

GUÍA PARA ESTUDIANTES ENDING

ICT & Early School Leaving. Developing a New Methodology to Empower Children in Digital Wellbeing and Critical Thinking

TECHNICAL COORDINATION:

Fundación MAPFRE

Alicia Rodríguez Díaz / Javier Bravo

Policía Nacional: Unidad Central de Participación Ciudadana

Stiftung Digitale Chancen: Sandra Liebender

PantallasAmigas: Jorge Flores / Gemma Martínez

CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto: Clara Sarmento / Luciana Oliveira

EDITORIAL COORDINATION:

Sandra Liebender

Edición: Míriam López

Diseño y maquetación: Cyan, Proyectos Editoriales, S.A.

Fotografías: shutterstock.com

© Policía Nacional

© Stiftung Digitale Chancen

© PantallasAmigas

© CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto 2022

© Fundación MAPFRE

Paseo de Recoletos, 23. 28004 Madrid (España)

www.endingproject.eu

Guide for students. Ending.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

ÍNDICE

1. El proyecto	5
2. Convertirse en “rolending”	7
3. Cómo usar esta guía	11
4. Cómo impartir un taller	13
Preparación	14
2 Impartición	15
3 Seguimiento.	16
5. Abuso de las TIC. Salud y bienestar	17
Introducción	17
Taller	21
6. Ciberacoso y seguridad	25
Introducción	25
Taller	28
7. Mal uso de las tecnologías digitales conectadas	33
Introducción	33
Taller	38
8. Desinformación y pensamiento crítico	43
Introducción	43
Taller	46

9. Contenidos sobre los derechos del niño* en el entorno digital 51
Introducción 51
Taller 53

1. EL PROYECTO

El abandono escolar temprano es, desde hace años, uno de los problemas más graves a los que se enfrenta el sistema educativo en los diferentes países de la Unión Europea. Entre los factores que más inciden actualmente en las tasas de abandono escolar se encuentran los relacionados con el mal uso de las nuevas tecnologías y los riesgos que conlleva la exposición a un entorno digital al que están expuestos los jóvenes, como tú, desde una edad cada vez más temprana.

La misión del proyecto ENDING es conocer y superar los riesgos que entrañan las tecnologías conectadas con la ayuda de tu participación activa, ya que terminar la ESO y saber manejarse adecuadamente en un mundo digital es fundamental para tu futuro. Pero, ¿quién está detrás de ENDING? Somos cinco organizaciones de tres países miembros de la Unión Europea: Fundación MAPFRE, Policía Nacional y PantallasAmigas de España, CEI ISCAP (Politécnica de Porto) de Portugal y Stiftung Digitale Chancen de Alemania.

Los dispositivos digitales y su uso forman parte de nuestras vidas, facilitando nuestras rutinas diarias y nuestras relaciones interpersonales. Sin embargo, eso no significa que se haga de forma segura y

ENDING

responsable, ni que se conozcan las consecuencias que pueden derivar de un uso nocivo para las personas jóvenes (como tú y tus amistades); de hecho, si nos paramos a pensar, es probable que conoces a personas de tu clase o de tu entorno que dedican a Internet (redes sociales, videojuegos...) el tiempo que deberían dedicar a estudiar, a dormir o a realizar otras actividades de ocio no digitales. Y, seguramente, alguno de ellos no vea en esta situación un problema, ¿a que sí?. Pues permítenos que seamos muy claros: sí lo es. De continuar con este comportamiento, esta persona podría sufrir una disminución del rendimiento académico y ser un factor de riesgo para un desarrollo saludable. Ante estas situaciones, lo más importante es informarse.


Por eso, a través del Proyecto ENDING y con la ayuda de profesores, familias y estudiantes comprometidos y concienciados con este problema, hemos creado esta Guía para ti. La *Guía para Estudiantes* de ENDING pretende responder a tu interés y a tu voluntad de obtener más información sobre el uso de tecnologías conectadas y cómo apoyar a tus compañeros y compañeras ¿Te imaginas que se viraliza este tipo de contenido? ¡Apúntate! Conviértete en *rolending*. A partir de ese momento, tendrás un papel importante en tu centro escolar. Sobre esto y sobre cómo utilizar la guía, obtendrás más información a continuación.

2. CONVERTIRSE EN “ROLENDING”

Como acabamos de mencionar, gracias al trabajo que vas a hacer con esta guía, tu papel en la implementación de ENDING en tu centro escolar va a ser fundamental. Por eso, a tu figura la hemos llamado ‘rolending’, un juego de palabras con el que nos referimos a los y las estudiantes que van a tener un papel destacado en ENDING, actuando como “role model” o modelo a seguir.

¿Qué significa?

La RAE define “rol” como: adaptación gráfica de la voz inglesa **role (...)** **que se emplea, especialmente en sociología y psicología, con el sentido de <papel o función que alguien o algo cumple>.**

Por su parte, *The Cambridge Dictionary* define ‘role model’ como ‘a person who someone admires and whose behavior they try to copy’ (una persona a la que se admira y cuyo comportamiento se intenta imitar (Source:  <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/role-model>). A partir de esta definición, ser un modelo de rol (o *rolending*) en la escuela conlleva una gran responsabilidad. Debes

ENDING

tenerlo muy presente mientras interactúas con tus compañeros y compañeras, con el profesorado o con otras personas. Te pongo un ejemplo: las siguientes habilidades suelen atribuirse a aquellas personas que actúan como , role model , o modelo a seguir:

- Tener empatía o ser una persona empática
- Tener una mentalidad abierta
- Ser crítico
- Sentir curiosidad, interés y tener inquietudes positivas.
- Tener disposición para / querer asumir responsabilidades
- Ser capaz de hablar en público



Las principales tareas que tendrás que seguir para desarrollar una buena comunicación serán:

- Prestar atención a las preguntas que realice el alumnado más joven y/o tu propio equipo de trabajo.
- Ser capaz de compartir tus experiencias y dar consejos.
- Aprender a conocerte mejor.
- Ser capaz de pedir ayuda y apoyo a un adulto de confianza.
- Ser capaz de trabajar en equipo.



¿Qué te ha parecido hasta ahora?, ¿te sientes capaz?. Comprueba si estás preparado para asumir este reto

- ¿Sabes trabajar en equipo?
- ¿Estás preparado para promover un uso responsable y saludable de los medios digitales en tu escuela?
- ¿Sientes curiosidad por aprender a impartir un taller?
- ¿Estás listo para aprender más?
- ¿Estás preparado para convertirte en un modelo a seguir en tu escuela?
- ¿Sientes que puedes ser «influencer“?

¿Has marcado al
menos **una casilla?**

**¡Bien hecho! Vas
a convertirte en
un *rolending***



3. CÓMO USAR ESTA GUÍA

En los siguientes capítulos de esta guía obtendrás información sobre cinco temas diferentes, los llamados „módulos“. Esto te ayudará a promover un uso responsable y saludable de las tecnologías digitales conectadas en tu centro. Así, conocerás „El abuso de las TIC. Salud y bienestar“, „Ciberacoso y seguridad“, „Uso inadecuado de las TIC“, „Desinformación y pensamiento crítico“ y „Derechos del menor en el entorno digital“.

Todos los módulos presentan la misma estructura:


1. Una breve parte introductoria con información básica.
2. Una propuesta estructurada para un taller, que contiene sugerencias de material que puedes utilizar.
3. Fuentes para seguir investigando y enlaces al material del anexo.

Estudiantes de escuelas españolas y portuguesas, que recibieron formación para ese trabajo durante los cursos 2021 y 2022, crearon los materiales que, posteriormente, fueron revisados por expertos del proyecto ENDING.

