



CONTROLA TU RED

Actividades para el aula
Educación Primaria

Fundación
MAPFRE

POLICIA 
NACIONAL

COORDINACIÓN TÉCNICA:

Fundación MAPFRE: Ana M^a Gómez Gandoy, Alicia Rodríguez Díaz.

POLICÍA NACIONAL: Unidad Central de Participación Ciudadana.

Coordinación editorial de Creativa360: Núria Díez Nolla y Víctor García Blasi.

Diseño, maquetación e ilustraciones: Mar Nieto .

Fotografías: shutterstock.com.

© FUNDACIÓN MAPFRE, 2020

Paseo de Recoletos, 23 28004 Madrid (España)

www.fundacionmapfre.com

ACTIVIDADES PARA EL AULA

3º Y 4º / 5º Y 6º EDUCACIÓN PRIMARIA

Fundación MAPFRE y Policía Nacional desarrollan el programa **Controla tu Red**, cuyo objetivo principal es concienciar a los jóvenes sobre la necesidad de adquirir hábitos adecuados en el uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), desarrollando una buena salud digital e identificando los riesgos y peligros de un mal uso de las TIC.

Para conseguir dicho objetivo, hemos elaborado para el **profesorado de Educación Primaria una serie de actividades didácticas** para trabajar en el aula con el **alumnado de 3º y 4º o 5º y 6º de Primaria**. En estas actividades se trabajarán diferentes contenidos relacionados con las TIC: uso abusivo de Internet, privacidad, seguridad, ciberbullying, redes sociales...

Para facilitar la labor docente, las actividades están adaptadas a la edad de cada etapa educativa, aunque cada profesor/a puede adaptar las actividades a su grupo de estudiantes o realizar los cambios que considere oportunos. Además, en cada ficha de trabajo se establece la duración aproximada, los objetivos, los materiales necesarios y la explicación paso a paso de la actividad a realizar.

¡Esperamos que os gusten!

ACTIVIDADES 3º Y 4º DE PRIMARIA

Círculos de confianza

Duración: 45 min

Objetivos

- Saber identificar las personas con las que podemos confiar en las redes.
- Aprender a escoger con quién compartir nuestra información.

Materiales

- Cartel de Círculos de la confianza.
- Papeles.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Personas de confianza.
- Interacciones en las redes.

Desarrollo

- Crear grupos de 3 – 4 alumnos/as. Cada grupo debe hacer un listado de aproximadamente unas 10 interacciones que pueden realizar en Internet. (Por ejemplo: mandar una foto, aceptar una solicitud de amistad, chatear...).
- Deben hacer unas tarjetas pequeñas escribiendo cada una de las interacciones que han seleccionado.
- Descargar de internet un cartel de Círculos de la confianza y repartirlo a cada grupo.
- Cada grupo deberá pegar cada una de las tarjetas en el color de los círculos de confianza que ellos consideran que podrían realizar las diferentes interacciones. Pudiendo repetir la tarjeta en varios círculos.
- Puesta en común para analizar las interacciones que cada grupo ha destacado, y para reflexionar sobre la importancia de realizar las diferentes acciones con personas con las que tenemos confianza.

¿Cuántas APPS tengo?

Duración: 60 min

Objetivos

- Reflexionar sobre la cantidad de apps instaladas y sobre los permisos que solicitan.
- Comprender los principales riesgos vinculados a una gestión no adecuada de la privacidad.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Papeles.
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Conceptos de privacidad e imágenes y privacidad a terceros.

Desarrollo

→ Ver toda la clase los siguientes vídeos de Pantallas Amigas de la serie "Pilar y su celular":

1. Instalando apps

2. Privacidad, celulares y permisos en apps

→ Una vez se han visto los vídeos, se hará una reflexión grupal sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuántas apps tenemos en el móvil o Tablet?
- Antes de instalar nada, ¿lo consultamos con nuestros padres? ¿Nuestros padres conocen todas las apps que tenemos instaladas?
- Cuando nos descargamos una app, ¿conocemos todos los permisos que le estamos concediendo? ¿Solemos aceptar todos los permisos sin preguntarle antes a nuestros padres?
- ¿Podráis poner algún ejemplo de permisos que te suelen pedir las apps?

