

Actividades  
para integrar las  
competencias  
digitales en el

# Plan de Acción Tutorial



[incibe.es/menores](https://incibe.es/menores)

# Licencia

La presente publicación pertenece a **Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE)** y está bajo licencia Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual 4.0 Internacional de Creative Commons.

Por esta razón está permitido copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** El contenido de esta publicación se puede reproducir total o parcialmente por terceros, citando su procedencia y haciendo referencia expresa a INCIBE y su sitio web: <https://www.incibe.es>. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que INCIBE presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- **Uso No Comercial.** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no tenga fines comerciales.
- **Compartir Igual.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuirla bajo la misma licencia. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene permiso de INCIBE como titular de los derechos de autor.

# ÍNDICE

## 01 RESUMEN Y OBJETIVOS DE LA GUÍA

Resumen	4
Objetivos	4
Metodología	4
Público y edades	4
Competencias clave	5

## 02 CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN LA GUÍA

## 03 ¿CÓMO PUEDES UTILIZAR ESTA GUÍA?

## 04 SESIONES Y TEMÁTICAS

Trimestre 1	8
Trimestre 2	18
Trimestre 3	28



# 01 RESUMEN Y OBJETIVOS DE LA GUÍA



## RESUMEN

Con este documento, se pretende facilitar al profesorado una **guía de actividades** para abordar las competencias en ciberseguridad del alumnado, para un uso seguro y responsable de Internet y para la ciberconvivencia, de manera integrada con el **Plan de Acción Tutorial (PAT)**.

Cada actividad tiene una **duración** aproximada de una clase (50 minutos), de modo que se pueden integrar de forma sencilla en la programación del aula, por ejemplo, en horas de tutoría.

Las actividades pueden trabajarse **individualmente** según las necesidades oportunas, aunque se facilita una propuesta para ser trabajadas en los trimestres de un curso escolar.

Además, para cada sesión se facilitan **ideas** para su adaptación tanto a alumnado de primaria como de secundaria.



## OBJETIVOS

**Concienciar** sobre la importancia de un uso seguro y responsable de Internet en menores de edad.

**Enseñar** buenas prácticas para la protección de la información personal.

**Desarrollar** habilidades para identificar y evitar riesgos online.

**Promover** las habilidades y competencias en ciberseguridad, para una ciberconvivencia positiva.



## METODOLOGÍA

**Interactividad:** Uso de dinámicas participativas, juegos, actividades prácticas, test tipo Kahoot! y *role-play* para hacer el aprendizaje atractivo y relevante.

**Recursos visuales:** Utilización de videos, infografías y guías de INCIBE para ilustrar conceptos.

**Proyectos grupales:** Fomentar el trabajo en equipo mediante proyectos que integren los conocimientos adquiridos.

## PÚBLICO Y EDADES

### Alumnado de primaria y secundaria.

Se ofrecerán pautas en cada una de las actividades para facilitar la adaptación a públicos diferentes del planteamiento inicial. Estas edades reflejadas son orientativas y dependerá del nivel de madurez del alumnado y la posible adaptación que realice el profesorado.

## COMPETENCIAS CLAVE

### COMPETENCIA DIGITAL

**CD1.** Realiza búsquedas guiadas en Internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

**CD4.** Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

### COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES:

**CCEC4.** Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

### COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER:

**CPSAA2.** Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

**CPSAA3.** Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

### COMPETENCIA CIUDADANA

**CC3.** Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.



# 02 CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN LA GUÍA



**Primeros pasos en ciberseguridad.**

**Privacidad y huella digital:** consejos sobre cómo mantener la privacidad en Internet y saber qué podemos publicar.

**Uso y configuración segura:** instrucciones para usar y configurar los dispositivos de manera segura.

**Ciberacoso:** saber prevenir y actuar ante casos de ciberacoso.



**Contenido inadecuado:** alertar sobre comunidades en línea que pueden ser peligrosas, y las cosas que nos pueden asustar en Internet.

**Fake news y bulos:** materiales para aprender a identificar noticias falsas.

**Fraudes online** (*phishing, vishing, smishing, malware*, suplantación de identidad).



**Gestión del tiempo:** orientación sobre cómo gestionar el uso excesivo de las tecnologías.

# 03 ¿CÓMO PUEDES UTILIZAR ESTA GUÍA?



## OPCIÓN 1

### SIGUE EL MODELO PROPUESTO

En este documento, te proponemos un modelo estructurado para cubrir el **Plan de Acción Tutorial** de todo un curso a través de diversas actividades. Estas actividades contienen una estimación de las jornadas de trabajo necesarias, así como una propuesta para trabajar las temáticas en trimestres concretos del curso.



## OPCIÓN 2

### DIVIDE Y ADAPTA LA PROPUESTA INICIAL

Puedes **adaptar los contenidos a los diversos grupos y cursos** con los que trabajes con las propuestas que te ofrecemos en las distintas actividades. Como toda propuesta, no está cerrada, y sirve como inspiración para que puedas llevarlas a tu aula teniendo en cuenta las necesidades de tu alumnado.



## OPCIÓN 3

### ELIGE ACTIVIDADES ESPECÍFICAS

Las distintas actividades están divididas según la temática tratada y su tipología. **Siéntete libre** de seleccionar individualmente las actividades para abordar necesidades específicas alineadas con el temario o a modo de refuerzo de otras actividades realizadas en las distintas materias.

## REFUERZA COMPORTAMIENTOS POSITIVOS

Además, puedes **hacer uso de esta guía** para tratar temáticas necesarias por eventos sucedidos en el centro educativo, reforzar comportamientos positivos o dar respuesta a ciertas inquietudes.

