

Inteligente
Alerta
Seguro
Amable
Valiente

**Sé
genial
en Internet.**

Plan de estudios
de seguridad y
ciudadanía digital
Actualización: junio, 2021

Sé genial en Internet.

Este es el plan de estudio de «Sé genial en Internet», creado por Google en colaboración con la Coalición para un Internet seguro (iKeepSafe.org) y la Colaboración para la Seguridad de la Red (The Net Safety Collaborative). Este recurso forma parte de «Sé genial en Internet», un programa diseñado para enseñar a los niños las habilidades que necesitan para preservar su seguridad y actuar con inteligencia en línea.

Este año, hemos añadido 10 nuevas actividades al plan de estudios. Hemos colaborado con el Comité de la Infancia, una organización sin ánimo de lucro, para crear nuevas actividades de aprendizaje socioemocional para orientar a los niños en su viaje digital. Además, hemos añadido nuevas lecciones a la sección de Alfabetización de búsqueda y actualizado las Actividades de seguridad para adaptarlas a las necesidades del mundo digital actual. También encontrarás actividades clasificadas por cursos para llegar a todo el espectro del desarrollo infantil.

Queremos destacar que el programa «Sé genial en Internet» ha sido evaluado en profundidad por el Centro de investigación de delitos contra la infancia de la Universidad de New Hampshire (EE. UU.). Según los resultados del estudio, este es el primer programa de seguridad en Internet que ha demostrado un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes en los temas relacionados con la seguridad en línea y la ciudadanía digital.

Los contenidos del plan de estudios «Sé genial en Internet» son completos e independientes. Todas las actividades han sido diseñadas de forma que no requieran formación previa de los docentes, equipos o recursos especiales, ni excesiva preparación de las clases. Además, para reforzar las lecciones, hemos incluido las actividades de Interland, un juego de aventuras en línea para aprender sobre seguridad y ciudadanía digital, tan interactivo y divertido como navegar en Internet.

El Código para ser genial en Internet consta de cinco temas fundamentales sobre seguridad y ciudadanía digital:

- **Comparte con cuidado:** Huella digital y comunicación responsable
- **No caigas en trampas:** Suplantación de identidad, fraudes y fuentes de confianza
- **Protege tus secretos:** Contraseñas y seguridad en Internet
- **Ser amable es genial** Prevención de las conductas negativas en Internet
- **Si tienes dudas, pregunta:** Contenidos y situaciones dudosos

Este plan de estudios ha sido diseñado para estudiantes de entre tercero y sexto, pero también puede ser útil para estudiantes de cursos anteriores o superiores, sobre todo el vocabulario clave, los análisis en el aula (que pueden adaptarse a otras edades) y el modo de. Te animamos a que explores el contenido y descubras qué puede ser más útil para tus alumnos, ya sea completar el plan de estudios de principio a fin o profundizar en una o dos lecciones específicas que consideres más necesarias para tus estudiantes. El plan de estudios se complementa con recursos adicionales para educadores y familias: desde diapositivas de Pear Deck para ilustrar las lecciones hasta actividades para imprimir o una guía para familias y consejos para seguir aprendiendo en casa.

Tras completar una auditoría independiente de Sé genial en Internet, la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE o International Society of Technology in Education) avaló el programa como un recurso que prepara a los alumnos más pequeños para cumplir con las normas ISTE 2021 para estudiantes. La ISTE otorgó a Sé genial en Internet la distinción «Seal of Alignment for Readiness».

Índice

Guía para educadores	Recurso 1 Cómo utilizar este plan de estudios	4
	Recurso 2 Actividades de vocabulario	
	Recurso 3 Plantilla de correo electrónico/carta de presentación para padres y madres	
	Recurso 4 Preguntas frecuentes	
Comparte con cuidado Unidad 1	Lección 1 Cuándo no compartir	13
	Lección 2 Cómo mantener la privacidad	
	Lección 3 ¡Eso no es lo que quise decir!	
	Lección 4 ¿Qué es el marco?	
	Lección 5 ¿Pero quién es esta persona?	
	Lección 6 ¿Cómo nos ven los demás en Internet?	
	Lección 7 Interland: Montaña Sensata	
No caigas en trampas Unidad 2	Lección 1 Ventanas emergentes, catfishing y otros fraudes	37
	Lección 2 ¿Quién está «hablando» conmigo?	
	Lección 3 ¿Eso es cierto?	
	Lección 4 Cómo detectar la información falsa en Internet	
	Lección 5 Si fuéramos un motor de búsqueda...	
	Lección 6 Práctica de búsqueda en Internet	
	Lección 7 Interland: Río de la Realidad	
Protege tus secretos Unidad 3	Lección 1 ¡Yo no he sido!	75
	Lección 2 Cómo crear la mejor contraseña	
	Lección 3 No se lo digas a nadie	
	Lección 4 Interland: Torre del Tesoro	
Ser amable es genial Unidad 4	Lección 1.1 Reconocer los sentimientos	87
	Lección 1.2 Practicar la empatía	
	Lección 2.1 Tu diario de amabilidad	
	Lección 2.2 Formas de mostrar amabilidad	
	Lección 3 De negativo a agradable	
	Lección 4 Cuida el tono	
	Lección 5 Cómo las palabras pueden cambiar una imagen	
	Lección 6 Interland: Reino Amable	
Si tienes dudas, pregunta Unidad 5	Lección 1 ¿Qué significa ser valiente?	117
	Lección 2 De espectadores a defensores	
	Lección 3 Los defensores tienen opciones	
	Lección 4.1 Ver cosas desagradables: ¿Qué hago?	
	Lección 4.2 Cosas desagradables en Internet: ¿Qué hago?	
	Lección 5.1 Qué hacer con las cosas ofensivas en las pantallas	
	Lección 5.2 Gestionar el comportamiento ofensivo en Internet	
	Lección 6 Cuándo pedir ayuda	
	Lección 7 Denuncia también en línea	

Cómo utilizar este plan de estudios

El plan de estudios de *Sé genial en Internet* te da flexibilidad para adaptarlo a las características únicas de tu grupo de estudiantes. Te animamos a que modifiques las actividades como creas más conveniente para adecuarlas a los conocimientos de tus estudiantes y al tiempo que tengas. Por ejemplo, aunque alguna actividad esté recomendada para toda la clase, puede que creas que lo mejor para tus alumnos sea trabajar en grupos pequeños. Tú eres quien mejor los conoce. Esperamos que te sientas libre de realizar esos cambios. ¡Haz lo que mejor se te da!

Notas sobre el plan de estudios

1. Cada unidad incluye una lista con el vocabulario de las lecciones. Puedes imprimirla y ofrecérsela a tus estudiantes como un recurso más. Echa un vistazo a las **Actividades de vocabulario** que te presentamos más adelante.

2. Cada una de las 5 unidades tiene un número distinto de lecciones. Todas las lecciones tienen la siguiente estructura:

- ✓ **Objetivos para los estudiantes**
- ✓ **Hablemos**—información de contexto para educadores redactada en un lenguaje sencillo para los estudiantes (por si simplemente quieres leérsela).
- ✓ **Actividad**—algunas actividades tienen modificaciones recomendadas en función del curso.
- ✓ **Conclusión**—resumen del contenido de la lección y una oportunidad para reflexionar.

3. Todos los títulos de las actividades van acompañados de un símbolo que indica el curso para el que están recomendadas. También tienen otro símbolo que indica si se trata de una actividad de aprendizaje socioemocional o de alfabetización multimedia.



Cursos
2º-6º



Cursos
2º-3º



Cursos
4º-6º



Alfabetización
multimedia



Aprendizaje
socioemocional

4. Este plan de estudios ha sido concebido para impartirse de dos formas distintas: siguiendo el orden en el que aparecen las unidades o siguiendo un orden que se adapte a las necesidades particulares de aprendizaje digital de tus estudiantes. Aunque las unidades se han secuenciado para empezar desde cero, muchos estudiantes de primaria están familiarizados con algunos de estos conocimientos y te pueden ayudar a identificar qué habilidades específicas quieren o necesitan desarrollar. Puede ser una buena idea empezar por hablar con ellos sobre lo que saben o no saben. ¡Esperamos que disfrutéis siendo **geniales en Internet** juntos!

Actividades de vocabulario

El vocabulario de las actividades se encuentra al principio de cada unidad.

Cuéntame más cosas



Materiales necesarios:

- Pizarra para escribir las palabras (de tiza, blanca, de papel, etc.)

