

# "VIVIR CON LAS TIC"

CATÁLOGO DE TALLERES  
PARA EL ALUMNADO  
Y FAMILIAS / ADULTOS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



# ÍNDICE

	ALUMNADO	FAMILIAS/ ADULTOS
CATÁLOGO DE TALLERES "VIVIR CON LAS TIC"	1	61
1.DATOS PERSONALES, REPUTACIÓN E IDENTIDAD	3	63
2. PRIVACIDAD Y SEGURIDAD	12	67
3. COMPRAS Y DESCARGAS	24	69
4. COMPORTAMIENTOS POSITIVOS/ POTENCIALMENTE PELIGROSO	33	71
5. SALUD Y BIENESTAR	43	78
6. DESINFORMACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO	52	82
WEBS CONSULTADAS		89

# CATÁLOGO DE TALLERES "VIVIR CON LAS TIC" PARA EL ALUMNADO DE 5° Y 6° PRIMARIA Y 1° ESO





- 1. DATOS PERSONALES,  
REPUTACIÓN E IDENTIDAD**
- 1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA
  - 1.2. TÚ MEJOR VERSIÓN
  - 1.3. ¿QUIÉN SOY?



- 2. PRIVACIDAD Y SEGURIDAD**
- 2.1. ¿CUÁNTO VALES?
  - 2.2. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS
  - 2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS



- 3. COMPRAS Y DESCARGAS**
- 3.1. ¿ACEPTABLE O NO?
  - 3.2. UN BUEN TRATO



- 4. COMPORTAMIENTOS  
POSITIVOS / POTENCIALMENTE PELIGROSO**
- 4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET
  - 4.2. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET
  - 4.3. DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA



- 5. SALUD Y BIENESTAR**
- 5.1. UN EQUILIBRIO SANO
  - 5.2. UN YO MÁS SANO
  - 5.3. ¿QUÉ RECOMIENDAS?



- 6. DESINFORMACIÓN  
Y PENSAMIENTO CRÍTICO**
- 6.1. FAKE NEWS
  - 6.2. CIBERODIO



# 1. DATOS PERSONALES, REPUTACIÓN E IDENTIDAD

- 1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA
- 1.2. TÚ MEJOR VERSIÓN
- 1.3. ¿QUIÉN SOY?



# 1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA

# 1.2. TU MEJOR VERSIÓN

# 1.3. ¿QUIÉN SOY?

## OBJETIVOS

## RESULTADOS

Identificar los distintos grupos en Internet a los que pertenecen y las diferentes expectativas de confianza.

Analizar que tipo de datos personales es probable que compartan en Internet y con quién es probable que lo hagan.

Ser conscientes que el trato difiere en función del grupo cuando es una cuestión de confianza.

Comprender que los datos personales pueden compartirse de forma diferente según el nivel de confianza.

Tomar conciencia de la imagen que proyectan a los demás en función de su actividad en Internet.

Centrarse en las características de una reputación positiva en Internet.

Reconocer alguna de las características de una reputación positiva en Internet

Saber de qué forma los motores de búsqueda pueden mostrar los datos personales compartidos en las redes sociales y otros sitios web.

Tomar conciencia de la fiabilidad del resto de usuarios de Internet.

Analizar de qué manera el resto de usuarios pueden adoptar diferentes identidades o perfiles en Internet y los problemas de confianza que eso puede ocasionar.

Comprender que las personas en Internet no siempre son lo que dicen ser.

Reconocer que nunca te puedes fiar al cien por cien de los amigos de Internet.

# 1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Es aceptable que todo el mundo (el público) pueda ver tus datos personales en Internet?
- ¿Cómo decidiste que algunos grupos de amigos eran de más confianza que otros?
- ¿En quién confías en el mundo real y por qué?
- ¿En quién confías en Internet y por qué?
- ¿En qué se parecen /diferencian un amigo del mundo real y uno de Internet?
- ¿Qué datos personales deben ser confidenciales?
- ¿Qué datos personales te gustaría compartir en público?
- ¿Qué hace que un grupo de amigos sea de más confianza que otro?

El alumnado elabora una lista de varios amigos/as de Internet y del mundo real e indica dónde los conocieron.

Se reparte el Anexo 1. El círculo central se denomina «Yo» y el siguiente «Familia». A continuación, pueden nombrar los otros círculos según los diferentes grupos de amigos que han enumerado. Se clasificarán los grupos en función de la cercanía de los vínculos o la confianza que tengan: los grupos de amigos más cercanos estarán más cerca del centro y los de amigos que son de menos confianza se situarán en los exteriores. El área fuera de los círculos será el «Público». Tendrán que decidir qué datos personales quieren compartir en Internet con esos grupos.

En el Anexo 2 hay una lista disponible que puede modificarse, añadirse otros tipos de datos o poner ejemplos concretos de datos. Cada tipo de datos puede colocarse en varios círculos. Todos los datos que el alumnado considere privados (es decir, reservados para ellos) deben introducirse en el círculo central «Yo».

Se debatirá después sobre dónde han elegido colocar los diferentes tipos de datos y por qué.



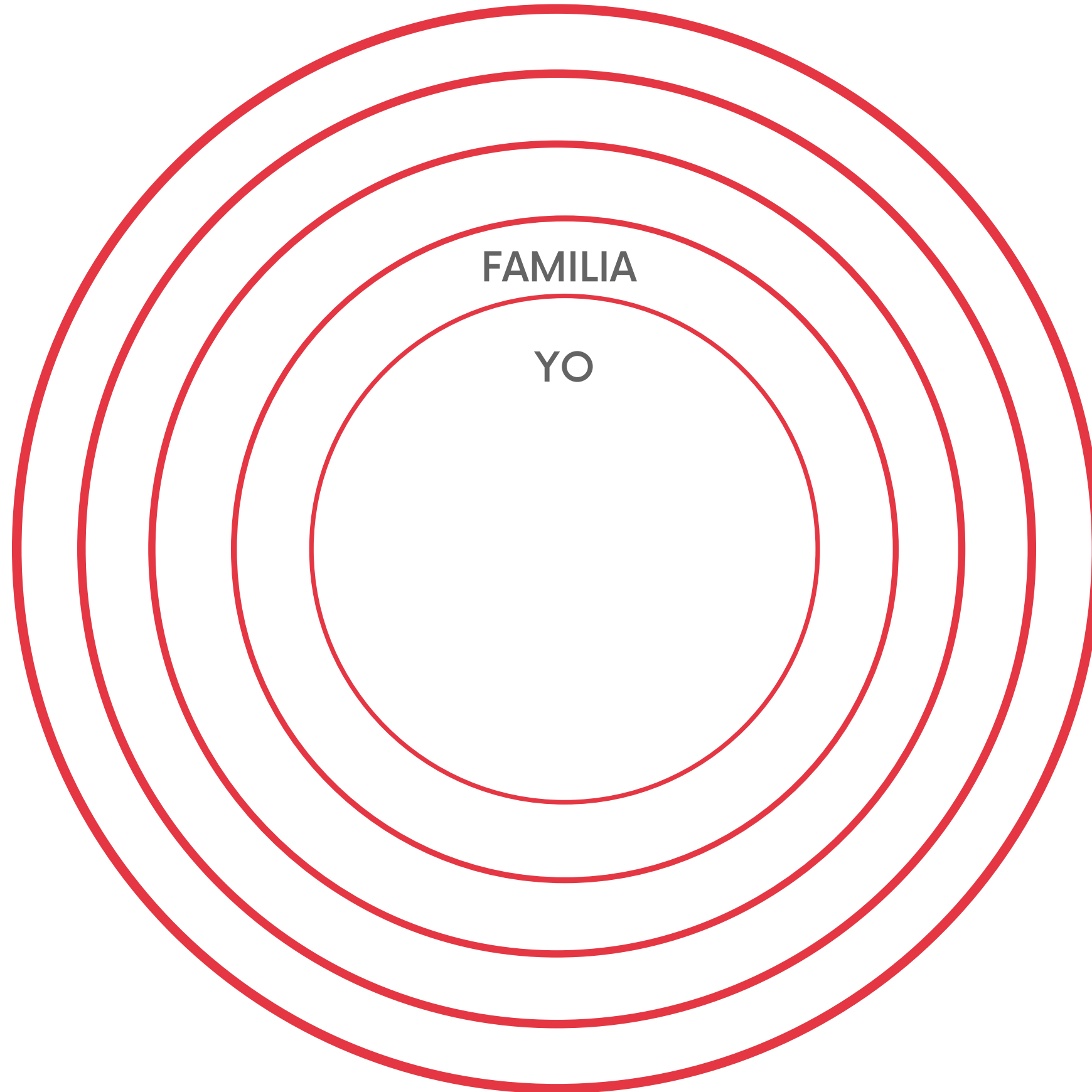
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



PÚBLICO





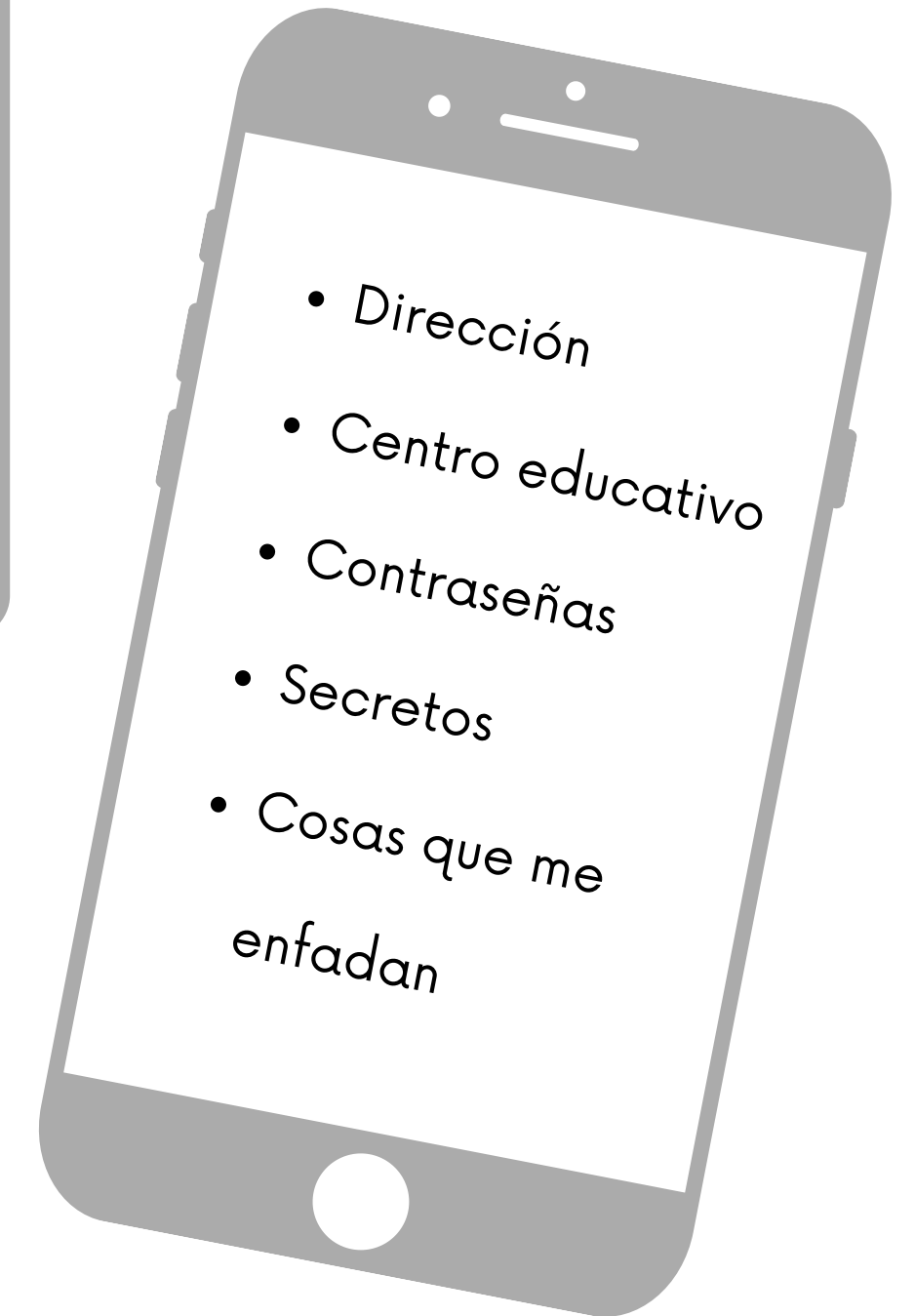
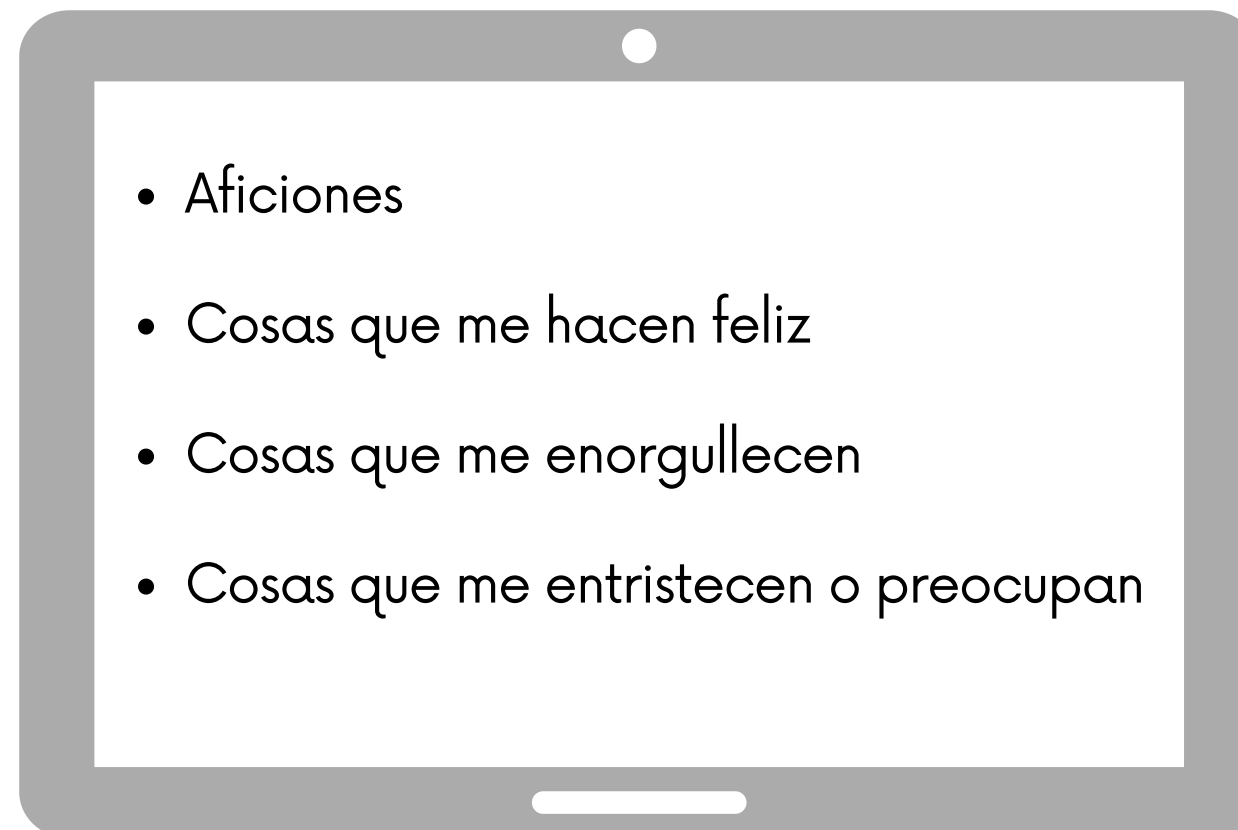
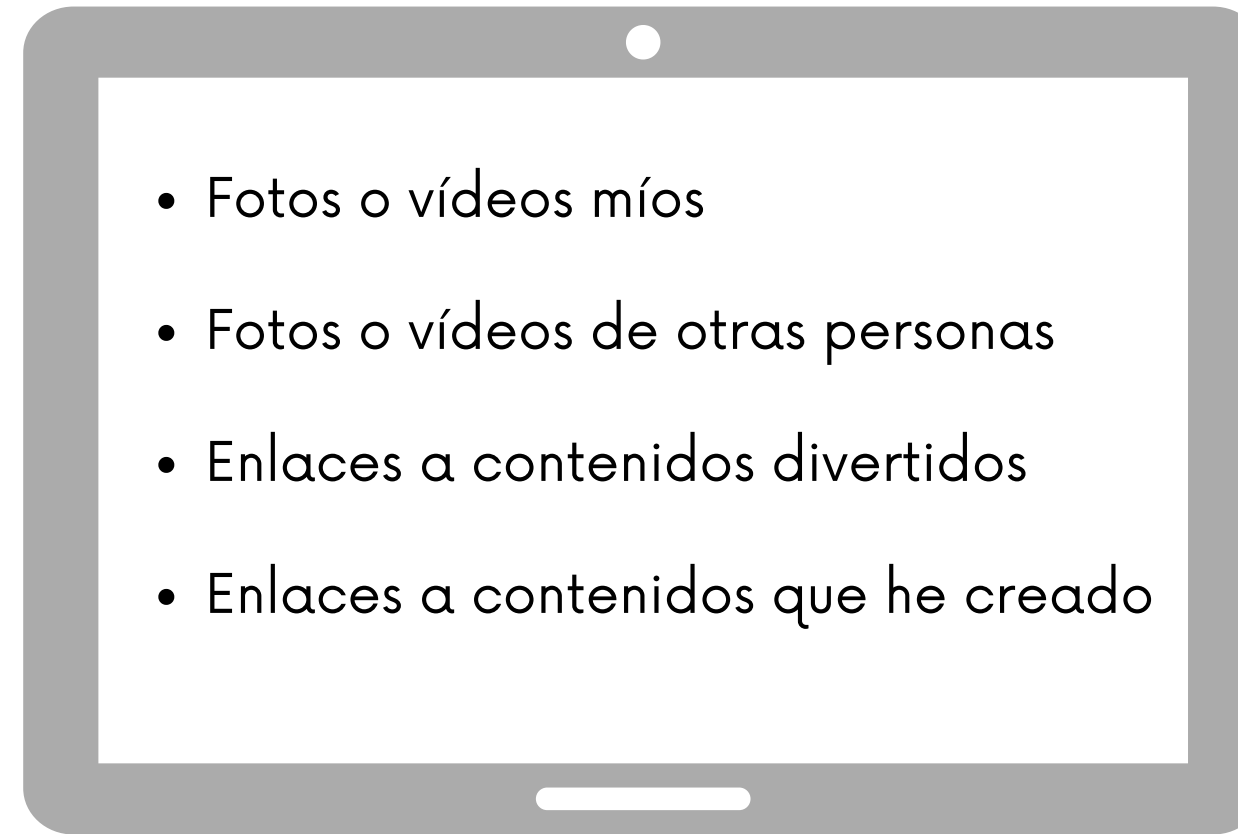
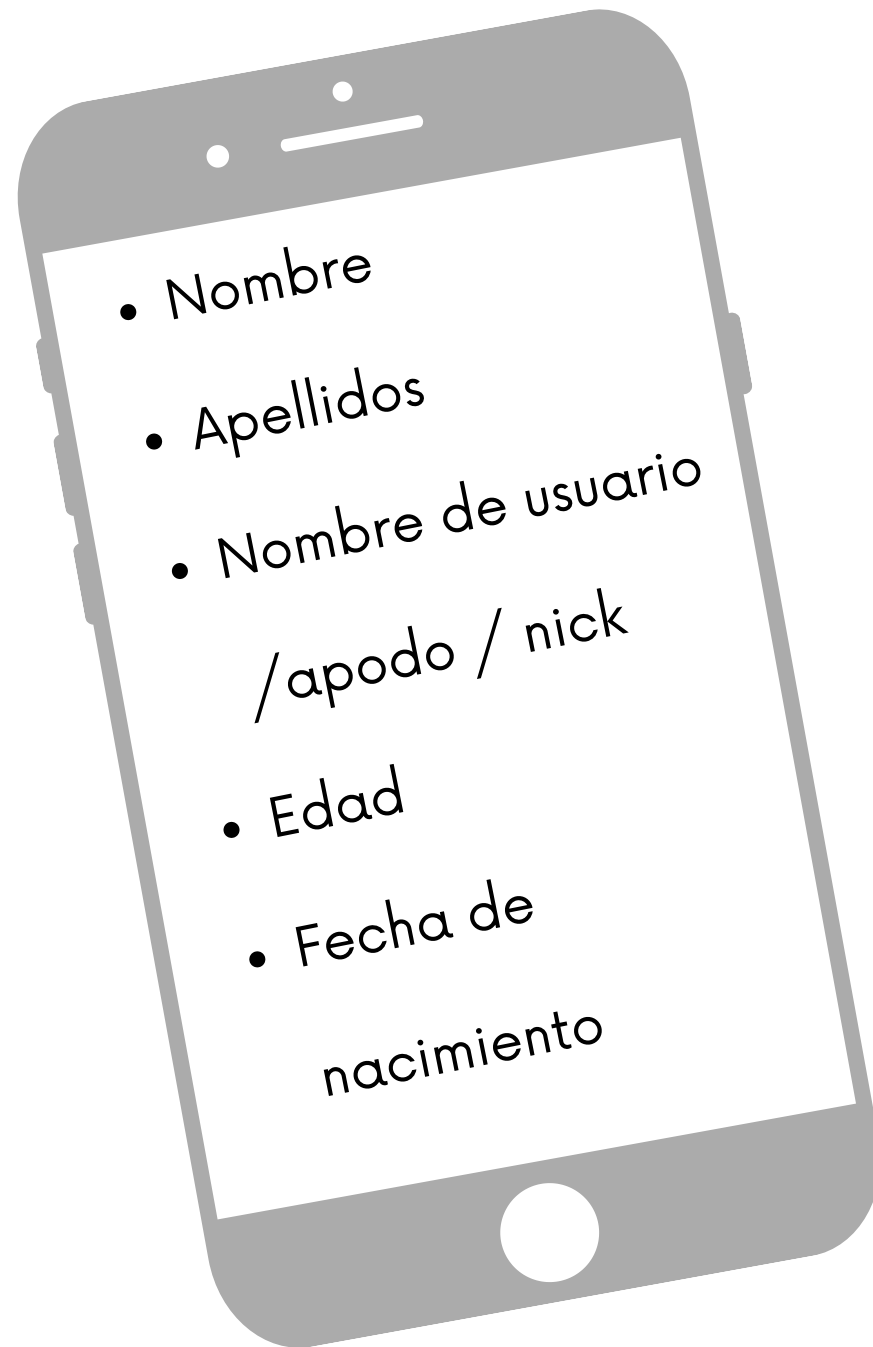
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
1.1. CÍRCULOS DE CONFIANZA



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



# 1.2.TU MEJOR VERSIÓN

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es la reputación en Internet?
  - ¿Qué (y quién) puede afectar a la reputación en Internet?
  - ¿Qué contribuye a tener una reputación positiva en Internet?
  - ¿Por qué es importante tener una reputación positiva en Internet?
  - ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere mejorar su reputación en Internet?
  - ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere proteger sus datos personales y construir una reputación positiva en Internet?
- 
- A partir del Anexo 1, se pide al alumnado que imaginen cuál sería su reputación ideal en Internet.
  - Pueden escribir en la plantilla correspondiente los primeros resultados de búsqueda que les gustaría que aparecieran sobre ellos. Pueden ser cosas que ya existen o proyectos.
  - Junto a los resultados de la búsqueda, pueden dibujar las imágenes que les gustaría que los usuarios vieran primero al buscar su nombre.