→ Una vez, el alumnado ha reflexionado sobre estas cuestiones, se expondrán una serie de apps ficticias y deberán decidir si se la instalarían o no, y qué riesgos creen que conllevaría instalarlas:

• **Teclado colorinchi:**

Descripción: teclado con cientos de iconos y stickers exclusivos súper chulos, además puedes personalizar tu teclado con diferentes colores para que seas la envidia de todos.

Permisos: acceso a tus contactos, acceso a tus llamadas y mensajes, acceso a tu ubicación, y acceso a tu micrófono.

- **Juego Super Adventure 5.0:**

Descripción: Atrévete con todas las nuevas aventuras que te esperan en este juego. Podrás jugar en tiempo real con otros jugadores de todo el mundo y demostrar que eres el mejor. Además, te podrás llevar diferentes premios y trofeos.

Permisos: compras en aplicaciones, acceso a tus contactos, acceso a tu almacenamiento, acceso a tu cámara y micrófono, configuración de datos móviles.

- **Filtro instafamous:**

Descripción: ¿Quieres parecer a tu famoso favorito? Descárgate este filtro, y con solo un selfie tuyo haremos que parezcas un auténtico celebrity. Además, podrás utilizar diferentes filtros, efectos y emoticonos.

Permisos: compras en aplicaciones, acceso a la conexión wifi, acceso a los datos de llamadas y sms, acceso a tu cámara y micrófono, acceso a tus fotos/multimedia/archivos, acceso a tu ubicación.

→ Posteriormente, se les propondrá que, en casa junto con sus familias, revisen las apps que tienen instaladas en sus dispositivos y que se fijen en los permisos concedidos. Además, se les indicará algunos consejos como:

- Descarga apps solamente de tiendas oficiales como Google Play o Apple Store.
- Comprueba que los desarrolladores son los oficiales y no utilizan otros pseudónimos.
- Fíjate en el número de descargas, en las valoraciones de los usuarios, cuánto tiempo lleva en el mercado y si está actualizada recientemente. Estos datos te pueden ayudar a detectar si una app es fiable o no.
- Revisa los permisos, y valora si tiene sentido lo que nos está pidiendo. Por ejemplo, si te vas a descargar una app de comida no tiene sentido que quiera acceder a nuestra cámara.
- Elimina todas aquellas apps que no utilizas, solamente quédate con las imprescindibles. Haz una limpieza periódica.

No te fíes

Duración: 30 min

Objetivos

- Identificar bulos y engaños compartidos a través de internet.

Materiales

- Papel
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Contenidos inadecuados y detección de bulos y engaños.

Desarrollo

→ Plantear los siguientes ejemplos de bulos y anuncios falsos que nos llegan a través de Internet. Reflexionar toda la clase sobre ellos y responder a las **preguntas**:
Ejemplos:

→ **Anuncio de Mercadona:**

Te llega a través de Whatsapp este mensaje: *¡Enhorabuena! Has sido el ganador de un vale por 500€ para comprar en Mercadona. Pincha en este enlace para conseguir tu premio.*

Si te llega un mensaje de este tipo, ¿te lo creerías? ¿Debemos pinchar en el enlace? ¿Qué riesgos puede tener? ¿Avisarías al contacto que te lo ha enviado de que es una estafa?

- Antes de instalar nada, ¿lo consultamos con nuestros padres? ¿Nuestros padres conocen todas las apps que tenemos instaladas?
- Cuando nos descargamos una app, ¿conocemos todos los permisos que les estamos concediendo? ¿Solemos aceptar todos los permisos sin preguntarle antes a nuestros padres?

→ **Sorteo de Zara:**

Desde una cuenta en instagram llamada *Zarasuperlovers* se está realizando un sorteo de una tarjeta de 500€ para gastar en la tienda de Zara.