Instrucciones

1. Los estudiantes se ponen por parejas.
2. Uno de los miembros de la pareja da la espalda a la pizarra (los estudiantes pueden estar de pie o sentados).
3. El educador escribe entre tres y cinco palabras del vocabulario en la pizarra.
4. El compañero que está mirando a la pizarra le explica a su compañero el significado de la primera palabra **sin mencionarla**.
5. El primer compañero intenta averiguar de qué palabra se trata.
6. Cuando la persona que está de espaldas a la pizarra adivina la primera palabra, su compañero pasa a describir la siguiente.
7. Se repiten los pasos 3–6 hasta que el primer compañero ha adivinado correctamente todas las palabras de la pizarra.
8. En la siguiente ronda, los compañeros intercambian papeles. Repite la actividad con nuevas palabras del vocabulario.

Bingo Sé genial en Internet



Materiales necesarios:

- Folleto: Cartones de bingo Sé genial en Internet
- Cualquier objeto que sirva de ficha para marcar las casillas: piezas pequeñas, clips, judías, etc.

Instrucciones

1. Reparte los **cartones de bingo de Sé genial en Internet** (puedes elegir cartones de 5x5 o de 3x3) y las fichas del juego a los estudiantes.
2. Los estudiantes completan los cartones del juego con palabras del vocabulario de la unidad.
3. El educador lee la **definición** de una palabra del vocabulario.
El educador puede elegir palabras al azar de la lista de vocabulario de la unidad.
4. Los estudiantes buscan en sus cartones la palabra que se ha definido y la marcan con una ficha.
5. Para hacer bingo, hay que tener fichas en todas las casillas de una fila, una columna o una línea diagonal.
6. Cuando alguien hace bingo, se puede continuar con la partida tal y como esté o pedir a los estudiantes que quiten las fichas y volver a empezar.

Web de palabras



Materiales necesarios:

- Folleto: Web de palabras (página 8)

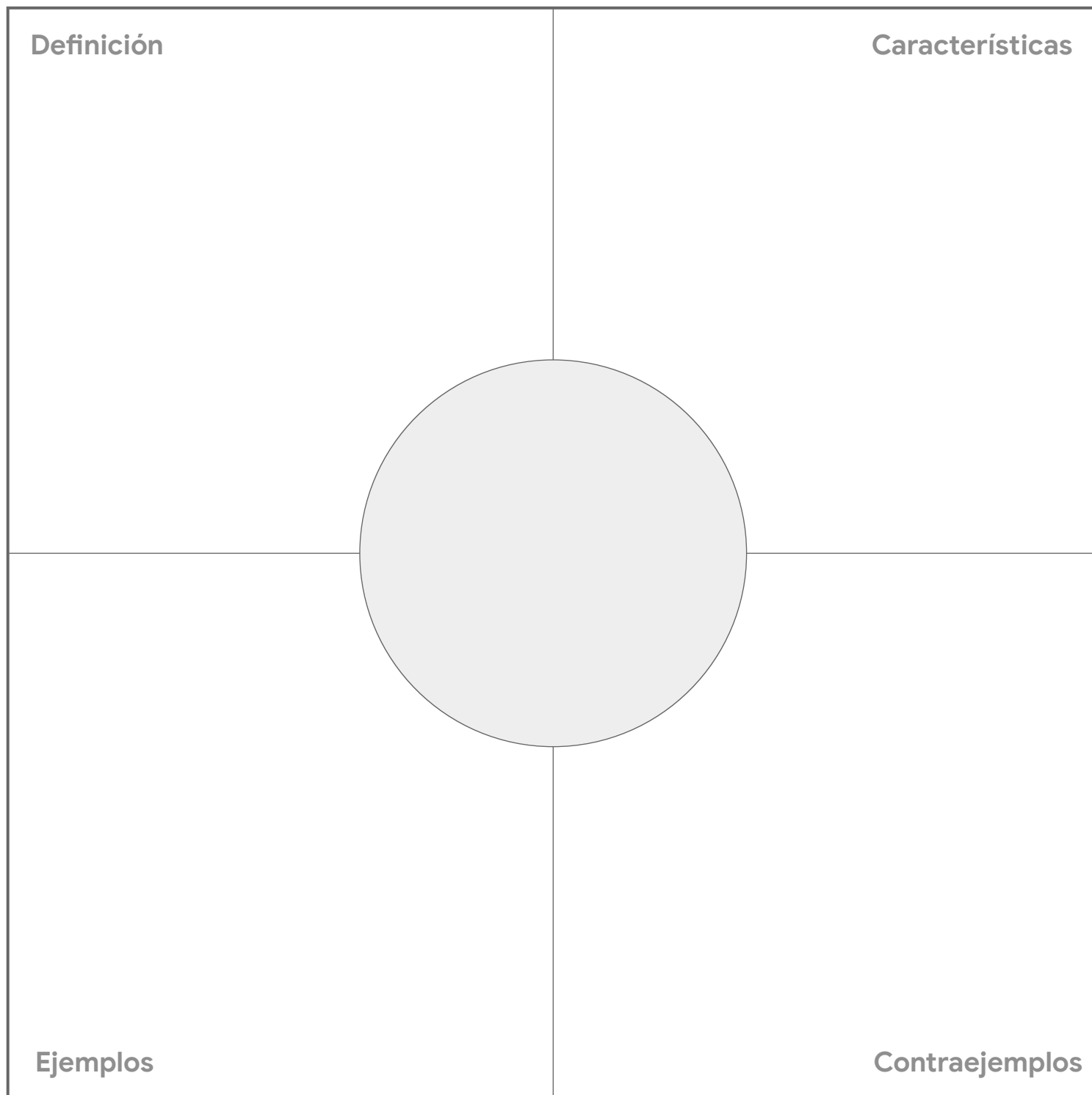
Instrucciones

1. Los estudiantes se ponen por parejas.
2. Reparte un folleto de **Web de palabras** a cada estudiante (los estudiantes también pueden copiar la ficha en otra hoja de papel).
3. Los estudiantes escriben una palabra del vocabulario en el círculo del folleto. Esta parte puede hacerse de tres formas distintas:
 - Asignar la misma palabra de vocabulario a todas las parejas.
 - Asignar una palabra distinta para cada pareja.
 - Los estudiantes eligen la palabra del vocabulario de la unidad.
4. Los estudiantes trabajan por parejas para completar el folleto.
5. Una vez que lo completen, la actividad puede ampliarse de varias formas:
 - Los estudiantes completan un nuevo folleto con otra palabra distinta.
 - Se recogen los folletos y se cuelgan en una pared del aula.
 - Los estudiantes se acercan a ver las fichas que han completado sus compañeros.

Cartón de bingo Sé genial en Internet (5x5)

Cartón de bingo Sé genial en Internet (3x3)

Web de palabras



Plantilla de correo electrónico/carta de presentación para los padres

Aquí encontrarás una plantilla para una carta o un mensaje de correo electrónico que puedes personalizar para explicar a los padres que estás utilizando el plan de estudios Sé genial en Internet para que sus hijos aprendan conductas inteligentes y seguras de ciudadanía digital.



Estimados padres:

Cuando nuestros hijos son pequeños, hacemos lo posible para que puedan aprovechar Internet al máximo y, al mismo tiempo, para protegerlos de los riesgos y las desventajas del mundo en línea. A medida que crecen y llegan a la adolescencia, nuestros papeles cambian, y ahora debemos enseñarles a tomar decisiones sensatas y éticas en sus vidas digitales.

En [nombre de la institución educativa], apostamos por la colaboración con los padres para enseñar a nuestros estudiantes de [curso] curso a:

- **Pensar de forma crítica** y evaluar apps, sitios web y otros contenidos digitales.
- **Protegerse a sí mismos** de las amenazas en Internet, del acoso y del fraude.
- **Reflexionar antes de compartir:** qué, cuándo, cómo y con quién.
- **Ser amables y considerados** con otras personas en Internet y respetar su privacidad.
- **Pedir ayuda** a los padres o a otros adultos de confianza si se encuentran en situaciones complicadas.

Este año, contaremos con la iniciativa Sé genial en Internet, un programa multidisciplinar diseñado para enseñar a los niños las habilidades que necesitan para preservar su seguridad y actuar de forma inteligente en Internet. Uno de estos recursos es Interland, un juego para navegadores de Internet que permite aprender estas habilidades de manera interactiva y divertida. También podéis jugar en casa (a vuestro hijo le encantará enseñaros cómo se hace). Sé genial en Internet es un programa desarrollado por Google en colaboración con educadores, investigadores y expertos en seguridad en Internet de The Net Safety Collaborative y iKeepSafe.org a fin de garantizar experiencias de aprendizaje divertidas y apropiadas para los estudiantes estructuradas en cinco lecciones fundamentales:

- **Comparte con cuidado**
- **No caigas en trampas**
- **Protege tus secretos**
- **Ser amable es genial**
- **Si tienes dudas, pregunta**

El uso inteligente y seguro de la tecnología permite que los estudiantes puedan guiar su propio aprendizaje y ayuda a mejorar el desempeño de nuestra institución educativa. Estamos convencidos de que este programa supondrá un avance significativo en nuestro objetivo de garantizar que todos los estudiantes de [nombre de la institución educativa] aprendan, exploren y se mantengan seguros en Internet, tanto dentro como fuera del centro escolar.