ENDING

Te invitamos a utilizar estos materiales que encontrarás en los enlaces a la *website* del Proyecto ENDING como sugerencia para trabajar el contenido de cada uno de los módulos. Hemos tratado de organizar estos materiales de forma equilibrada, incluyendo los aspectos más importantes que necesitaréis para preparar e impartir un taller, pero sin abrumaros con demasiada información. No dudes en seguir investigando y profundizando en los distintos temas. Seguro que hay mucho más que explorar y conocer.

Los grupos de “rolending” de los colegios españoles y portugueses han preparado para cada módulo una presentación en PowerPoint, así como diferentes materiales. Eres libre de utilizarlos o de crear los tuyos propios, inspirándote en ellos.

Para utilizar el material preparado entra en la página web del proyecto  [www.endingproject.eu] y descárgatelos.

4. CÓMO IMPARTIR UN TALLER


Para impartir un taller hay que tener en cuenta varias cosas. La primera de todas: cuanto más practiques mejor saldrá el taller. No tengas miedo, ¡ponte a prueba! Te vamos a ayudar en tus primeros pasos. Además, un consejo general: no tienes que hacer las cosas tú solo. Pide apoyo a otros estudiantes, profesores, trabajadores sociales o psicólogos de tu centro.

Un recurso útil para realizar bien un taller es estructurarlo correctamente. Te mostramos a continuación un ejemplo de cómo crear una estructura para organizar el taller

Estos talleres constan de tres etapas:

1. Preparación: definición de los objetivos de aprendizaje, los temas y las cuestiones y los materiales que se utilizarán
2. Impartición: cómo presentarse, cómo es la estructura del taller, etc.
3. Seguimiento: evaluación, enseñanzas para el siguiente taller.

Preparación

La información más importante para la preparación de un taller es conocer para quién será el taller, cuál es la misión o cuáles son los objetivos de aprendizaje y cómo puedes alcanzarlos. Utiliza la lista de comprobación del  **Anexo 4.1** para prepararte.

¿Para quién?

En vuestro caso, el grupo de aprendizaje son los alumnos más jóvenes de tu centro. Tienes el encargo de enseñarles a utilizar los medios digitales de forma responsable. El tema concreto puede elegirse a partir de los módulos de esta guía. La información variable será el tiempo del que dispones para el taller: puede ser una clase, una clase doble o quizá más tiempo porque tienes una semana de proyectos en tu centro. Cuando las condiciones del taller estén aclaradas, podrás continuar con la planificación.

¿Para qué?



En el siguiente paso, tienes que decidir cuál será el objetivo de tu taller. Un buen consejo es coordinar esa cuestión con otros alumnos modelo y con tu profesor. En los módulos de esta guía encontrarás objetivos de aprendizaje que puedes alcanzar si realizas tu taller de la forma sugerida. Puedes utilizarla, sobre todo si es la primera vez que impartes un taller.

¿Cómo?

Una vez definido el objetivo de aprendizaje, echa un vistazo a tu grupo de aprendizaje (clases o grupos escolares) y empieza a pensar en los métodos adecuados (por ejemplo, trabajar en grupos o individualmente, hacer un debate en clase, realizar el taller como un juego,...) y los

materiales (por ejemplo, utilizar vídeos, presentaciones, hojas de trabajo,...). Es aconsejable añadir vídeos, diagramas, imágenes y casos reales para hacer el tema más interesante. La presentación en *PowerPoint* te ayudará a estructurar su taller. Los módulos de esta guía te ayudarán con ello y te darán ejemplos.


Si ya has tomado una decisión sobre los métodos y materiales, puedes empezar a crearlos y desarrollarlos, por ejemplo, creando una presentación en *PowerPoint* o diseñando una hoja de trabajo. Un buen consejo es que, como primer paso, investigues un poco, porque en Internet encontrarás mucho material interesante que otras personas han realizado con anterioridad y que podrías utilizar, respetando siempre los derechos de propiedad y reproducción. Por lo tanto, ten cuidado con esto. No todas las imágenes, vídeos o presentaciones que encuentres en Internet son gratuitos. Otros requieren la necesidad de mencionar a su autor para poder ser utilizados. Por lo tanto, trata de buscar esta información a través de los llamados „recursos educativos abiertos“.

Encontrarás más información al respecto en el  **Anexo 4.2**. Si preparas una presentación, sigue los pasos que encontrarás en el  **Anexo 4.3**.


Impartición

El día del taller, deberás llevar contigo todo el material necesario. Si utilizas contenidos digitales (presentaciones, vídeos, etc.), es aconsejable que hagas una copia de seguridad del original. Llega a la sala un rato antes del comienzo (30 minutos antes es un buen momento). Este es tu tiempo de preparación: comprobar la técnica, colgar carteles, repartir hojas de trabajo, etc.

ENDING

Durante el taller, puedes utilizar una presentación. Esto ayuda a estructurar claramente el taller y facilita que los alumnos te sigan. Para ti puede ser útil preparar algunas notas y tener una línea de tiempo junto a un reloj sobre la mesa. Si tienes dudas sobre el tiempo, designa a un estudiante como cronometrador. En el  **Anexo 4.4** encontrarás más consejos para esta fase.

Es normal estar nervioso, pero no debes preocuparte. Seguro que lo tienes todo bien preparado. A veces es útil no estar solo, sino contar con el apoyo de otro "rolending". Además, ten en cuenta que no eres un profesor. Eres un estudiante y tienes derecho a cometer errores y aprender de ellos.

Al final del taller, ofrece a tus alumnos la posibilidad de que te den su opinión. Para ello, puedes utilizar diferentes preguntas y métodos. No tengas miedo de la parte del *feedback*. En el  **Anexo 4.5** te ofrecemos algunos ejemplos para pedir *feedback* que te ayudarán a mejorar.

Seguimiento

Observa, junto con tu docente o con otros alumnos "rolending", los comentarios de tus compañeros y compañeras. Reflexiona sobre tu propia actuación. Para ello, pueden serte útiles las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Hasta qué punto estás satisfecho con tu actuación?
- ¿Qué mantendrías para el próximo taller?
- ¿Qué omitirías en el próximo taller?
- ¿Qué quieres probar en el próximo taller?

5. ABUSO DE LAS TIC. SALUD Y BIENESTAR

Utiliza tu experiencia y los comentarios para mejorar el material del taller y tenerlo preparado para el próximo.

Creado con el apoyo de la clase de 2º B de la ESO. Colegio Santa María la Nueva y San José Artesano de Burgos.

Introducción



¿Eres consciente de cómo puede afectar la tecnología a tu bienestar físico y mental? El uso prolongado o inadecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede provocar diversos riesgos para la salud, como lesiones por su uso repetitivo, fatiga visual digital, sordera prematura, obesidad y síndrome de la mano fría. Junto a estos peligros físicos, el mal uso de las TIC también puede acarrear consecuencias negativas como el ciberacoso, la adicción y los trastornos del sueño. Sin embargo, no todo son malas noticias. Si conoces los riesgos potenciales y tomas medidas para utilizar la tecnología de forma saludable, podrás controlarla y mantener un equilibrio positivo entre las ventajas y los inconvenientes de las TIC.

ENDING

Exploremos juntos este importante tema y aprendamos a sacar el máximo partido de la tecnología protegiendo al mismo tiempo nuestra salud y bienestar.