## AMPLÍA TUS RECURSOS CON INCIBE

Finalmente, queremos recomendarte la página web dedicada a menores de INCIBE **[www.incibe.es/menores](http://www.incibe.es/menores)**, donde encontrarás información y material adicional de utilidad para abordar las nuevas tecnologías en el aula.

Además, recuerda que dispones del teléfono de ayuda en ciberseguridad **017** de **INCIBE**, donde podrán responder cualquier duda ante los diversos casos que puedan darse en tu aula y que involucren al uso de Internet o las nuevas tecnologías.



# Primer trimestre

(de 11 a 12 sesiones)

# 04 SESIONES Y TEMÁTICAS

## INTRODUCCIÓN A LA CIBERSEGURIDAD

sesión 1 de 1

### ¿Qué es la ciberseguridad?

Importancia de estar seguro en Internet.



ACCEDER AL CONTENIDO



**Presentación con la que enseñar al alumnado las bases de la ciberseguridad, adaptada a su edad. Mostrando los riesgos presentes en Internet y cómo prevenirlos.**



### CASOS DE APLICACIÓN

Introducción a la concienciación en ciberseguridad y uso seguro y responsable.

Acompañamiento en un uso inicial de dispositivos electrónicos en el aula.



### RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** dependiendo de la edad del alumnado, puedes trabajar la visualización de contenidos en edades tempranas con la presentación de 5 a 8 años o tratar un primer acercamiento al cuidado de la privacidad y la ciberseguridad con la presentación de 9 a 13 años.

**Secundaria:** usando la presentación de 9 a 13 años, podrás mostrar a tu alumnado una visión general de conceptos básicos de ciberseguridad. La presentación para mayores de 14, centrada en el uso de las redes sociales y sus riesgos, puede ser adaptada a edades inferiores.



# PRIVACIDAD Y REPUTACIÓN ONLINE

sesión 1 de 3



ACCEDER AL CONTENIDO



Dinámica con la que mostrar al alumnado cómo las demás personas pueden llegar a acceder a la información que subimos a Internet y las medidas necesarias para proteger la información propia.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento al concepto de identidad digital y cuidado de la privacidad.

Situaciones en las que es necesario fomentar un uso positivo de Internet con publicaciones responsables.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** si se hace uso de dispositivos en el aula, como ordenadores escolares, puedes llevar esos conceptos sobre privacidad al uso que dan a aplicaciones como chats o plataformas educativas.

**Secundaria:** puedes modificar el espacio del juego para realizar un coloquio con tu alumnado que profundice sobre la viralidad de las publicaciones apoyándote en noticias actuales.



CONTENIDO EXTRA



# PRIVACIDAD Y REPUTACIÓN ONLINE

sesión 2 de 3

## Unidad Didáctica 2.

### Actividad 2.2: Dejando una huella positiva



ACCEDER AL CONTENIDO



Dinámica con la que se muestran las consecuencias que acarrea una publicación online y refuerza actitudes positivas que mejoren la convivencia digital valorando sus capacidades individuales y colectivas.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento al concepto de identidad digital y cuidado de la privacidad.

Situaciones en las que es necesario fomentar un uso positivo de Internet con publicaciones responsables.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** puedes enfatizar el concepto de no proporcionar información sensible a desconocidos en Internet e informar sobre la obligatoriedad de disponer de la edad adecuada para poder acceder a redes sociales o cuentas de correo electrónico.

**Secundaria:** puedes implementar una mecánica que consista en buscar o imaginar información sobre un perfil público de Internet realizando un paralelismo con las consecuencias de esas mismas publicaciones en nuestra vida diaria.



# PRIVACIDAD Y REPUTACIÓN ONLINE

sesión 3 de 3

## Juegos de la iniciativa

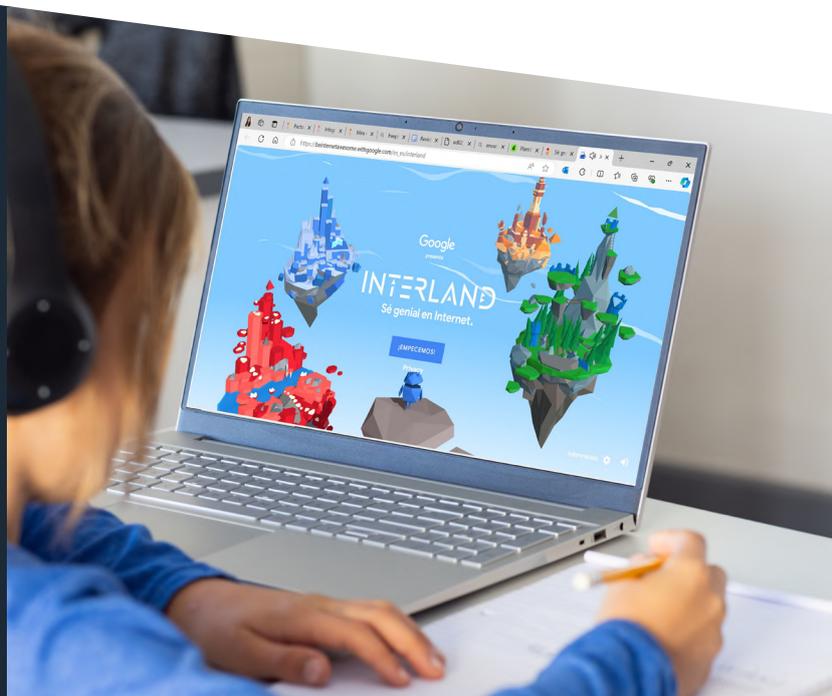
“Sé genial en Internet” de Google



ACCEDER AL CONTENIDO



Cuatro videojuegos educativos desarrollados por Google con los que realizar una clase diferente a través de una de sus actividades: ‘Reino amable’, donde fortalecerán el respeto en Internet; ‘Río de la realidad’, para evitar engaños en Internet; ‘Montaña sensata’, con la que aprenderán a cuidar el tipo de contenido que comparten y ‘Torre del Tesoro’, para abordar las temáticas del robo de datos y la suplantación de identidad.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento al concepto de identidad digital y cuidado de la privacidad.