Estaremos encantados de compartir más información sobre este nuevo programa, como resúmenes sobre algunos de los recursos que usarán en clase los estudiantes. Además, os invitamos a consultar los recursos que lo acompañan y que podéis encontrar en [g.co/SegenialenInternet](https://www.google.com/SegenialenInternet). Os recomendamos que preguntéis a vuestros hijos por las actividades en las que participan y continuéis el diálogo en casa. Confiamos en que también podéis aprender algunos trucos de privacidad y seguridad.

Atentamente,
[Tu nombre]

Preguntas frecuentes

¿Es necesario completar las lecciones antes de jugar a Interland?

No, aunque las lecciones pueden ser de ayuda. El juego es más eficaz si se usa para reforzar lo aprendido en el plan de estudios. Además, es más divertido cuando los estudiantes ya han tenido la oportunidad de participar en diálogos, análisis en clase e intercambios de ideas antes de jugar.

¿Los estudiantes necesitan cuentas de Google para participar en Sé genial en Internet?

No. El programa está disponible para cualquiera que visite el sitio. Google no recoge información de los estudiantes y no es necesario tener correos electrónicos, contraseñas ni otras credenciales de acceso.

¿Qué dispositivos son compatibles con el juego Interland?

El programa funciona en cualquier dispositivo con conexión a Internet y un navegador web. Esto significa que cualquier portátil, ordenador de escritorio, tableta o teléfono móvil sirve para ayudar a los estudiantes a ser geniales en Internet.

¿Cuáles son las URL?

- Para ir a la página principal de Sé genial en Internet, visita g.co/SegenialenInternet.
- Para jugar a Interland, visita g.co/Interland.
- Para ir al plan de estudios Sé genial en Internet, visita https://beinternetawesome.withgoogle.com/es_es/recursos-para-profesores.
- Para ir a los recursos para familias, visita https://beinternetawesome.withgoogle.com/es_es/seguridad-digital-familias.

¿Necesito una formación o una titulación especiales para impartir este programa?

- En primer lugar: todos los educadores de primaria pueden impartir este plan de estudios. No se requiere formación adicional.
- En segundo lugar: todos los educadores son especiales. :)
- En tercer lugar: las lecciones han sido diseñadas para facilitar un intercambio entretenido y relajado entre educadores y estudiantes. Lo ideal es que los educadores tomen una actitud de escucha activa sin juzgar.

¿Para qué curso es más apropiado Sé genial en Internet?

El programa completo, incluidos el plan de estudios, el juego y los recursos del sitio web, está diseñado para usuarios de tercero a sexto curso (7-12 años). No obstante, dependiendo de cómo el profesor adapte el plan de estudios, los temas pueden ser relevantes para cualquier curso.

¿Cómo aprenden del juego los niños?

El juego refuerza los conceptos del plan de estudios porque ofrece a los estudiantes la libertad de explorar prácticas digitales positivas de forma lúdica y entender las interacciones digitales (con sus consecuencias) en un entorno educativo seguro.

¿Las lecciones se pueden usar en Google Classroom?

Sí, por supuesto. Puedes asignar Interland a clases o secciones específicas, o poner el recurso a disposición de toda la clase con un anuncio.

¿Hay un sitio web o una carpeta compartida de donde puedan descargarse los folletos para proyectarlos en una pizarra?

Sí, en forma de presentaciones de diapositivas. En las últimas actualizaciones hemos colaborado con Pear Deck para adaptar el plan de estudios a un formato de diapositivas que pueden presentarse, distribuirse y compartirse fácilmente. Puedes encontrarlas en https://beinternetawesome.withgoogle.com/es_es/recursos-para-profesores.

¿Necesito tener experiencia en ciudadanía digital para usar este programa?

En absoluto. El plan de estudios está diseñado para que todos los educadores puedan enseñarlo en su clase. Por otra parte, si te interesa repasar o profundizar tus conocimientos sobre los temas relacionados con seguridad y ciudadanía digital, puedes seguir nuestro curso en línea para educadores aquí: <https://edu.google.com/intl/es-419/>.

¿Se corresponde el plan de estudios de Sé genial en Internet con normas nacionales o internacionales?

Excelente pregunta. Sí, así es. Sé genial en Internet se corresponde con las normas de la ISTE (International Society for Technology in Education) y la AASL (American Association of School Librarians).

¿Los estudiantes pueden guardar su progreso en Interland?

En la versión actual, no; y lo más probable es que esto siga siendo así. Sé genial en Internet no genera ni almacena ningún tipo de información de identificación personal, incluidos los archivos de partidas. Se trata de algo intencionado —no recogemos los datos de los estudiantes y queríamos crear una experiencia accesible para todo el mundo— por eso no es necesario tener una cuenta, credenciales de acceso ni contraseñas.

Me parece bien, pero varios de mis estudiantes están orgullosos de haber completado el juego y de lo que aprendieron.

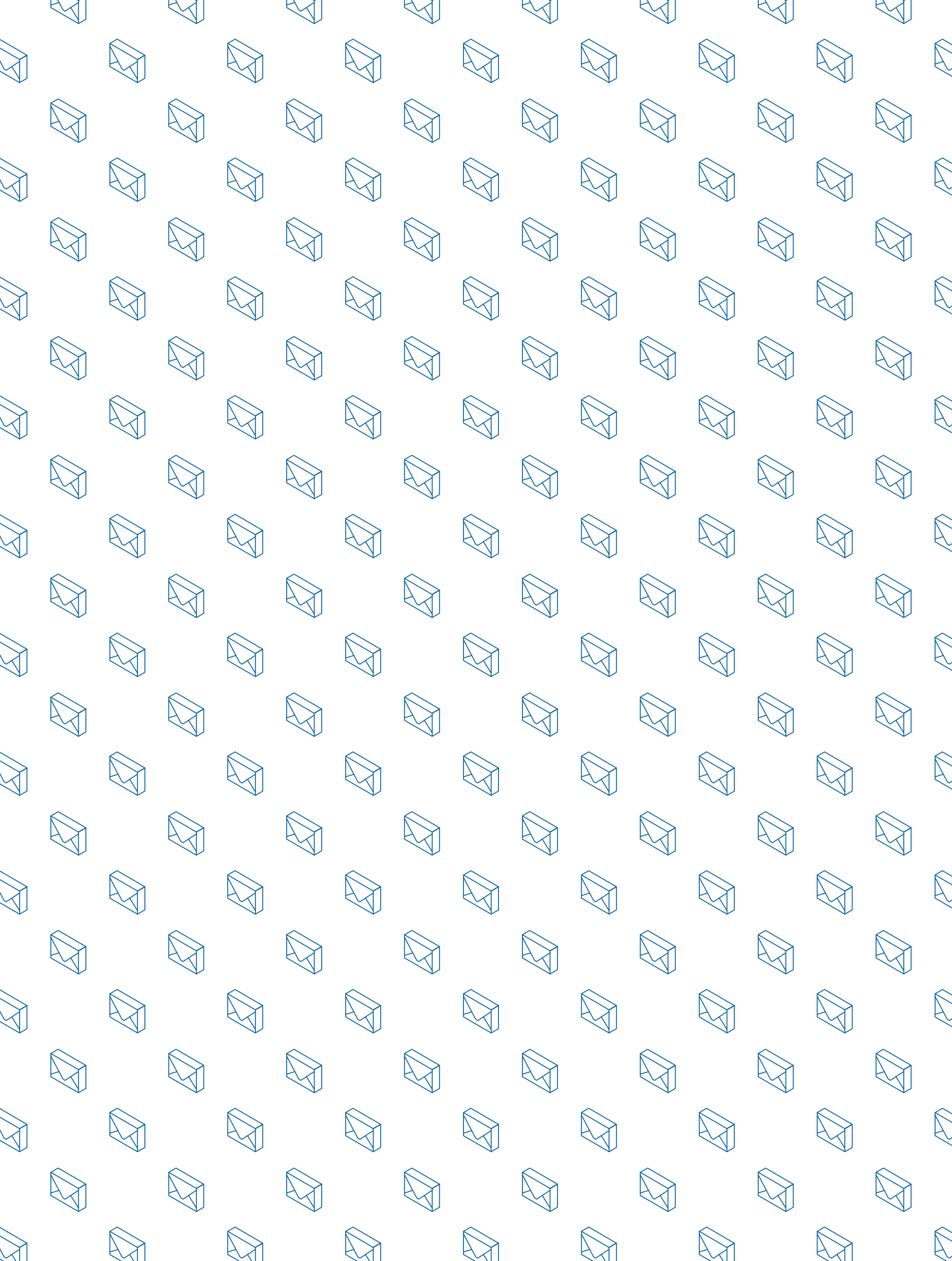
Tenemos ese factor en cuenta. Por eso, hemos creado una plantilla de certificado personalizable para que puedas escribir el nombre de tus estudiantes y generar un certificado personalizado que luego puedes imprimir y entregarles cuando terminen el curso.

