupo).

3 _ 2 verdades y una fake new.

Las llamadas Fake News o noticias falsas son el mejor ejemplo de lo que implica la **información engañosa** y de cómo está a la orden del día en nuestras vidas cotidianas. Por ello, este divertido juego es una forma de proponer a nuestro alumnado una reflexión diferente.

Orientaciones para docentes

En [dos verdades y una mentira](#) proponemos a los alumnos y alumnas a **analizar titulares descabellados** sobre temáticas que les interesan mucho y de las que son conocedores: consolas, tiktok, grupos de música, influencers...



Una vez analizados, deben debatir y votar sobre cuál consideran que es la mentira y cuales las verdades. En la presentación encontraréis el solucionario del juego.

4 _ Rutina final.

Para cerrar el trabajo de esta efeméride se propone al alumnado la **finalización de la rutina de pensamiento inicial**.

Es necesario que el docente actúe como guía para un correcto cierre y les recuerde que la primera tarea no se ha concluido hasta que no respondan a la pregunta de “¿qué he aprendido?”.



Esta ficha se puede utilizar como evidencia escrita para la evaluación de nuestro alumnado o también como soporte para que este explique sus conclusiones en voz alta al gran grupo. Esta segunda opción también puede ser otra forma de evaluación de los conocimientos adquiridos.