Aunque el uso de las TIC ofrece numerosos beneficios, no debemos olvidar que pueden ir acompañados de riesgos para la salud, que conviene conocer para poder prevenirlos. Salud significa, en el contexto del uso de las nuevas tecnologías la parte física y la parte mental.

He aquí algunos ejemplos de síntomas que aparecen por el uso poco saludable de las TIC: ‘



Pulgar de jugador

Causada por movimientos repetidos del pulgar que provocan inflamación y dolor en los tendones que se unen a él.



Tendinitis del flexor digital

El dedo se atasca en su movimiento de flexión debido a una inflamación crónica de los tendones.



Codo de tenista

Inflamación dolorosa del tendón situado en la parte externa del codo provocada por un mal uso del ratón al no apoyar las muñecas en la mesa y mantener los brazos alejados del cuerpo, o por el uso de una consola y mandos de juegos que simulan movimientos deportivos.



Dolor de cuello

El dolor en el cuello suele estar causado por posturas forzadas con el uso de una postura que lleva el cuello hacia delante por encima de los hombros o doblando el cuello ante-

riormente para utilizar un teléfono móvil, una tableta o un ordenador portátil a la altura de las piernas, etc.



Síndrome de la vibración fantasma

Se trata de una alteración sensorial en la que se tiene la sensación de que el dispositivo vibra cuando no es así. Lo suelen experimentar aquellas personas que utilizan continuamente el teléfono móvil en modo vibración (Tusq et al.,2011).



Incontinencia urinaria y fecal

Este trastorno se debe a la inhibición prolongada del reflejo de orinar o defecar para evitar desconectar del videojuego.



Tensión ocular digital

Consiste en la aparición de problemas visuales que aumentan en función del tiempo de exposición a las pantallas digitales, por ejemplo, picor, escozor, sensación de arenilla y sequedad ocular acompañada de visión borrosa, incluso doble, por fatiga para enfocar, fotofobia, mareos y dolor de cabeza, especialmente en la zona orbitaria o parietal de la cabeza.



Sordera prematura

Provocada por el uso de auriculares y cascos que mantienen un nivel sonoro excesivo y constante con frecuentes picos de intensidad sonora.



Obesidad

Debido a dos causas fundamentales, la falta de actividad física al sustituir el tiempo dedicado a actividades deportivas por actividades sedentarias frente a la pantalla y, en segundo lugar, la tendencia a comer más, y alimentos de peor calidad, frente a las pantallas mientras se juega. Los alimentos

ENDING

consumidos tienden a ser comida rápida, industrial, muy procesada y con alto contenido calórico, a menudo acompañada de refrescos azucarados o alcohólicos (Kenney y Gortmaker, 2017).



Síndrome de la mano fría

Debido a la compresión de la muñeca sobre el borde de una mesa u otra superficie.

Aunque el uso de las TIC es diverso, se pueden distinguir tres grandes categorías según el tipo de relación que cada persona establece con ellas. Esta división te ayuda a diferenciar entre el uso adecuado y el inadecuado, y sus posibles consecuencias negativas.

Estas categorías son:

- **Uso:** cuando se trata de una actividad más entre otras, de manera que, si se interrumpe, no causa molestias a la persona, ni afecta al normal desarrollo de su vida.
- **Abuso:** el abuso o uso inadecuado puede entenderse como la forma nociva de relación con las tecnologías, ya sea por cantidad de tiempo, frecuencia o tipo de uso, puede manifestar consecuencias negativas para el usuario y su entorno.



- **Adicción:** cuando se prioriza esta actividad sobre otras y/o afecta a otras áreas de la vida de la persona. El hecho de no estar conectado genera un alto grado de malestar.

El mal uso de las TIC puede provocar cambios en el comportamiento, el estado de ánimo y la relación con el exterior, especialmente si se convierte en una adicción; causar agresividad, aislamiento social y familiar; disminuir el rendimiento académico; posponer actividades biológicas necesarias; fomentar conductas delictivas o antisociales; conducir a la ludopatía o al abuso de sustancias; y producir desinformación, manipulación, acoso o pérdida de privacidad (Buiza, 2018).

Estas son las razones por las que es importante hablar de estos temas y sensibilizarte a ti y a tus compañeros.

Taller

Objetivo de aprendizaje

Proporcionar información relevante sobre el uso, el abuso y la adicción a las TIC para que tus compañeros sepan:

- Cómo actuar si reconocen síntomas poco saludables y qué hacer ante ellos.
- Cómo pueden ayudar si alguien experimenta problemas de salud.
- A quién pueden preguntar si necesitan ayuda.

El taller aborda los posibles perjuicios que puede causar a a tus compañeros y compañeras el uso abusivo de las TIC. Con un vídeo atractivo y algunos cuestionarios interesantes, se inspirarán para reflexionar

ENDING

sobre el propio uso que hacen de las TIC. Al final del taller, podrán juzgar si usan, abusan o hacen un mal uso de ellas.

Materiales



- Cronograma del taller
- Presentación en *PowerPoint*
- Ordenador portátil o PC
- Proyector o pantalla
- Preguntas de control
- Cuestionario
- Nota adhesiva para cada estudiante
- Método de *feedback*

Cronograma



Bienvenida

5 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Presentación del responsable del taller, visión general sobre el tema y el programa

Desarrollo

Los alumnos están sentados en clase. Presentarse, nombrar el tema y presentar el programa

Materiales

Proyector o pantalla, PC o portátil, PPT ( **Anexo 5.1**) (diapositivas 1 y 2)



Revisión inicial

5 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Formula a los alumnos la siguiente pregunta para centrar su mente en el tema.

Desarrollo

El presentador del taller formula varias preguntas, una tras otra. Si los alumnos están de acuerdo, se levantan de sus sillas. Si no, se sientan. Mira a tu alrededor después de cada pregunta y dales un segundo para que tomen conciencia de la respuesta.

1. Uso medios digitales en el tiempo libre.
2. Uso los medios digitales más de 1 hora al día.
3. Mis padres dicen que uso los medios digitales con demasiada frecuencia.
4. A veces tengo la sensación de tener los ojos secos después de mirar una pantalla o un *smartphone* durante mucho tiempo.
5. A veces me duele el cuello.

Nota: Puedes formular diferentes preguntas relacionadas con el contenidos, pero no más de cinco.

Materiales

Notas con las preguntas



Información sobre el abuso de las TIC

20 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Los alumnos aprenden qué perjuicios causa el uso de internet y se les sensibiliza sobre cómo prevenir daños físicos y mentales.

Desarrollo

Enseña a los alumnos a lo largo de la presentación en Power Point. Dar al final la posibilidad de hacer preguntas.

Material

Ppt (diapositivas 3 – 14)

ENDING



Práctica: Cuestionario




20 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Cuestionario para consolidar los conocimientos

Desarrollo

Explica a los alumnos que el cuestionario no es un examen. Es más bien una autoevaluación y debe servir para practicar la información que están recibiendo. Lo más importante es que se diviertan y se desafíen un poco unos a otros. Haz la pregunta dando las diferentes opciones de respuesta y los alumnos podrán escribir la respuesta correcta en un papel. Al final, cada alumno entrega su papel con las respuestas a su compañero y comprobáis juntos los resultados. Los alumnos con más respuestas correctas ganan.

Nota: Si tienes la posibilidad de utilizar Internet, prepara un cuestionario digital con la ayuda de diferentes herramientas, por ejemplo  <https://kahoot.com>,  <https://www.slido.com/>,  <https://quizlet.com>

Materiales

PPT (Diapositiva 15), Cuestionario ( **Anexo 5.2**)



Aprovecha lo aprendido

5 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Aprender y cambiar el hábito

Desarrollo

Cada alumno piensa en su principal aprendizaje de hoy y escribe un hábito de uso de los dispositivos digitales que quiera cambiar. La nota adhesiva se pegará en un lugar de la clase donde los alumnos puedan verla las próximas semanas.