¿Dónde puedo encontrar otros recursos para educadores?

Todo el material de Sé genial en Internet está disponible en nuestra página de recursos: g.co/SegenialenInternetrecursos.

¿Existe una comunidad en línea de Sé genial en Internet donde los usuarios puedan compartir ideas o buscar ayuda?

¡Sí! Y nos encanta. Solemos compartir ideas y comunicarnos con los educadores en Twitter. Síguenos para obtener más información sobre Sé genial en Internet y sobre otros temas en [@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu).



Comparte con cuidado

Protégete en línea y protege tu información y tu privacidad.

Descripción general de la lección

Lección 1	Cuándo no compartir		Cursos 2°-6°
Lección 2	Cómo mantener la privacidad		Cursos 2°-6°
Lección 3	¡Eso no es lo que quise decir!	MS	Cursos 2°-6°
Lección 4	¿Qué es el marco?	MS	Cursos 2°-6°
Lección 5	¿Pero quién es esta persona?		Cursos 2°-6°
Lección 6	¿Cómo nos ven los demás en Internet?		Cursos 2°-6°
Lección 7	Interland: Montaña Sensata		Cursos 2°-6°

Temática

Tanto los padres como los profesores entienden que un error en Internet puede herir sentimientos, reputaciones y la privacidad. Pero es más complejo convencer a los niños de que, aunque una publicación parezca inofensiva hoy, no pueden controlar ni saber quién podrá verla y malinterpretarla mañana.

Estas actividades usan ejemplos concretos y análisis en grupo que invitan a la reflexión para enseñar a los estudiantes a mantener una presencia positiva en Internet gestionando su privacidad y protegiendo su información personal.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Crear y administrar** una reputación positiva tanto en Internet como en la vida real.
- ✓ **Respetar** los límites de la privacidad de los demás, aunque sean distintos a los propios.
- ✓ **Comprender el posible impacto de un rastro digital mal administrado.**
- ✓ **Pedir ayuda a personas adultas para enfrentarse a situaciones complejas.**

Normas aplicables

Normas ISTE para educadores: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a

Normas ISTE para estudiantes: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d

Normas AASL de aprendizaje: I.a.1, I.b.1, I.c.1, I.d.3, I.d.4, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

Comparte con cuidado

Vocabulario

Lecciones 1 y 2

Privacidad en Internet: Un término general que habitualmente hace referencia a la capacidad de controlar la información personal que compartes en Internet y las personas que pueden verla y compartirla.

Información personal: Información que se usa para identificar a una persona determinada; por ejemplo, nombre, dirección particular, número de teléfono, número de identificación personal, dirección de correo electrónico, etc. También se llama información confidencial. Es una buena idea tomar por norma no compartir este tipo de información en Internet.

Reputación: Las ideas, opiniones, impresiones o creencias que otras personas tienen sobre ti; algo que no puedes saber con certeza, pero que esperas que sea bueno o positivo.

Lección 3

Código: Una palabra o frase, una imagen (como, por ejemplo, un logotipo o un emoji) u otro símbolo o conjunto de símbolos que representan un significado o mensaje concretos. A veces se trata de un código secreto que solo ciertas personas pueden comprender. Muchas veces es solo un símbolo que representa algo que casi todo el mundo entiende.

Contexto: Es la información que tenemos alrededor de un mensaje o de lo que estamos viendo y que nos ayuda a entenderlo. El contexto puede incluir el lugar donde se encuentra el mensaje, el momento en el que aparece o de quién proviene.

Interpretar: Es la forma en que una persona entiende un mensaje o su significado.

Representación: Es una imagen, un símbolo o una descripción que dice mucho (o expresa la verdad) sobre una cosa, una persona o un grupo.

Lección 4

Marco: Son los límites que definen la parte que se mostrará a los demás (por ejemplo, cuando haces una foto o grabas un vídeo de un paisaje, una persona o un objeto). Lo que decides dejar fuera del marco es lo que no se podrá ver.

Lecciones 5 y 6

Suposición: Algo sobre una persona o una cosa que tú u otras personas creéis que es cierto, pero sin tener pruebas de que sea verdad.

Seleccionar: Decidir qué publicar en Internet— qué texto, fotos, sonidos, ilustraciones o vídeos— y organizarlo y presentarlo teniendo en cuenta el efecto que tendrá en las personas que lo vean o lo que los demás pueden pensar de ti cuando lo vean.

Rastro digital (o presencia digital): Tu rastro digital abarca toda la información sobre ti que aparece en Internet. Puede incluir desde fotos, audios, vídeos y textos hasta los «Me gusta» y los comentarios en los perfiles de tus amigos. Del mismo modo que vas dejando un rastro en la tierra cuando caminas, lo que publicas en Internet también queda registrado.

Hecho: Algo que es cierto o cuya veracidad puede demostrarse.

Opinión: Algo que tú u otras personas creéis que es cierto sobre una persona o cosa, pero que no es un hecho, porque las opiniones no pueden demostrarse.

Lección 7:

Compartir demasiado: Compartir demasiado en Internet se refiere a compartir demasiada información personal o muchos datos sobre ti en determinadas situaciones o conversaciones en Internet.

Cuándo no compartir

Los estudiantes forman parejas y comparan secretos ficticios para comenzar a reflexionar sobre las áreas de la privacidad.

Acerca de esta lección: Esta es una lección básica sobre la privacidad en Internet, adecuada para personas de todas las edades. En ella se explica que es casi imposible recuperar lo que se comparte y controlar quién lo ve o hasta cuándo será visto en el futuro. Puede ser útil empezar por preguntar a tus estudiantes qué tecnologías usan y hacer referencia a esos dispositivos y medios durante la actividad. Si no te resultan familiares las apps, no pasa nada. Como sabes, seguro que a tus estudiantes les encantará que les pidas que te ayuden.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Comprender** qué tipo de información personal debería ser privada y por qué.
- ✓ **Recordar** que todo el mundo merece que respetemos sus decisiones sobre privacidad.

Hablemos



¿Por qué es importante la privacidad?

Internet permite que te comuniques fácilmente con familiares, amigos y con todo el mundo. Enviamos mensajes, compartimos fotos y participamos en chats y emisiones en vivo, pero no siempre tenemos en cuenta quién más puede ver ese contenido en ese momento o incluso después. Hoy o más adelante, personas que nunca has conocido podrían malinterpretar una foto o un comentario que parecían inofensivos y graciosos cuando los publicaste. Puedes herir los sentimientos de los demás. Si a alguien no le parece gracioso o no entiende el chiste y no te conoce, puede pensar que eres una mala persona. Una vez que publicas algo, es difícil hacerlo desaparecer, y los demás pueden copiarlo, hacer una captura de pantalla y compartirlo. Recuerda:

- Todo lo que publicas o compartes pueden verlo personas a las que no conoces.
- Una vez que se publica algo tuyo en Internet, puede quedarse allí para siempre, aunque solo sea porque alguien le hace una foto y lo comparte. Es como un rotulador permanente, una marca que es muy difícil de borrar.
- Todos estos fragmentos de información pública y difícil de borrar son, en conjunto, los que forman tu reputación: lo que los demás piensan de ti. Debes controlar al máximo lo que compartes.

Por eso tu privacidad es importante. Para protegerla, puedes publicar en privado o compartir solamente las cosas que estés completamente convencido de querer publicar. En otras palabras, debes tener cuidado con lo que dices, publicas y compartes en Internet.

También es bueno saber cuándo no publicar nada: no reaccionar ante una publicación, una foto o un comentario de alguien, no compartir cosas que puedan ser falsas (aunque solo sea una broma) ni publicar información personal. La famosa frase «piensa antes de publicar» es un excelente consejo. Para respetar tu privacidad y la de

Continúa en la página siguiente →

los demás, debes considerar qué contenido es correcto publicar, quién podría ver tu publicación, qué efecto podría tener sobre ti y sobre otras personas (mañana o cuando tengas 16 años) y cuándo conviene no publicar nada.