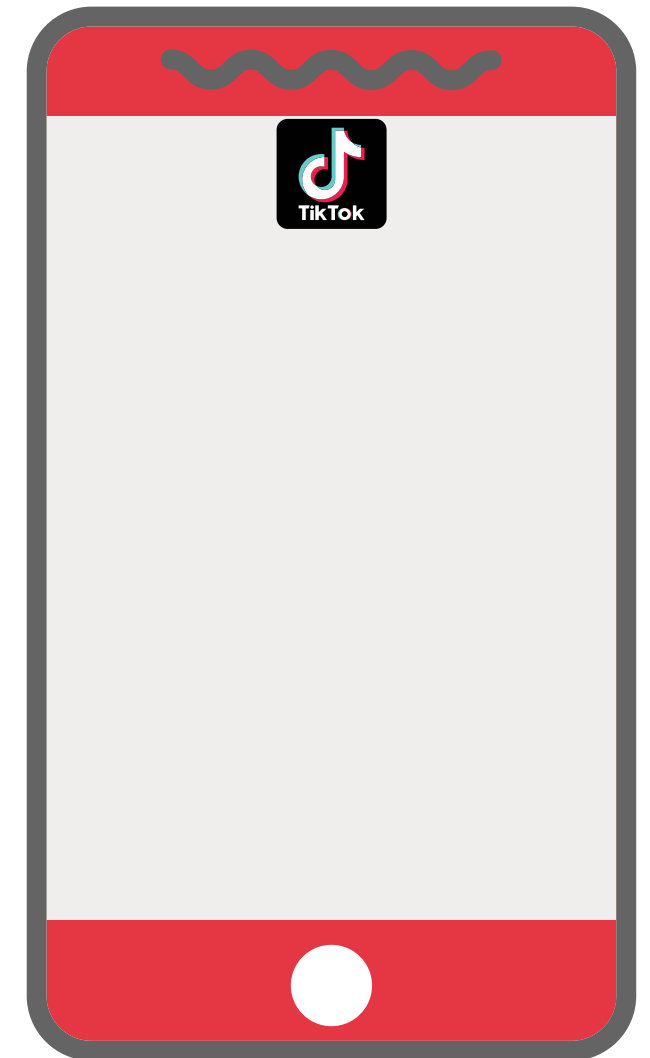
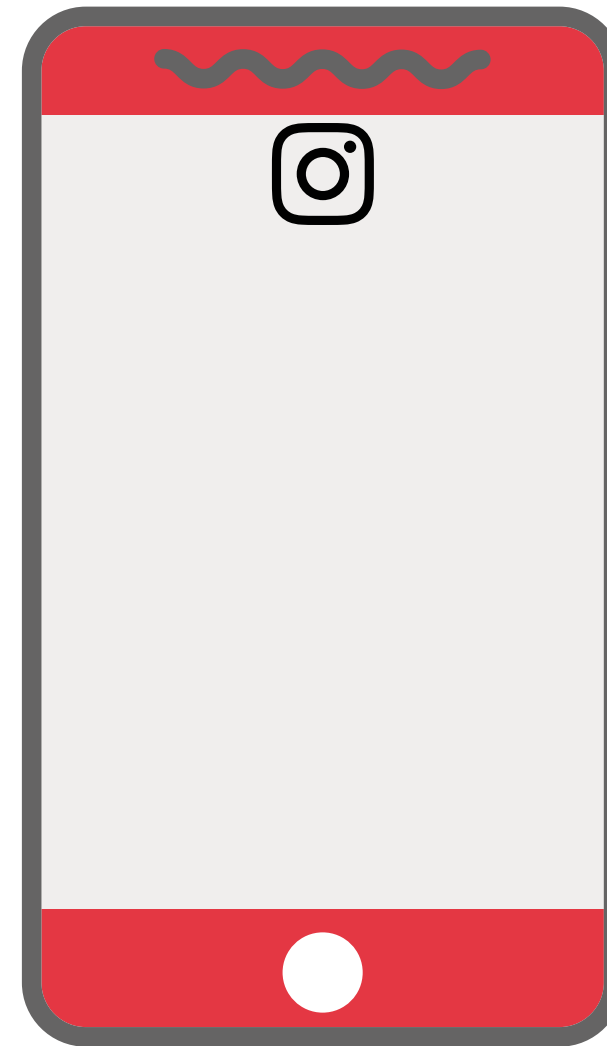
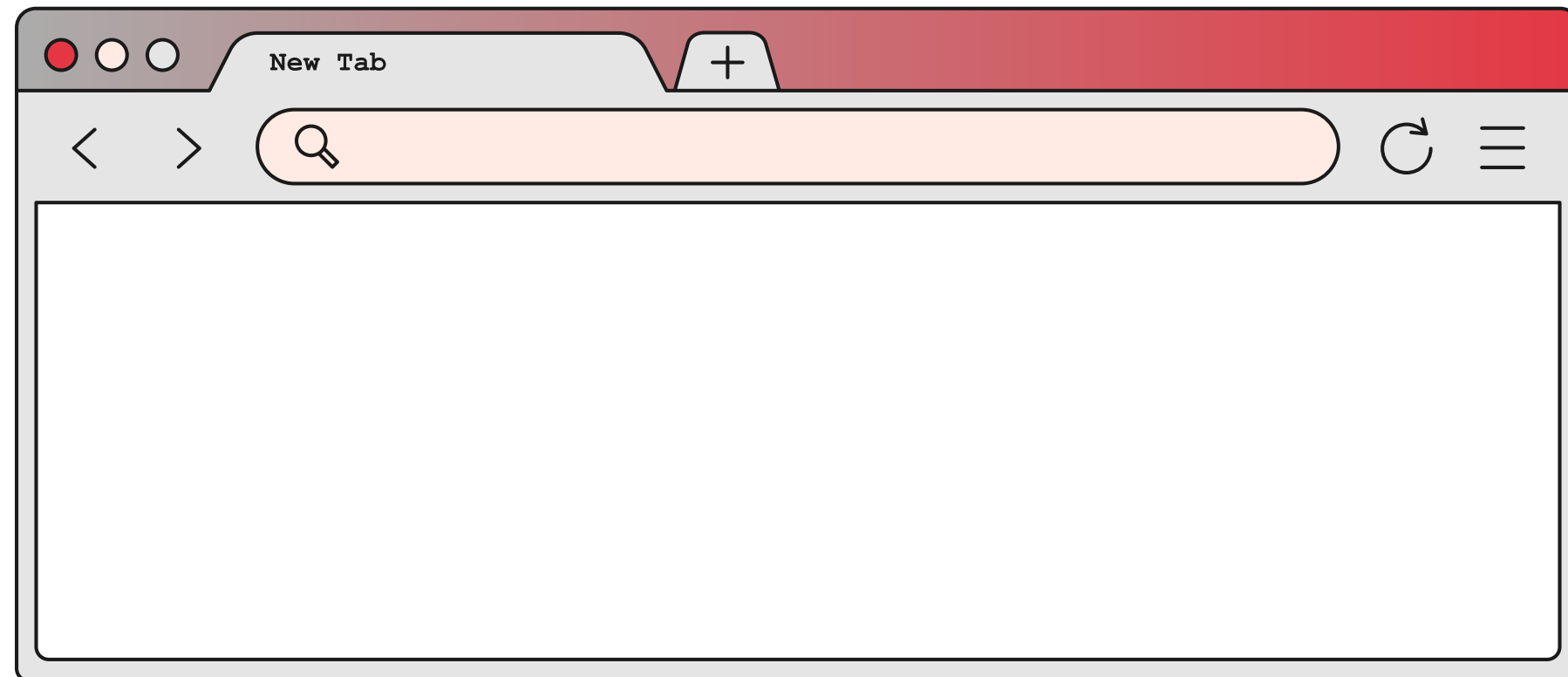
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
1.2. TU MEJOR VERSIÓN



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



# 1.3. ¿QUIÉN SOY?

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

- Basado en el clásico juego ¿Quién es quién? utilizaremos al alumnado de la clase como personajes del juego.
  - Se entrega a cada alumno/a una carta en blanco (Anexo 1) y se les pide que dibujen su cara, escriban su nombre y dos preguntas que serán consensuadas entre toda la clase. Tendrán que responder en su carta rodeando con un círculo el «Sí» o el «No».
  - Las reglas del juego están en el Anexo 2.
- Una vez terminada la partida, comparamos la tarjeta de cada jugador con su propia identidad: ¿en qué medida se parece a la persona que ha elegido (por ejemplo, color de la piel, sexo, color del pelo, peinado, etc.)?
- Explicamos que este juego ilustra lo fácil que es asumir la identidad de otra persona, sobre todo si no puedes verla. Lo mismo ocurre en Internet: las personas pueden ocultar su verdadera identidad a través de la información que comparten, las fotos que muestran o los avatares que utilizan.



## INSTRUCCIONES DEL JUEGO ¿QUIÉN SOY?

- A este juego se juega por parejas.
- Te tocará al azar una tarjeta de otro jugador/a y la utilizarás para responder a las preguntas adoptando esa identidad.
- Gana el primero que adivine la identidad del otro jugador./a
- Coloca una separación entre el otro jugador y tú para que no podáis veros el uno al otro ni vuestras respectivas cartas. También podéis sentaros de espaldas (¡sin mirar!).
- Por turnos, cada uno hará una pregunta cerrada («sí»/ «no») al otro para ir descartando a sus compañeros de clase (por ejemplo, «¿Tienes el pelo castaño?»). Si la respuesta es «no», todas las personas con pelo castaño serán descartadas.
- Al final de la partida puede intentarse adivinar el nombre del otro jugador, por ejemplo, con la pregunta: «¿Eres <nombre>?».

NOMBRE: \_\_\_\_\_

? .....  
✓ X

? .....  
✓ X



## 2. PRIVACIDAD Y SEGURIDAD

2.1. ¿CUÁNTO VALES?

2.2. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS

2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS



## 2.1. ¿CUÁNTO VALES?

## 2.2. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS

## 2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS

### OBJETIVOS

Reflexionar sobre el valor de los datos personales en Internet, tanto para las empresas como para los delincuentes.

Identificar datos específicos de gran valor y a idear estrategias para protegerlos.

Entender mejor qué es una contraseña segura

Usar estrategias para crear contraseñas seguras, únicas y fáciles de memorizar.

Presentar varias características comunes a las estafas en Internet.

Crear su propia estafa en Internet.

### RESULTADOS

Reconocer que los datos personales son valiosos y deben protegerse en Internet.

Identificar los tipos de datos personales que tienen valor para las empresas y los delincuentes.

Identificar las características de una contraseña segura.

Comprender los métodos para crear contraseñas únicas y seguras.

Identificar las características comunes de las estafas en Internet.

Explicar las diferentes formas de protegerse a sí mismo y a los demás de las estafas y del robo de identidad.



# 2.1. ¿CUÁNTO VALES?

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS



## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué datos resultan más útiles para las empresas?
- ¿Qué datos resultan más útiles para los hackers y los delincuentes?
- ¿Qué consejos darías sobre el intercambio de datos personales con las empresas en Internet?
- ¿Qué consejos darías sobre la protección de datos personales frente a los ciberdelincuentes?
  
- Enumeramos entre todos/as todos los tipos de datos personales posibles.
- Explicamos que las empresas recogen esos datos si los añadimos a nuestros perfiles en las redes sociales o a los formularios al inscribirnos. También se pueden recopilar los comportamientos y las actividades en línea.
- Explicamos que los datos personales y los de uso pueden recopilarse para ofrecer una mejor experiencia en Internet, pero también pueden venderse a los anunciantes por razones económicas.
- Comentamos por qué los delincuentes y los hackers están interesados en nuestros datos personales, ya sea para venderlos a otros delincuentes o para acceder a cuentas en Internet que luego venderán por aún más dinero.
- Jugamos formando parejas y entregamos a cada una de ellas una baraja de cartas del Anexo 1 y las tablas de puntuaciones con las instrucciones del juego (Anexo 2). Cada carta representa un tipo concreto de datos personales y el valor económico para las empresas y los hackers.
- Después de jugar, miraremos la tabla de puntuación de cada alumno/a y se compararán los valores asignados a las empresas y a los hackers: ¿qué se ve?

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
2.1. ¿CUÁNTO VALES?



Ayuntamiento de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



<b>Edad</b>  Empresa: 3 Hacker: 1	<b>Sexo</b>  Empresa: 3 Hacker: 1	<b>Origen étnico</b>  Empresa: 34 Hacker: 3	<b>Trabajo</b>  Empresa: 500 Hacker: 5
<b>¿Casado/a?</b>  Empresa: 70 Hacker: 3	<b>Historial médico</b>  Empresa: 1769 Hacker: 1000	<b>¿Hijos?</b>  Empresa: 237 Hacker: 10	<b>Dirección de casa</b>  Empresa: 3 Hacker: 25

<b>¿Propietario de la vivienda?</b>  Empresa: 420 Hacker: 5	<b>Dirección de correo electrónico</b>  Empresa: 240 Hacker: 320	<b>Número de teléfono</b>  Empresa: 36 Hacker: 410	<b>Historial de navegación</b>  Empresa: 14 Hacker: 25
<b>Ubicación</b>  Empresa: 3 Hacker: 25	<b>Datos bancarios</b>  Empresa: 305 Hacker: 1026	<b>Cuenta de tienda en Internet</b>  Empresa: 4 Hacker: 35	<b>Cuenta de red social</b>  Empresa: 1 Hacker: 14



"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
2.1. ¿CUÁNTO VALES?



Ayuntamiento de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



INSTRUCCIONES DEL JUEGO ¿CUÁNTO VALES?

- Este juego está diseñado para dos jugadores/as. El objetivo es obtener el mayor valor total en datos personales.
- Es necesario hacer dos partes: una con los valores asociados a las empresas y otra con los valores asociados a los hackers.
- Para empezar, baraja las cartas y colócalas en un montón boca abajo.
- En la primera ronda, roba tres cartas. Apunta su valor en la tabla de puntuación.
- Seguid jugando por turnos y robando cartas hasta que no quede ninguna. Cada vez que robes una carta, apunta su valor en la tabla de puntuación.
- Con la tabla de puntuación, calcula el valor total de los datos facilitados a las empresas. ¿Quién ha aportado los datos que valen más?
- Barajad las cartas y volved a jugar, esta vez con los valores de los hackers. Se supone que en las cartas que representan cuentas en línea, los datos incluyen también la contraseña.
- Con la tabla de puntuación, calcula el valor total de los datos facilitados a los hackers. ¿Quién ha aportado los datos que valen más?

**Juego 1:**  
**Empresa**

Carta	Valor
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
Total:	

**Juego 1:**  
**Hacker**

Carta	Valor
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
Total:	

# 2.2. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

- Debatimos:

¿Por qué son tan importantes las contraseñas?

¿Cuándo son seguras?

¿Por qué son tan importantes las contraseñas?

¿Con quién compartirías tu contraseña? ¿Por qué?

¿Cuáles son las características de una contraseña fuerte?

¿Por qué un conjunto de palabras al azar es más seguro que una contraseña simple?

¿Por qué es más fácil recordar un conjunto de palabras al azar?

- Las contraseñas más seguras son conjuntos aleatorios de tres o cuatro palabras. Si eliges palabras de diferente longitud y las colocas en un orden concreto, es más difícil hackear tu contraseña: el hacker no tiene ni idea de la longitud de la contraseña ni del tipo de palabras/caracteres que contiene.
- Para crear este tipo de contraseña, podemos elegir varias categorías de palabras/objetos que no tengan nada en común (por ejemplo: colores, deportes, vehículos, comida, animales, ciudades, adjetivos, etc.) y escoger un ejemplo de cada una de estas categorías.
- Hacemos una lista con todas las categorías posibles.
- Entregamos a cada alumno/a una copia del Anexo 1 y cada uno escoge una categoría. Deben pensar un máximo de 6 palabras para cada categoría y luego escribirlas en sus dados. Una vez escritos los dados pasaremos a montarlos.
- En pequeños grupos, lanzan los dados y anotan la palabra que sale. Deben utilizar varios dados y repetir la operación varias veces para obtener todas las palabras que formarán la contraseña final. Pueden registrar las veces que tiran los dados en el Anexo 2 y luego utilizar las palabras en cualquier orden para crear una contraseña segura.
- Hacer un dibujo de su contraseña les ayudará a memorizarla visualmente.