Para participar, tienes que nombrar en la publicación a 3 amigos todas las veces que quieras y tienes que subir una historia en tu cuenta nombrando a la cuenta, además te piden que dejes tu perfil abierto para poder participar.

¿Crees que esta cuenta es oficial? ¿Participarías en el sorteo? ¿Con qué fin crees que una página hace este tipo de sorteos? ¿Denunciarías la publicación?

→ **Cadena de mensaje:** :

Te llega este mensaje en Whatsapp: *¡¡IMPORTANTE!! A partir de ahora Whatsapp te cobrará 0,01 cent. Por cada mensaje que envíes. Si no quieres pagar, reenvía este mensaje a 50 contactos. Envía también un sms al 000 con la palabra STOP.*

¿Qué harías si te llega un mensaje de este tipo?

- ¿Lo reenviarías?
 - ¿Sabías que, si envías un sms de este tipo, se te puede suscribir a servicios Premium de mensajería?
 - ¿Avisarías a tu contacto de que se trata de una estafa y de que no debe reenviarlo?
- Una vez se han debatido sobre estos casos, se pedirá a toda la clase que pongan algún otro ejemplo de bulo o noticia falsa que hayan recibido, y que digan cuáles serían sus recomendaciones al respecto.

Pon freno al acoso escolar

Duración: 60 min

Objetivos

- Diferenciar entre el acoso escolar y el ciberacoso.
- Reconocer los síntomas de la víctima y saber cómo actuar.
- Identificar los roles en el ciberacoso.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Papel.
- Lápices o bolígrafos.
- Opcional: cartulinas y rotuladores.

Contenidos

- Características del acoso y ciberacoso.
- Síntomas y consecuencias.
- Consejos de actuación.

Desarrollo

Toda la clase visualizará el vídeo de Android: [Piedra, papel y tijeras contra el acoso escolar](#).

A continuación, se plantean las siguientes **preguntas**:

- ¿Conocéis algún caso de acoso escolar?
- ¿Creéis que a través de las redes sociales se puede hacer daño a otra persona?
- ¿Sabríais explicar las diferencias entre el acoso escolar y el ciberacoso?
- ¿Cómo creéis que se puede sentir la víctima? ¿En qué le puede afectar? Proponed ejemplos de síntomas que puede sufrir una víctima de acoso escolar.
- ¿Alguna vez os ha llegado algún mensaje o alguna publicación en redes sociales humillando o haciendo daño a un compañero?
- Si vosotros fueseis la víctima, y vieses una publicación de ese tipo, ¿cómo os sentiríais?
- Y si es sobre un compañero/a, ¿qué haríais? ¿Avisaríais a un adulto?
- Si conocéis al agresor/a, ¿le diríais algo para que parase de hacer daño a otro compañero/a?

Una vez se ha debatido sobre el acoso escolar, los alumnos y alumnas podrán hacer un **decálogo de consejos sobre cómo actuar en una situación de ciberacoso**. Desde Policía Nacional y Fundación MAPFRE se dan una serie de consejos que el profesor/a puede transmitir a su alumnado:

- Si eres víctima de algún tipo de acoso por parte de un compañero/a, pide ayuda y cuéntaselo a una persona adulta.
- No estás solo/a: padres, profesores y la Policía Nacional están contigo para frenar esa situación.
- Guarda las pruebas que tengas y no respondas a las provocaciones.
- Si eres testigo de un caso de acoso: no seas cómplice. Tu silencio engrandece al maltratador y le ratifica en su conducta. Implícate y denuncia.
- Si recibes archivos, video o fotos en las que se humilla a un compañero/a, o son de carácter íntimo y privado, no participes en su difusión: denuncia.
- Si crees que eres víctima, o conoces a alguien que está siendo vejado o acosado por otros compañeros, puedes aportar tu información a la cuenta de correo seguridadescolar@policia.es.