Situaciones en las que es necesario fomentar un uso positivo de Internet con publicaciones responsables.

Utilización parcial, en periodos cortos de tiempo como complemento o refuerzo a otra actividad.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** al tratarse de juegos sencillos con conceptos básicos, son fácilmente adaptables a todos los cursos de primaria estableciendo unas pautas de juego ordenadas en el aula.

**Secundaria:** puedes dividir la clase en grupos, donde cada uno jugará a uno de los juegos para, posteriormente, poner en común, explicando a los demás compañeros/as lo que han aprendido.

# PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO

sesión 1 de 4

Claves de la comunicación en Internet



ACCEDER AL CONTENIDO



Vídeo e infografía de apoyo con el que podrás explicar a tu alumnado las diferencias que existen entre la comunicación en línea y en persona, y cómo influyen en riesgos y problemas online como los malentendidos y la falta de empatía.



## CASOS DE APLICACIÓN

Introducción a las bases de la comunicación respetuosa en Internet.

Reforzar pautas positivas de ciberconvivencia entre el alumnado.

Refuerzo de actividades relacionadas con la ciberconvivencia.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes enfocarlo como información previa antes del primer uso de dispositivos y sus comunicaciones, mostrando las consecuencias de la comunicación online frente a la comunicación en persona.

**Secundaria:** Puedes hacer uso de este vídeo para fomentar una reflexión positiva sobre cómo se comunica tu alumnado en Internet, como realizar un coloquio sobre casos negativos que hayan podido ver en Internet relacionados con la comunicación en línea.



CONTENIDO EXTRA



# PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO

sesión 2 de 4



ACCEDER AL CONTENIDO

## Unidad Didáctica 1.

Actividad 1.1: Con respeto en Internet



Dinámica que pone énfasis en fomentar el respeto en Internet entre el alumnado, fomentando relaciones adecuadas con los demás y generando mensajes positivos. La actividad consiste en un trabajo creativo en equipo que tiene como fin ser expuesto para el resto de compañeros/as del centro educativo.



## CASOS DE APLICACIÓN

- Refuerzo de las pautas positivas entre alumnado previo al uso de Internet.
- Fomento de la empatía y la comunicación positiva de Internet entre el alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

- Primaria:** En grupos de edades tempranas sin contacto con las tecnologías, puedes enfocar la actividad al concepto de crear una mejor Internet realizando un paralelismo con el entorno físico que conocen.
- Secundaria:** Puedes añadir la búsqueda de casos reales o noticias a la actividad de la creación del cómic para que contextualicen y reflexionen sobre cómo evitarían comentarios y situaciones negativas de Internet.

# PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO

sesión 3 de 4



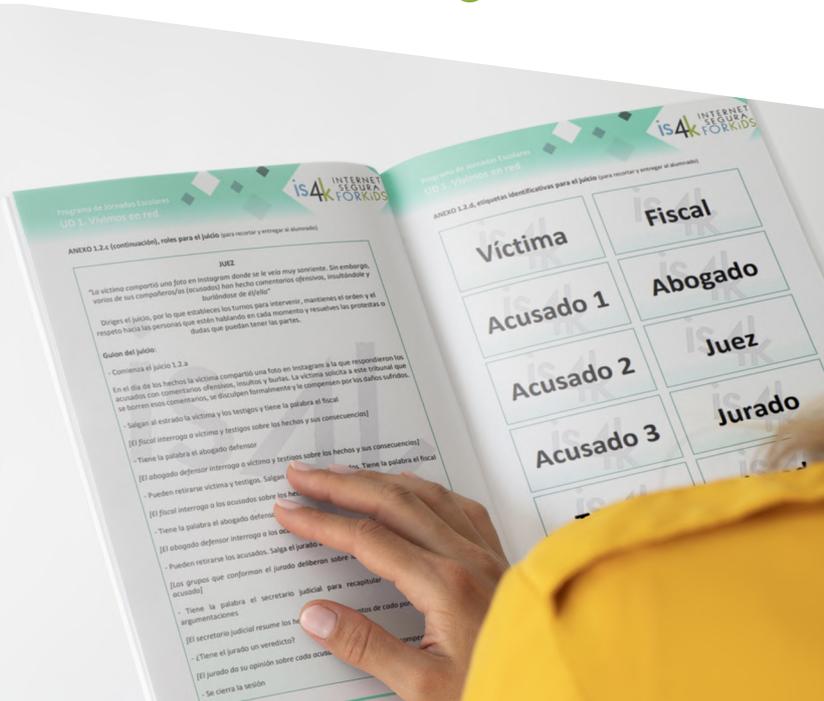
ACCEDER AL CONTENIDO

## Unidad Didáctica 1.

### Actividad 1.2: No te quedes al margen



Dinámica para fomentar la responsabilidad del alumnado y su acción ante problemas, instándoles a apoyar a quienes sufren, rechazar a los agresores, pedir ayuda y conocer los mecanismos de bloqueo y denuncia en redes sociales. Se basa en la reflexión y el debate grupal, donde los participantes se ponen en el lugar de otros en dilemas morales para comprender sus motivaciones y proponer decisiones razonadas.



## CASOS DE APLICACIÓN

Prevención del acoso escolar en medios digitales fuera del entorno educativo.

Refuerzo del soporte a personas que estén sufriendo situaciones de ciberacoso.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes centrar las conclusiones en la importancia de avisar a un adulto de confianza sobre situaciones de acoso vividas, ya sea como víctima o testigo.