Materiales

Nota adhesiva para cada alumno



Feedback / Comentarios

10 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Obtención de comentarios de los alumnos sobre su evaluación del taller.

Desarrollo

Busca en el  **Anexo 4.5** los métodos de evaluación y elige uno.

Materiales

PPT (diapositiva 16) Busca en la descripción el método de evaluación y organiza el material



Final

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Cierre del taller

Desarrollo

Agradece a los alumnos su interés, su buen hacer e invítalos a utilizar sus dispositivos digitales de forma crítica y responsable.

6. CIBERACOSO Y SEGURIDAD

Creado con el apoyo de 9º B del Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade de Porto.

Introducción

¿Estas cansado de sentirte asustado o molesto por algo que ocurre en tu teléfono móvil u ordenador? No eres el único. Junto a todas las posibilidades que nos ofrece Internet, hay algunas situaciones o experiencias que no son agradables y a veces nos afectan negativamente de forma duradera, como el ciberacoso, el *grooming* o el robo de identidad. Son problemas graves que afectan a muchos jóvenes, pero existen estrategias para afrontarlos.



Este capítulo se centra en el ciberacoso. Cómo detectar las señales y qué puedes hacer para protegerte a ti mismo y a los demás. Luchemos contra el ciberacoso y hagamos de Internet un lugar más seguro para todas las personas.

ENDING

Para entender el fenómeno del ciberacoso debemos empezar por definirlo.



El acoso escolar es un maltrato o acoso repetido y continuado en el tiempo por parte de un menor o un grupo de menores hacia otro menor, con el propósito de perjudicarlo de forma claramente intencionada.



El ciberacoso se define como el acoso mediante el uso de ordenadores, *smartphones*, redes sociales o videojuegos a través de Internet.

Además de las características que comparte con el acoso escolar, el ciberacoso tiene características propias que lo hacen aún más peligroso.

- La principal diferencia es que tiene lugar en un espacio virtual donde no hay contacto directo entre la persona acosadora y la víctima.
- Anonimato: La persona ciberacosadora puede crear un perfil falso desde el que acosar.
- Extensión: el mismo mensaje puede enviarse a distintas personas con un solo clic. La audiencia que recibe el mensaje es difícil de controlar. Además, lo que se publica es difícil de controlar y, aunque se borre, siempre existe el temor de que vuelva a aparecer en Internet.
- El daño emocional que sufre la víctima es mayor, porque el acoso no termina cuando quien acosa abandona el colegio. Dura permanentemente 24 horas al día, 365 días al año.



Como ves, el ciberacoso es un problema real, que puede perjudicar a los jóvenes y causarles daños psicológicos de larga duración. Por lo tanto, tenemos que tomárnoslo en serio y luchar contra él.

¿Qué podemos hacer para **prevenir el ciberacoso** o para minimizar las posibilidades de sufrirlo?

- Elimina de tus redes sociales a las personas que puedan estar acosándote.
- Configura correctamente los parámetros de seguridad y privacidad. Pide ayuda a tus padres o profesores.
- No compartas tus contraseñas con nadie.
- Nunca des información personal, ubicaciones, fotos u otro material que pueda proporcionar información personal a las personas acosadoras.
- Infórmate de dónde existe la opción de denunciar la publicación de contenidos en las redes sociales.
- Infórmate de dónde puedes denunciar en un sitio web que los acosadores incumplen determinadas normas.
- Infórmate sobre las normas de *netiqueta* y actúa siempre de forma respetuosa y educada.
- Nunca aceptes la amistad de personas que no conoces en la vida real y ten mucho cuidado con quién interactúas en los juegos en línea.

¿Qué puedes hacer si se produce una situación de ciberacoso?:

- Si recibes mensajes de un acosador, no respondas. Si es necesario, presenta la correspondiente denuncia.
- Cambia las contraseñas de tus perfiles en las redes sociales.
- Puedes bloquear a quien te acosa.
- Contacta con una persona adulta de confianza.

ENDING

Taller

Objetivos de aprendizaje

El taller aborda aspectos específicos del ciberacoso. Los alumnos aprenden:

- Cómo reconocerlo
- Cómo prevenir el ciberacoso
- Qué pueden hacer los alumnos, si alguien se ve afectado

El objetivo principal será desarrollar una estrategia adecuada para el aula.

Material



- Cronograma
- Presentación de *PowerPoint*
- Tableta o computador
- Proyector o pantalla
- Altavoces
- Vídeo sobre el ciberacoso
- Papel impreso con separadores o dispositivo digital con comic-app
- Metodología de resultados

Cronograma



Bienvenida

5 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Presentación del responsable del taller, visión general sobre el tema y el programa

Desarrollo

Los alumnos están sentados en la clase. Preséntate, nombra el tema y presenta el orden del día

Materiales

Proyector o pantalla, PC o portátil PPT (🔧 **Anexo 6.1**) (Diapositivas 1 y 2)



Revisión

10 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Centrar a los alumnos en el tema, crear un acceso emocional

Description what happens

Elige un vídeo y muéstralo a la clase. Después pregunta a los alumnos qué han visto, si conocen situaciones como las que se muestran en el vídeo, cómo se sienten,...

Puedes usar este vídeo en inglés: 🌐 <https://www.youtube.com/watch?v=dubA2vhlrg> (Páralo en el minuto 05:06 para no mostrar la resolución del problema)

O también tienes estas opciones en castellano:



<https://youtu.be/3Li5cRDhvy4>



<https://youtu.be/1GV8K6CscBU>



https://youtu.be/evz30_eK8YI



<https://youtu.be/ealtVLst-oM>



<https://youtu.be/tX4WjDr5XcM>



https://youtu.be/SEC_d0WFn5M

Materiales

Videolink o vídeo descargado, proyector o pantalla, PC o portátil, altavoz

ENDING



Conocimientos previos: ¿En qué consiste el ciberacoso?

15 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Los alumnos aprenden a definir el ciberacoso, cómo funciona y qué provoca en las personas

Desarrollo

Enseñe a los alumnos, a lo largo de la presentación en *PowerPoint*, los fenómenos del ciberacoso.

Nota: No les des soluciones para prevenir o intervenir en el ciberacoso.

Materiales

PPT (Diapositivas 3-7)




Práctica I: Cómo prevenir el ciberacoso

90 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje



Tormenta de ideas sobre cómo prevenir e intervenir en el ciberacoso

Desarrollo

Divida la clase en pequeños grupos de 3-4 miembros. Para formar los grupos, echa un vistazo en el  **Anexo 6.2** a los distintos métodos. (5 minutos)


Los grupos escriben ideas sobre cómo podrían prevenir o intervenir en el ciberacoso o qué pueden hacer en caso de ciberacoso. (10 minutos)

Utiliza las diapositivas 8 y 9 de la presentación para compararlas con las ideas de los alumnos. (10 minutos)

Los grupos eligen una forma creativa de presentar sus ideas. Pueden optar por crear un breve juego de rol, como en el  **Anexo 6.3** o, si disponen de dispositivos digitales, crear un cómic digital con la herramienta  <https://www.storyboardthat.com>.

Después, los grupos presentan sus resultados en el aula y reciben un gran aplauso.

Materiales

Role-Play: diseños de diálogo impresos ( **Anexo 6.4**) o material para que los alumnos creen sus propios diseños de diálogos (bocadillo).