Algunas preguntas para continuar con el análisis (los estudiantes pueden plantear estas preguntas en casa y comentarlas con la familia):

- ¿Por qué nunca hay que publicar el nombre completo, la dirección, el número de teléfono ni otra información personal en Internet?
- ¿Cuándo es correcto compartir una foto o un vídeo de otra persona?
- ¿En algún caso es correcto divulgar un secreto ajeno o información privada? ¿Por qué? ¿Por qué no? ¿Y si crees que es una broma?
- ¿Y qué pasa cuando alguien que te importa publica algo que te hace pensar que puede estar en peligro? ¿Lo compartirías? En ese caso, ¿deberías decirle a esa persona que estás preocupado? ¿Deberías decirle que estás pensando en contárselo a un adulto?

Actividad



1. Inventa un secreto

Tiene que ser un secreto **inventado**, no uno de verdad.

2. Cuéntaselo a tu compañero

¿Ya tenéis vuestros secretos? Poneos por parejas y compartid el secreto con vuestro compañero. Comentad las siguientes preguntas:

- ¿Compartirías este secreto con alguien?
- ¿Con quién lo compartirías y por qué?
- ¿Cómo te sentirías si alguien contara ese secreto sin tu permiso?

3. Cuéntaselo a la clase

Por último, cada estudiante le contará su secreto ficticio a la clase y explicará qué ha sentido al compartirlo. Entre todos, se pueden analizar las respuestas a las preguntas anteriores.

Conclusión

Los secretos son un tipo de información personal que mantenemos en privado o que solo compartimos con familiares o amigos de confianza. Después de compartir un secreto, no puedes controlar quién más lo sabrá. Por eso se dice que hay que pensar antes de publicar (y es verdad). Otra información que nunca debes publicar en Internet:

- Tu dirección particular y número de teléfono
- Tu dirección de correo electrónico
- Tus contraseñas
- Tu nombre completo
- Tus notas y tus trabajos del colegio

Cómo mantener la privacidad

La clase analiza cuatro situaciones escritas y busca la mejor solución de privacidad para cada una.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Analizar** las preocupaciones sobre la seguridad desde el punto de vista de diferentes personas.
- ✓ **Comprender** cómo las diferentes situaciones requieren distintos niveles de privacidad.

Hablemos



Situaciones de privacidad: ¿Qué deberías hacer?

Mirad la foto.

Actividad



Vamos a analizar cinco situaciones y a debatir sobre las soluciones a los problemas de privacidad que podría tener cada una de ellas. Formaremos cuatro grupos, cada grupo analizará una situación y, después, comentaremos las conclusiones entre todos.

Materiales necesarios:

- Intervención del profesor: «Cómo mantener la privacidad»

Situaciones

Situación 1: Alguien le ha dicho al estudiante A que es buena idea cambiar las contraseñas y claves de acceso de vez en cuando, así que el estudiante decide cambiar la contraseña de su juego favorito. El estudiante B, que es el mejor amigo del estudiante A, quiere jugar al mismo juego pero no tiene claves de acceso, así que juega utilizando las de su amigo. El estudiante A comparte la nueva contraseña con el estudiante B.

- ¿Fue buena idea que el estudiante A cambiara su contraseña?
- ¿Fue buena idea que el estudiante A compartiera su contraseña con el estudiante B? ¿Por qué o por qué no?

¿Y si el estudiante A comparte también la contraseña de una de sus cuentas en redes sociales? ¿La respuesta sería la misma? ¿Sería la misma respuesta si están en el instituto y tienen amigos distintos?

Situación 2: Alguien escribe en su diario personal. Un amigo suyo lo encuentra cuando se queda a dormir en su casa y le parece gracioso publicar partes del diario en Internet.

- ¿Ha hecho mal el amigo por publicar esa información en Internet? ¿Es gracioso? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Cómo te sentirías si alguien hiciera lo mismo con algo que querías mantener en privado?

Continúa en la página siguiente →

Situación 3: Una persona publica: «Que disfrutes de tus vacaciones» en el perfil de un amigo en una red social.

- ¿Anunció públicamente tu amigo que se iba de vacaciones? ¿Quería que todo el mundo, todas las personas del mundo, se enterara? (Bueno, a lo mejor no **todas las personas del mundo**, pero nunca se sabe).
- ¿Hay alguna forma más privada de transmitir este mensaje?

Situación 4: Sabes que un estudiante ha creado una cuenta falsa en redes sociales para hacerse pasar por otro estudiante y hacerle quedar mal. Eso también incluye su información personal.

- ¿El compañero tiene derecho a saberlo? ¿Se lo dirías?
- Aunque no está claro, tú sí sabes quién lo hizo. ¿Deberías decirle a esa persona que borrara la cuenta falsa?
- ¿Alguien debería contárselo a un profesor o a un adulto de confianza?
- ¿Qué podría ocurrir si nadie lo hace?

Situación 5: En casa, los niños se turnan para usar la tableta de su madre, y todo el mundo conoce la clave de acceso. Toda la familia tiene una cuenta para hacer compras en línea en una página web. Nunca ha habido ningún problema, hasta que un día tu hermano trajo un amigo a casa y usaron la tableta de mamá para mirar unos auriculares fantásticos para gamers en esa web. Tu hermano fue a la cocina a buscar algo de comer y luego se fueron a jugar al baloncesto. Unos días después llega una caja a casa. Dentro hay unos auriculares. Tu hermano afirma que él no los ha pedido. Todos le creen.

- Los padres se preguntan de dónde han salido esos auriculares. ¿Qué decidís hacer tu hermano y tú?
- ¿Qué pasa con lo de la contraseña? ¿Os parece que puede haber un problema si todas las personas de la familia usan las mismas contraseñas para los dispositivos familiares y los amigos pueden utilizar esos dispositivos y esas contraseñas? ¿Cómo se lo explicaríais al resto de la familia?

Conclusión

Diferentes situaciones requieren respuestas distintas, tanto en Internet como en la vida real. Es importante respetar las decisiones de privacidad de los demás en todo momento, incluso si son decisiones que uno no tomaría.

Cómo mantener la privacidad

Nota para el profesor: esta hoja te ayudará a dirigir los debates de esta lección; no es un folleto para los estudiantes. Escribe las respuestas correctas o las mejores respuestas en la pizarra y debatid sobre ellas.

Situación 1

- **¿Fue buena idea que el estudiante A cambiara su contraseña?**

Sí, tener una contraseña distinta para cada dispositivo y servicio y cambiarlas al menos una vez al año es una medida básica de seguridad.

- **¿Fue buena idea que el estudiante A compartiera su contraseña con el estudiante B? ¿Por qué o por qué no?**

No. Sabemos que los niños suelen compartir sus contraseñas con sus amigos y tienen que aprender que eso no es bueno para la seguridad ni la privacidad digital. Aquí puedes ayudarles a encontrar motivos de por qué no es una buena idea. Puedes hacerles esta pregunta: «¿Se os ocurre alguna situación en la que no os gustaría que alguien que no fuera un adulto de confianza tuviera vuestra contraseña para siempre?» Algunos ejemplos:

- A veces las amistades acaban mal y la gente se enfada. ¿Os gustaría que alguien que estuviera enfadado con vosotros pudiera compartir vuestra contraseña con todo el mundo?
 - ¿Y si un amigo tiene la contraseña de tu teléfono y se conecta fingiendo ser tú y, solo por bromear, habla mal de otra persona que los dos conocéis? Daría la impresión de que eres tú quien dice esas cosas.
 - Si compartes tu contraseña con alguien que se va a vivir a otro sitio, ¿te gustaría que esa persona siguiera teniendo acceso a tus cuentas y a tu información personal para siempre?
 - ¿Y si juegas a un juego y otro jugador te pide tus credenciales para poder jugar en tu lugar? ¿Le darías esa información incluso si es un amigo? Piensa en todo lo que se puede hacer en ese juego y en todo lo que tu amigo podría hacer en tu cuenta haciéndose pasar por ti. ¿Eso está bien? ¿Seguiría estando bien la semana o el año que viene?
- **¿Y si el estudiante A comparte también la contraseña de una de sus cuentas en redes sociales? ¿La respuesta sería la misma? ¿Sería la misma respuesta si están en el instituto y tienen amigos distintos?**
 - Sí, la respuesta sería la misma, porque no está bien compartir contraseñas de ningún tipo de cuenta con los amigos, ni siquiera con los más cercanos. Como explicamos en el primer punto, las amistades cambian y a veces los amigos dejan de serlo. No es buena idea que una persona a la que no le importas tuviera acceso a tu cuenta ni a tu perfil. Porque esa persona podría cambiar tu información, hacerte quedar mal, hacer que parezca que publicaste algo malo sobre otra persona, etc.