**Secundaria:** En la reflexión inicial, puedes reforzar la importancia de reportar a una persona de confianza las situaciones negativas que puedan sufrir en Internet, evitando aislarse cuando puedan ser víctimas y avisando y ayudando cuando puedan ser testigos.

# PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO

sesión 4 de 4

Juegos didácticos sobre el ciberacoso



ACCEDER AL CONTENIDO



Actividad donde se juega de forma consciente a algunos de los juegos de mesa didácticos de INCIBE sobre el ciberacoso, como: 'La Oca del ciberacoso', 'La escalera del ciberacoso', 'Ahora te toca a ti' o 'Sabes actuar contra el ciberacoso'. Estos juegos te darán pie a realizar una conversación sobre la temática tratada a la vez que se fomenta el respeto a través de la lectura activa de las reglas y un juego ordenado que permita además tratar los temas en pequeños grupos.



## CASOS DE APLICACIÓN

- Prevenición del acoso escolar en medios digitales fuera del entorno educativo.
- Refuerzo del soporte a personas que estén sufriendo situaciones de ciberacoso.
- Refuerzo de las pautas positivas entre alumnado previo al uso de Internet.
- Fomento de la empatía y la comunicación positiva de Internet entre el alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

- Primaria:** En edades tempranas del alumnado puedes priorizar juegos con un mayor componente lúdico como 'La Oca del ciberacoso' o 'La escalera del ciberacoso'.
- Secundaria:** Puedes priorizar el uso de juegos que inviten a una reflexión más profunda de tu alumnado como 'Ahora te toca a ti' o 'Sabes actuar contra el ciberacoso'.

# ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

de 3 a 4 sesiones adicionales



ACCEDER AL CONTENIDO

## CyberTask.

Aplica lo aprendido, video sobre el 017



Actividad, a modo de evaluación, donde el alumnado creará material con recomendaciones sobre el uso seguro y responsable de Internet que luego será expuesto. Para ello, investigarán problemáticas frecuentes en Internet con el fin de generar un vídeo, vertical, que comente un posible caso real, así como promover el número de ayuda en ciberseguridad de INCIBE 017. Posteriormente, el centro educativo podrá publicarlo en sus RRSS.



## CASOS DE APLICACIÓN

Proyecto para culminar temáticas relacionadas con la ciberseguridad.

Refuerzo de la colaboración del alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes adaptar la actividad para enfocarla a una temática de acorde al uso actual de tu alumnado, como podría ser el plasmar pautas y consejos sobre respeto o privacidad en Internet.

**Secundaria:** Puedes enlazar esta actividad con otra realizada previamente para potenciar el mensaje ofrecido, como podría ser el ciberacoso.





# Segundo trimestre

(de 13 a 14 sesiones)

# CONTROLA LA TECNOLOGÍA

sesión 1 y 2 de 4

## CyberTask.

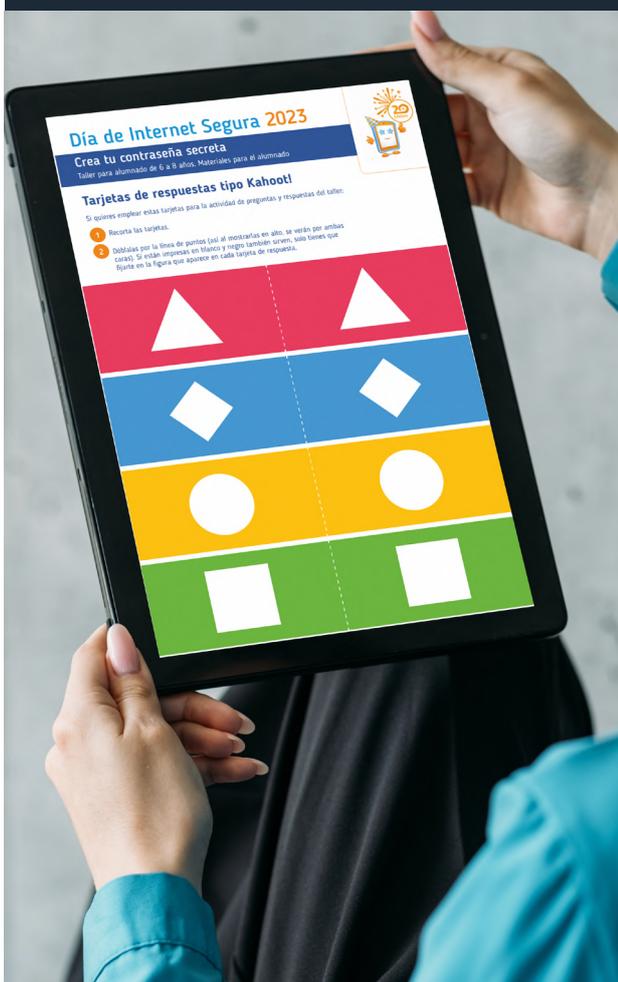
Talleres del Día de Internet Segura



ACCEDER AL CONTENIDO



Realización del material de dos de los seis talleres desarrollados durante el Día de Internet Segura, enfocados en la creación y cuidado de las contraseñas, la prevención de fraudes, las configuraciones seguras presentes en los dispositivos, el respeto y la responsabilidad, configuraciones seguras y protección ante virus y *malware*.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento a las configuraciones seguras que aplican en Internet.

Reforzar pautas y configuraciones seguras entre el alumnado.



## CONTENIDO EXTRA



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes centrarte en el taller sobre contraseñas o el taller sobre respeto y responsabilidad y tratar la totalidad o parte del taller sobre fraudes y engaños en Internet o configuraciones seguras.