Cómic digital: dispositivo digital e internet para el cómic digital



Práctica II: Cómo prevenir el ciberacoso

20 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Estrategias para prevenir e intervenir en el ciberacoso

Desarrollo

Llegar a acuerdos en la clase sobre cómo puede oponerse toda la clase al ciberacoso. Crea un cartel con las declaraciones principales. La diapositiva 10 de la PPT puede ayudarte.

Nota: puede que no todas las ideas mencionadas por los alumnos estén en la presentación. Si la idea es buena, también es válida. Mantén la mente abierta. Si no estás seguro de si una idea es correcta, pregunta a un profesor.

Material

Papel A2 o A1. **Nota:** puedes juntar 2 papeles A3 para tener un formato mayor



Conocimientos previos: Otros riesgos

15 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Los alumnos conocen otros riesgos a los que pueden enfrentarse en el mundo digital.

Desarrollo

Enseña a los alumnos a lo largo de la presentación en Power Point sobre el "grooming" y la suplantación de identidad.

Note: Estos dos riesgos podrían darse también en el contexto del ciberacoso.

Material

PPT (Diapositiva 11-12)



Valoraciones

10 Minutos

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Obtención de comentarios de los alumnos sobre su evaluación del taller.

Desarrollo

Busca en el  **Anexo 4.5** los métodos de feedback y elige uno.

Materiales

PPT (diapositiva 14) Busca en la descripción el método de retroalimentación y organiza el material



Final

Contenido/Objetivo de aprendizaje

Cierre del taller

Desarrollo

Agradece a los alumnos su interés, su buen hacer e invítalos a utilizar sus dispositivos digitales de forma crítica y responsable.



7. MAL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES CONECTADAS

*Creado con el apoyo de la clase 2º D de la ESO. Colegio Aquila, Parla.
Madrid*

Introducción


Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en parte integrante de nuestra vida cotidiana. Desde los teléfonos inteligentes y los ordenadores portátiles hasta las redes sociales e Internet, estas herramientas han facilitado más que nunca la conexión con los demás y el acceso a la información. A pesar de sus muchas ventajas, las TIC conllevan peligros potenciales, como el ciberacoso (véase el capítulo anterior), el acoso en línea y la difusión de información errónea (véase el capítulo siguiente). Al hacernos mayores, es importante ser consciente de estos problemas y aprender a utilizar las TIC de forma responsable. El mal uso de las TIC puede tener graves consecuencias, no sólo para nosotros mismos, sino también para los demás.



ENDING

En este capítulo exploraremos las distintas formas en que las TIC pueden utilizarse indebidamente y aprenderemos a proteger a los demás y a nosotros mismos de estos daños.

Si utilizas las TIC, hay normas básicas que debes seguir para no tener problemas y pasarlo bien:

- No hay que tener miedo a usar Internet, pero sí hay que ser prudente al utilizarlo.
- Si hablas con otras personas en Internet, verbalmente o por escrito, sé siempre amable e imagina cómo reaccionaría la otra persona con la que hablas si charlarais en persona.
- Internet ofrece muchas posibilidades, pero no todo está permitido. Por ejemplo, las fotos y vídeos que encuentres en Internet tienen dueño y no puedes utilizarlos de ninguna manera aunque sea técnicamente posible. La aplicación de la ley también es posible en Internet. Para más información, consulta el  **Anexo 4.2.**
- Piénsatelo dos veces antes de publicar un mensaje acosador o una foto que te culpe, especialmente si estás enfadado con un compañero de clase o con tu mejor amigo. Una vez publicado, es difícil borrar un mensaje, a veces es imposible y puedes dañar gravemente la vida de alguien con una acción tan precipitada e impulsiva.



- No apoyes el discurso del odio. El discurso del odio difunde el odio racial, el sexismo, la xenofobia, el antisemitismo u otras formas de odio. Se basa en la intolerancia, el nacionalismo agresivo y el etnocentrismo, la discriminación y la hostilidad hacia las minorías, los inmigrantes y las personas de origen inmigrante. La incitación al odio en Internet es un problema grave por la rapidez con que puede amplificarse y multiplicarse. Sin embargo, lo más importante es que realmente perjudica a las personas afectadas.
- No publiques excesiva información personal en las redes sociales de Internet. Esto conduce a una pérdida inmediata de la privacidad y te hace vulnerable.

Veamos algunos ejemplos de problemas de seguridad derivados del uso indebido de Internet:



Los virus informáticos son pequeños programas que se adhieren a los archivos y destruyen tu dispositivo digital. Pueden infectar tu dispositivo digital si recibes correos electrónicos o mensajes que incluyan enlaces web o archivos adjuntos. Si recibes mensajes de este tipo, especialmente de remitentes desconocidos, ten siempre cuidado. Pueden contener virus. Por lo tanto, no debes abrirlos si no conoces al remitente y no confías en él. Además, no instales *software* de dudosa procedencia. Para evitar la transmisión de virus, existen programas de búsqueda de virus. Éstos deben instalarse siempre en su última versión para evitar posibles daños. Además, utiliza el bloqueador de ventanas emergentes y la configuración de privacidad de tu navegador y limpia regularmente la caché de Internet y el historial del navegador para protegerte. Activa el Control de Cuentas de Usuario. Pregunta a tus profesores o familiares al respecto. Sin embargo, aquí no hay garantías de seguridad.

ENDING



El ciberacoso puede definirse como el acoso mediante el uso de ordenadores, teléfonos inteligentes, redes sociales o videojuegos. Para más información sobre cómo funciona, cómo de serio debe tomarse y qué podemos hacer para prevenirlo, consulta el capítulo 6



El grooming describe el inicio del contacto sexual con menores en Internet. La palabra inglesa „to groom“ designa metafóricamente el acercamiento sutil de los agresores a niños, niñas y jóvenes. El grooming se caracteriza por ciertas estrategias de los agresores que suelen ser similares. Todas ellas se basan en explotar tu inexperiencia, tu confianza y tu falta de conciencia del riesgo. Las personas agresoras suelen intentar establecer una relación de confianza o dependencia para manipularte y controlarte. Así que mantente siempre alerta si a ti o a tus amigos le ocurriera algo de lo siguiente:

- Te invitan a salir adultos en línea o personas que no conoces de la vida real.
- Te prometen algo personas mayores o que no conoces, a cambio de enviarles fotos o vídeos en los que tú apareces.
- Si te piden contenido íntimo, por ejemplo, que te desnudes delante de la cámara de tu teléfono o de tu ordenador.
- Si recibes imágenes de desnudos sin querer. Recibir imágenes íntimas no te compromete a tener que enviarlas tú mismo.

El *grooming* puede tener lugar en cualquier lugar de Internet donde haya oportunidades de contactar virtualmente entre los distintos usuarios. Especialmente las que son conocidas por ser utilizadas por niños y jóvenes son las que más usan los agresores, p. ej., YouTube, Twitch, TikTok, Instagram y Facebook. También los juegos en línea y las plataformas de juegos

como Fortnite o Steam pueden ser utilizados con el mismo fin. Para eludir las precauciones de seguridad de estas plataformas, los agresores suelen intentar cambiar a canales de comunicación más privados tras el contacto inicial.

Si esto te ocurre a ti o a un amigo, siempre es importante hablar con una persona adulta de confianza.



Cat-Fish significa hacerse pasar por otra persona. El procedimiento de „catfishing“ puede encontrarse en todas las plataformas de Internet, donde no existen sistemas para confirmar la propia identidad. Los usuarios pueden pensar que están chateando con alguien de su misma edad pero, en realidad, detrás de la pantalla hay alguien completamente distinto.