Situación 2

- **¿Ha hecho mal el amigo por publicar esa información en Internet? ¿Es gracioso? ¿Por qué o por qué no?**

A algunos estudiantes puede parecerles gracioso si lo que compartieron es gracioso, así que sigue leyendo y hazles la siguiente pregunta...

- **¿Cómo te sentirías si alguien hiciera lo mismo con algo que querías mantener en privado?**

Continúa en la página siguiente →

Situación 3

- **¿Anunció públicamente tu amigo que se iba de vacaciones?**

Para iniciar el debate, pongamos que la respuesta es sí y pregunta a la clase...

- **¿Quería que todas las personas del mundo se enteraran?**

No (Seguramente).

- **¿Por qué no?**

Estas son algunas posibles respuestas correctas: Porque puede que su familia no quisiera que nadie supiera a dónde iban, o porque puede que les preocupara la seguridad de la casa si no había nadie.

- **¿Hay alguna forma más privada de transmitir este mensaje?**

Probablemente se os ocurrirán buenas ideas, como enviar un mensaje privado, un mensaje de texto, llamar por teléfono, etc.

Situación 4

- **¿El compañero al que suplantan la identidad tiene derecho a saberlo? ¿Se lo dirías?**

Tú ya sabes cuál es la respuesta a la primera parte de la pregunta, pero puede ser interesante escuchar las respuestas de los estudiantes, analizarlas y hablar de si se lo dirían a la víctima y de qué le dirían.

- **Aunque no está claro, tú sí sabes quién lo hizo. ¿Deberías decirle a esa persona que borrara la cuenta falsa?**

No todo el mundo se encuentra cómodo cuando tiene que enfrentarse al agresor, pero no pasa nada. Pregunta si hay alguien que se encuentre cómodo en esa situación y por qué, para ver si se genera un debate en torno al tema.

- **¿Alguien debería contárselo a un profesor o a un adulto de confianza?**

Sí, si nadie le dice al agresor que borre la cuenta o si alguien se lo dice pero no hace caso. Ayuda a tus estudiantes a entender lo importante que es proteger a los demás de cosas dañinas como la vergüenza, la exclusión social o el acoso. No es ser un «chivato». Lo importante es la intención de proteger a alguien, no buscarle problemas a nadie.

- **¿Qué podría ocurrir si nadie lo hace?**

Que no se detiene el daño que está sufriendo la otra persona.

Este es un buen tema de conversación para que la clase discuta la importancia de preocuparse por los demás. Hay más contenidos sobre este tema en la sección

Sé amable en Internet.

Situación 5

- **Tus padres se preguntan de dónde han salido esos auriculares. ¿Qué decidís hacer tu hermano y tú?**

Puede que tus estudiantes se centren en reflexionar sobre lo que hay o no hay que hacer o decir, y eso está muy bien. Hablad sobre el tema para ver si pueden ponerse de acuerdo.

- **¿Habláis de lo de la contraseña? ¿Qué riesgos puede haber si todas las personas de la familia usan las mismas contraseñas para los dispositivos y cuentas familiares?**

Muchas familias lo hacen. Intenta que tus estudiantes expresen en voz alta su opinión sobre 1) proteger las contraseñas familiares cuando hay amigos en casa, 2) por qué es importante no compartir las contraseñas familiares con amigos ni con otras personas ajenas a la familia y 3) qué otros problemas puede haber además del hecho de que un amigo haga compras desde la cuenta familiar.

¡Eso no es lo que quise decir!

Usando únicamente emojis, los estudiantes crearán camisetas que representen quiénes son. Durante esta actividad, aprenderán que diferentes personas pueden interpretar el mismo mensaje de distintas maneras.

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: *Cuando usamos camisetas que tienen logotipos de empresas, equipos deportivos, escuelas, músicos o políticos, entre otras cosas, nos convertimos básicamente en carteles andantes. Esta actividad demuestra que una camiseta representa tanto comunicación directa como contenido multimedia, y ayuda a los estudiantes a darse cuenta de que los contenidos multimedia no están solo en las pantallas.*

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Aprender** la importancia de preguntarse lo siguiente: ¿de qué otra forma podría otra persona interpretar este mensaje?
- ✓ **Concienciar** sobre las pistas visuales que usan las personas para comunicarse.
- ✓ **Entender** que compartir algo en Internet equivale a crear contenido multimedia.
- ✓ **Aprender** qué significa «contexto» y «representación».

Hablemos



¿Alguna vez alguien ha malinterpretado algo que dijiste, hiciste, escribiste o publicaste en Internet? ¿Se enfadó o se puso triste esa persona y tuviste que explicarle que no querías decir lo que creyó que habías dicho?

A veces, cuando nos comunicamos, **nosotros** sabemos qué queremos decir, pero las personas que tenemos enfrente no entienden el mensaje, sobre todo si no compartimos el mismo espacio. Eso se debe a que nuestras experiencias influyen en cómo interpretamos las imágenes y las palabras.

Además, generalmente comunicamos muchas más cosas de las que queremos sin ser conscientes de ello. Les mostramos a los demás quiénes somos, y también juzgamos quiénes son ellos, a partir de distintos factores, como la ropa, un peinado e incluso la forma de hablar o usar las manos para gesticular. Eso se denomina «representación»: expresar algo sobre una cosa, persona o grupo usando imágenes, símbolos, estilos y palabras.

Veamos este ejemplo: si estuvieras en Internet y vieras una foto de una persona que usa una camiseta deportiva con el escudo de un equipo, seguramente pensarías que esa persona es simpatizante de ese equipo, y es probable que tengas razón. Eso se debe a que la mayoría reconoce el diseño de las camisetas deportivas y sabe que es un «código» de deportes. Aunque no sepamos exactamente a qué equipo pertenece, sí sabemos que se trata de un equipo deportivo.

Pero ¿y si vieras una foto de alguien con un sombrero en forma de queso? ¿Qué pensarías sobre esa persona? Si vivieras en Wisconsin y te gustara el fútbol americano, sabrías que «cabeza de queso» es el apodo de los seguidores del equipo Green Bay

Packers. La persona de la imagen se puso el sombrero de queso para expresar que apoya a ese equipo.

Sin embargo, si no conocías el «código» de los seguidores de los Packers, posiblemente hayas pensado que el sombrero era parte de un disfraz o que esa persona es muy rara. A lo mejor incluso has pensado en hacer algún comentario al respecto. Y eso podría molestar a los seguidores de los Packers. Para ellos, ese comentario podría ser grosero y quizás responderían haciendo alguna observación igual de agresiva sobre ti. A su vez, eso te molestaría, por lo que la situación terminaría con varios comentarios negativos y sentimientos heridos.

Entonces, ¿cómo podemos asegurarnos de que las personas entienden lo que queremos decir cuando publicamos un comentario en Internet? Una forma es pensar que somos creadores de contenido multimedia y no solo comunicadores o jugadores. Cada vez que creamos un perfil en Internet, enviamos un mensaje de texto, hacemos un comentario en el chat de un juego o compartimos una foto, estamos creando contenido multimedia. Y, como todo buen creador, debemos pensar cuidadosamente en el contenido que generamos y compartimos antes de publicarlo y preguntarnos lo siguiente: «¿de qué otra manera podría interpretar mi mensaje otra persona?».

Actividad



Materiales necesarios:

- Folleto: «Una camiseta» (una por estudiante)
- Folleto: «Lista de emojis» (proyectada o publicada para que todos puedan verla)
- Rotuladores, lápices de colores o ceras para dibujar
- Cinta (o cualquier otra forma que permita a los estudiantes mostrar su camiseta)

1. Descríbete con emojis

Para pensar en cómo ser mejores creadores de contenido multimedia, vamos a decorar una camiseta. En el boceto de la camiseta en blanco que os entregué, dibujad una representación de vosotros mismos usando solamente emojis. Podéis usar hasta tres emojis. Podéis copiar los que ya existen o inventar otros nuevos.

2. Mostrar y contar

Trabaja junto a un compañero y observa su camiseta con atención. Trata de adivinar qué dice cada emoji sobre esa persona. ¿Has adivinado todo correctamente o tu compañero ha tenido que explicarte el significado de sus emojis?

3. Aprende de los demás

Pegad las camisetas en el aula para que todos puedan verlas. ¿Podéis relacionar cada camiseta con su dueño?