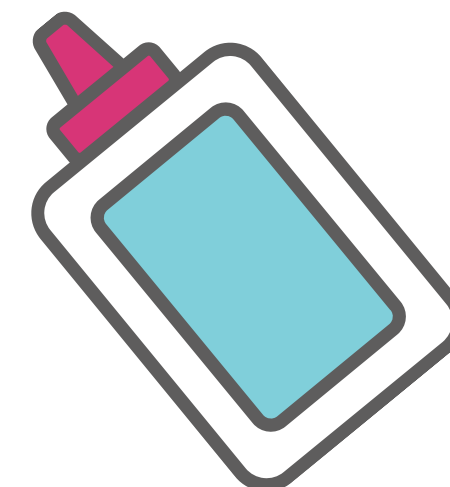
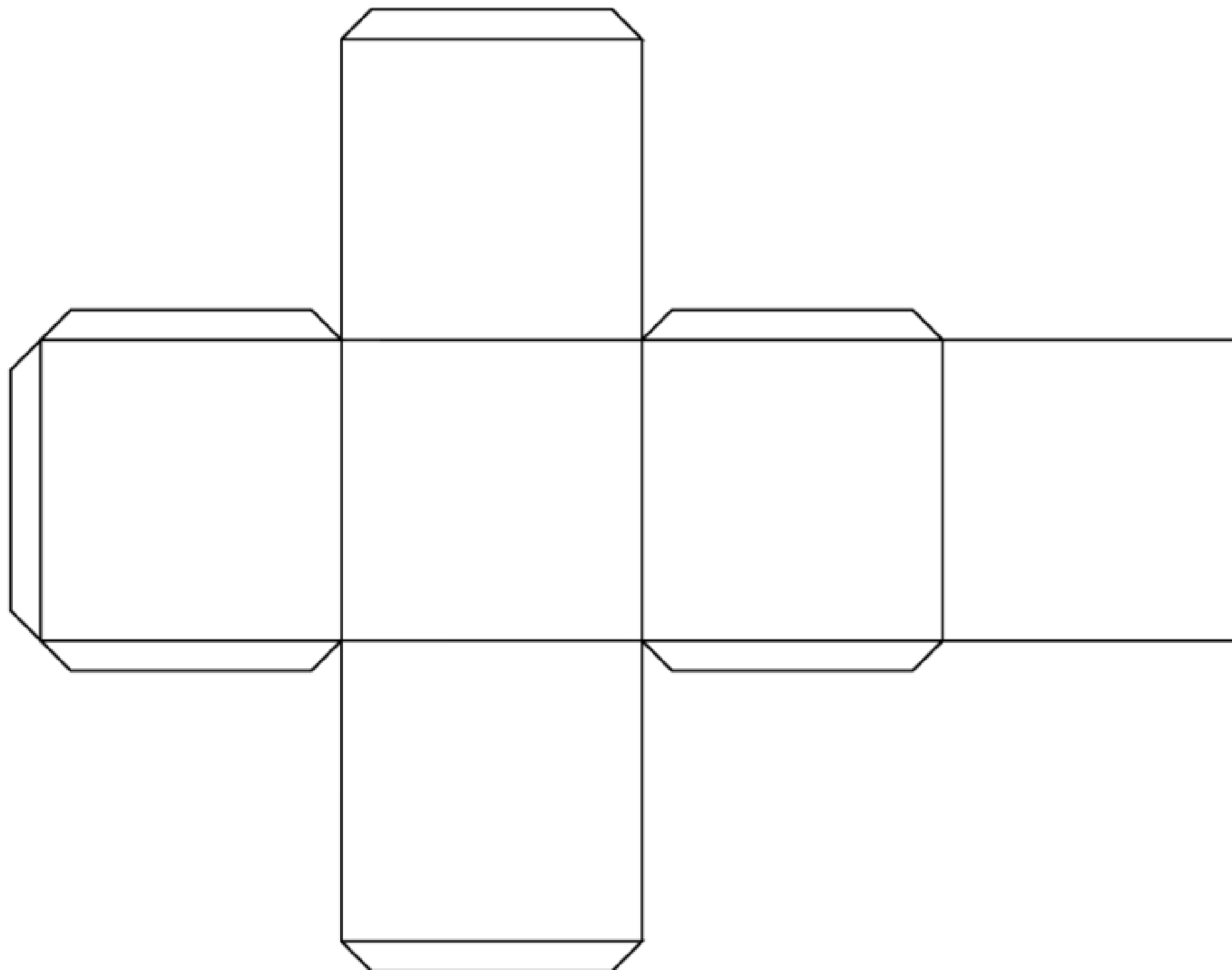
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
2.2. CREAR CONTRASEÑAS  
SEGURAS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**





"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
2.2. CREAR CONTRASEÑAS  
SEGURAS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



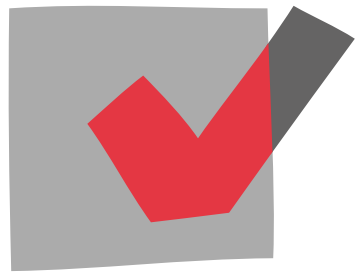
Centro Joven  
**La Salamandra**



.....



.....



.....



# 2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS

DURACIÓN: 30 MINUTOS

## DESARROLLO:

- Debatimos:

¿Qué son las estafas en Internet?

¿Cómo se puede estafar a la gente en Internet?

¿Por qué hay gente en Internet que trata de estafar?

¿Cómo sabemos si se trata de una estafa?

¿Qué consejos darías para protegerse de las estafas en Internet?

¿Qué hay que hacer si crees que te han estafado?

- Hablamos sobre las pistas para detectar y evitar las estafas según el [Anexo 1](#) y comentamos testimonios personales sobre estafas.
- Proponemos trabajar por parejas con la plantilla del [Anexo 2](#) para crear un ejemplo de estafa en Internet. Utilizaremos lo aprendido para crear un correo electrónico falso o una página web falsa.
- Reflexionamos sobre las siguientes cuestiones a la hora de crear su estafa en línea:
  - ¿Cuál es el motivo? (¿Qué quieres conseguir de tu objetivo u objetivos?)
  - ¿Qué hay que hacer para que la estafa parezca realista? (Si la estafa es demasiado extraña u obvia, la gente no picará.)
  - ¿Cómo utilizarás la tecnología para disimular la estafa?
- Posteriormente podrán poner en común sus estafas, ¿serán capaces de descubrir las pistas ocultas de las otras estafas?





## ALGUNOS CONSEJOS PARA DETECTAR LAS ESTAFAS:

- ¿Seguro o no?
- ¿Qué contiene?
- Ortografía y gramática
- Comprueba la dirección
- ¿Dónde lleva el enlace?
- ¿Lo estabas esperando?
- ¡Urgente!



No seguro



Seguro



**Mi RedSocial**

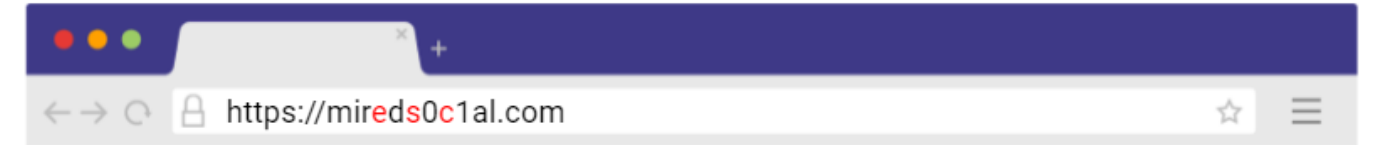

Estimado,

Hemos observado que tu cuenta a sido ojeta de un acceso no autorizado. Tienes que cambiar tus credenciales de acceso y activar las funciones de seguridad inmediatamente...

Para realizar estos cambios, haz clic en [este enlace](#).

Si no modificas esos datos en las próximas 24 horas , desactivaremos tu cuenta.....

Cordialmente,  
Mi Red Social



Los correos electrónicos pueden parecer que son de una persona o empresa de confianza, pero en realidad proceden de un estafador.

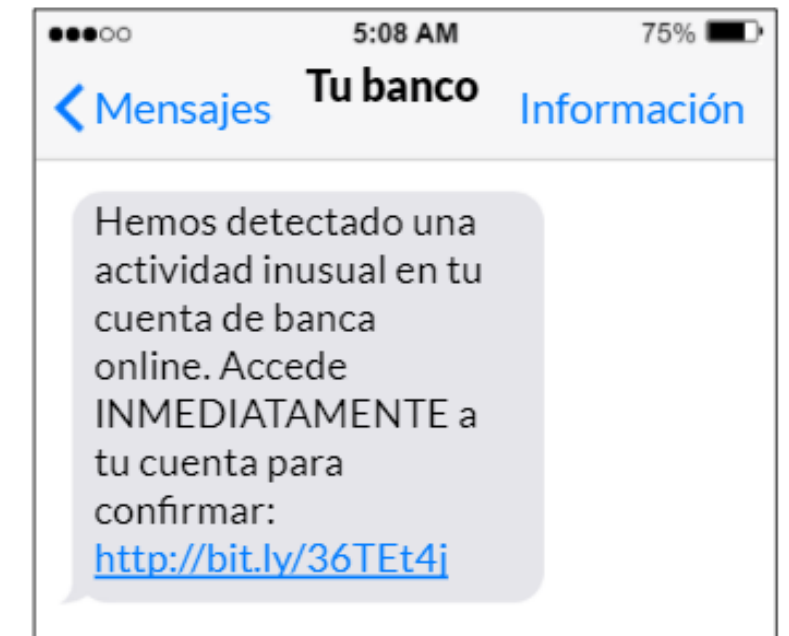
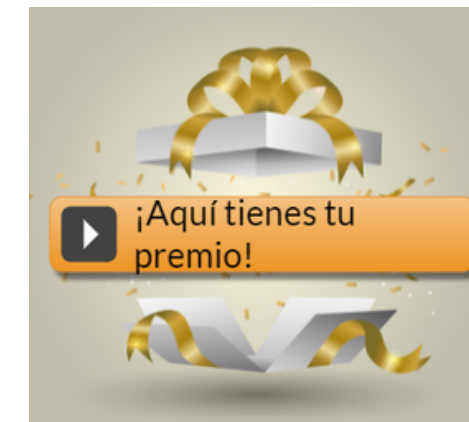
**¡Confirma AHORA MISMO tu contraseña de Mi Red Social!**



contraseña@miredsocial.com

<monete@monete-deverdad.ru>

Yo



Para confirmar tu contraseña

**¡HAZ CLIC AQUÍ!**



<http://mireds0c1al.com/confirmacioncontraseña>

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS




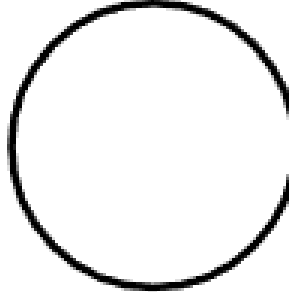


Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



 Responder	 Responder a todos	 Reenviar
	Fecha: <b>De:</b> Asunto: Para:	

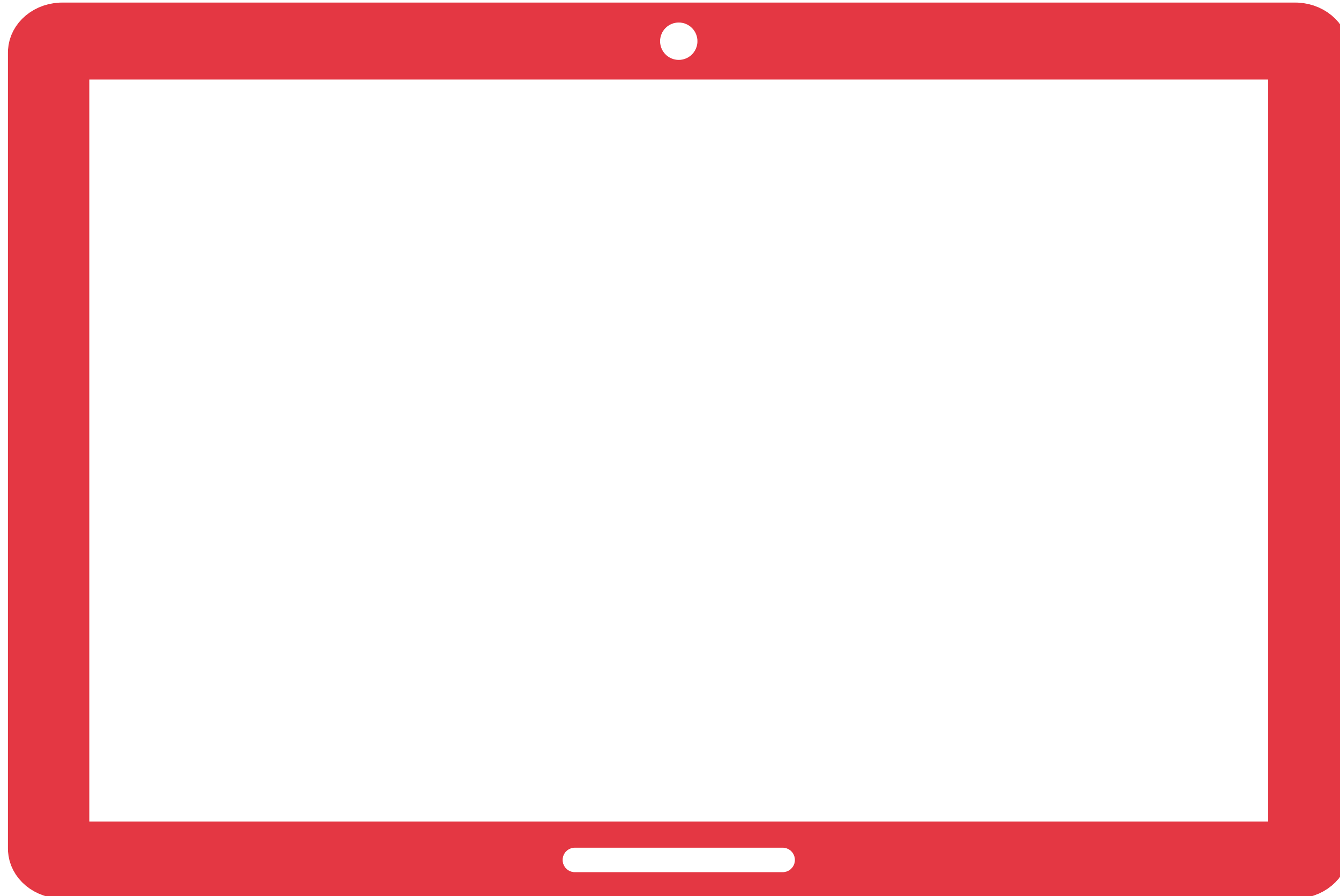
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
2.3. DETECTAR LAS ESTAFAS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**





# 3. COMPRAS Y DESCARGAS

3.1. ¿ACEPTABLE O NO?

3.2. UN BUEN TRATO



## 3.1. ¿ACEPTABLE O NO

## 3.2. ¿UN BUEN TRATO?

### OBJETIVOS

### RESULTADOS

Reflexionar sobre las diferentes formas de acceder y descargar contenidos de entretenimiento.

Conocer actividades que pueden infringir la ley de derechos de autor y actividades que no son ilegales pero plantean problemas morales.

Reflexionar sobre las características de las aplicaciones y los juegos que animan a los usuarios a hacer compras en la aplicación.

Reconocer que algunos comportamientos en Internet pueden no ser ilegales pero tienen consecuencias.

Descubrir cómo funciona la probabilidad en las loot boxes (botín)

Reflexionar sobre las características de las aplicaciones y los juegos que animan a los usuarios a hacer compras en la aplicación.

Entender que el contenido de las loot boxes se basa en la probabilidad.

Identificar las diferentes estrategias de las aplicaciones y los juegos para convencerte de que hagas una compra.

# 3.1. ¿ACEPTABLE O NO?

DURACIÓN: 30 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

¿Qué sueles descargar en Internet?

¿Cuál es la diferencia entre el streaming y la descarga?

¿Sabes cómo conseguir contenidos gratuitos en línea? ¿Cómo?

¿Por qué son tan importantes los derechos de autor?

¿Qué crees que son las descargas ilegales?

Si algo no fuera ilegal pero supieras que está mal, ¿lo harías igualmente?

¿Qué consejo le darías a alguien para que respete los derechos de autor en Internet?

- En pequeños grupos se colocarán cada una de las tarjetas de acciones del Anexo 1 en uno de los cuadrantes del Anexo 2 según lo que piensen: ¿la acción es aceptable o no (con respecto a los derechos de autor) y la harían o no?
- Los diferentes grupos presentan y razonan sus respuestas.
- Preguntamos si esas elecciones se basaron en sus creencias o conocimientos.
- En el Anexo 3 hay información adicional sobre la legalidad de cada escenario.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
3.1. ¿ACEPTABLE O NO?



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



Pagar una cuota mensual de suscripción para acceder a un conocido servicio de streaming de audio

Copiar canciones del dispositivo de mi amigo al mío

Descargar un juego gratuito que regala una empresa

Utilizar una foto que he encontrado en Internet para mi trabajo sin citar al autor

Utilizar una página web no oficial para ver un evento deportivo de forma gratuita

Descargar gratuitamente un audiolibro durante un periodo de prueba

Ver episodios de mis dibujos animados favoritos que alguien ha subido a un servicio de intercambio de vídeos

Instalar una aplicación que está en mi biblioteca familiar en una tienda de aplicaciones

Usar un software para descargar la música de los vídeos que hay en Internet

Pagar una cuota mensual para descargar videojuegos

Jugar en streaming a videojuegos que no tengo

Descargar una película que alguien ha grabado en un cine con su teléfono



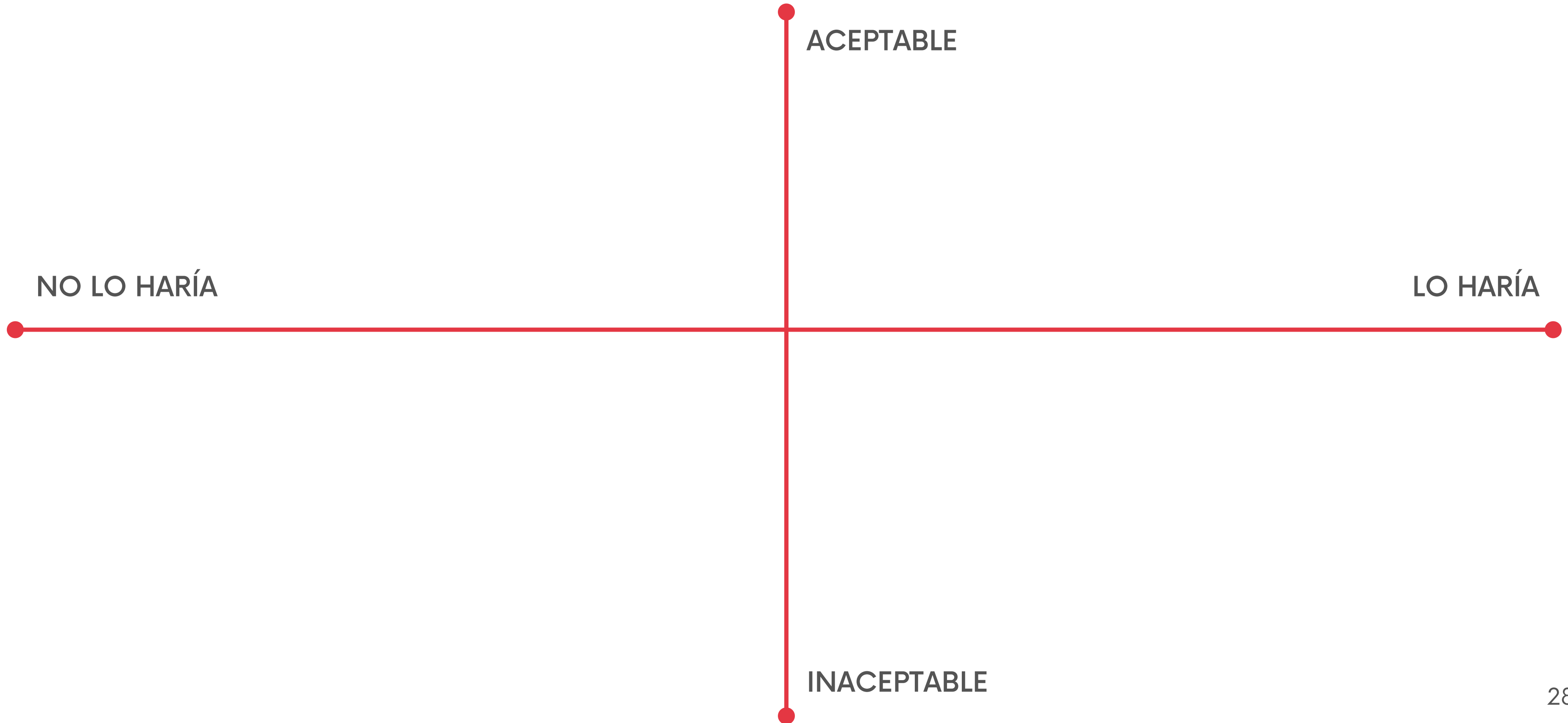
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
3.1. ¿ACEPTABLE O NO?



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 3  
3.1. ¿ACEPTABLE O NO?



Ayuntamiento de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



**Pagar una cuota mensual de suscripción para acceder a un conocido servicio de streaming de audio**

**Aceptable.** Actualmente, los modelos de suscripción son muy populares, pero lo que hacemos es «alquilar» el contenido. Si dejamos de pagar, ya no podemos acceder a ellos.

**Copiar canciones del dispositivo de mi amigo al mío**

**Inaceptable.** Esta acción se considera una infracción de los derechos de autor. Ese amigo tiene una copia de las canciones, pero no puede compartirlas contigo.

**Descargar un juego gratuito que regala una empresa**

**Aceptable.** Si la empresa es propietaria del juego o tiene permiso para regalarlo, es legal. Los juegos gratuitos son habituales hoy en día: las empresas los utilizan para ganar dinero a través de las compras dentro de la aplicación y la publicidad.

**Utilizar una foto que he encontrado en Internet para mi trabajo sin citar al autor**

**Inaceptable.** A menos que la foto se regale y tenga una licencia gratuita para utilizarla sin citar al autor (o si has comprado una licencia), esta acción puede considerarse una infracción de los derechos de autor.

**Utilizar una página web no oficial para ver un evento deportivo de forma gratuita**

**Inaceptable.** Las páginas web que ofrecen streamings gratuitos de eventos deportivos en directo infringen los derechos de autor y no están autorizados para retransmitir esos eventos. No es ilegal ver ese contenido, pero puede animar a la gente a hacer streaming sin autorización.

**Descargar un audiolibro durante un periodo de prueba**

**Aceptable.** Los servicios de audiolibros pueden ofrecer descargas gratuitas para animar a la gente a suscribirse. La primera descarga es gratuita y luego con la cuota se pueden seguir descargando otros audiolibros.

**Ver episodios de mis dibujos animados favoritos que alguien ha subido a un servicio de intercambio de vídeos**

**Inaceptable.** El usuario que subió ese contenido a un servicio de intercambio de vídeos ha infringido los derechos de autor. Al ver ese contenido, tú no infringes la ley pero el que lo subió posiblemente gane dinero con la publicidad.

**Instalar una aplicación que está en mi biblioteca familiar de una tienda de aplicaciones**

**Aceptable.** Si se ha añadido una aplicación a la biblioteca familiar de una tienda de aplicaciones, significa que un miembro de su familia la ha añadido para que el resto de la familia pueda utilizarla. Eso se aplica tanto a las aplicaciones gratuitas como a las de pago: si esa persona ha pagado por la aplicación, puede compartirla con los miembros de su familia, para que no tengan que comprarla también.