El término „catfish“ también se utiliza en la plataforma de vídeo TikTok, donde principalmente mujeres jóvenes publican cómo se transforman en otras personas mediante maquillaje y peinado.



Suplantación de identidad es el uso indebido de datos personales ajenos o falsos, con la intención de hacer daño. Para utilizar distintos servicios de Internet es necesario depositar datos personales: una dirección de correo electrónico, tu número de teléfono, tu nombre, etc. Es lo que se llama identidad digital. El problema es que los delincuentes pueden utilizar identidades digitales falsas o ajenas para cometer fraudes, por ejemplo:

- Piratean la cuenta de una red social y piden dinero a las personas de contacto.
- Asumen la identidad de otra persona en las redes sociales para atormentar a la persona real o dañar su reputación:

ENDING

escriben mensajes de amor y odio o publican fotos embarazosas en Internet.

Para esto no hace falta piratear los perfiles, también se pueden falsificar.

Los delincuentes obtienen los datos personales a través de brechas de seguridad en los dispositivos digitales (si lo necesitas, vuelve a leer el apartado ‚virus‘), mediante acceso inalámbrico abierto, si utilizas contraseñas poco seguras (por ejemplo: palabras reales, tu cumpleaños, etc.)

Para protegerse es importante:

- Utilizar contraseñas seguras.
- Utilizar autenticación de dos factores.
- Mantener actualizados los dispositivos y sistemas.
- Utilizar la WLAN y otros dispositivos con precaución.
- Ser prudente a la hora de dar datos personales.

Taller

Objetivos de aprendizaje

El taller aborda aspectos específicos del uso indebido de las TIC, cómo aparecen y cómo afrontar las dificultades. El objetivo principal es desarrollar una campaña con toda la clase para prevenir el uso indebido de las TIC y utilizarlas de forma responsable.

Material



- Cronograma.
- Presentación en Power Point.
- Ordenador portátil o PC.
- Proyector o pantalla.
- Declaraciones preparadas para el chequeo.
- Para trabajar con material digital 5 Portátiles/Tabletas o para trabajar offline: Hojas de papel en blanco o de colores, bolígrafos de colores, tijeras y pegamento.
- Ejemplo para una campaña.
- Ejemplo de folleto.
- Método de *feedback*.

ENDING

Cronograma



Bienvenida

5 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Presentación del responsable del taller, visión general sobre el tema y el programa

Desarrollo

Alumnos sentados en clase. Preséntate, nombra el tema y presenta la actividad que se va a realizar

Materiales

Proyector o pantalla, PC o portátil, PPT ( **Anexo 7.1**) (Diapositivas 1 y 2)



Chequeo: De acuerdo o no de acuerdo

5 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Centrar a los estudiantes en el tema

Desarrollo

Nombra una afirmación/situación con respecto al comportamiento cuando usas Internet o las experiencias de actividades *online*. Si los alumnos conocen la situación, tienen experiencias al respecto o están de acuerdo, levantan la mano. Que observen a su alrededor para comprobar quién más levanta la mano.

Ejemplos de afirmaciones:

1. Soy anónimo en Internet. Nadie sabe quién soy.
2. En Internet todo es posible, pero no todo está permitido.
3. En Internet, algunas personas no son ellas mismas.
4. Nadie puede protegerme en Internet.

Note: Puedes encontrar diferentes afirmaciones, que pertenecen al tema principal. Sin embargo, utiliza la 4ª afirmación como final. Esto te ayudará a conectar la parte de registro con la siguiente parte de la presentación en PowerPoint. Puedes utilizar palabras como "Hay posibilidades de protegerse. Una es aprender sobre Internet, cómo funciona y qué hay que tener en cuenta. Este será el tema de hoy...".



Conocimientos previos: Los errores cuando usamos las TIC

15 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos aprenden sobre su comportamiento y qué tipo de problemas de seguridad puede causar un mal uso de Internet.

Desarrollo

Mostrar a los compañeros, ayudándote con la presentación PowerPoint, los diferentes ejemplos de mal uso de Internet.

Materiales

PPT (Diapositivas 3-10)



Práctica: Campaña de clase "Protégete"

100 Minutes

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos abordan de forma creativa la protección contra el uso indebido de Internet.

La clase crea conjuntamente una campaña bajo el lema "protégete". Con ese trabajo, los alumnos se responsabilizan por sus compañeros.

Desarrollo


Divide la clase en cinco grupos. Para formar los grupos, echa un vistazo al  **Anexo 6.2** para conocer los diferentes métodos.


Cada grupo debe elegir un tema de mal uso de las TIC de la presentación (virus, *grooming*, ciberacoso, *cat-fish*, suplantación de identidad) o asigna un tema a cada grupo.

Los grupos tienen tres tareas

1. Para el tema asignado/elegido, los grupos piensan cómo pueden protegerse. Redactan una o dos declaraciones firmes y contundentes.
2. Con esa declaración crean un póster digital, por ejemplo con el programa PowerPoint o <https://www.canva.com>.
3. Al final, se muestra el póster de cada grupo y se comenta con un gran aplauso.

Nota: Los grupos deben utilizar características que conozcan de la publicidad pegadiza: letras grandes, imágenes coloridas y emotivas, memes divertidos, símbolos, juegos de palabras emojis, ...

Puedes mostrar ejemplos, véase el  **Anexo 7.2**.

Nota: Si no tienes la posibilidad de trabajar con dispositivos digitales, también puedes crear carteles o folletos offline, como en el  **Anexo 7.3**.

Nota: Si la clase está orgullosa de su campaña y ha tenido en cuenta todas las cuestiones relacionadas con los derechos de autor y los derechos personales, puede publicar la campaña, por ejemplo, en el sitio web de su centro escolar. Si has creado carteles de papel, puedes hacer una galería en tu centro escolar.

Nota: esta parte es muy larga. Es aconsejable dar a los alumnos un breve descanso (5-10 minutos) entre cada grupo.

Materiales

Portátiles o tablets para cada grupo con programa de presentación, Ejemplos de campaña, ver

 **Anexo 7.2** y  **Anexo 7.3**

ENDING



Valoración / Feedback

10 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Obtención de las impresiones de los alumnos sobre el taller.

Desarrollo

Busca en el  **Anexo 4.5** los métodos de evaluación y elige uno.

Materiales

PPT (diapositiva 12) Busca en la descripción el método de evaluación y organiza el material



Final

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Cierre del taller

Desarrollo

Agradece a los alumnos su interés, su buen hacer e invítalos a utilizar sus dispositivos digitales de forma crítica y responsable.

8. DESINFORMACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO

Creado con el apoyo de Escola Secundária da Boa Nova, Leça da Palmeira. Matosinhos

Introducción

La desinformación es información falsa o engañosa que se difunde deliberadamente para engañar a la gente. Es un problema creciente en el mundo actual, ya que la información es muy abundante y está al alcance de la mano. Internet y las redes sociales han facilitado la difusión de información falsa y su influencia en las opiniones de la gente. Por eso es más importante que nunca que desarrolles tus habilidades de pensamiento crítico con el fin de que puedas detectar la desinformación y tomar decisiones con conocimiento de causa. Con pensamiento crítico podrás evaluar la credibilidad de las fuentes, identificar los prejuicios y separar los hechos de la ficción. Esta valiosa habilidad te ayudará a navegar por el panorama digital y a dar sentido a la información que tienes a tu disposición. Así que, si quieres ser un consumidor seguro de información y protegerte de la desinformación, empieza a afinar tus habilidades de pensamiento crítico.