**Secundaria:** Puedes centrarte en el taller sobre fraudes y engaños en Internet o configuraciones seguras y tratar la totalidad o parte del taller sobre configuraciones seguras o protección ante virus y *malware*.

# CONTROLA LA TECNOLOGÍA

sesión 3 de 4



ACCEDER AL CONTENIDO



Con esta actividad, se muestra al alumnado hábitos seguros para proteger los dispositivos y su información, como no compartir contraseñas, establecer patrones de desbloqueo y configurar la seguridad de cuentas online. La actividad incluye la reflexión sobre problemas de seguridad y soluciones cooperativas, además de practicar técnicas para crear contraseñas robustas.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento a las configuraciones seguras que aplican en Internet.

Fomentar un uso seguro de los dispositivos usados dentro y fuera del aula.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes ahondar en el paralelismo de seguridad física y virtual propuesta en la reflexión inicial en alumnado sin acceso recurrente a los dispositivos.

**Secundaria:** Puedes añadir un enfoque sobre un posible uso excesivo de los dispositivos o cierta dependencia tecnológica que ponga en evidencia la necesidad de establecer medidas de seguridad ante despistes y otros descuidos.

# CONTROLA LA TECNOLOGÍA

sesión 4 de 4

## Unidad Didáctica 3.

### Actividad 3.2: ¿Qué apps merecen la pena?



ACCEDER AL CONTENIDO



En esta actividad, se enseña al alumnado a evaluar de forma crítica las aplicaciones presentes en diversas tiendas virtuales antes de instalarlas, considerando conceptos como la funcionalidad, el desarrollador, los permisos y los comentarios. La actividad consta de una reflexión y un debate sobre casos realistas, aunque ficticios, relacionados con las apps.



## CASOS DE APLICACIÓN

Un primer acercamiento a las configuraciones seguras que aplican en Internet.

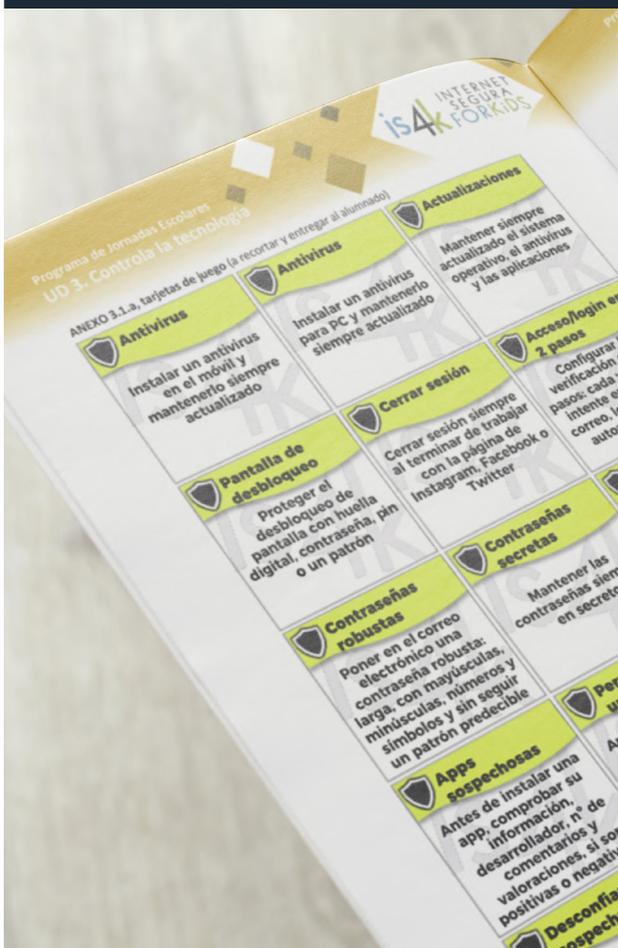
Fomentar un uso seguro de los dispositivos usados dentro y fuera del aula.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes reformular las preguntas de la reflexión inicial en edades tempranas para hacer uso de preguntas como ¿sabéis que es una aplicación?, ¿habéis usado alguna?, ¿sabéis por qué son gratuitas?

**Secundaria:** Puedes proponer un trabajo para llevar a casa que consista en analizar los permisos que han facilitado en sus dispositivos o los de su familia, haciendo que respondan a preguntas como: ¿crees que había un exceso de permisos y, de ser así, por qué?, ¿alguno de los permisos o los comentarios de la aplicación te han llamado la atención?



# FAKE NEWS Y DESINFORMACIÓN

sesión 1 de 1

## Unidad Didáctica 5.

Actividad 5.1: Esto es un *fake*



En esta actividad, el alumnado aprenderá a verificar la información que encontramos en Internet para identificar posibles contenidos falsos. Practicarán la búsqueda de referencias y la gestión del sesgo presente en algunos contenidos. Esta actividad se centra en el fomento de la reflexión y el consenso entre el alumnado.



ACCEDER AL  
CONTENIDO



## CASOS DE APLICACIÓN

Trabajar el pensamiento crítico del alumnado.

Abordar el tema de los bulos presentes en cadenas de mensajes y retos virales.