Adicción a internet

Duración: 45 min

Objetivos

- Reconocer el uso abusivo a internet.
- Reflexionar sobre nuestro comportamiento social.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Lápices o bolígrafos.
- Papeles
- Opcional: cartulinas y rotuladores.

Contenidos

- Uso adecuado de internet
- Pautas de prevención

Desarrollo

- Toda la clase visualizará el siguiente vídeo de Pantallas Amigas de la serie "Pilar y su celular": "[Ni con cel, ni sin él](#)"
- A partir de la visualización del vídeo, cada alumno/a responderá en una hoja a las siguientes cuestiones:
 - ¿Cuántas horas pasas al día conectado a Internet?
 - ¿Cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos al día o a la semana?
 - ¿Cuánto tiempo le puedes dedicar a ver vídeos de Youtube o ver las redes sociales?
 - ¿Respetas unos horarios para jugar o ver el móvil? ¿O miras constantemente el móvil y respondes enseguida a los mensajes?
 - ¿Cuántos videojuegos tienes instalados en el móvil, Tablet o consola? ¿Y cuántas redes sociales?
 - ¿Has realizado pagos dentro del propio juego para conseguir algún tipo de premio, recompensa...? En caso afirmativo, ¿cuánto dinero te has podido gastar?
- Una vez el alumnado ha respondido a estas preguntas, se hará una puesta en común sobre las respuestas obtenidas y se reflexionará sobre las siguientes preguntas:
 - El tiempo que inviertes en los videojuegos o en el uso del móvil, ¿crees que podríais invertirlo en otra actividad? Propón ejemplos.
 - ¿Crees que si tuvieses unos horarios establecidos para utilizar los dispositivos digitales te organizarías mejor?
 - ¿Consideras que el uso abusivo de las nuevas tecnologías afecta a tu rendimiento escolar?
- **De manera opcional**, cada alumno/a o en grupos puede hacer unos carteles con consejos para evitar el abuso a las nuevas tecnologías.

ACTIVIDADES 5° Y 6° DE PRIMARIA

Esloganes de prevención del uso abusivo

Duración: 60 min

Objetivos

- Reflexionar sobre nuestro comportamiento social.
- Establecer pautas para no hacer un uso excesivo de Internet.

Materiales

- Cartulinas y papel.
- Rotuladores y bolígrafos.
- Imágenes (revistas, periódicos, Internet).

Contenidos

- Uso adecuado de Internet.
- Diferentes contextos de Internet.

Desarrollo

- Dividir la clase en grupos de 5 - 6 alumnos/as.
- Pedir que piensen diferentes contextos dentro de Internet que puedan propiciar adicción (móvil, red social, videojuego...).
- Puesta en común para definir los contextos.
- Pedir que realicen una pequeña campaña publicitaria para prevenir las tecnoadicciones. Cada grupo es responsable de un contexto:
 - Idear un eslogan.
 - Buscar una o varias imágenes representativas.
 - Crear un cartel escribiendo el contexto, el eslogan y pegando o dibujando la imagen representativa.
- Colocar los carteles en el aula o en los pasillos del centro escolar.

Diseña tu Facebook

Duración: 60 min

Objetivos

- Comprender los conceptos de privacidad, identidad digital y reputación online y tomar conciencia de su importancia.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Plantilla de la *Homepage* de Facebook.
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Gestión de los perfiles y privacidad en redes sociales.