ENDING

Para desarrollar estas habilidades es importante conocer varios aspectos. Comencemos por las definiciones:

- La *malinformación* es información falsa que no se ha creado con la intención de causar daño.
- La *desinformación* es información falsa que se ha creado deliberadamente para causar daño a una persona, un grupo social, una organización o un país. A menudo se utiliza la expresión „fake news“ para describir la desinformación.

Existen diferentes formas de desinformación, que a veces no son fáciles de identificar:

- Sátira y parodia
- Titulares diseñados como *clickbait* (medio para conseguir clics en una web)
- Propaganda
- Teorías conspirativas
- Bulo

Algunas estrategias pueden ayudarte a distinguir entre desinformación e información veraz:

Comprueba la fuente.

¿De dónde procede la información, de una sola persona o de una página web fiable?

Comprueba los hechos.

¿Es una opinión o un hecho? ¿Hay fuentes para los hechos? ¿Hay otras fuentes que desmientan el hecho y de qué manera?

Comprueba el aspecto.

¿Los titulares son escabrosos o escandalosos? ¿Es el lenguaje muy emotivo? ¿Coinciden las imágenes y el texto? ¿Hay muchas faltas de ortografía y gramática?

Pregunta a los expertos.

Si no estás seguro de si se trata de información o desinformación, pregunta a personas que puedan apoyarte: tus padres, profesores y páginas web especializadas como, por ejemplo, <https://maldita.es/malditobulo/>

Incluso si sigues todos estos consejos es posible que la desinformación te afecte. Por ejemplo, algunos mecanismos psicológicos influyen en cómo reconocemos nuestro entorno.

- El "**Sesgo de confirmación**" te lleva a sobrevalorar la información que encaja con tus propias creencias (valores, ideologías, prejuicios) o, en su defecto, lo que no coincide o es contraria. Por ejemplo: Estás convencido de que es bueno dejar la carne, por lo que leerás principalmente los textos o verás los vídeos que reafirmen esa opinión.
- El "**sesgo de validación de la interacción social**" te lleva a hacer lo que hacen los demás, a tener la sensación de pertenecer al grupo. Si tus amigos, por ejemplo, participan en un reto de TikTok, es probable que tú también decidas unirte.
- El "**sesgo de superioridad visual**" se debe a que nuestro cerebro procesa más rápido una imagen que un texto. Los contenidos acompañados de imágenes se consumen y comparten mucho más que los contenidos sin imágenes. Sin embargo, no siempre las imágenes dicen la verdad. Así que presta atención al contenido que compartes.



ENDING

Taller

Objetivos de aprendizaje

El taller aborda aspectos específicos de la desinformación y el pensamiento crítico. Los alumnos aprenden cómo aparece y cómo afrontar las dificultades:

- De dónde viene la desinformación.
- Conocer distintos tipos de desinformación.
- Cómo comportarse si son conscientes de la desinformación .

El objetivo principal es desarrollar estrategias para identificar la desinformación.

Material



- Cronograma
- Presentación en Power Point
- Ordenador portátil o PC
- Proyector o pantalla
- Dispositivos digitales y conexión a Internet para el trabajo en grupo de los alumnos
- Cuestionario o sopa de letras en número de alumnos
- Método de evaluación

Cronograma



Bienvenida

5 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Presentación del responsable del taller, visión general sobre el tema y el programa

Desarrollo

Alumnos sentados en clase. Preséntate, nombra el tema y presenta en qué va a consistir el taller

Materiales

Proyector o pantalla, PC o portátil, PPT ( **Anexo 8.1**) (Diapositivas 1 y 2)



Validación: Falsedad o realidad

5 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Centrar a los alumnos en el tema

Desarrollo

Muestra dos ejemplos de noticias en línea y pregunta a los alumnos si se trata de información real o de desinformación. La solución la encontrarán ellos mismos más tarde durante el taller.

Nota: Puedes crear o encontrar tus propios ejemplos que sean más actuales o cercanos a los alumnos.

Materiales

PPT (Diapositivas 3-4)



Conocimientos previos: Definición

15 Minutos

Conocimientos previos: Definición

Los alumnos aprenden a distinguir entre desinformación y noticias falsas. Conocen el significado de "clickbaiting"

Desarrollo

Enseña a los alumnos, con el apoyo de la presentación en PowerPoint; acerca de los diferentes ejemplos de desinformación.

Nota: esta parte tiene mucha información. Tal vez sea demasiada. En ese caso, puedes acortarla y omitir las partes de "clickbaiting" y/o "publicidad".

Materiales

PPT (Diapositivas 5-14)

ENDING



Práctica I: Lucha contra la desinformación

60 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos conocen estrategias para identificar la desinformación

Desarrollo

Enseña a los alumnos, con el apoyo de la presentación en Power Point, las estrategias para identificar la desinformación. (15 minutos)

A continuación, crea grupos de 3-4 alumnos (métodos para crear grupos en **Anexo 6.2**).

Cada grupo tiene la tarea de comprobar el hecho desde el principio del taller, tratar de averiguar si se trata de noticias falsas o no. Reparte la Lista de comprobación de noticias falsas y deja que los grupos empiecen a trabajar. (20 minutos)

Pide a los grupos que quieran que presenten sus experiencias. Después de la presentación, pregunta si otros grupos tienen soluciones o experiencias diferentes que quieran compartir con la clase. (30 minutos)

Nota: No todos los grupos tienen que presentar su solución. Después de que el primer grupo la haya presentado, sólo es útil presentar a los demás grupos si han utilizado diferentes métodos de comprobación o han realizado diferentes experiencias. Si dispones de tiempo adicional, puedes proponer crear un póster con los pasos más importantes para comprobar la información. Este póster podría añadirse a las normas de clase, netiqueta,...

Materiales

PPT (Diapositivas 15-23), Ejemplos de desinformación (por ejemplo, del PPT, diapositivas 3 y 4) Digital. Lista de comprobación de noticias falsas (**Anexo 8.2**) Dispositivo con conexión a Internet para cada grupo.



Práctica II: Cuestionario o sopa de letras

15 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos practican sus conocimientos

Desarrollo

Chose one practical task: the quiz or the alphabet soup. Maybe you prepare both and with regard to the remaining time you chose one.

Nota: : Si tienes la posibilidad de utilizar Internet, prepara un cuestionario digital con ayuda de diferentes herramientas, por ejemplo <https://kahoot.com>, <https://www.slido.com/>, <https://quizlet.com>

Nota: la sopa de letras es más bien una parte lúdica del taller. Si no tienes tiempo suficiente, los alumnos pueden hacerla como deberes.

Material

Cuestionario:

PPT (diapositivas 24-25), cuestionario para cada alumno impreso del **Anexo 8.3** o

Sopa de letras

PPT (diapositiva 26) del **Anexo 8.4** para cada alumno impreso




Valoración / Feedback

10 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Obtención de valoraciones de los alumnos sobre el taller.

Desarrollo

Busca en el  **Anexo 4.5** los métodos de retroalimentación y elige uno

Materiales

PPT (diapositiva 27) Busca en la descripción el método de valoración y organiza el material



Final

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Cierre del taller

Desarrollo

Agradece a los alumnos su interés, su buen hacer e invítalos a utilizar sus dispositivos digitales de forma crítica y responsable.