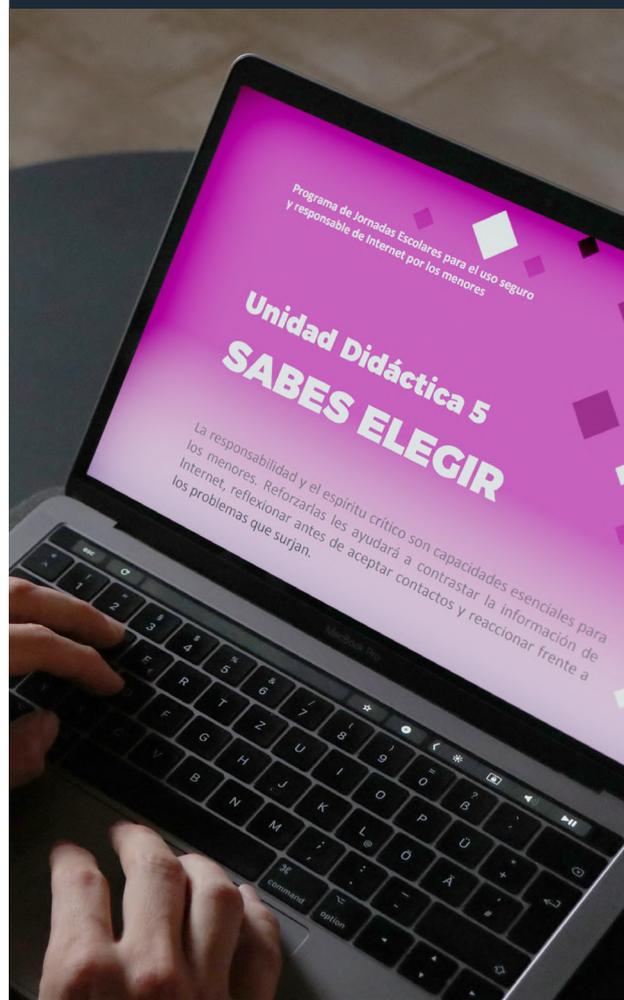
Reflexionar sobre las noticias falsas presentes en redes sociales.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes generar un debate sobre ciertos bulos relacionados con cadenas de mensajes o retos virales para que el alumnado comprenda la necesidad.

**Secundaria:** Puedes reforzar la actividad con la búsqueda de casos de noticias falsas y reflexionen sobre conceptos la reutilización de noticias antiguas, la modificación de noticias existentes o el origen de la invención de ciertas publicaciones.



CONTENIDO EXTRA



# PREVENCIÓN DE ABUSO SEXUAL DE MENORES

sesión 1 de 1

Actúa por ti y por tus compañeros/as.



ACCEDER AL CONTENIDO



**Actividad didáctica para aprender a detectar perfiles de riesgo en Internet. Cuestionando si se deben o no aceptar ciertos perfiles y cómo actuar ante aquellos peligrosos, para minimizar las consecuencias negativas.**



## CASOS DE APLICACIÓN

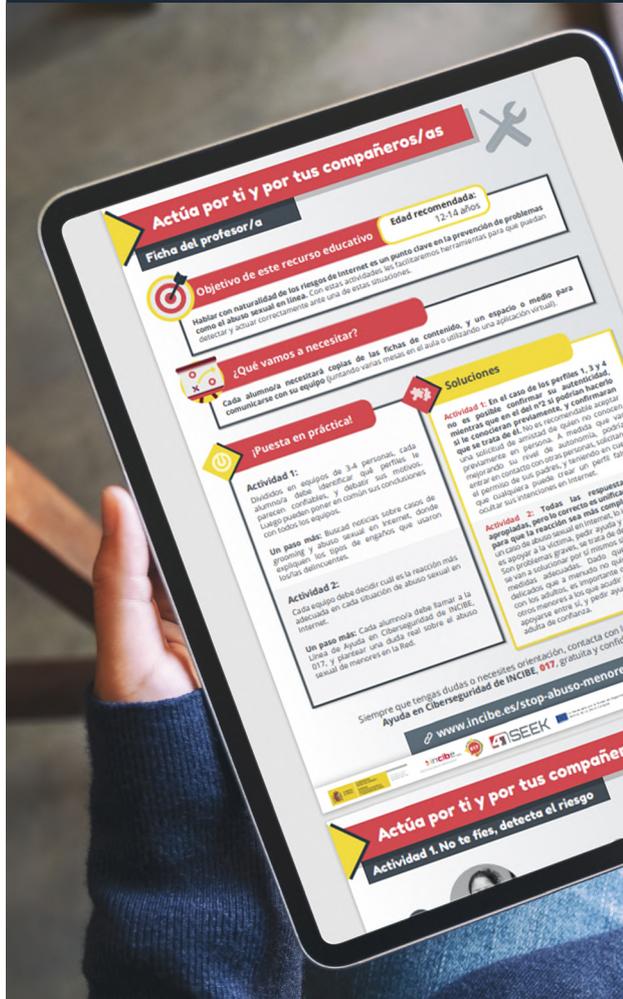
- Trabajar el pensamiento crítico del alumnado.
- Evitar el contacto con desconocidos
- Mostrar los riesgos de compartir imágenes íntimas.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes reforzar la importancia de conocer a las personas con las que hablas en Internet y que no todo el mundo es quien dice ser.

**Secundaria:** Hacer reflexionar sobre los perfiles que tienen como amigos en RRSS o videojuegos. Hablarle de conceptos como el sexting o la sextorsión y los contenidos inapropiados que pueden encontrar por Internet y cómo reportarlos.



## CONTENIDO EXTRA



# CONTACTO CON DESCONOCIDOS

sesión 1 de 1



ACCEDER AL CONTENIDO

## Unidad Didáctica 5.

### Actividad 5.2: Contactos y redes sociales



Esta actividad muestra al alumnado la necesidad de cuestionar la autenticidad de la información y los contactos de otras personas en Internet. Les ayuda a reaccionar adecuadamente ante posibles engaños, pidiendo ayuda y denunciando cuando sea necesario, a través de simulaciones de situaciones realistas en redes sociales.