4. Debate en clase

- ¿Qué os ha ayudado o confundido a la hora de relacionar cada camiseta con su dueño? De los símbolos usados en las camisetas, ¿qué os ayudó a reconocer al creador? ¿Usaron muchas personas el mismo emoji? ¿Hay algún emoji que haya usado solo una persona?
- ¿Todos estabais de acuerdo en el significado de los emojis? ¿Cómo puede variar el significado de los emojis según el contexto? Mirad el emoji que tiene la mano con dos dedos levantados. ¿Cómo sabéis si significa paz, victoria o simplemente el número 2? ¿Y el emoji del fuego? ¿Significa peligro o emergencia? ¿O, quizás, alguien muy

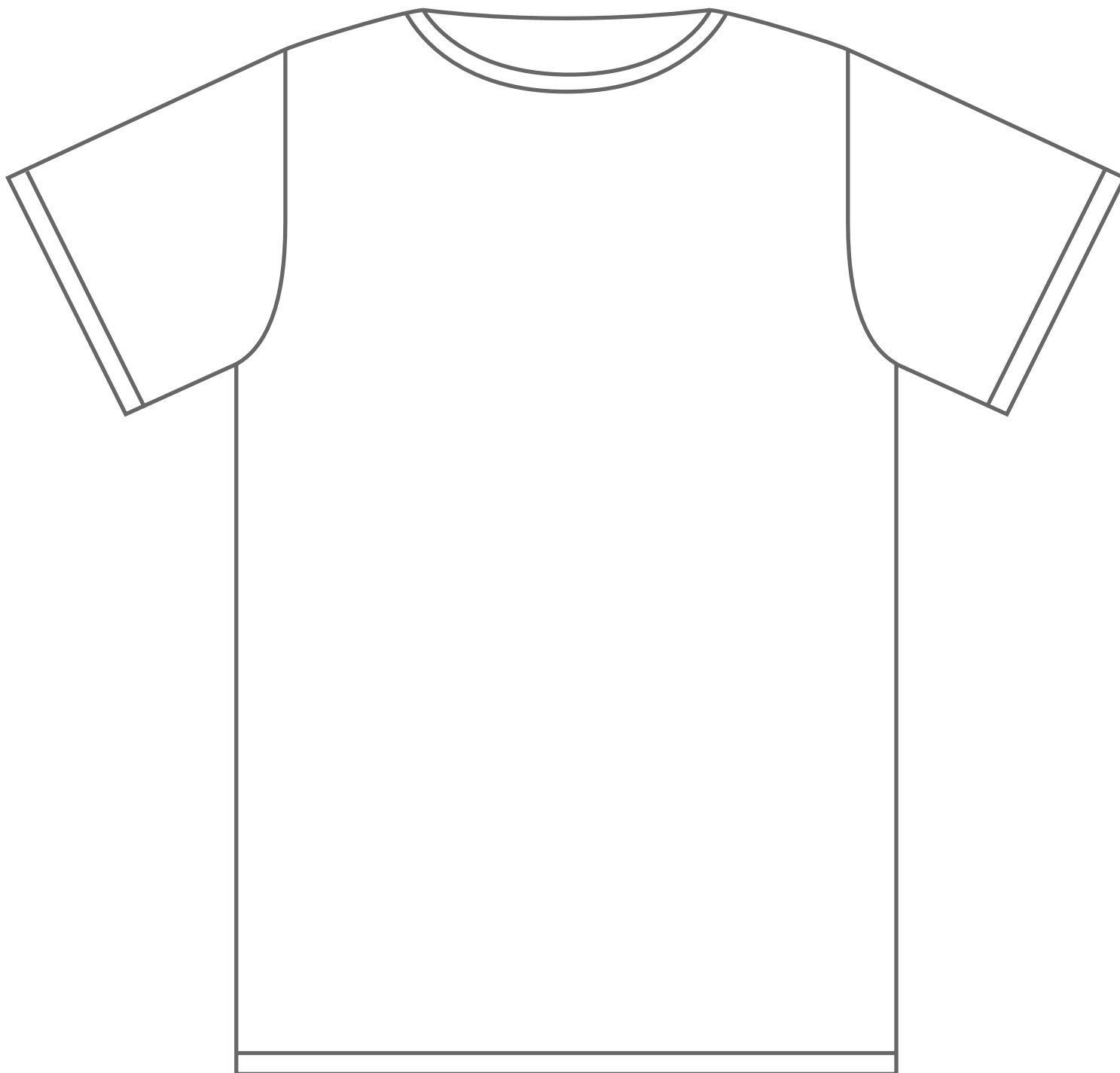
Continúa en la página siguiente →

popular o exitoso («¡Estás que ardes, amigo!»)? ¿Cambia el significado según dónde aparece? (un emoji sonriente en una tarea quizás signifique que el profesor piensa que hicisteis un buen trabajo, pero si un amigo lo incluye en un mensaje de texto, seguro que significa que está feliz o que está bromeando). ¿Cambia el significado según el resto de emojis que lo acompañen?

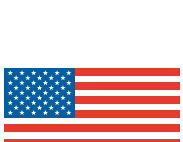
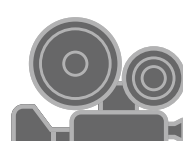
Conclusión

Como creadores de contenido multimedia, antes de publicar mensajes o imágenes en Internet, es una buena idea tomarnos un momento y preguntarnos lo siguiente: «¿De qué otra manera podría interpretar mi mensaje una persona diferente? ¿Seguro que van a entender lo que quiero decir? ¿Podrían malinterpretarlo?». Y **nosotros** deberíamos preguntarnos lo mismo antes de publicar o hacer un comentario. «¿Entiendo lo que quieren decir? ¿Cómo puedo saberlo?».

Una camiseta en blanco



Lista de emojis



¿Qué es el marco?

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: *El contenido multimedia lo crean personas que toman decisiones. La decisión más básica es qué incluir y qué dejar fuera. Esta lección ayuda a los estudiantes a verse como creadores de contenido multimedia cuando deciden qué compartir en Internet.*

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Verse** a sí mismos como creadores de contenido multimedia.
- ✓ **Entender** que los creadores de contenido multimedia toman decisiones sobre qué mostrar y qué dejar fuera del marco.
- ✓ **Usar** el concepto de marco para entender la diferencia entre qué aspectos hacer visibles y públicos, y cuáles mantener fuera del foco, proteger o no mostrar.

Hablemos



Los creadores de contenido multimedia controlan cuánta información quieren compartir **enmarcándola**. Deciden qué incluir **dentro del marco** (lo que podemos ver) y también lo que dejan **fuera** (lo que es invisible).

Actividad



Materiales necesarios:

- Fichas y tijeras (una por estudiante)
- Folleto: «¿Qué hay en el marco?» o una pantalla o pizarra digital con imágenes proyectadas

Analizad las actividades todos juntos y, después, conversad sobre lo siguiente:

1. Enmarcar

Todo el contenido multimedia es el resultado de un conjunto de decisiones que toman sus creadores. Una decisión muy importante es elegir qué incluir y qué no. Cuando hacemos una foto o grabamos un vídeo, lo que «incluimos» y lo que dejamos «fuera» queda separado por un marco.

Para ilustrar esto, tomad las fichas y cortad un rectángulo en el centro para crear un marco.

Sostened el marco lejos de la cara y luego acercadlo lentamente (también podéis intentarlo con la función de zoom de una cámara). ¿Qué notáis de lo que se puede ver dentro del marco? ¿Y si lo movéis de lado a lado? ¿Hay alguna forma de sostener el marco para ver a parte de los compañeros, pero no a otros? ¿O para ver algunas cosas de la pared, pero no otras?

Cuando controláis el marco, sois los creadores del contenido multimedia. Podéis decidir qué incluir en él y qué dejar fuera. Lo que decidáis dejar fuera seguirá existiendo en la vida real, pero las personas que vean el contenido que habéis creado no podrán verlo.

2. ¿Lo incluyo o lo dejo fuera?

Tomad una hoja de trabajo y mirad la imagen 1A. ¿Qué creéis que veis y por qué? Ahora, mirad la imagen 1B. ¿Cómo os ha ayudado la información adicional a entender mejor lo que estabais viendo?

Volved a intentarlo con la imagen 2A. ¿Qué creéis que está creando la sombra? ¿Qué pruebas respaldan vuestra opinión? La imagen 2B os da más información. ¿Lo habíais adivinado?

3. ¿Demasiada información?

La información adicional no siempre es útil. A veces, es una distracción que impide disfrutar o entender la imagen más pequeña dentro del marco. Veamos el ejemplo 3 de la hoja de trabajo.

A veces, es divertido ver cómo se hacen las cosas. Pero ¿qué pasaría si, cada vez que ves una película, un programa de TV o un vídeo no vieras solo el marco más pequeño? ¿Qué pasaría si también vieras las cámaras, los micrófonos, los miembros del equipo y los laterales del estudio de grabación? ¿Crees que disfrutarías de ese contenido de la misma manera?