Desarrollo

- Repartir a cada alumno/a una plantilla de la *Homepage* de Facebook para que rellenen su perfil.
- Exponer los perfiles en el aula y comprobar todos juntos si:
 - Han elegido poner un pseudónimo o su nombre.
 - Han evitado rellenar datos personales como el colegio o domicilio.
 - Han escrito un número reducido o excesivo de amigos/as.
 - Han dibujado una foto de perfil y de portada adecuada.
- Después, visualizar el vídeo **"Privacidad en el uso de las redes sociales"** creado por la Junta de Andalucía.
- Toda la clase, en conjunto, estableceréis un decálogo sobre la privacidad en las redes sociales. El profesor/a puede dar algunos consejos como:
 - Mantén el perfil de tu red social privado.
 - Elimina y no aceptes solicitud de desconocidos.
 - No compartas demasiada información y piensa muy bien lo que vas a publicar y si puede suponer algún riesgo para tu seguridad. Recuerda que internet no olvida y eres lo que publicas.
 - No cuelgues fotos o publiques información de otras personas si no tienes su permiso.
 - Evita pinchar en enlaces sospechosos porque pueden meterte un virus o robarte tus claves en la red social.
 - Utiliza contraseñas fuertes y seguras, y cámbialas de vez en cuando.
 - Tapa tu webcam si no la vas a utilizar.

Pon punto y final al ciberacoso

Duración: 60 min

Objetivos

- Identificar contextos que favorecen el ciberacoso.
- Reconocer los roles implicados.
- Establecer medidas contra el ciberacoso.

Materiales

- Papel.
- Lápices o bolígrafos.
- Opcional: cartulinas y rotuladores.

Contenidos

- Situaciones de ciberacoso.
- Síntomas y características.
- Pautas de actuación.

Desarrollo

Se crearán grupos de 3-4 alumnos/as, y cada grupo deberá **escribir una historia de ciberacoso** donde haya: una víctima, unos testigos y un agresor. El profesor/a puede proponer algunos ejemplos de contextos de ciberacoso y el alumnado puede continuar la historia utilizando estas situaciones, por ejemplo:

- En el grupo de Whatsapp envían una foto de un compañero/a donde han puesto un sticker de unas orejas de burro, acompañado del texto: "Ya tenemos nueva mascota en el grupo".
- Te caes jugando en el patio del colegio y alguien lo graba con el móvil, y hace un gif donde se ve en bucle tu caída. Después lo sube a Youtube para que todo el colegio lo vea.
- Te invitan a una fiesta y te dicen que es de disfraces. Cuando llegas allí disfrazado, todo el mundo se ríe de ti porque era todo mentira. Te hacen fotos y las mandan al resto de grupos con mensajes hirientes.
- Descubres que un grupo de compañeros ha hecho un blog donde se ríen de ti, sin mencionar tu nombre, utilizando apodos con los que te suelen llamar.

A continuación, cada grupo leerá su historia al resto de la clase, y reflexionarán conjuntamente sobre cómo se han sentido cada uno de los personajes y sobre qué deberían hacer.

Por último, toda la clase verá el vídeo de Unicef "**Piensa antes de enviar**" con el objetivo de concienciarles sobre la importancia de pensar antes de compartir, enviar o publicar algún tipo de contenido dañino hacia otras personas.

Propuesta opcional: toda la clase podría hacer carteles con consejos para evitar el *ciberbullying* y después colgarlos en el aula o por los pasillos del colegio.

¿Te consideras un tecnoadicto?

Duración: 45 min

Objetivos

- Identificar posibles señales de alarma sobre el uso abusivo de las nuevas tecnologías.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Papel
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Identificación de las conductas de un uso abusivo de las TIC.

Desarrollo

Toda la clase visualizará el vídeo [“The phonbies”](#) y a continuación se lanzarán una serie de preguntas:

- ¿Te consideras un tecnoadicto o un “Phonbie”?
- ¿Cuántas horas pasas al día conectado a Internet? ¿Lo consideras un tiempo excesivo?.
- ¿Qué es a lo que más tiempo le dedicas en internet (redes sociales, Youtube, mensajería instantánea, videojuegos...)?
- ¿Crees que un uso excesivo de las nuevas tecnologías puede afectar a tu rendimiento académico?
- A continuación, se lanzarán una serie de situaciones para saber si el alumnado se siente identificado con ellas o no:
 1. Participo en un juego online que me gusta mucho y en el que soy muy bueno y me levanto por las noches para ver mi progresión y actualizar la partida.
 2. Cuando estudio tengo mi perfil abierto en mi red social favorita para ver las notificaciones.
 3. Cuando estoy en una reunión familiar o con un grupo de amigos, reviso el móvil frecuentemente, descuidando a mi compañía en ese momento.
 4. En el cine, suelo mirar el móvil y contesto a los mensajes que me han llegado, dejando de prestar atención a la película.
 5. Si me llega una notificación al móvil, siempre tengo que mirarlo inmediatamente, y si no puedo hacerlo, me pongo nervioso.
 6. Antes de irte a dormir siempre tienes que mirar el móvil y revisar todas tus redes sociales.