## CASOS DE APLICACIÓN

- Trabajar el pensamiento crítico del alumnado.
- Mostrar la importancia de evitar desconocidos en Internet.
- Establecer unas pautas de reporte ante situaciones negativas relacionadas con los engaños en Internet.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

- Primaria:** Puedes reorientar la reflexión inicial para poner foco en las aplicaciones de las que hacen uso en su tiempo de ocio y la función de chat multijugador presente en muchas de ellas, para reforzar el concepto de no facilitar información a desconocidos.
- Secundaria:** Puedes fomentar el uso de las prácticas aprendidas con la actividad con reflexiones como: ¿habéis puesto el mismo cuidado en las solicitudes de la actividad que en las reales?, ¿enviáis muchas solicitudes de amistad? o ¿son a personas que conocéis en el mundo físico?

# GESTIÓN DEL TIEMPO I

sesión 1 de 2



ACCEDER AL CONTENIDO

## Unidad Didáctica 4.

### Actividad 4.2: Mantén el equilibrio



Esta actividad busca que el alumnado aproveche las posibilidades positivas de Internet, ampliando su perspectiva online con fuentes diversas y relacionándose también con el mundo offline y las personas a su alrededor. Se pretende que la tecnología sea una herramienta útil y no una barrera en sus relaciones y desarrollo.



## CASOS DE APLICACIÓN

Fomentar el uso responsable de las tecnologías.

Equilibrar el tiempo de ocio físico con el digital.



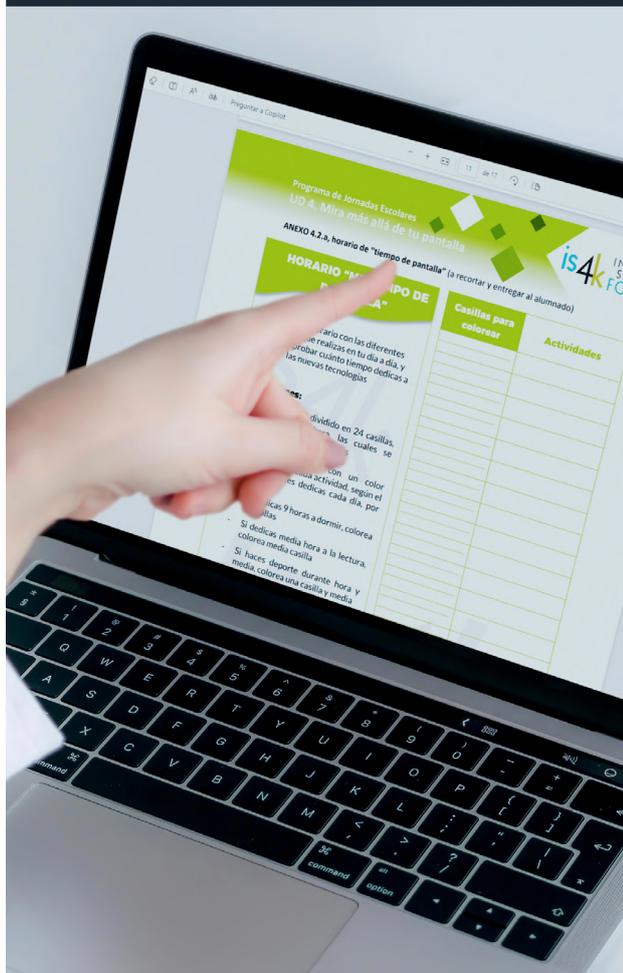
## CONTENIDO EXTRA



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes abordar la temática como una fase previa al uso de las tecnologías, introduciendo al alumnado en el concepto del uso responsable de dispositivos y los tiempos de uso.

**Secundaria:** Puedes incluir una actividad que tenga como fin reflexionar sobre el concepto de dependencia digital y cómo puede afectar a las personas.



# GESTIÓN DEL TIEMPO I

sesión 2 de 2



ACCEDER AL CONTENIDO

**Seguimiento en el hogar.**  
Pactos y organizadores familiares



Esta actividad consiste en el uso de recursos que faciliten establecer tiempos y modos de uso de las diferentes tecnologías accesibles por el alumnado.

El ‘Organizador digital familiar’ se presenta como una introducción, un pacto sencillo que establece una agenda de uso de dispositivos dentro del hogar. A partir de este organizador, se desarrollan los ‘pactos de uso’, que consisten en contratos más detallados para establecer normas específicas entre el alumnado y su familia sobre el uso de móviles, tabletas, videoconsolas, etc. Al dirigir esta actividad a menores, es importante darles la oportunidad de comentar qué les llama la atención de estos pactos, qué límites consideran razonables y por qué.



## CASOS DE APLICACIÓN

Actividad de seguimiento complementaria a realizar por el alumnado junto a su familia.

Fomento de la responsabilidad digital del alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes organizar una actividad que consista en el uso de alguno de los recursos ofrecidos para establecer unas normas en el hogar previo al acceso a dispositivos por parte del alumnado.

**Secundaria:** Puedes ofrecer estos recursos para fomentar el cuidado propio en el entorno digital si la edad de tu alumnado es próxima a los 18 años o hacen un uso independiente de las nuevas tecnologías.



# ACTIVIDAD A MODO DE EVALUACIÓN

de 3 a 4 sesiones adicionales

## CyberTask.

Aplica lo aprendido. Cartel de ciberseguridad.



ACCEDER AL  
CONTENIDO



Actividad, a modo de evaluación, donde el alumnado creará material con recomendaciones sobre el uso seguro y responsable de Internet que luego será expuesto. Para ello, ahondarán en las temáticas tratadas con el objetivo de generar un cartel para clase con consejos sobre el uso seguro y responsable de Internet y las nuevas tecnologías.



## CASOS DE APLICACIÓN

Proyecto para culminar temáticas relacionadas con la ciberseguridad.