**Usar un software para descargar la música de los vídeos que hay en Internet**

**Inaceptable.** El uso de un software para descargar el contenido musical o sonoro de un vídeo (o descargar el propio vídeo) alojado en Internet se considera una infracción de los derechos de autor.

**Pagar una cuota mensual para descargar videojuegos**

**Aceptable.** Los editores de videojuegos y los fabricantes de consolas pueden ofrecer una suscripción para descargar y jugar gratis. Si te das de baja, los juegos descargados dejan de funcionar.

**Jugar en streaming a videojuegos que no tengo**

**Aceptable.** En la mayoría de los casos, el streaming de videojuegos se hace mediante un servicio de suscripción. Existen servicios gratuitos para jugar en Internet: es probable que infrinjan los derechos de autor, a menos que cuenten con la autorización necesaria.

**Descargar una película que alguien ha grabado en un cine con su teléfono**

**Inaceptable.** Usar un teléfono o una cámara para grabar una película en una sala de cine se considera una infracción de los derechos de autor. Al descargar una copia de ese archivo de vídeo, también estás infringiendo las leyes de derechos de autor.

## 3.2. ¿UN BUEN TRATO?

DURACIÓN: 30 MINUTOS

### DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué son las compras en la aplicación o en el juego?
  - ¿Qué son las loot boxes?
  - ¿Cuáles son los aspectos positivos de las loot boxes?
  - ¿Cuáles son los aspectos negativos de las loot boxes?
  - ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere comprar una loot box?
- 
- Comentamos el concepto de compras en la aplicación o en el juego (también llamadas «microtransacciones») y las loot boxes. Hay que destacar que estas compras se hacen con dinero real.
  - Si ya han utilizado las loot boxes, pregúntales cuáles son los pros y los contras de comprar loot boxes u otros contenidos que dependen del azar.
  - Hablamos sobre la probabilidad de recibir un objeto exclusivo o especial en una loot box. Las diapositivas ilustran que no es habitual recibir objetos exclusivos cuando se compra una loot box y muestran que las cifras mencionadas a veces pueden ser engañosas.
  - Hablamos sobre los medios que usan los desarrolladores de las aplicaciones y los juegos para hacer que las loot boxes sean más atractivas y tentadoras para convencer a los jugadores de que las compren.
  - Con el Anexo 1, han de formar parejas para completar un breve cuestionario sobre las leyendas y las realidades de las loot boxes y justificar sus respuestas.
  - Utilizando la información del Anexo 2 comentamos las ideas del alumnado.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
3.2. ¿UN BUEN TRATO?



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



1	<p>Comprar más loot boxes aumenta las posibilidades de conseguir ese elemento exclusivo que deseas.</p>	LEYENDA	REALIDAD	4	<p>Las loot boxes siempre se compran con dinero real.</p>	LEYENDA	REALIDAD
2	<p>Los diseñadores/as de juegos utilizan trucos para convencer a los jugadores de que compren más loot boxes.</p>	LEYENDA	REALIDAD	5	<p>Un editor de juegos puede ganar mucho dinero con la venta de las loot boxes.</p>	LEYENDA	REALIDAD
3	<p>Tienes que comprar una loot box para conseguir elementos o skins nuevos en tu juego favorito.</p>	LEYENDA	REALIDAD	6	<p>Un juego te impedirá comprar más loot boxes si considera que has gastado demasiado.</p>	LEYENDA	REALIDAD



## SOLUCIONES: LEYENDA O RELIDAD

- 1 LEYENDA** Comprar 10 loot boxes con un 10 % de probabilidades de conseguir un elemento exclusivo no significa que vayas a conseguirlo. Comprar muchas loot boxes probablemente te permitirá obtener un objeto exclusivo pero no está garantizado. Las loot boxes son un **juego de azar** y las probabilidades son las mismas cada vez que se abre un botín.
- 2 REALIDAD** La apertura de una loot box se hace para que parezca lo más tentadora posible de forma que los jugadores las compren y las abran. Los juegos también pueden enviarte mensajes o mostrar publicidad para promocionar las loot boxes. También pueden ofrecer descuentos: así son más baratas y parecen más rentables.
- 3 LEYENDA** Algunos elementos o skins solo están disponibles en las loot boxes pero muchos juegos te permiten ganar o encontrar esos elementos de otras maneras en el juego. La mayoría de loot boxes también contienen un gran abanico de objetos comunes que ya habrás ganado muchas veces; de esta forma, los objetos exclusivos son aún más especiales.
- 4 LEYENDA** Muchas de las loot boxes deben comprarse con dinero real o con dinero virtual que el jugador obtiene con dinero real dentro del juego. Pero algunos juegos distribuyen loot boxes en eventos especiales o las regalan como recompensas diarias cuando el jugador inicia sesión y juega cada día.
- 5 REALIDAD** El sector de las loot boxes mueve más de 30.000.000 de euros al año. Muchos editores de juegos ofrecen sus juegos para smartphone o tableta de forma gratuita, ya que ganarán dinero con la venta de loot boxes. Incluso algunos juegos de pago muy conocidos para videoconsola ofrecen comprar loot boxes para ganar aún más dinero.
- 6 LEYENDA** Mientras te quede dinero, el juego te permitirá comprar todas las loot boxes que quieras. Nadie comprueba si te vas a meter en problemas comprándolas. Algunos países han decidido que la compra de loot boxes es similar a los juegos de azar (solo para adultos) y han prohibido a los editores vendérselas a los jugadores menores de 18 años.

# 4. COMPORTAMIENTOS POSITIVOS / POTENCIALMENTE PELIGROSO



4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET

4.2. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET

4.3. DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA





## 4.1.COMPRMISOS POSITIVOS EN INTERNET

## 4.2.MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET

## 4.3.DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA

### OBJETIVOS

Identificar comportamientos positivos en Internet y reflexionar sobre sus propias acciones en la red.

Definir los objetivos personales y los beneficios del comportamiento positivo hacia los demás.

Reflexionar sobre qué medidas deben tomar si lo que ven en Internet les preocupa o molesta.

Identificar a las personas y las herramientas que pueden ayudarles a protegerse y a proteger a los demás usuarios.

Reflexionar sobre el modo en que unas personas acosan a otras en Internet e idear estrategias para ayudar a las personas que sufren ciberacoso.

Analizar otras estrategias para reaccionar ante el ciberacoso.

### RESULTADOS

Identificar los diferentes tipos de comportamientos positivos en Internet.

Definir un objetivo personal relacionado con el propio comportamiento en la red.

Crear un plan para responder a situaciones negativas en Internet.

Identificar a los adultos de confianza que pueden ayudarlos con los problemas en Internet.

Reconocer el modo en que algunas personas acosan a otras en Internet.

Identificar estrategias para responder de forma positiva al ciberacoso.



# 4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es un comportamiento positivo en Internet?
  - ¿A quién admiras o respetas en Internet? ¿Por qué?
  - ¿Cómo puedes ayudar a los demás en Internet?
  - ¿Cómo se puede actuar de forma educada en Internet?
  - ¿Hay algo que quieras cambiar de tu comportamiento en Internet?
  - ¿Cómo podemos instar a los demás a comportarse de forma positiva en Internet?
- 
- El Anexo 1 puede ayudar al alumnado a que se comprometan a hacer algo positivo en Internet. Pueden colorear y decorar su mensaje de compromiso como quieran.
  - Pueden comprometerse a ayudar a quien lo necesite , a mostrar respeto o a compartir sus habilidades y conocimientos
  - Pueden comprometerse a cambiar algo en su comportamiento en Internet.
  - Por separado, cada acción puede parecer insignificante, pero todas estas acciones suman cuando muchas personas hacen lo mismo.
  - Con el Anexo 2, se propone que toda la clase participe y que el alumnado reaccione. Se sugiere que animen a sus amigos/as, familiares y miembros de la comunidad a comprometerse de forma positiva en Internet.



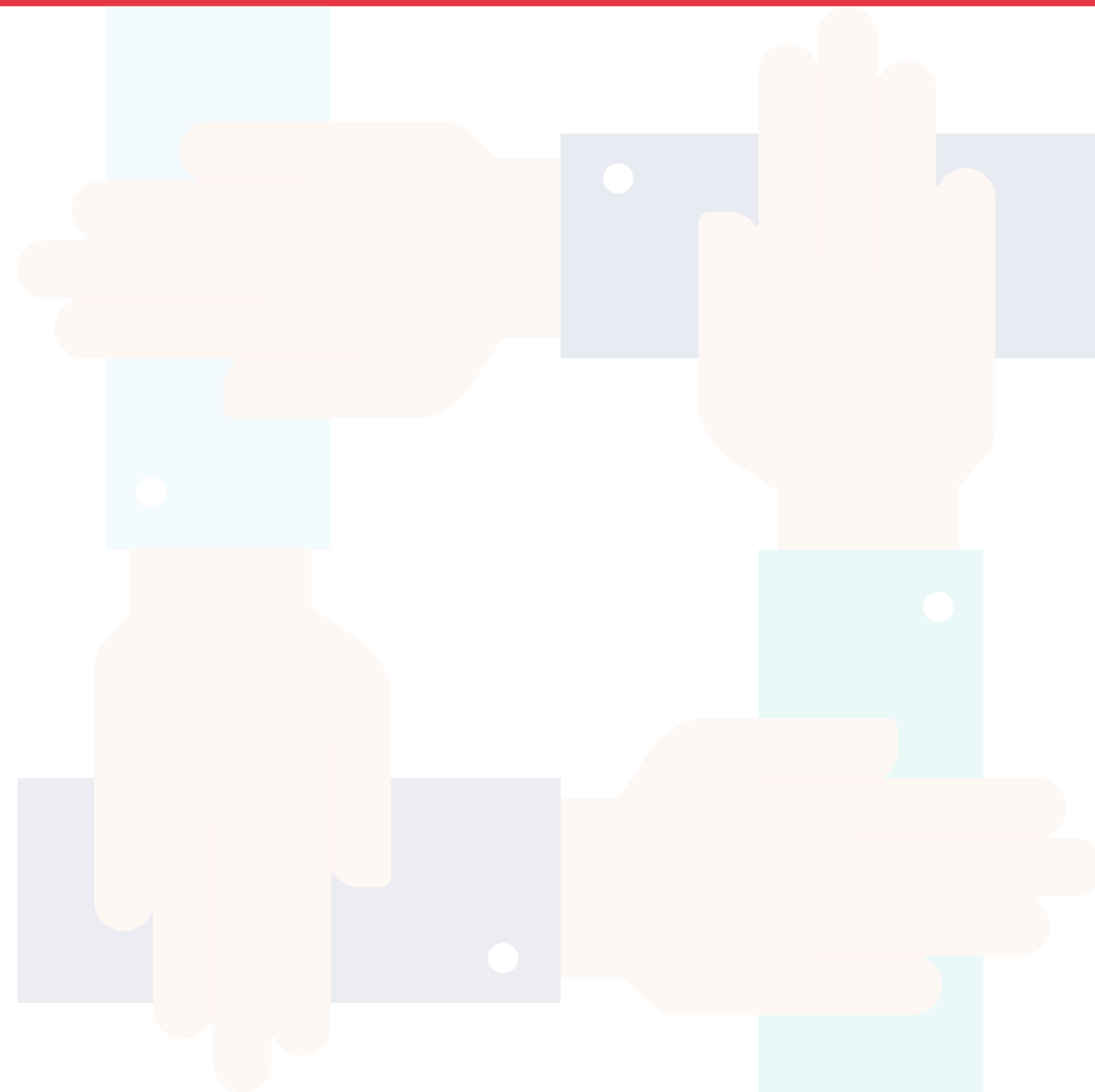
# ME COMPROMETO A...



FIRMA:



# NOS COMPROMETEMOS A...



FIRMA:



## 4.2. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

### DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es lo que no te gusta ver en Internet?
  - ¿Qué sientes cuando ves ese tipo de contenidos?
  - ¿Qué puedes hacer si algo te preocupa en Internet?
  - ¿Qué herramientas puedes utilizar en Internet para resolver un problema?
  - ¿A quién se puede pedir ayuda para resolver problemas en Internet?
- 
- En pequeños grupos crean un plan que puedan poner en marcha si se encuentran con algo perturbador o molesto en Internet.
  - El grupo piensa cómo presentar este plan: el alumnado podría hacer un cartel (con el Anexo 1) para tenerlo a mano cuando utilicen los dispositivos en casa o en el centro educativo o hacer una tarjetita (con el Anexo 2) para llevarla siempre encima.
  - Se pide que pongan en común sus planes de actuación con toda la clase: ¿cuáles son los pasos que más se repiten? En ese caso, pueden crear un plan de actuación para toda la clase.



## PLAN DE ACTUACIÓN DE:



¿QUIÉN PUEDE AYUDARME?



"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
4.2. MI PLAN DE ACTUACIÓN  
EN INTERNET



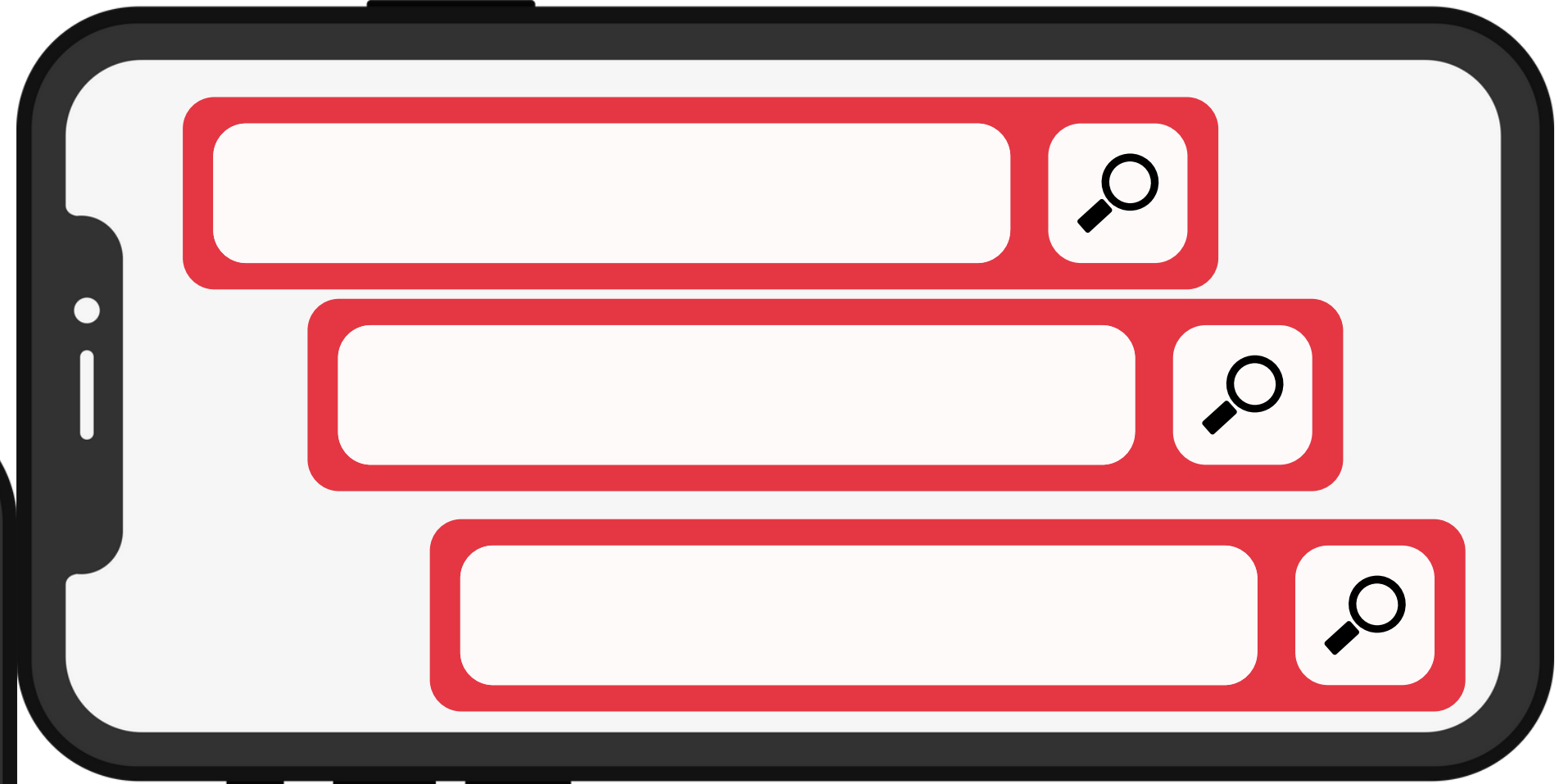
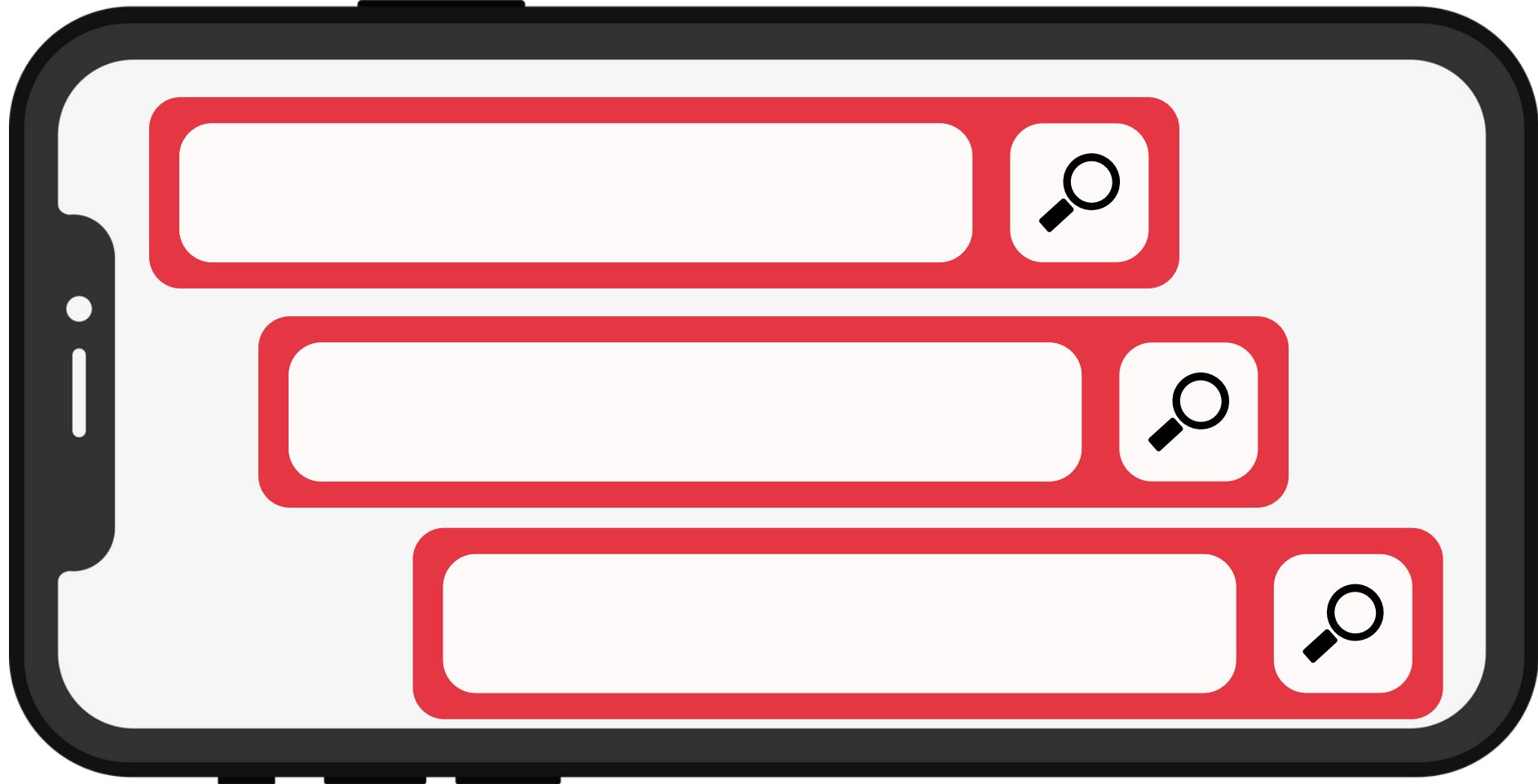
Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



MI PLAN ON



# 4.3. DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA

**DURACIÓN: 15/20 MINUTOS**

Esta actividad se llevará a cabo con **tacto y sensibilidad**, sobre todo porque el alumnado se enfrentará a palabras, frases y acciones negativas que han experimentado en Internet. Algunos de estos ejemplos pueden incluir insultos dirigidos a colectivos concretos, por raza, sexo, discapacidad y, por lo tanto, se consideran discursos de odio, lo que puede suponer que para algunos sea particularmente duro escucharlos. Puede que alguno haya sido víctima de ciberacoso. Hablar de esas experiencias puede resultar angustiante o perturbador. Nos aseguraremos de que el alumnado entienda que el objetivo de la actividad es pensar cómo reaccionar de forma positiva al ciberacoso, y que debatir sobre los comportamientos y los insultos es una forma de lograrlo.