9. CONTENIDOS SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO* EN EL ENTORNO DIGITAL

*Creado con el apoyo de la clase 2º A de la ESO. Colegio Aquila, Parla.
Madrid*

Introducción

¿Sabías que existe una ley internacional que garantiza tus derechos? Pues sí existe. Es la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), adoptada en Nueva York en 1989 y ratificada por todos los miembros de las Naciones Unidas, excepto Estados Unidos. Según la Convención de la ONU, se entiende por niño o niña toda persona menor de 18 años. La Convención de la ONU debe garantizar el bienestar de los niños y protegerlos de la injusticia y la explotación. Son en total 54 artículos, que pueden resumirse en tres grupos: Derecho a la protección, Derecho a la prestación y Derecho a la participación.




- Derecho a la protección: la protección de los niños contra la violencia física y mental, el abuso, el abandono, la explotación económica y las drogas. Además, la protección especial de los niños en guerra, por ejemplo, contra el secuestro y el tráfico de niños.



* Seguimos la denominación oficial de la ONU en este sentido, que no hace diferencia de género en el título de la Convención <https://www.unicef.es/publicacion/convencion-sobre-los-derechos-del-nino>

ENDING

- Derechos a la prestación: estos derechos incluyen el derecho a la atención sanitaria, a la educación y a unas condiciones de vida adecuadas, así como el derecho a una identidad personal y a una nacionalidad.
- Derechos de participación: estos derechos incluyen, por ejemplo, el derecho a la libertad de expresión y a escuchar la opinión del niño; el derecho al libre acceso a la información y a los medios de comunicación; el derecho al tiempo libre y a la participación en actos y actividades culturales y artísticas.

Aquí encontrarás toda la información sobre los derechos del niño: 
<https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text-childrens-version>

Estos derechos deberían ser conocidos y tenidos en cuenta por tu propio país, tus profesores, tus padres y las demás personas que te rodean. Además, y esto es muy importante para el tema que tratamos en ENDING, estos derechos también son válidos en el mundo digital.

En 2021, 709 niños de 70 países se propusieron analizar el papel de los derechos del niño en el mundo digital. Llegaron a conclusiones interesantes acerca de lo que significaba ese ámbito digital, como, por ejemplo, las oportunidades que conlleva la digitalización (conocer gente nueva, obtener información de todo el mundo, entretenimiento, etc.), pero también de las dificultades y peligros (lenguaje incomprensible, inseguridad para los niños y niñas...). Quizá conozcas más ejemplos. Si te interesa lo que dijeron estos jóvenes puedes consultarlo en  <https://5rightsfoundation.com/our-work/childrens-rights/in-our-own-words> 
<https://vimeo.com/529340928> (Los subtítulos están disponibles haciendo clic en el símbolo CC de la parte inferior del vídeo)

Muchos niños no conocen sus derechos, sobre todo los relativos a Internet. Por ello, es muy importante ayudarles a que conozcan estos

derechos y den su opinión sobre los mismos. El taller aborda la Convención de la ONU sobre los Derechos del Niño. El objetivo principal es que los niños más pequeños conozcan sus derechos y sean capaces de comunicarlos.

Taller

Objetivos de aprendizaje

El taller informa sobre los Derechos del niño. Los alumnos aprenden:

- Historia y origen de los Derechos del Niño.
- Derechos más relevantes que se deben conocer.
- Establecer un vínculo personal con los derechos del niño.

El objetivo principal es dar a conocer que los derechos del niño son derechos humanos y que todos los niños del mundo están protegidos por ellos.

Material



- Cronograma.
- Presentación *PowerPoint*.
- Portátil or PC.
- Proyector o pantalla.
- Notas para el presentador del taller.
- Fichas de bingo para cada estudiante.
- Método de evaluación.

Cronograma



Bienvenida

5 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Presentación del responsable del taller, visión general sobre el tema y el programa

Desarrollo

Estudiantes sentados en clase. Preséntate y explica en qué va a consistir el taller

Nota: Refiérete indistintamente a niños y niñas y explica que el título de la convención en su idioma original (inglés) no diferencia el género.

Materiales

Proyector o pantalla, PC o portátil PPT ( **Anexo 9.1**) [Diapositivas 1 y 2]



Validación

10 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Centrar a los alumnos en el tema

Desarrollo

Coloca los distintos objetos en diferentes mesas de la clase o en la mesa del profesor.

Explica a los alumnos que, tras las experiencias de las dos grandes guerras mundiales del siglo pasado, casi todos los países del mundo se han unido para crear la paz en el mundo y apoyarse mutuamente. En las reuniones periódicas de Jefes de Estado y de Gobierno, se ha hablado a menudo de los niños y los jóvenes en particular y de su necesidad de protección. Por ello, han establecido derechos para los niños que deberían aplicarse siempre y en todas partes a todos los niños del mundo, para que no tengan que sufrir las guerras de los adultos.

Pregunta a los alumnos si tienen alguna idea sobre cómo los objetos de las mesas podrían relacionarse con estos derechos.

Nota: La solución la darás tú en el siguiente paso, durante la presentación en PowerPoint.

Materiales

Diferentes objetos:

- Rebanada de pan
- Tirita o botiquín
- Libro de texto
- Documento de identidad (o foto del mismo)
- Pelota
- Botella de agua



Conocimientos previos: Derechos del niño

15 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos aprenden a conocer diferentes Derechos del Niño

Desarrollo

Enseña a los alumnos con el apoyo de la presentación en Power Point. Relaciona los cinco primeros derechos del niño mencionados con los diferentes objetos de "Check-In".

Nota: La solución para los diferentes objetos son:

- Documento de identidad: tener un nombre, saber cuándo naciste y quiénes son tus padres = Derecho a la identidad
- Rebanada de pan: tener siempre comida, no pasar hambre = Derecho a la alimentación
- Botella de agua: tener agua potable/no tener que morir de sed = Derecho a la alimentación
- Tirita: ayuda en caso de necesidad y en caso de herida o enfermedad = Derecho a la salud
- Balón: poder jugar/tener sitios donde jugar = Derecho a jugar y a tener tiempo libre
- Libro de texto: aprender a leer, escribir y calcular = Derecho a la educación

Materiales

Ppt (Diapositivas 3-12)




Práctica

20 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Los alumnos practican sus conocimientos sobre los Derechos del Niño

Desarrollo

Reparte a cada alumno una hoja de bingo ( **Anexo 9.2**) Lee en voz alta las adivinanzas y da a cada una de ellas un código relacionado con la hoja de bingo, por ejemplo 1A para "Debo tener un nombre propio y el mundo debe conocerme".

Los alumnos tienen que poner el "derecho del niño" que crean correcto en la casilla en blanco 1A.

¿Quién gana?

El primero que complete el bingo y diga "¡BINGO!" en voz alta. Comprueba cada respuesta. Deben responder al código de la casilla. Si el jugador no acierta alguna o utiliza una casilla incorrecta, pierde.

El juego continuará hasta que otro lo complete y vuelva a decir '¡BINGO!' en voz alta.

Nota: Piensa en algunas recompensas para el alumno ganador.

Material

PPT (diapositivas 13-20)

Anexo 9.2

- Nota para el presentador del taller
- Hojas de bingo impresas

ENDING



Valoración / Feedback

15 Minutos

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Obtención de valoraciones de los alumnos sobre el taller.

Desarrollo

Busca en el  **Anexo 4.5** los métodos de valoración y elige uno

Materiales

Ppt (diapositiva 21) Busca en la descripción el método de valoración y organiza el material



Closing

Contenidos / Objetivos de aprendizaje

Cierre del taller

Desarrollo

Agradece a los alumnos su interés, su buen hacer e invítales a utilizar sus dispositivos digitales de forma crítica y responsable.

!Lo conseguiste!

Eres un@ verdader@ **rolending**