Refuerzo de la colaboración del alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes adaptar la actividad para enfocarla a una temática de acorde al uso actual de tu alumnado, como podría ser el plasmar pautas y consejos sobre respeto o privacidad en Internet.

**Secundaria:** Puedes enlazar esta actividad con otra realizada previamente para potenciar el mensaje ofrecido, como podría ser el ciberacoso.





# Tercer trimestre

(5 sesiones)

# GESTIÓN DEL TIEMPO II

sesión 1 de 2



ACCEDER AL CONTENIDO

## Unidad Didáctica 4.

### Actividad 4.1: Y así funciona Internet



Esta actividad da a conocer al alumnado, de manera introductoria y muy simplificada, modelos de negocio que se dan en Internet y su funcionamiento para desarrollar su sentido crítico, con el fin de reconocer posibles riesgos a la privacidad, contenidos falsos y fraudes en línea.



## CASOS DE APLICACIÓN

- Fomentar el uso responsable de las tecnologías.
- Equilibrar el tiempo de ocio físico con el digital.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

- Primaria:** Puedes centrarte en el concepto de gratuidad de las aplicaciones y cómo se llegan a “pagar” a través de nuestros datos personales.
- Secundaria:** Puedes incluir un debate sobre el funcionamiento de aplicaciones de las que hagan uso y no estén comprendidas en la actividad.



# GESTIÓN DEL TIEMPO II

sesión 2 de 2

Cuadernos de actividades.



ACCEDER AL CONTENIDO



Con los cuadernos de actividades, podrás ofrecer una actividad diferente para que tu alumnado realice con su familia fuera del centro escolar. En ellos, encontrarán actividades lúdicas y con componente didáctico con la que aprender de ciberseguridad a la vez que pasan un tiempo fuera de las pantallas.



## CASOS DE APLICACIÓN

Recursos para trabajar en familia en la finalización del curso.

Actividades planteadas para realizar en épocas vacacionales.

Actividad de seguimiento complementaria a realizar por el alumnado junto a su familia.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes priorizar el uso del 'Cuaderno de actividades para familias sobre ciberseguridad' si tu alumnado se encuentra en edades tempranas.

**Secundaria:** Puedes priorizar el uso del 'Cuaderno de vacaciones de la ciberseguridad' como actividad para realizar en épocas vacacionales.

# ACTIVIDAD A MODO DE EVALUACIÓN

de 3 a 4 sesiones adicionales

## CyberTask.

Aplica lo aprendido. Infografía de ciberseguridad.



ACCEDER AL CONTENIDO



Actividad, a modo de evaluación, donde el alumnado creará material con recomendaciones sobre el uso seguro y responsable de Internet que luego será expuesto. Para ello, investigarán temas abordados en el trimestre para generar una infografía para explicar a sus familiares (padres, abuelos, tíos, etc.) los puntos clave de la problemática tratada y el mejor modo de hacerle frente.



## CASOS DE APLICACIÓN

Proyecto para culminar temáticas relacionadas con la ciberseguridad.

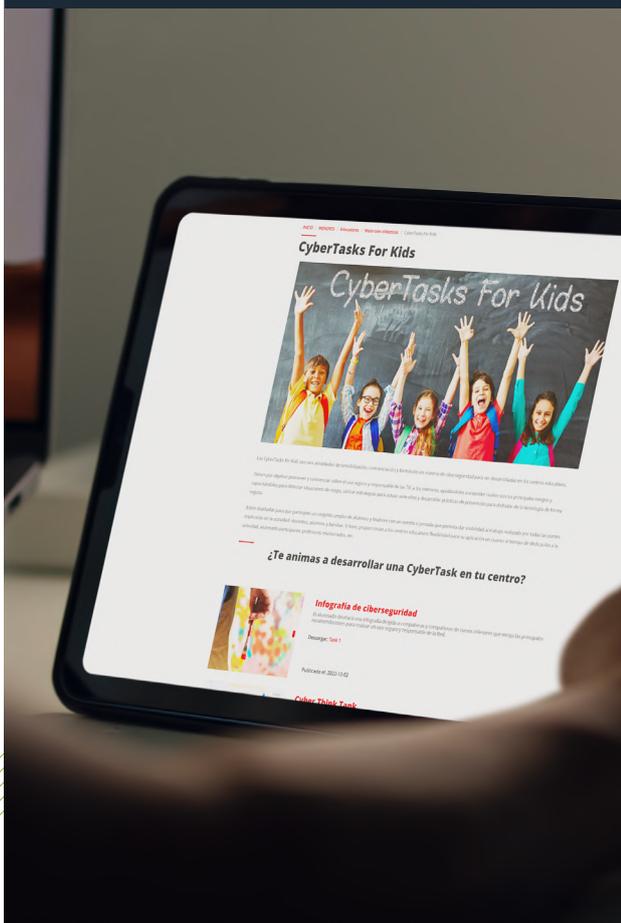
Refuerzo de la colaboración del alumnado.



## RECOMENDACIONES DE ADAPTACIÓN

**Primaria:** Puedes adaptar la actividad para enfocarla a una temática de acorde al uso actual de tu alumnado, como podría ser el plasmar pautas y consejos sobre respeto o privacidad en Internet.

**Secundaria:** Puedes enlazar esta actividad con otra realizada previamente para potenciar el mensaje ofrecido, como podría ser el ciberacoso.



Servicio gratuito y confidencial, disponible de 08:00 am a 11:00 pm los 365 días del año.



# TU AYUDA EN CIBERSEGURIDAD



**Teléfono  
017**



**WhatsApp  
900 116 117**



**Telegram  
@INCIBE017**



**Formulario  
web**



[incibe.es/menores](https://www.incibe.es/menores)

X @is4k

YouTube @InternetSeguraforKids

f @is4k.es

Subscribe to our newsletters