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es el ciberacoso?
  - ¿Qué tipo de palabras o frases utilizan los acosadores en Internet?
  - ¿Responderías a un ciberacosador? ¿Por qué o por qué no?
  - ¿Qué consejo le darías a alguien que sufre acoso en Internet?
  - ¿Cómo podrías ayudar a alguien que sufre acoso en Internet?
- 
- Una de las mejores formas de responder de forma positiva al acoso es contrarrestar las acciones y comentarios negativos con acciones y comentarios positivos.
  - Se pide al alumnado que haga una lista de palabras, frases o acciones que hayan presenciado en Internet cuando alguien se ha portado mal con otra persona.
  - A partir de los ejemplos recogidos, trabajaremos para «darle la vuelta» a una palabra/frase/comportamiento negativo y convertirlo en una palabra/frase/comportamiento positivo.
  - Comentamos cuándo y cómo utilizar estas frases y comentarios positivos en caso de ciberacoso.
  - Recordamos que enviar y compartir mensajes positivos es solo una forma de responder al ciberacoso y que es importante utilizar las herramientas de denuncia para informar de los comportamientos de acoso, así como las herramientas para bloquear/silenciar, con el fin de limitar el contacto. También deben avisar a un adulto de confianza si creen que se está produciendo ciberacoso, ya sea contra ellos mismos u otra persona.



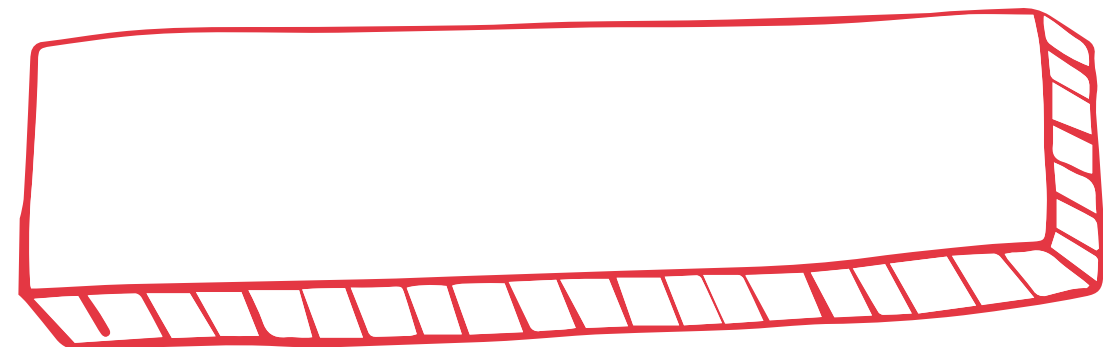
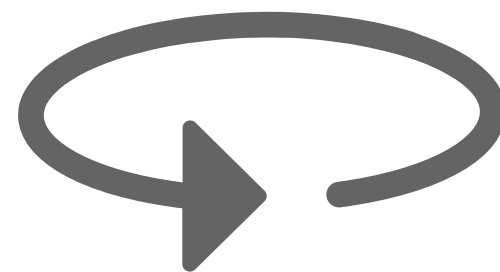
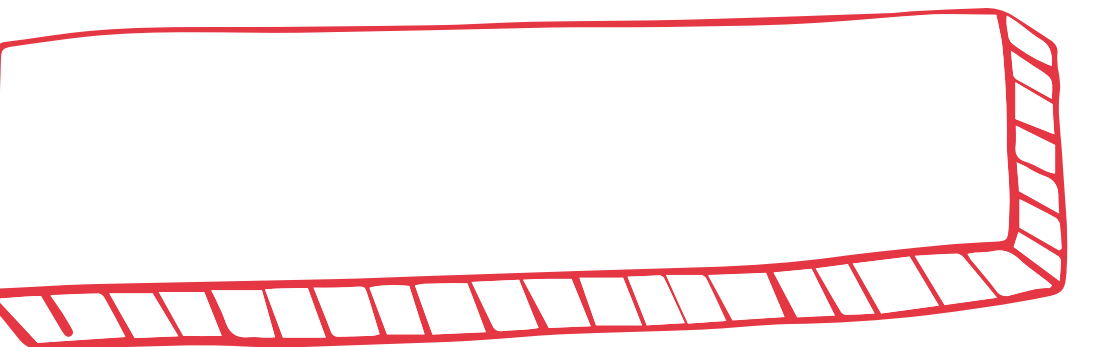
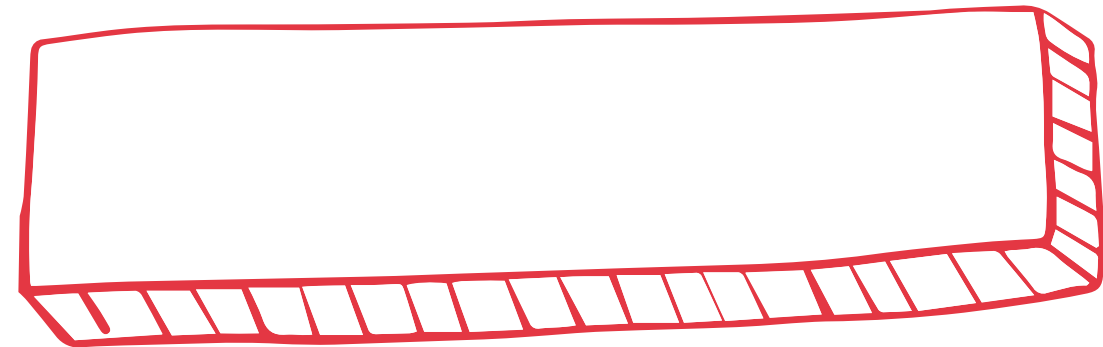
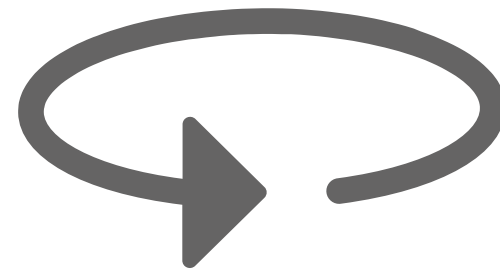
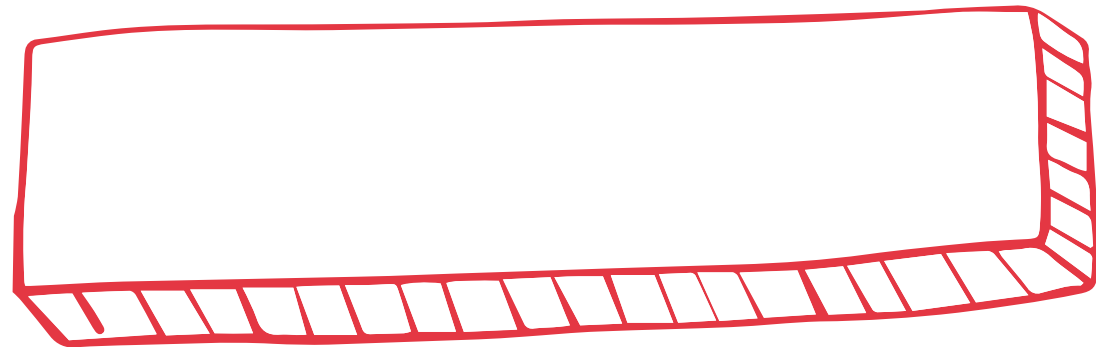
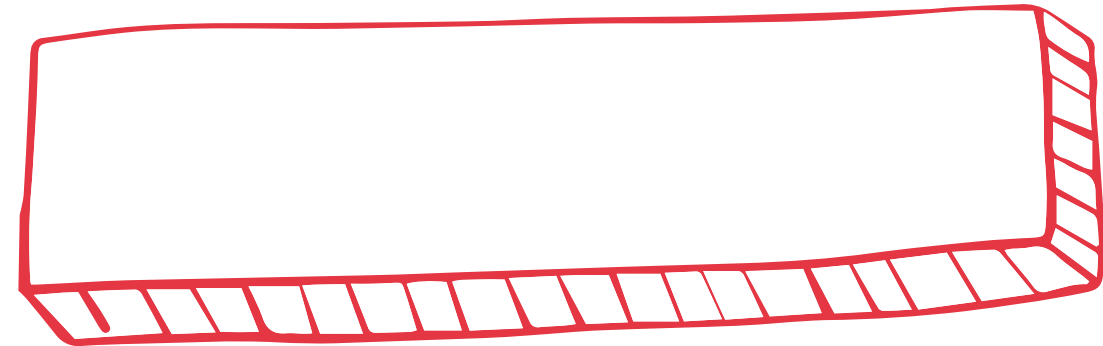
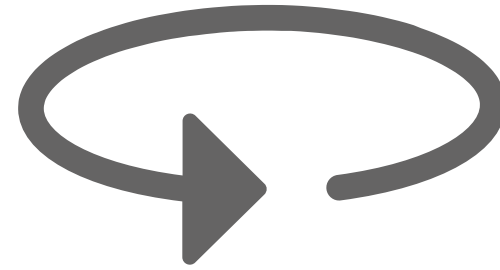
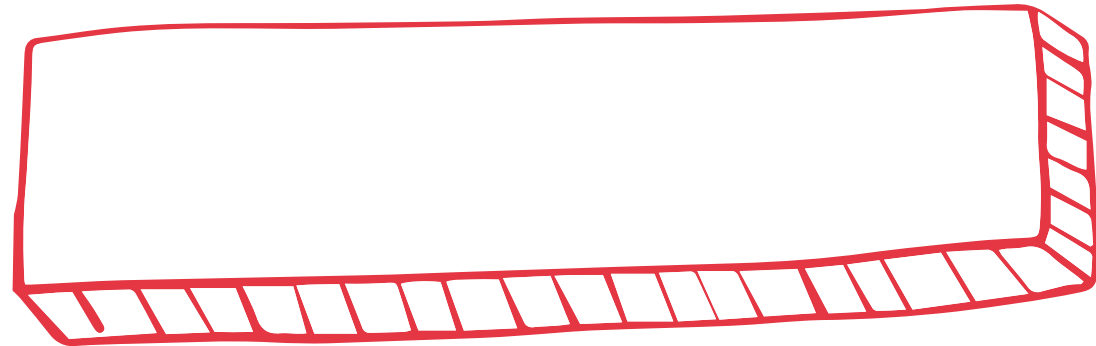
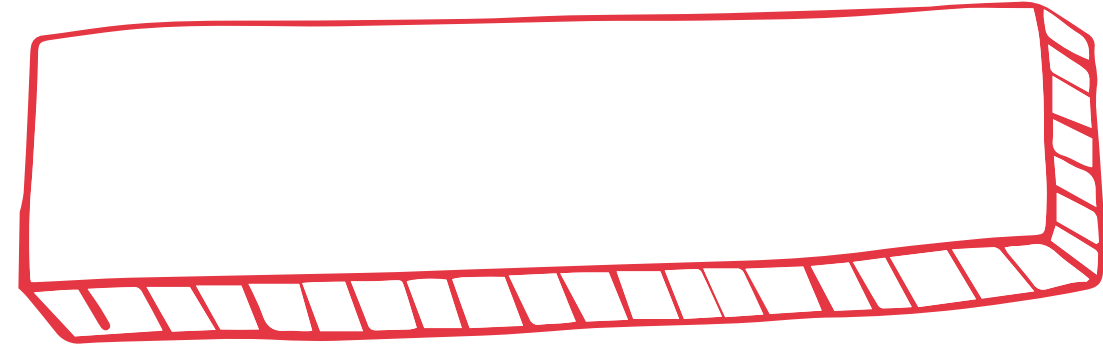
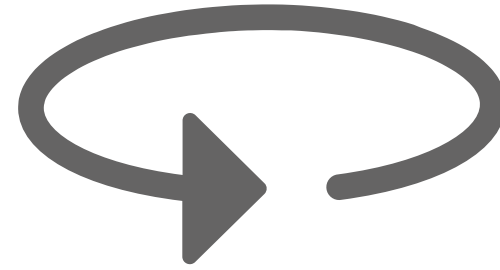
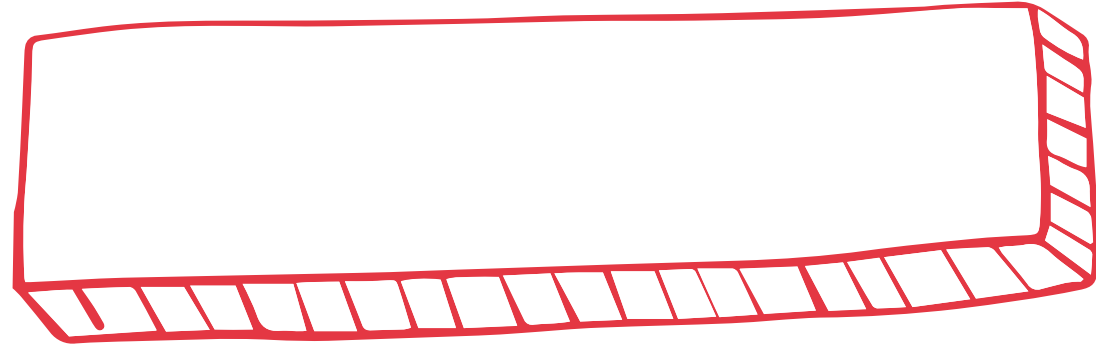
"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
4.3. DARLE LA VUELTA  
A LA TORTILLA



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**





# 5. SALUD Y BIENESTAR

5.1. UN EQUILIBRIO SANO

5.2. UN YO MÁS SANO

5.3. ¿QUÉ RECOMIENDAS?



## 5.1. UN EQUILIBRIO SANO

## 5.2. UN YO MÁS SANO

## 5.3. ¿QUÉ RECOMIENDAS?

### OBJETIVOS

Analizar el uso que hacen de la tecnología e Internet.

Promover los beneficios de las actividades que realizan en internet y en el mundo real, así como la importancia de mantener un equilibrio saludable entre los dos tipos de actividades.

Reflexionar sobre la repercusión de un uso poco sano de Internet y la tecnología para la salud física y mental.

Reflexionar sobre las medidas que pueden adoptarse para limitar un uso poco sano de Internet.

Identificar contenidos y servicios positivos en Internet y decidir si son adecuados o no para determinados grupos de edad.

Evaluar sus servicios favoritos en Internet para recomendárselo a los demás.

### RESULTADOS

Explicar los beneficios de las actividades en Internet y en el mundo real para la salud.

Analizar el uso individual de la tecnología y de Internet para definir un equilibrio saludable.

Identificar la repercusión del uso de la tecnología e Internet en el cuerpo y la mente.

Aplicar estrategias que permitan gestionar los riesgos para la salud cuando se utiliza la tecnología e Internet.

Evaluar la calidad de una aplicación o de un juego favorito.

Reflexionar sobre las características de los contenidos en Internet adaptados a los distintos grupos de edad.

# 5.1.UN EQUILIBRIO SANO

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué te gusta hacer en Internet?
  - ¿Qué actividades e intereses tienes en el mundo real?
  - ¿A qué crees que dedicas más tiempo: a las actividades en Internet o las actividades reales?
  - ¿Cuáles son las ventajas de utilizar Internet y la tecnología?
  - ¿Cuáles son los beneficios de las actividades y las aficiones sin conexión?
  - ¿Cómo crees que es una relación sana con la tecnología?
  - ¿Qué consejo le darías a alguien que siente que no está utilizando la tecnología e Internet de forma sana?
- 
- Se pide al alumnado que hagan una lista de todos sus pasatiempos, aficiones y de lo que les interesa, tanto en Internet como en el mundo real.
  - En el Anexo 1 anotan esos pasatiempos y aficiones en el área correspondiente de la balanza: en Internet (izquierda), en el mundo real (derecha), o en Internet y en el mundo real (centro). En el Anexo 2 podemos ver un ejemplo.
  - Han de contar el número de aficiones en cada área e identificar la más «pesada».
  - ¿Sus actividades están equilibradas? Si creen que su uso de la tecnología y de Internet tiene prioridad sobre sus otros pasatiempos y aficiones, se les animará a reflexionar sobre qué podrían hacer para rectificar esa situación.
  - Si los alumnos/as consideran que sus actividades están bastante equilibradas, se les pide que imaginen qué consejo podrían dar a alguien que tiene dificultades para encontrar el equilibrio adecuado.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
5.1. UN EQUILIBRIO SANO



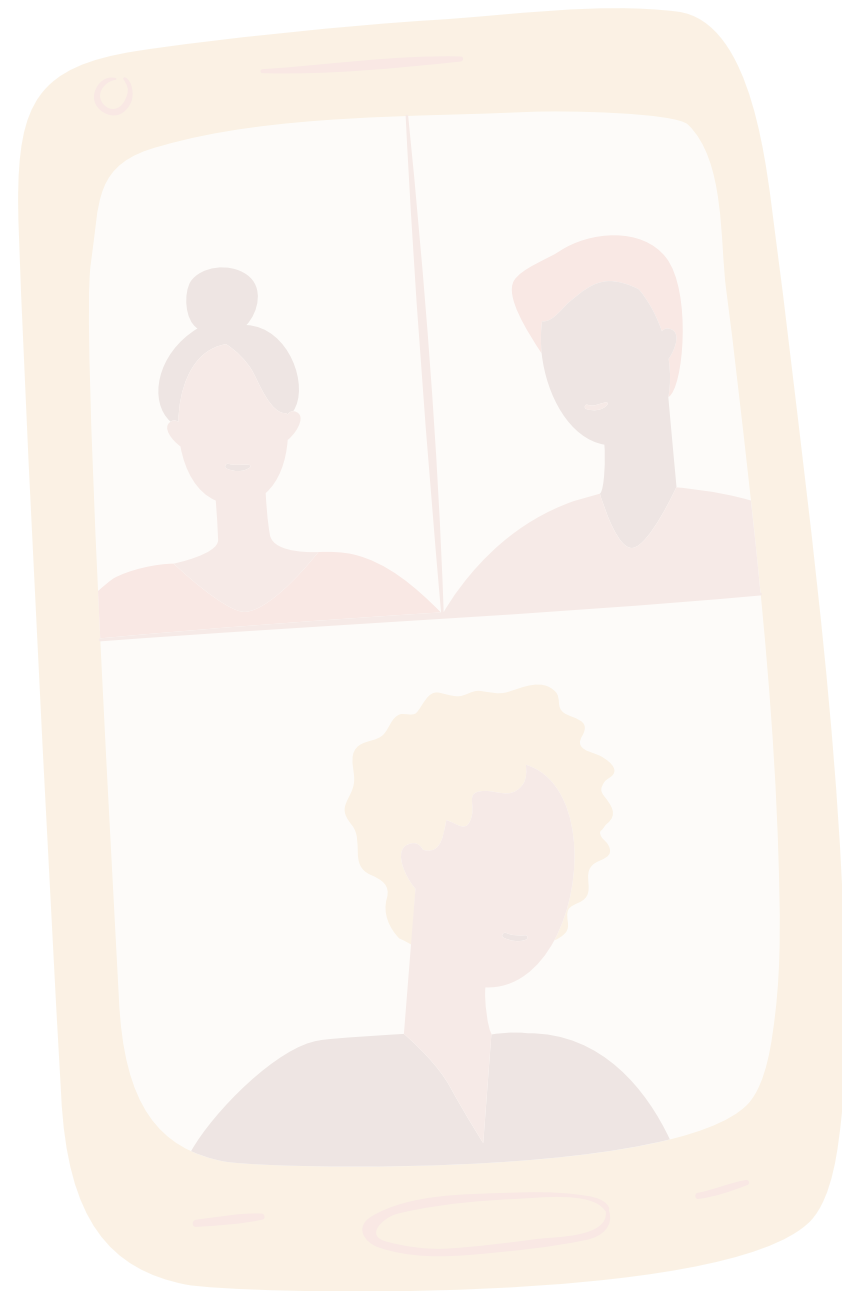
Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



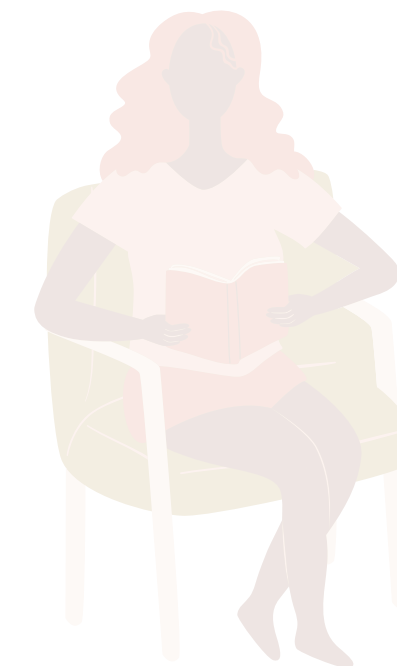
EN INTERNET



EN EL MUNDO REAL



EN INTERNET Y  
EN EL MUNDO REAL



## 5.2.UN YO MÁS SANO

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

### DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Cuánto tiempo pasas en Internet?
- ¿Cómo se sabe que usas demasiado la tecnología?
  - ¿Cómo puede afectar a tu cuerpo?
  - ¿Cómo puede afectar a tu cabeza/emociones?
  - ¿Cómo puede afectar a otras cosas/personas cercanas?
- ¿Qué estrategias conoces para mantener el cuerpo y la mente sanos cuando usas la tecnología?
- En pequeños grupos, según el Anexo 1 el alumnado colaborará para identificar riesgos para la salud relacionado con el uso de la tecnología en cada una de las áreas mencionadas y anotar esos riesgos en la silueta.
- En el Anexo 2, escribirán una posible estrategia para proteger su salud frente a los riesgos/comportamientos presentados.
- Se ponen en común sus estrategias: ¿alguno piensa utilizar esas estrategias en el futuro o ya las ha utilizado con éxito para gestionar el impacto de la tecnología en su salud y bienestar?