Por último, se hará una reflexión grupal y se establecerán medidas de actuación para reducir el uso abusivo a las nuevas tecnologías.

Permisos de aplicaciones móviles

Duración: 45 min

Objetivos

- Identificar los permisos que concedemos al instalar apps.
- Reconocer sus riesgos.
- Aprender a configurar la privacidad.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Papel.
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Conceptos de privacidad y seguridad.
- Privacidad a terceros.

Desarrollo

→ Preguntar a los alumnos/as: ¿Sabemos qué permisos hemos cedido por utilizar las aplicaciones que descargamos en nuestros dispositivos móviles?

Visualizar un vídeo sobre los permisos que cedemos a las aplicaciones móviles:
[#PrivacyNow](#)

→ Responder a la pregunta inicial después de ver el vídeo proponiendo ejemplos de permisos que concedemos, como:

- Acceder a nuestra localización.
- Enviar mensajes y/o realizar llamadas sin la mediación del usuario.
- Cambiar nuestras contraseñas.
- Leer nuestro registro de llamadas.
- Acceder al historial de navegación.
- Acceder a nuestras fotos y archivos multimedia.
- Realizar compras en aplicaciones.
- Configurar nuestros datos móviles o la Conexión Wi-Fi.

→ Debatar si les parece bien que terceros accedan a nuestros datos privados.

→ Hablar de maneras sobre cómo proteger nuestros dispositivos:

- **Android:** en Ajustes > Aplicaciones podemos comprobar los permisos a los que puede acceder cada aplicación descargada.
- **iPhone:** en Ajustes > Privacidad podemos bloquear el acceso de las apps a fotos, contactos o funciones del GPS.

*INCIBE y la iniciativa Internet Segura for Kids (IS4K). Programa de Jornadas Escolares. Promoción del uso seguro y responsable de Internet entre los menores. (<https://www.incibe.es> y <http://www.is4k.es>).

¿Qué sabe internet sobre nosotros?

Duración: 30 min

Objetivos

- Entender el concepto de identidad digital y de reputación online.
- Aprender a gestionar nuestra identidad digital de forma positiva.

Materiales

- Ordenador y pizarra digital.
- Papel.
- Lápices o bolígrafos.

Contenidos

- Conceptos de identidad digital y reputación digital.
- Importancia y consecuencias de la información que se comparte en la Red.

Desarrollo

- Pedir a los alumnos/as que realicen una búsqueda en Internet poniendo su nombre y apellidos, incluso ciudad o nombre del colegio, en el buscador.
- Orientar a los alumnos/as para que observen como parte de los resultados obtenidos son debidos a lo que ellos mismos publican en Internet y en las redes sociales.
- Hablar sobre la reputación online y la necesidad de realizar este ejercicio periódicamente para tener un poco más controlada su identidad digital.
- Después visualizar uno de estos dos vídeos propuestos sobre la privacidad en internet:
 - [Unicef privacidad](#)
 - [Experimento social en un colegio de Zaragoza](#)

*INCIBE y la iniciativa Internet Segura for Kids (IS4K). Programa de Jornadas Escolares. Promoción del uso seguro y responsable de Internet entre los menores. (<https://www.incibe.es> y <http://www.is4k.es>).

Fundación **MAPFRE**



SI SUFRES O CONOCES ALGÚN CASO DE
ACOSO ESCOLAR, CONTACTA CON NOSOTROS

participa@policia.es

seguridadescolar@policia.es



Síguenos en



www.fundacionmapfre.org