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
5.2. UN YO MÁS SANO



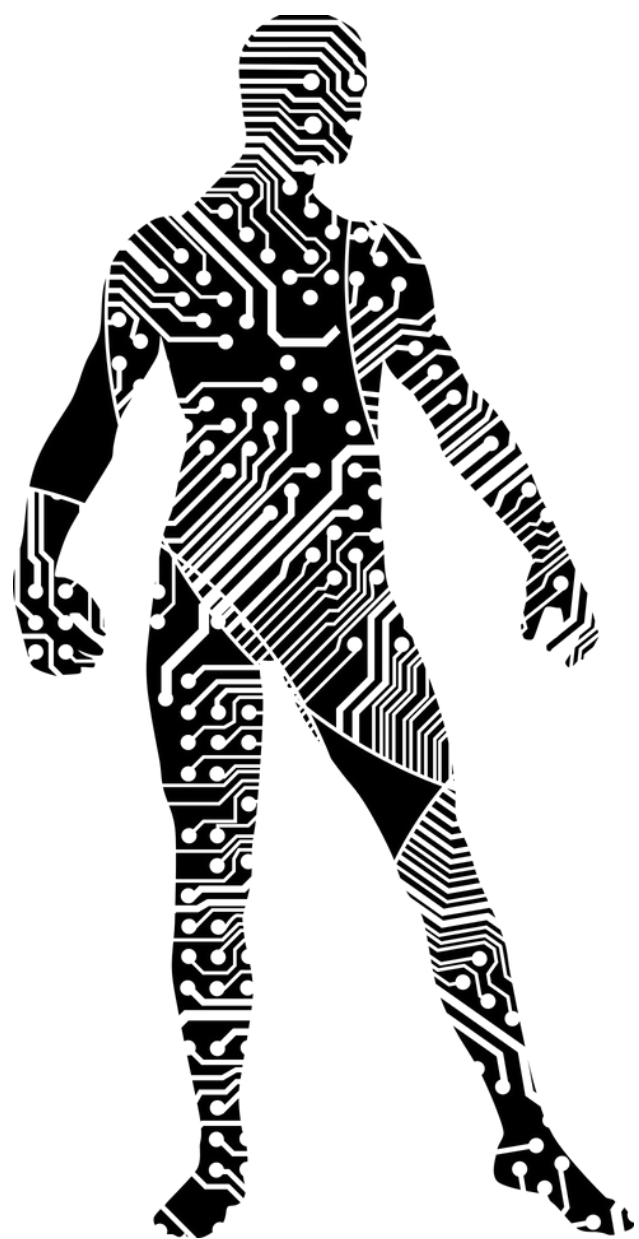
Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



RIESGOS PARA LA SALUD  
RELACIONADOS CON LA  
TECNOLOGÍA



VISTA



HUMOR



SUEÑO



POSTURA



DIETA



CONCENTRACIÓN



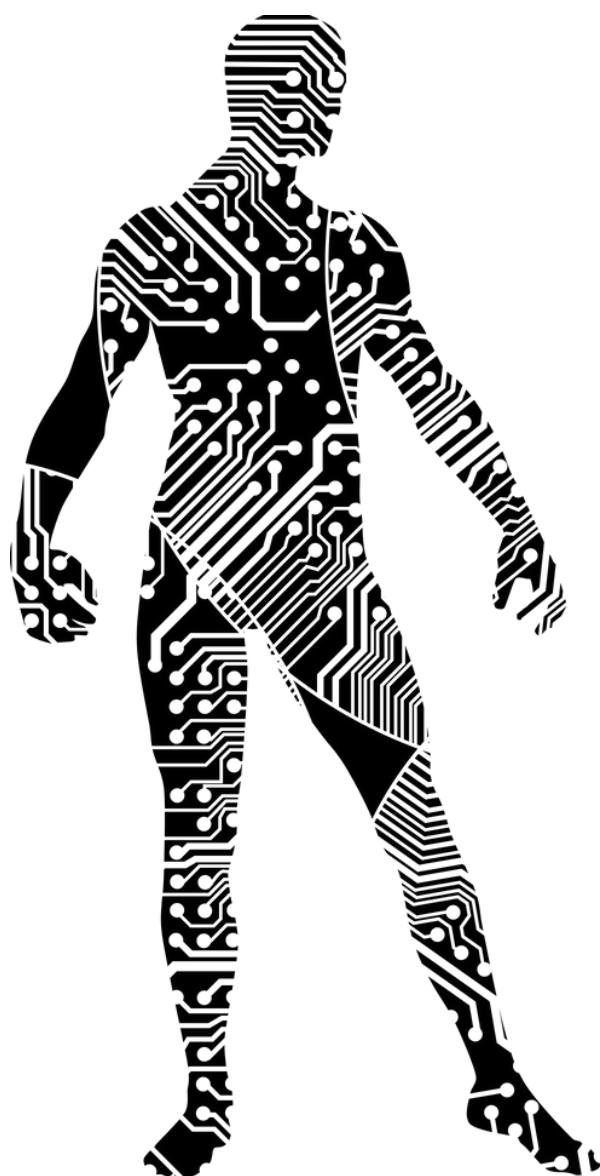
EJERCICIO FÍSICO







ESTRATEGIAS PARA  
PROTEGER LA SALUD FRENTE A  
LOS RIESGOS RELACIONADOS  
CON LA TECNOLOGÍA



VISTA

HUMOR

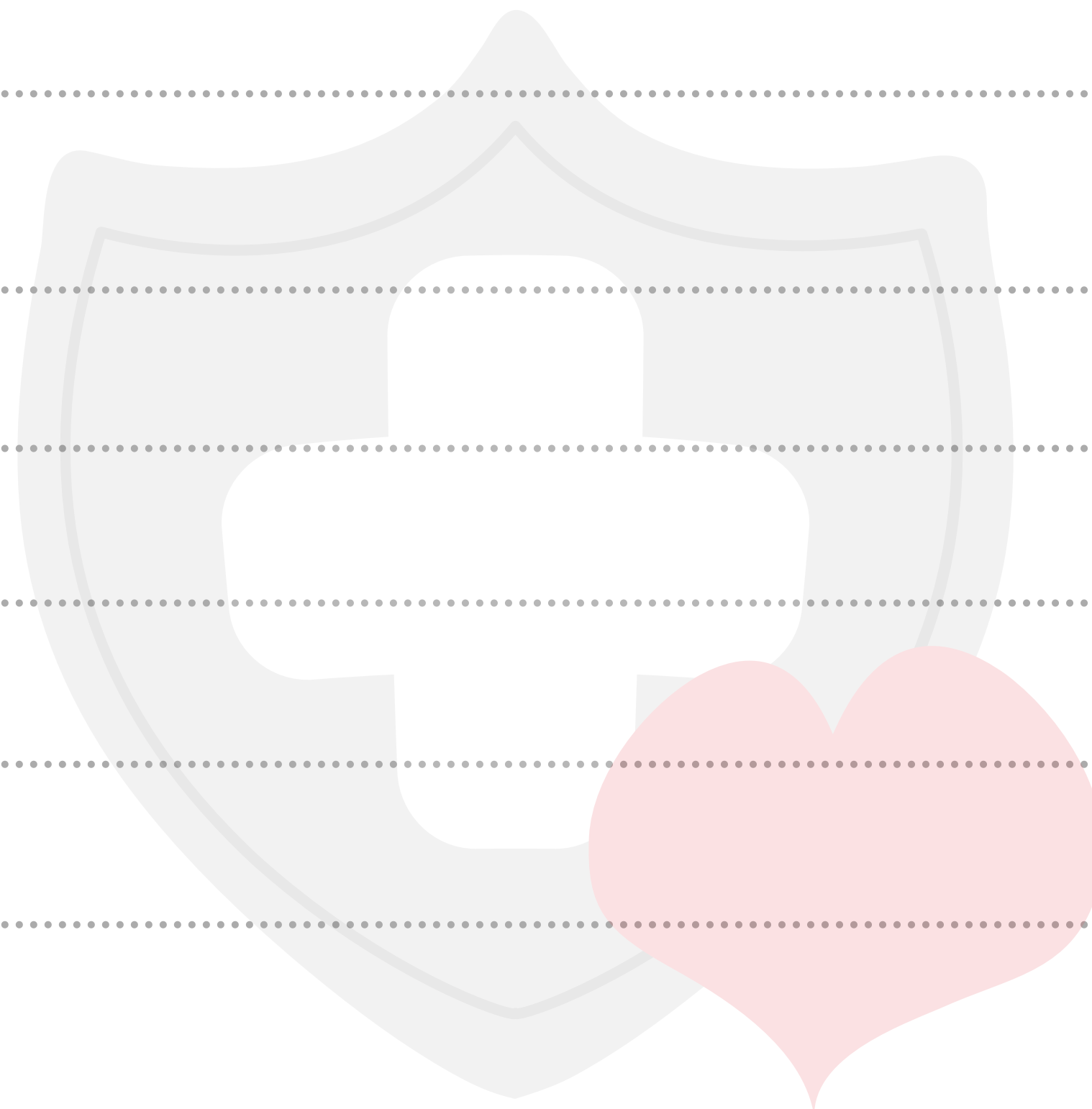
SUEÑO

POSTURA

DIETA

CONCENTRACIÓN

EJERCICIO FÍSICO



## 5.3. ¿QUÉ RECOMIENDAS?

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

### DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Cuáles son vuestras aplicaciones/juegos favoritos? ¿Por qué?
  - ¿Qué aplicación o juego elegiríais si tuvierais que escoger solo uno? ¿Por qué?
  - ¿Hay algo en la aplicación o el juego favorito que no os guste?
  - ¿Qué consejo daríais a alguien que quiere probar vuestra aplicación o juego favorito?
  - ¿Por qué las aplicaciones y los juegos tienen diferentes categorías de edad?
- 
- Cada alumno/a que hace una reseña, según el Anexo 1, de su juego o aplicación favorita, destacando las ventajas y las características positivas del juego o la aplicación, pero también las dificultades o las experiencias negativas que hayan podido tener.
  - Como parte de esa reseña, pídeles que incluyan también entre tres y cinco consejos para las personas que quieran probar el juego o la aplicación. Pueden ser consejos de seguridad o cómo optimizar su experiencia.
  - Para rematar la reseña, pídeles que pongan una nota (de 0 a 10 o con estrellas) e indiquen el rango de edad para el juego o la aplicación.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
5.3. ¿QUÉ RECOMIENDAS?



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



APP/JUEGO FAVORITO



DESCRIPCIÓN



NOTA

PUNTOS POSITIVOS

PUNTOS NEGATIVOS



CONSEJOS





# 6. DESINFORMACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO

6.1. FAKE NEWS

6.2. CIBERODIO



## 6.1.FAKE NEWS

## 6.2.CIBERODIO

### OBJETIVOS

### RESULTADOS

Experimentar con los diferentes elementos de una fake news.

Identificar las características de una fake news.

Reflexionar sobre cómo afecta a la reputación una fake news, las motivaciones, el comportamiento y el bienestar de las personas que crean y experimentan las noticias falsas.

Reflexionar sobre las posibles consecuencias de una fake news para las personas que la ven o la experimentan.

Reflexionar sobre los comentarios que vulneran los derechos humanos en Internet.

Identificar los comentarios de discurso de odio en Internet.

Intervenir ante el discurso de odio en Internet.

Identificar estrategias para responder ante el discurso de odio en Internet.

# 6.1. FAKE NEWS

DURACIÓN: 15/20 MINUTOS

## DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es una fake news?
- ¿Por qué la gente comparte fake news en Internet?
- ¿Cómo saber si una información es falsa?
- ¿Cómo puede esta fake news...
  - ... afectarte emocionalmente?
  - ... afectar a tu comportamiento?
  - ... afectar a la persona o a las personas involucradas?
- ¿Por qué una fake news es más creíble que otra?
- Hablamos sobre las posibles motivaciones para crear y compartir fake news: puede ser una broma, o puede tener como objetivo empañar una reputación, molestar o hacer enfadar a alguien, conseguir que alguien haga algo, estafar a la gente, etc. Recordamos que esto puede conducir a la gente a hacer algo que sea perjudicial o dañino para ellos mismos o para los demás.
- En pequeños grupos el alumnado crea sus propias fake news. Con el Anexo 1, les pedimos el nombre de seis famosos, seis lugares y seis objetos. Anotan todo en las tablas en blanco. El alumnado utilizará un dado de seis caras para elegir las características de sus fake news: tirarán el dado una vez para elegir una persona, una segunda vez para elegir un lugar y así sucesivamente. La última categoría «Acción» tiene opciones predefinidas, pero también podrán decidir lo que la persona dijo o hizo.
- Con los elementos seleccionados, los alumnos/as deben trabajar en pequeños grupos y crear una fake news que integre todos los elementos. En el Anexo 2 hay una plantilla con un título, un subtítulo y espacio para una foto.
- Pedimos a los grupos que compartan sus titulares e invitamos a los demás alumnos de la clase a explicar cómo se sienten, qué acciones emprenderían después de escuchar esa fake news y cómo podría afectar esa fake news a la persona o las personas implicadas.
- Preguntamos si se habrían creído esas fake news si las hubieran leído o visto en Internet.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
6.1. FAKE NEWS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



**Persona**

•	
••	
•••	
••••	
•••••	
••••••	
•••••••	

**Lugar**

•	
••	
•••	
••••	
•••••	
••••••	
•••••••	

**Asunto**

•	
••	
•••	
••••	
•••••	
••••••	
•••••••	

**Acción**

•	Hacer algo «bueno»
••	Hacer algo «malo»
•••	Cometer un error
••••	Cambiar algo
•••••	Anunciar algo importante
••••••	LIBRE ELECCIÓN
•••••••	





"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
6.1. FAKE NEWS



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



ÚLTIMA HORA



SUBTÍTULO



LUGAR

TÍTULO



**NEWS  
TODAY**

## 6.2.CIBERODIO

**DURACIÓN: 15/20 MINUTOS**

Esta actividad se llevará a cabo con **tacto y sensibilidad**, sobre todo porque el alumnado se enfrentará a palabras, frases y acciones negativas que han experimentado en Internet. Algunos de estos ejemplos pueden incluir insultos dirigidos a colectivos concretos, por raza, sexo, discapacidad y, por lo tanto, se consideran discursos de odio, lo que puede suponer que para algunos sea particularmente duro escucharlos. Hablar de esas experiencias puede resultar angustioso o perturbador. Nos aseguraremos de que el alumnado entiende que el objetivo de la actividad es pensar cómo reaccionar de forma positiva al ciberodio, y que debatir sobre los comportamientos y los insultos es una forma de lograrlo.

### DESARROLLO:

Debatimos:

- ¿Qué es el ciberodio?
- ¿Has dicho cosas a través de Internet que no dirías en persona?
- ¿Lo harías si supieras que no puedes ser identificado?
- ¿De cuántas formas de puede "odiar" en Internet? El discurso de odio en Internet son más que palabras: canciones, vídeos, tuits, imágenes manipuladas,...
- ¿Crees que se debe permitir el discurso de odio en internet? ¿La libertad de expresión significa que podemos decir lo que queremos?
- ¿Por qué la gente comparte publicaciones que suscitan discurso de odio sobre los demás?
- ¿Qué sugieres para controlar que tus propias publicaciones no sean ofensivas para los demás?
- ¿Cómo hacer frente al ciberodio? Los Derechos Humanos.

Se pide a los alumnos/as que imaginen que forman parte de un foro en Internet sobre deportes.

Todo el mundo recibirá una nueva "personalidad" y tienen que representar a esa persona sin saber quienes son. Se les puede decir sólo su nombre, no se les dará ninguna otra información más y se evitará que pregunten al resto qué está escrito en sus etiquetas.

En el espacio del aula tendrán que presentarse y saludar al resto. Las conversaciones deben ser breves: los participantes deben intentar saludar a tantos visitantes del foro como sea posible durante el tiempo que disponen. Al encontrarse, los participantes deberán pensar sobre el tipo de cosas que la gente puede decir en Internet. No es necesario que interactúen con los demás como lo harían con su identidad real, pero deben pensar sobre el tipo de opiniones que existe en internet e intentar reproducirlas. Los comentarios desagradables están permitidos: nadie será responsable de un comentario que ha dicho mientras se desarrollaba la actividad.

Pegaremos una identidad en la espalda de cada participante sin que puedan verla según el Anexo 1. Después tomarán nota en el Anexo 2 de las palabras que han usado los/as demás para describir su identidad moviéndose por el aula durante 10 minutos para después hacer una puesta en común.

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
6.2. CIBERODIO



Centro Joven  
**La Salamandra**



- Eva
- 19
- Lesbiana

- Juan
- 20
- Enfermedad mental

- Miguel
- 16
- Campeón Nacional de Matemáticas

- Hugo
- 14
- Venezolano

- Faduma
- 27
- Somalia

- Sonia
- 30
- Desempleada

- José
- 15
- Gitano

- Lisa
- 22
- Camionera

- Rebeca
- 12
- Con dificultades de aprendizaje

- Ana
- 13
- Sorda

- Liana
- 15
- Juega al fútbol

- Ricardo
- 18
- Gay

- David
- 26
- Va en silla de ruedas

- Pedro
- 35
- Desempleado

- Abdul
- 13
- Musulmán

- Luis
- 30
- Limpiador de casas

- Sara
- 25
- Militar

- Jaime
- 16
- Ciego

- Jorge
- 40
- Amo de casa

- Javier
- 19
- Ni estudia ni trabaja

- Marta
- 14
- Discapacidad física

- María
- 20
- Discapacidad intelectual

- Mamadou
- 16
- Senegal

- Laura
- 25
- Cocinera

- Israel
- 15
- Bisexual

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 2  
6.2. CIBERODIO

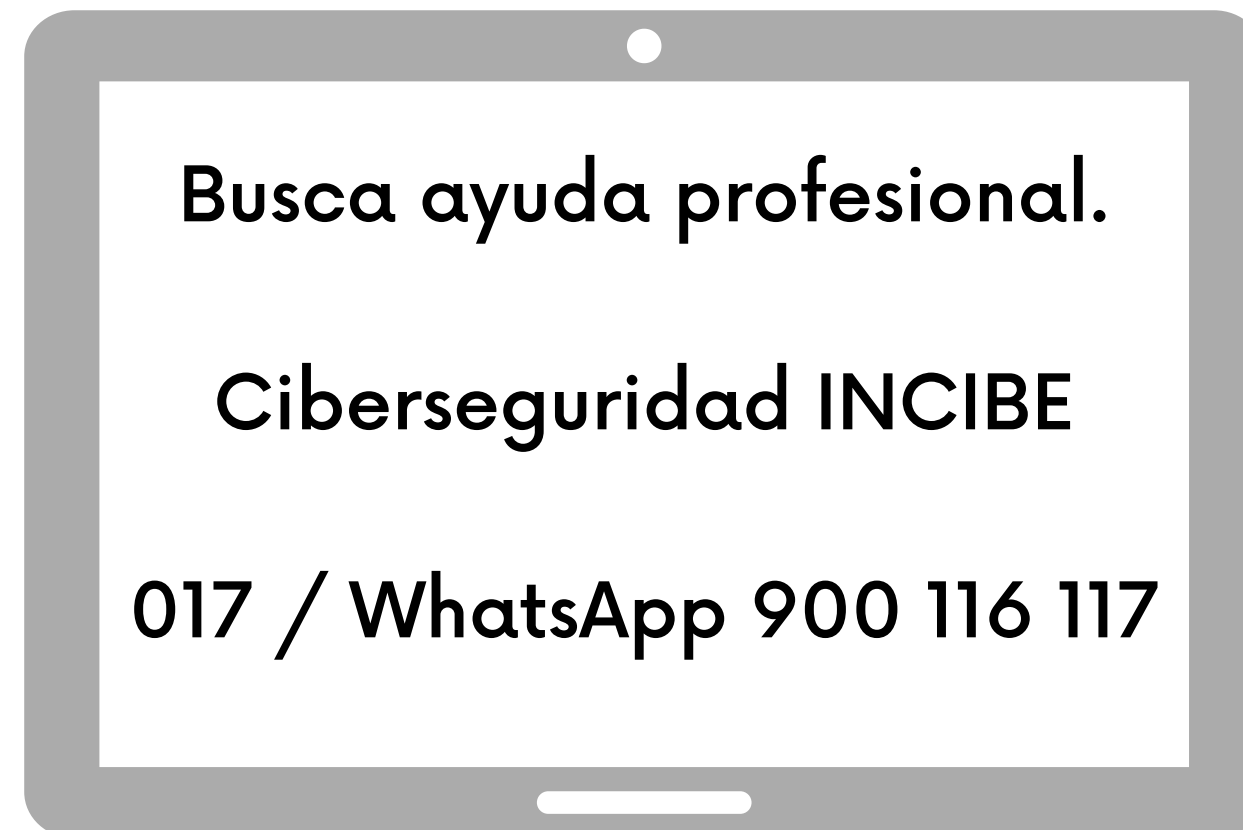
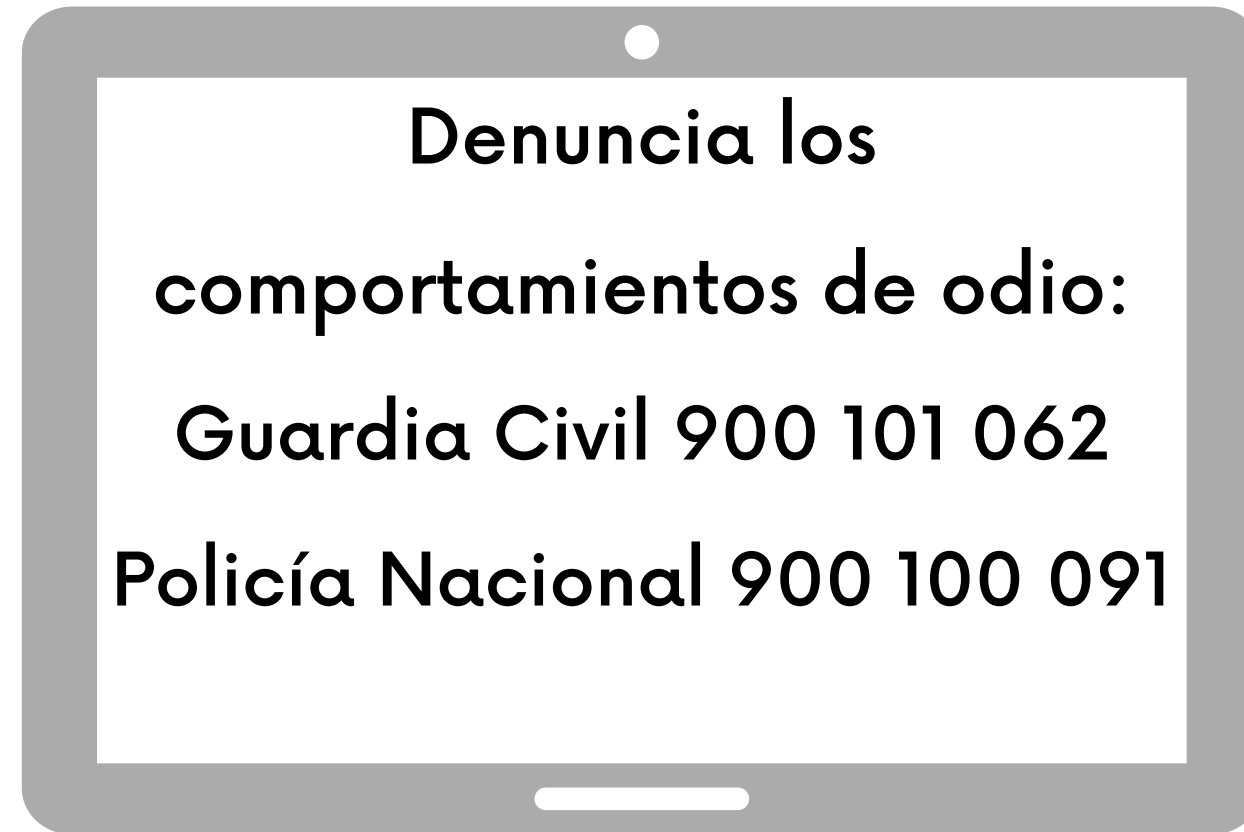
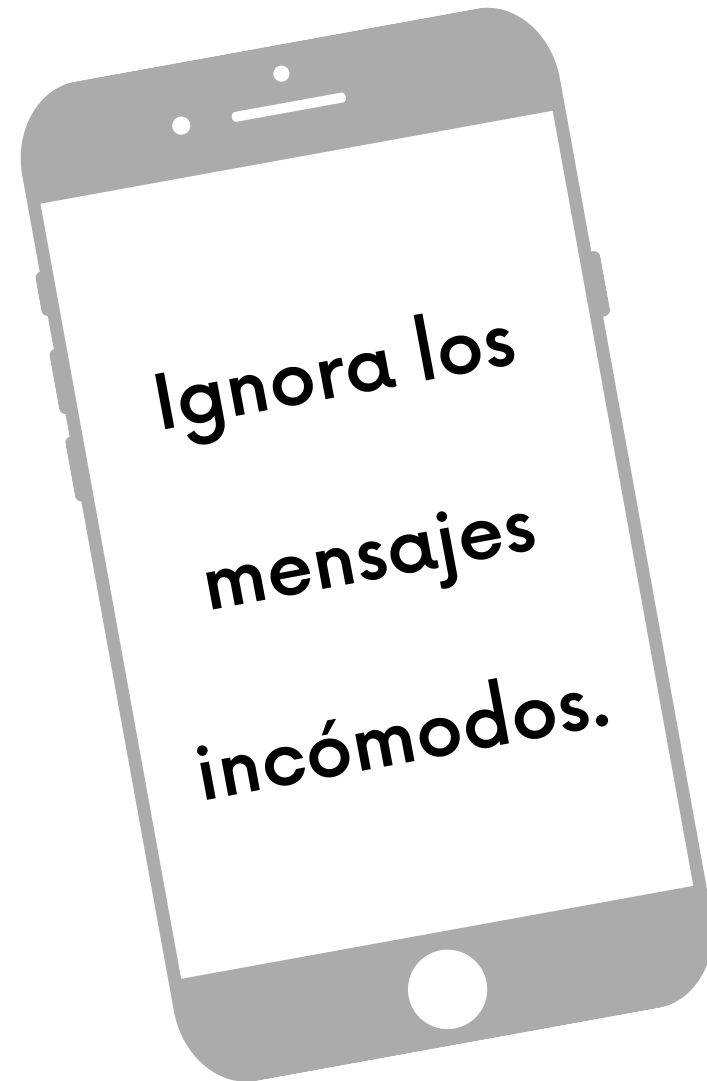


Centro Joven  
**La Salamandra**






RECOMENDACIONES PARA  
PROTEGERSE DEL DISCURSO  
DEL ODIOS EN LAS RRSS



# CATÁLOGO DE TALLERES "VIVIR CON LAS TIC" PARA FAMILIAS Y ADULTOS





## 1. DATOS PERSONALES, REPUTACIÓN E IDENTIDAD

- 1.1. ¿CUÁNTO VALES?
- 1.2. NO DIGAS DEMASIADO



## 2. PRIVACIDAD Y SEGURIDAD

- 2.1. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS
- 2.2. DETECTAR LAS ESTAFAS



## 3. COMPRAS Y DESCARGAS

- 3.1. ¿ACEPTABLE O NO?
- 3.2. UN BUEN TRATO



## 4. COMPORTAMIENTOS POSITIVOS / POTENCIALMENTE PELIGROSO

- 4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET
- 4.2. ¡ÁCTÚA!
- 4.3. UNA MANO AMIGA
- 4.4. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET



## 5. SALUD Y BIENESTAR

- 5.1. ACUERDO FAMILIAR
- 5.2. ¿QUÉ RECOMIENDAS?



## 6. DESINFORMACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO

- 6.1. VERDADERO O FALSO
- 6.2. ¿QUÉ ES UN AMIGO EN INTERNET





# 1. DATOS PERSONALES, REPUTACIÓN E IDENTIDAD

1.1. ¿CUÁNTO VALES?

1.2. NO DIGAS DEMASIADO





## 1.1. ¿CUÁNTO VALES?

### DESARROLLO

- Pregúntale a tu hijo/a qué sabe de los datos personales: ¿qué tipos de datos conoce, cómo se recopilan en Internet?
- Explícale que los datos personales y de uso pueden recopilarse para ofrecer una experiencia en Internet mejor, pero también pueden venderse a los anunciantes por razones económicas.
- Comentad por qué los delincuentes y los hackers están interesados en los datos personales, ya sea para venderlos a otros delincuentes o para acceder a cuentas en Internet que luego venderán por aún más dinero.

Debatimos:

- ¿Para qué sirven los datos personales?
- ¿Qué otros tipos de datos se recogen sobre ti en Internet?
- ¿Por qué las empresas recogen datos sobre ti?
- ¿Quién más podría estar interesado en obtener tus datos personales?
- ¿Qué datos son más útiles para las empresas?
- ¿Qué datos son más útiles para los hackers y los delincuentes?
- ¿Qué consejos darías sobre el intercambio de datos personales con empresas en Internet?
- ¿Qué consejos darías sobre la protección de datos personales frente a los ciberdelincuentes?

Aplicamos el mismo juego de cartas empleado en el la actividad 2.1. de los talleres para el alumnado, mostrándolo para que puedan jugar con sus hijos/as.

## 1.2.NO DIGAS DEMASIADO

### DESARROLLO

- Pregunta a tu hijo/a dónde es probable que se encuentre con desconocidos en Internet.
- Comentad qué tipos de datos personales puede o no puede compartir con desconocidos.
- Coméntale de forma cordial pero firme a qué preguntas personales de desconocidos puede responder.
- Para compartir información personal de forma más segura, es recomendable ampliar o generalizar sus respuestas. Por ejemplo, a la pregunta «¿Dónde vives?», se puede responder: «Vivo en \_\_\_\_\_ (país)».
- Pídele que piense las respuestas a las preguntas del Anexo 1 para limitar la información personal que puede compartir al responder una pregunta o crear un perfil. También puedes formularle tus propias preguntas.
- Lo ideal es que piense en una forma educada y firme de responder «no» a este tipo de peticiones en Internet.
- Recuérdale que hay usuarios que en ocasiones insisten en pedir muchos datos personales, lo que deberá levantar sospechas, y que es mejor terminar la conversación o bloquear/silenciar a un usuario sospechoso en lugar de continuar la conversación. También puede denunciar si hay un usuario sospechoso en la aplicación o el juego y avisar a un adulto de confianza.

Debatimos:

- ¿Dónde es probable que te encuentres con desconocidos en Internet?
- ¿Qué puedes hacer si un desconocido te hace preguntas personales?
- ¿Qué datos personales hay que mantener confidenciales en Internet?
- ¿Cómo puedes decirle «no» a alguien en Internet?
- ¿Qué tienes que hacer si alguien hace algo que te molesta en Internet?

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
1.2. NO DIGAS DEMASIADO



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



¿CÓMO TE LLAMAS?

¿DÓNDE VIVES?

¿A QUÉ ESCUELA VAS?

¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?

¿QUÉ TE GUSTA HACER?

¿QUÉ DEPORTE PRACTICAS? ¿DÓNDE?

¿TIENES E-MAIL O REDES SOCIALES?

¿ME LAS DICES?



## 2. PRIVACIDAD Y SEGURIDAD

2.1. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS

2.2. DETECTAR LAS ESTAFAS



## 2.1. CREAR CONTRASEÑAS SEGURAS

## 2.2. DETECTAR LAS ESTAFAS

### DESARROLLO

Debatimos:

- ¿Por qué son tan importantes las contraseñas?
- ¿Cuándo son seguras?
- ¿Por qué son tan importantes las contraseñas?
- ¿Con quién compartirías tu contraseña? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son las características de una contraseña fuerte?
- ¿Por qué un conjunto de palabras al azar es más seguro que una contraseña simple?
- ¿Por qué es más fácil recordar un conjunto de palabras al azar?

Aplicamos los recursos de la actividad 2.2. del taller 2 para el alumnado Privacidad y seguridad.

- Comenta con tu hijo/a qué sabe de las estafas en Internet. ¿Cómo funcionan? ¿Por qué en Internet hay gente que trata de estafar?
- Explícale que a veces puede ser muy complicado detectar una estafa en Internet: ¡muchos adultos pican! Sin embargo, hay pistas para detectar las estafas y evitarlas.
- Anima a tu hijo o hija a compartir los testimonios que ha escuchado de personas que han recibido mensajes o correos electrónicos de estafadores. También puedes explicarle tus experiencias de intentos de estafa, lo que te ayudó a detectar que no eran mensajes auténticos y las medidas que tomaste para proteger tus datos personales o evitar nuevas estafas del mismo tipo.
- Pregúntale qué consejos daría para evitar las estafas en Internet y mantener las cuentas a seguras. También puedes recordarle que la forma más segura de acceder a una cuenta en Internet es siempre ir al sitio web oficial o utilizar la aplicación oficial en lugar de seguir un enlace de un mensaje o correo electrónico.
- Échale una mano para crear su propio mensaje o correo electrónico de estafa, basándose en las pistas descubiertas durante la actividad.

Utilizaremos como recurso el Anexo 2 de la actividad 2.3. para el alumnado.



# 3. COMPRAS Y DESCARGAS

3.1. ¿ACEPTABLE O NO?

3.2. UN BUEN TRATO





## 3.1. ¿ACEPTABLE O NO?

## 3.2. ¿UN BUEN TRATO?

### DESARROLLO

- Pregúntale a tu hijo/a qué le gusta descargar de Internet. Quizás haya que comprobar qué entiende por descarga.
- Pregúntale por las diferencias entre el streaming y la descarga.
- Hablad sobre los derechos de autor, los contenidos a los que se aplican y por qué son tan importantes.
- Hablad sobre las descargas ilegales y qué es lo que suele descargar la gente de forma ilegal.
- Pídele consejos sobre cómo descargar y hacer streaming de contenidos de forma legal.

Utilizaremos como recursos los Anexos 1,2 y 3 de la actividad 3.1. para el alumnado.

- Comenta con tu hijo/a el concepto de compras en la aplicación o en el juego (también llamadas «microtransacciones») y las loot boxes. Hay que destacar que estas compras se hacen con dinero real.
- Si ya han utilizado las loot boxes, pregúntales cuáles son los pros y los contras de comprar loot boxes u otros contenidos que dependen del azar.
- Habla con tu hijo/a sobre los medios que usan los desarrolladores de las aplicaciones y los juegos para hacer que las loot boxes sean más atractivas y tentadoras para convencer a los jugadores de que las compren.

Utilizaremos como recursos los Anexos 1 y 2 de la actividad 3.2. para el alumnado.

# 4. COMPORTAMIENTOS POSITIVOS / POTENCIALMENTE PELIGROSO

4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET

4.2. ¡ÁCTÚA!

4.3. UNA MANO AMIGA

4.4. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET



## 4.1. COMPROMISOS POSITIVOS EN INTERNET

### DESARROLLO

- Habla con tu hijo/a sobre qué se considera un comportamiento positivo en Internet, qué le ha ocurrido y quién se ha comportado así.
- A partir del Anexo 1, ayúdale a que se comprometa a hacer algo positivo en Internet. Puede colorear y decorar su mensaje de compromiso como quiera.
- Puede comprometerse a ayudar a quien lo necesite (por ejemplo: siempre denunciaré el acoso y los comportamientos inaceptables), a mostrar respeto (por ejemplo: siempre pediré permiso antes de publicar una foto de alguien) o a compartir sus habilidades y conocimientos (por ejemplo: crearé algo para enseñar a los demás). Puede comprometerse a cambiar algo en su comportamiento en Internet (por ejemplo: me lo pensaré dos veces antes de compartir algo en Internet que pueda molestar a otras personas).
- Si es posible, insiste para que asuma un compromiso que beneficie a otros usuarios y que también le beneficie a sí mismo.
- Como familiar, también puedes comprometerte. Reflexiona de qué modo podrías actuar en Internet para ser un ejemplo para tu hijo/a.
- Por separado, cada acción puede parecer insignificante, pero todas estas acciones suman cuando muchas personas hacen lo mismo. A partir del Anexo 2, también podéis comprometeros como familia. Compartid el Anexo 1 y 2 con vuestros amigos, familiares y otras personas cercanas para animarles a comprometerse de forma positiva en Internet.

Utilizaremos como recursos los Anexos 1 y 2 y 3 de la actividad 4.1. para el alumnado.

## DESARROLLO

### 4.2. ¡ACTÚA!

- Pregúntale a tu hijo/a si alguna vez ha sido testigo de ciberacoso. ¿Qué ocurrió? ¿Qué hizo (si es que hizo algo)? Recuerda que cabe la posibilidad de que te cuente algún incidente que desconoces. Es importante apoyarlo y tranquilizarlo si muestra signos de preocupación o malestar cuando se habla del ciberacoso.
- Explícale la importancia de apoyar a las personas que son acosadas o excluidas en Internet.
- Mediante las situaciones del Anexo 1 (o cualquier otra situación que se te ocurra), pregúntale qué haría si fuera testigo de ciberacoso. Si no tiene claro qué puede hacer, utiliza el ¿qué puedes hacer? del anexo para definir el tipo de respuesta que puede dar. Pregúntale si su comportamiento haría que la situación continuara o empeorara (si sigue como mero espectador, si se une al acosador o si adopta otro comportamiento negativo) o si su acción resolvería el problema (como actor).
- Comentad las razones por las que no puede quedarse de brazos cruzados, así entenderá mejor qué puede hacer para ayudar a alguien que sufre acoso. Quizás le dé miedo que el acosador vaya a por él o ella si interviene, que su reputación se vea afectada si ayuda a quien lo necesita, o simplemente no sabe qué se puede hacer. En algunos casos, puede pensar que no es de su incumbencia (por ejemplo, dos amigos que se enzarzan entre sí), pero puede actuar de otra manera.
- También es fundamental ayudar a entender que bloquear a un acosador no siempre resuelve el problema, sobre todo si tu hijo/a no es el objetivo. Simplemente significa que ya no puede ver qué hace el acosador contra otras personas.
- Comentad cuáles son las características de los actores y cómo puede asumir esa función.  
Un actor:
  - no ignora el acoso cuando sabe que está pasando;
  - comprueba que la víctima de acoso está bien;
  - denuncia cualquier acoso a alguien que pueda ayudar.

Preguntas para el debate:

- ¿Qué es el ciberacoso? ¿Qué tipo de palabras o frases utilizan los acosadores en Internet?
- ¿Responderías a un ciberacosador? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Hay alguna situación en la que no deberías intervenir? ¿Por qué?
- ¿Qué consejo le darías a alguien que sufre acoso en Internet? ¿Cómo podrías ayudar a alguien que sufre acoso en Internet?
- ¿Un ciberacosador podría saber que has ayudado a alguien?



## Situaciones

Alguien ha creado un perfil falso y se hace pasar por uno de tus amigos. Dice y hace cosas que hacen quedar mal a tu amigo.	Estás en un grupo. Alguien de tu escuela quiere unirse al grupo pero los demás lo siguen bloqueando. También dicen cosas desagradables sobre esa persona en el grupo.	Tu mejor amigo cree que es divertido enviar mensajes de odio a otras personas en Internet para hacerlas enfadar o molestar.
Alguien de tu escuela sufre acoso en un juego en línea. Los demás se unen contra esa persona y siguen diciéndole cosas malas.	Uno de tus amigos recibe constantemente mensajes con insultos en Internet. Tiene miedo de decírselo a un adulto.	Te das cuenta de que alguien publica constantemente comentarios desagradables en los vídeos que sube tu amigo. Comenta todos los vídeos que hace tu amigo.

## ¿Qué puedes hacer?

Simplemente ignóralo	Decirle algo malo al acosador	Tratar de convencer al acosador de que pare	Discutir con el acosador
Denunciar al acosador	Bloquear al acosador	Decir algo positivo para apoyar a la persona acosada	Borrar tu cuenta
Avisar a un adulto de confianza	Unirte al acosador	Hablar en privado con la persona acosada	Hablar en privado con el acosador



## 4.3. UNA MANO AMIGA

### DESARROLLO

- Pregúntale a tu hijo/a qué puede hacer cuando algo le preocupa o le incomoda en Internet. Puedes sugerir que se trate de evitar la situación, que se utilicen las herramientas disponibles (por ejemplo, botones de bloqueo o denuncia) o que se pida ayuda a otros usuarios.
- Recuérdale que la mejor manera de salir de una situación complicada en Internet es buscar siempre la ayuda de un adulto de confianza. Explícale que puedes ayudarlo a resolver su problema. Muestra tu apoyo también si hay algo que le preocupa o molesta.
- En un papel en blanco, pídele que dibuje el contorno de la mano, o utiliza el [Anexo 1](#). Pídele que escriba, en cada dedo, el nombre de un adulto de confianza o de algún tipo de ayuda a la que pueda recurrir si algo le preocupa en Internet.
- Comentad esa elección. ¿Hay otras personas a las que pediría ayuda en otras situaciones? ¿Por qué?

Preguntas para el debate:

- ¿Qué podría preocuparte en Internet?
- ¿Qué podrías hacer si algo te preocupa en Internet?
- ¿A quién podrías pedir ayuda si algo te preocupa?
- ¿Pedirías ayuda a otras personas en otras situaciones? ¿Por qué?





EN CADA DEDO,  
ESCRIBE EL NOMBRE  
DE ALGUIEN QUE  
PUEDA AYUDARTE  
CUANDO ALGO TE  
PREOCUPE EN  
INTERNET.





## 4.4. MI PLAN DE ACTUACIÓN EN INTERNET

### DESARROLLO

- Comenta con tu hijo/a lo que no le gusta ver o experimentar en Internet, así como las estrategias que conoce para hacer frente a lo que le preocupa o molesta en Internet.
- Elaborad juntos un plan que tenga de 3 a 5 pasos y que aplicará si se encuentra con algo que le asuste o le moleste en Internet.
- Uno de esos pasos es contárselo siempre a un adulto de confianza, pero en función de la edad de tu hijo o hija y de los servicios que utilice en la red, puede que este no sea el primer paso del plan. Cabe la posibilidad de que primero se denuncie o bloquee antes de contárselo a un adulto, lo que puede bastar para resolver el problema. Sin embargo, recuérdale que también debe avisarte a ti o a un adulto de confianza si necesita ayuda, incluso si el problema ya está resuelto.
- Algunos de los pasos pueden requerir algo de indagación, por ejemplo, buscar dónde están las herramientas para denunciar en los juegos y las aplicaciones que utiliza.

Utilizaremos como recursos los Anexos 1 y 2 de la actividad 4.2. para el alumnado.



# 5. SALUD Y BIENESTAR

5.1. ACUERDO FAMILIAR

5.2. ¿QUÉ RECOMIENDAS?



### 5.1. ACUERDO FAMILIAR

- Pregúntale a tu hijo/a cuáles son sus actividades favoritas en Internet: ¿cuándo le gusta hacerlas y durante cuánto tiempo?
- Si ya habéis establecido unas reglas familiares sobre el uso de Internet o la tecnología, coméntalo con tu hijo/a. ¿Qué opina de esas reglas? ¿Comprende por qué las habéis puesto?
- Las reglas de seguridad sobre el uso de Internet y la tecnología son importantes. Sin embargo, los niños/as suelen ser más respetuosos con las reglas cuando ayudan a definirlas y comprenden que esas reglas sirven para protegerles.
- A partir del Anexo 1, llegad a un acuerdo en familia sobre el uso de Internet y los dispositivos electrónicos.
- Llegar a un acuerdo familiar es una buena forma de comentar con tu hijo/a cómo usa Internet y la tecnología, qué es lo más adecuado para su edad y qué hacer si algo le preocupa o molesta.
- También podéis llegar a un acuerdo para un tipo concreto de actividad social como el uso positivo de las redes sociales o el comportamiento en los juegos en Internet.
- Siempre que puedas, elogia su comportamiento positivo, respetuoso y seguro en Internet. Cualquier sanción prevista en el acuerdo debe ser acorde y tiene que haberse debatido antes con tu hijo/a para que queden claras las expectativas.

Preguntas para el debate:

- ¿Qué te gusta hacer en Internet?
- ¿Cuál es tu aplicación o juego favorito? ¿Por qué?
- ¿En qué momento te gusta más usar la tecnología/navegar por Internet?
- ¿Qué es aceptable hacer o no en Internet?
- ¿Qué consejos darías para mantener la seguridad en Internet?
- ¿Qué consejos darías para usar la tecnología de forma segura?
- ¿Qué debería hacer la familia para que todos nos sintamos seguros en Internet?
- ¿Qué ocurrirá si un miembro de la familia no respeta el acuerdo?

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
5.1. ACUERDO FAMILIAR



Centro Joven  
**La Salamandra**



PACTO PARA EL BUEN USO DE MIS REDES SOCIALES  
[HTTPS://WWW.IS4K.ES/MEDIACION-PARENTAL](https://www.is4k.es/mediacion-parental)



ACUERDO FAMILIAR

[HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1MKU5AP4DFK5BKI3TYUYTELVTIK9S4S1H/EDIT#SLIDE=ID.P4](https://docs.google.com/presentation/d/1MKU5AP4DFK5BKI3TYUYTELVTIK9S4S1H/edit#slide=id.p4)

**PACTO PARA EL BUEN USO DE MIS REDES SOCIALES**

En \_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**INTERVENIMOS:**

(padres/madres) como **administradores del perfil** de la red social.

(hijo/a), como **usuario/a del perfil** de la red social.

**¡NOS COMPROMETEMOS A UTILIZAR LAS REDES SOCIALES DE MANERA SEGURA Y RESPONSABLE DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES!**

Crearemos juntos un perfil para la red social \_\_\_\_\_

- Estableceremos una **contraseña segura**, que solo nosotros, padres e hijos, debemos conocer. **Esta contraseña tendrá:**
  - Letras minúsculas
  - Mayúsculas
  - Números
  - Símbolos
- Configuraremos las **opciones de privacidad** que consideremos más convenientes:
  - Perfil privado o modo restringido.
  - Permitir comentarios de:  Todos  Solo de la lista de amigos  Nadie
  - Permitir mensajes privados de:  Todos  Solo de la lista de amigos  Nadie
  - Control del tiempo.
  - Otros ajustes: \_\_\_\_\_
- Entiendo que **los administradores** de mi perfil **son mis padres**, por lo que pueden supervisar mi actividad, saber con quién me relaciono y ver qué publico.

**HORARIOS Y ESPACIOS DE USO**

- El **tiempo máximo** de utilización es de \_\_\_\_\_ minutos cada \_\_\_\_\_ día/ \_\_\_\_\_ semana y dentro de este horario \_\_\_\_\_, siempre después de haber cumplido con las responsabilidades diarias, estudio y tareas domésticas.
- Puedo **utilizar** las redes sociales en los **siguientes espacios** \_\_\_\_\_ (recomendado evitar espacios privados como el dormitorio, el baño o la zona de estudio).
- Si se plantea una **excepción**, lo hablamos juntos y decidimos.

**PRIVACIDAD, RESPETO Y RESPONSABILIDAD EN LAS REDES SOCIALES.**

- Escogeremos un **nombre** para nuestro perfil, evitando que sea nuestro nombre real.
- Decidiremos juntos qué clase de **imagen de perfil** puedo mostrar.
- Sobre las publicaciones, **me comprometo a:**
  - Pensar antes de publicar** porque lo que se comparte en Internet pasa a ser público, lo puede ver cualquiera y una vez publicado, **no se puede rectificar**.
  - No compartir imágenes íntimas**, o que muestren demasiada información sobre mí o mi familia (por ejemplo, mi calle, mi centro educativo o mi rutina diaria).
  - Pedir permiso** a los demás **antes de compartir** una imagen en la que aparezcan.
  - No utilizar** una publicación, comentario o mensaje **para hacer daño** a otra persona, burlarme o humillarla.
- En mi lista de amigos/as **solo debo añadir a quien conozco** en persona y es de mi confianza, como mis amigos o familiares, y siempre con el permiso de mis padres.
- NUNCA doy datos personales:** ni nombre, dirección, lugares donde solemos estar (como el centro educativo o las extraescolares), número de teléfono, etc.
- Si alguien me molesta** con una publicación, un comentario o un mensaje, **lo comentamos en familia**.
- Dedicaremos un tiempo a **conocer las opciones de bloqueo y denuncia** para utilizarlas siempre que consideremos que una publicación o un usuario es inapropiado o peligroso.

**REPARTIMOS BIEN NUESTRO TIEMPO**

- Cuando esté con otras personas**, les prestaré atención y **mantendré mi móvil en silencio**, y fuera de mi vista para que no nos moleste.
- Las redes sociales no son el centro de mis relaciones sociales**, solo es un espacio más donde puedo hablar con mis amigos/as o entretenerme en mis ratos libres.
- Hay tiempo para todo:** los estudios, mis aficiones y mis tiempos de ocio, ya que la clave está en concentrarme y aprovechar el tiempo.
- Si no cumplo** con alguna de estas condiciones, las consecuencias serán: \_\_\_\_\_
- Y si tenemos dudas o problemas** podemos llamar a la **Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE 017** o visitar su página web: [www.is4k.es/ayuda](http://www.is4k.es/ayuda).

**FIRMADO:**

Acuerdo firmado por... (nombres)

Este acuerdo abarca las actividades siguientes:

Acordamos que...

Si alguien no respeta el acuerdo...

Este acuerdo es válido...

Firmas:

## DESARROLLO

### 5.2. ¿QUÉ RECOMIENDAS?

- Pregunta a tu hijo/a cuáles son sus aplicaciones y juegos favoritos y por qué. ¿Qué aplicación o juego elegiría si tuviera que escoger solo uno?
- Con tu hijo/a, haced una reseña sobre su juego o aplicación favorita, destacando las ventajas y las características positivas del juego o la aplicación, pero también las dificultades o las experiencias negativas que haya podido tener.
- ¡Que vuele la imaginación! La reseña puede ser por escrito, un audio o un vídeo, o utilizad otro método visual.
- Pídele que explique cómo se siente cuando utiliza ese juego o aplicación (tanto si esos sentimientos son positivos como negativos) y por qué se siente así.
- Como parte de la reseña, pídele que incluya también de tres a cinco consejos para las personas que quieran probar el juego o la aplicación. Por ejemplo, pueden ser consejos de seguridad o cómo optimizar su experiencia.
- Para concluir la reseña, pídele que ponga una nota (de 0 a 10 o con estrellas) e indique el rango de edad para el juego o la aplicación.
- Cuando lo comentéis, ayúdale a entender por qué los juegos y las redes sociales, a veces, están reservados a determinadas categorías de edad.

Preguntas para el debate:

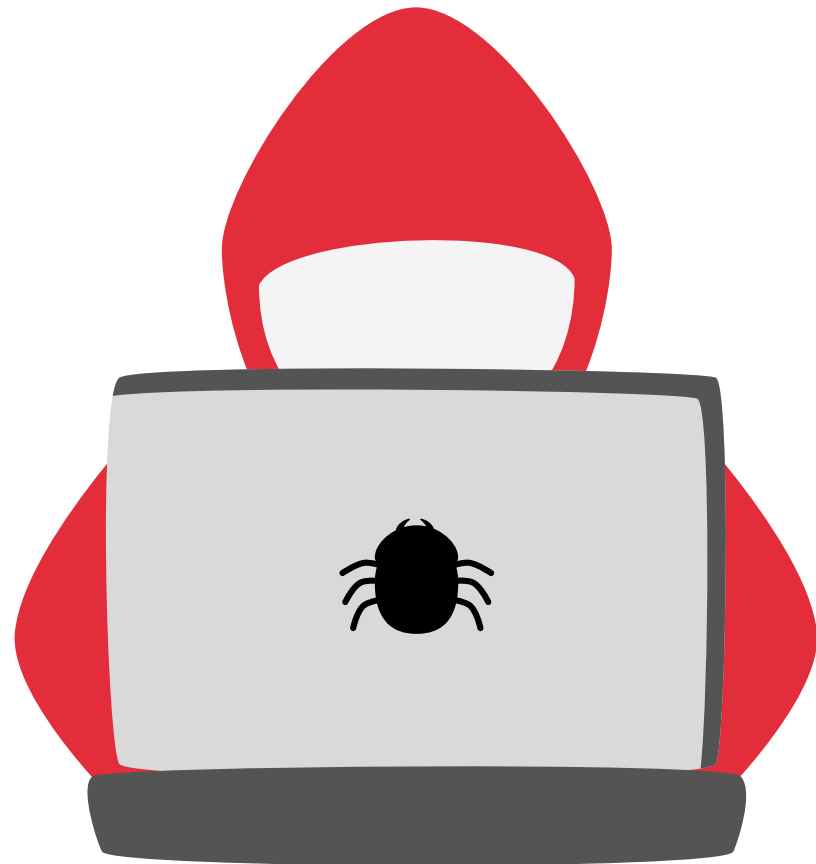
- ¿Cuáles son tus aplicaciones o juegos favoritos? ¿Por qué?
- ¿Qué aplicación o juego elegirías si tuvieras que escoger solo uno? ¿Por qué?
- ¿Hay algo en la aplicación o el juego favorito que no te guste?
- ¿Qué consejo darías a alguien que quiere probar tu aplicación o juego favorito?
- ¿Por qué las aplicaciones y los juegos tienen diferentes categorías de edad?
- ¿Qué juegos o aplicaciones son adecuados para tu edad? ¿Por qué?

Utilizaremos como recurso el Anexo 1 de la actividad 5.3. para el alumnado.

# 6. DESINFORMACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO

6.1. VERDADERO O FALSO

6.2. ¿QUÉ ES UN AMIGO EN INTERNET





### 6.1. ¿VERDADERO O FALSO?

- Comenta con tu hijo/a cómo reconoce los contenidos verdaderos o falsos en Internet.
- Pregúntale por qué la gente miente en Internet (sobre otros o sobre sí misma) y si la popularidad influye en la verosimilitud de los contenidos (por ejemplo, si un famoso o un personaje público dice algo, ¿es más «verdadero?»).
- Pregúntale qué le gusta hacer en Internet: debe decir tres cosas verdaderas y una falsa. Si queréis, puede utilizar el [Anexo 1](#) para anotar sus ideas.
- Pídele que lea en voz alta sus cuatro afirmaciones (en cualquier orden). ¿Sabrías adivinar la afirmación falsa?
- Repite el juego con tus propias afirmaciones: ¿tu hijo/a logra identificar tu mentira?
- Comentad cuáles son los indicios para descubrir las declaraciones falsas (por ejemplo, dudar antes de decir una mentira, que el tono de voz o el ritmo de habla sean diferentes, un gesto que te delate). ¿Esos indicios pueden utilizarse en Internet? ¿Por qué o por qué no?
- Recuérdale que es bastante complicado distinguir lo verdadero de lo falso en Internet, sobre todo si alguien está expresando una opinión en lugar de un hecho.
- Comentad qué se puede hacer si no está claro si lo que dice alguien es verdadero o no:
- Si estas afirmaciones se refieren a un hecho, comprobar en otros sitios web si esa información concuerda.
  - Buscar el consejo de otra persona, como un adulto de confianza.
  - Reflexionar sobre lo que ha dicho esa persona y por qué lo ha dicho.
  - Recordar que las personas no siempre son lo que dicen ser en Internet.

Preguntas para el debate:

- ¿Qué cosas consideras que son verdaderas en Internet?
- ¿Qué cosas consideras que son falsas en Internet? ¿Cómo lo sabes?
- ¿Cuál es la diferencia entre un hecho y una opinión?
- ¿Por qué hay gente que miente en Internet?
- ¿Sabrías identificar si alguien miente sobre sí mismo en Internet? ¿Cómo?
- Si alguien es famoso o popular, ¿lo que dice siempre tiene que ser verdad?
- ¿Se puede confiar más en los amigos que en los desconocidos? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Qué consejos darías para saber si una persona es de confianza en Internet?



"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
6.1. ¿VERDADERO O FALSO?



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Centro Joven  
**La Salamandra**



LO QUE ME GUSTA HACER EN INTERNET

<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	

LO QUE ME GUSTA HACER EN INTERNET

<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	

## 6.2. ¿QUÉ ES UN AMIGO/A EN INTERNET?

### DESARROLLO

- En el Anexo 1 aparece un diagrama de Venn. Nombra un círculo «Amigos del mundo real» y el otro «Amigos en Internet». Pídele a tu hijo/a que escriba en el círculo correspondiente los nombres de las personas con las que habla. Si habla con amigos dentro y fuera de Internet (por ejemplo, compañeros de clase, familiares, etc.), deberá escribir los nombres de esas personas en la intersección de los dos círculos.
- Hazle preguntas sobre todas las personas que ha puesto en el círculo de «amigos en Internet».
  - ¿Dónde se comunica con ellos?
  - ¿Qué sabe de ellos?
  - ¿Confía en ellos? ¿Por qué o por qué no?
- Comentad cuáles son los riesgos de hablar con gente que conoces de Internet.
- Pídele que dé consejos sobre cómo hablar de forma segura con otros usuarios.

Preguntas para el debate:

- ¿En qué te basas para decir que alguien es tu amigo?
- ¿Qué es un amigo en Internet?
- ¿Cuál es la diferencia entre un amigo del mundo real y un amigo en Internet?
- ¿En qué se parecen un amigo del mundo real y un amigo en Internet?
- ¿En qué hay que pensar cuando hablas con alguien en Internet?
- ¿Cómo mantenerse seguro cuando se habla con alguien en Internet?

"VIVIR CON LAS TIC" ANEXO 1  
6.2. ¿QUÉ ES UN AMIGO  
EN INTERNET?

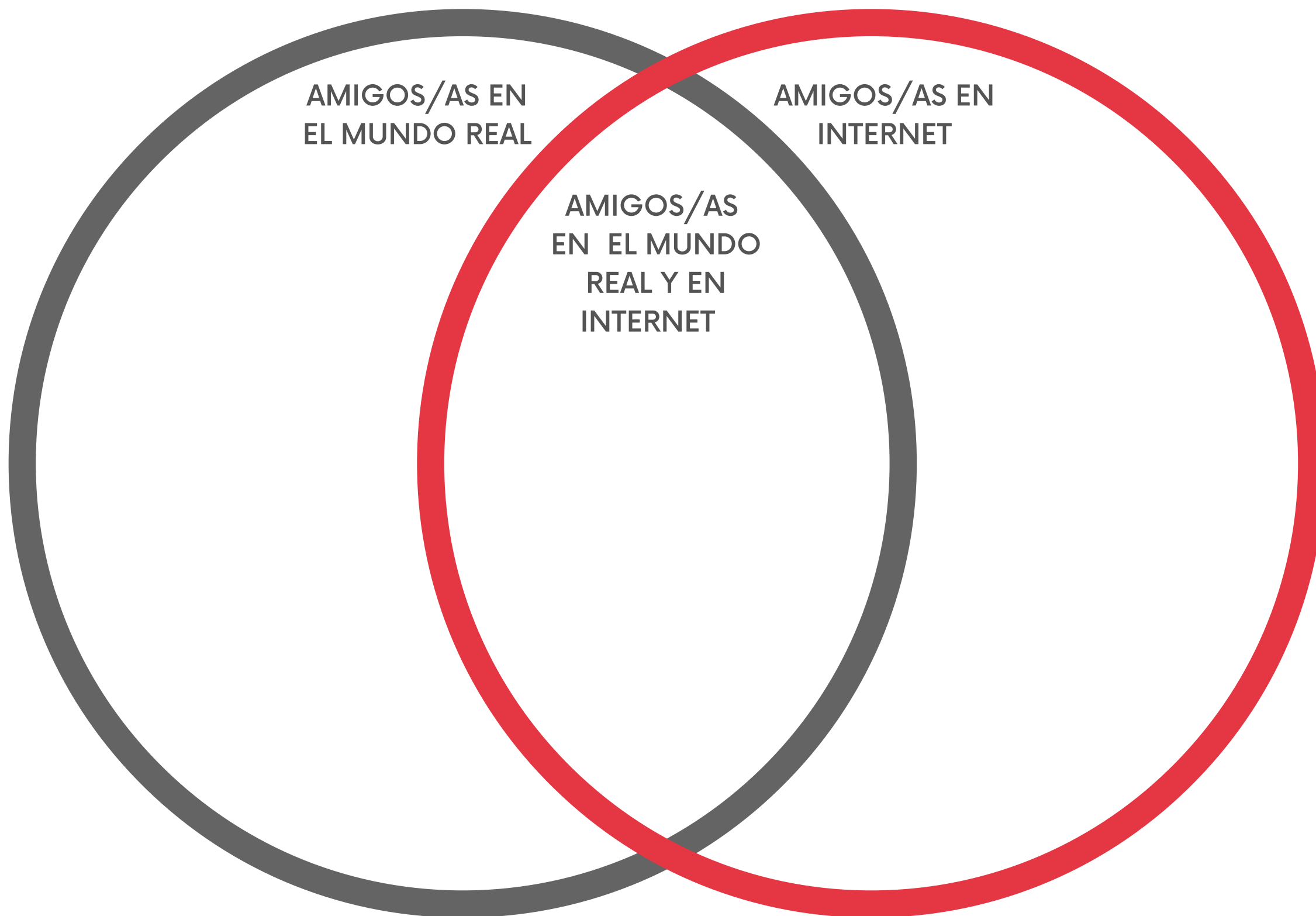


Ayuntamiento  
de Sigüenza



Ciudades  
Amigas  
de la Infancia

Centro Joven  
**La Salamandra**





# WEBS CONSULTADAS





### INTERNET SEGURA FOR KIDS

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



### LA ESCUELA DE LAS REDES SOCIALES

<https://schoolofsocialnetworks.org/es/>



### GUÍA BREVE ORIENTACIONES PARA COMBATIR EL DISCURSO DE ODIO EN INTERNET A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EN DERECHOS HUMANOS

<http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/10/orientacionesnohate-folleto-junio2019artefinal1.pdf>



### PANTALLAS AMIGAS

<https://www.pantallasamigas.net/>



Ayuntamiento  
de Sigüenza



Ciudades  
Amigas  
de la Infancia

# Centro Joven La Salamandra



**CENTRO DE INFORMACIÓN JUVENIL "LA SALAMANDRA". CONCEJALÍA DE JUVENTUD. AYUNTAMIENTO DE SIGÜENZA**

Paseo de la Alameda, s/n. 19250, Sigüenza, Guadalajara.  
949393881 / [centrojuvenil@siguenza.es](mailto:centrojuvenil@siguenza.es) / [@esalamandrajoven](https://www.instagram.com/esalamandrajoven)  
<https://lasalamandrasiguenza.wordpress.com/>