4. Tú decides

Siempre que compartes algo en Internet, estás creando contenido multimedia. Y, al igual que los productores de una película, un vídeo o un programa de TV, puedes decidir qué verán los demás: qué está dentro del marco y qué queda fuera y no se puede ver.

Conclusión

Como creadores de contenido multimedia, ponéis un «marco» a lo que compartís en Internet para que otras personas solo puedan ver lo que vosotros queréis que vean.

¿Qué hay en el marco?



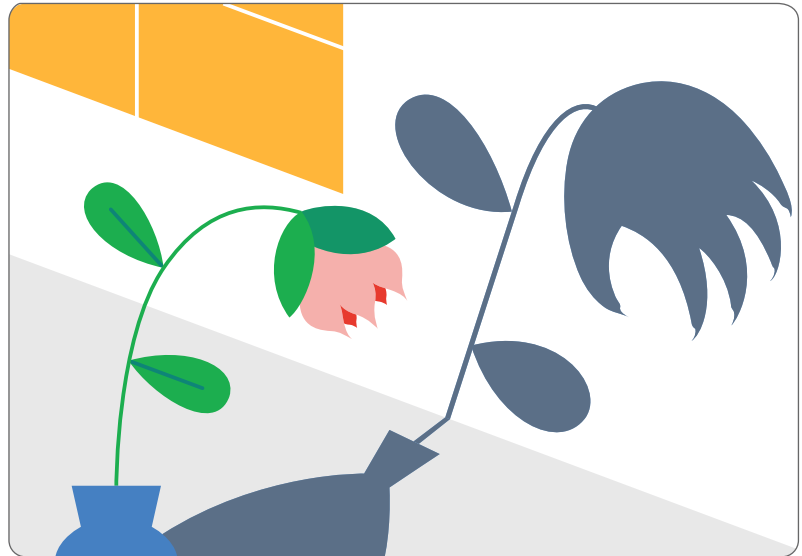
1A



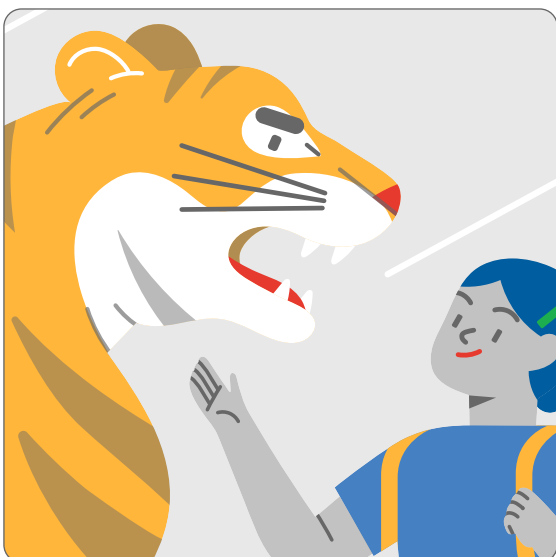
1B



2A



2B



3A



3B

¿Pero quién es esta persona?

En esta lección encontraremos ejemplos de cómo es un rastro digital. Los estudiantes analizan información personal sobre un personaje ficticio (parte de su rastro digital) para intentar deducir algunas características acerca de esta persona.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Identificar** maneras de encontrar información en Internet sobre las personas.
- ✓ **Recapacitar** sobre cómo se generan opiniones sobre una persona cuando esta publica contenido en Internet, opiniones que forman parte de su rastro digital.
- ✓ **Determinar** la veracidad de la información e identificar la diferencia entre suposición, opinión y hecho.

Hablemos



¿Cómo sabemos lo que (creemos que) sabemos?

En Internet se puede encontrar una gran cantidad de información personal. Parte de esa información puede hacernos pensar cosas o crear conjeturas que no son ciertas. Analizaremos las siguientes preguntas:

- ¿Qué podemos saber sobre una persona a partir de su información personal o de las cosas que publica?
- ¿Qué podemos suponer a partir de la información personal, incluso si no estamos seguros?
- En cualquier caso, ¿sabemos cómo se recopilaron estos datos? ¿Cómo podemos identificar la fuente?

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «¿Pero quién es esta persona?» (una por estudiante)

Posible modificación para 2º-3º: Si crees que tus alumnos de segundo y tercero están preparados para hablar del «rastro digital» en los contenidos multimedia, plantéate usar la estrategia «Yo, Nosotros, Tú» (tú harás el primer ejemplo de la hoja de trabajo, completaréis el segundo ejemplo con toda la clase y después cada estudiante trabajará individualmente para, posteriormente, debatirlo todo en grupo).

1. Analiza a la persona

Pide que todos lean la información sobre Alicia, Ricardo, Carlos o sobre un personaje que ellos mismos se inventen.

2. Escribe una descripción

Forma grupos y asigna un personaje a cada uno. Cada grupo debe escribir una descripción de la persona en la que respondan a la pregunta: «¿Quién crees que es esta persona?».

3. Lee la descripción

Cada grupo lee la descripción que se ha inventado para su personaje.

4. Revela la verdad

Esta es la verdad sobre nuestros personajes. Vamos a compararla con lo que pensaron de ellos a partir de la información que habían publicado.

Continúa en la página siguiente →

- **Alicia** está en el último año de secundaria. Irá a la universidad el año que viene, quiere estudiar ingeniería química y sueña con fundar su propia empresa. Le interesan la moda, la cultura pop, su familia y hacer voluntariado.
- **Ricardo** es delantero del equipo de fútbol del instituto. Tiene 15 años y vive en Madrid. Tiene una hermana de 8 años. Le interesan el fútbol, el arte, tocar la guitarra y salir con sus amigos.
- **Carlos** tiene 14 años. Acaba de unirse al equipo de fútbol y tiene dos gatos. Dibuja muy bien y le gusta construir robots los fines de semana. Le interesan su equipo de fútbol, la tecnología, los animales y los derechos de los animales.

5. Analiza

¿Se corresponden las descripciones de los personajes con los hechos sobre ellos?
¿Por qué se os ocurrieron esas descripciones? ¿Son vuestras descripciones opiniones, suposiciones o hechos? Explicad por qué. ¿Qué hemos aprendido con esta actividad?

Conclusión


Cuando vemos publicaciones, comentarios, fotos o vídeos de otras personas, hacemos conjeturas sobre ellas que no siempre son correctas, en especial si no las conocemos. Esto se debe a que lo que vemos en Internet o en un momento determinado es solo una parte de su personalidad y sus intereses. Otra posibilidad es que esas personas estén fingiendo ser algo que no son o que publiquen sobre algo que sienten solo en el momento de publicarlo. No podemos saber con certeza quiénes son o qué sienten realmente si no los conocemos en persona (eso es algo que lleva mucho tiempo).

¿Pero quién es esta persona?


Lee la siguiente recopilación sobre la actividad en Internet de cada personaje. En función de lo que ves aquí, escribe una descripción breve sobre cómo crees que es esta persona: qué le gusta, qué no le gusta y qué le interesa más.


Alicia

¡Fotos del baile bajo el mar! ¡Estáis guapísimos!

 Los mejores trucos para combatir las espinillas

Mi hermanito Tomás es TAN molesto. A lo mejor es un extraterrestre.

 Multa por exceso de velocidad


 Conferencia de jóvenes químicos en la Universidad Nacional


POR FIN HEMOS VISTO LA NUEVA PELÍCULA DE SPY WARS. ¡Me ha encantado!

Ricardo


¡Ganamos el partido! Un partido más antes del campeonato. Tenemos que practicar más los tiros libres.

Odio los bailes escolares. #novoy


 Museo de Ciencias Naturales Madrid

 Viajecito a Córdoba por mi cumpleaños. Me muero de ganas.


¡Jugar al pilla-pilla con mi padre en el parque! Va a estar genial


 La Luna en Microcentro

Carlos

 Hamburguesería del Centro

Fallamos el gol decisivo. ¡Casi! ¡Ay! Al menos empatamos.

 25 fotos de perritos

 Baile de graduación de tercer año del Instituto Modelo

¡Visitad la página web de mi amigo! Casi todo el código lo escribí yo.

¡Nueva favorita! Síííí
¡Me flipa Gem Jam!

¿Cómo nos ven los demás?

Los estudiantes analizan cómo diferentes tipos de personas (padres, empleadores, amigos, la policía) verían al personaje de la actividad anterior o lo que sugiere de ellos su rastro digital.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Comprender** los puntos de vista de otras personas para decidir si compartir o no información en Internet.
- ✓ **Valorar** las consecuencias de exponer información personal: el contenido compartido puede volverse parte de nuestro rastro digital por mucho tiempo.
- ✓ **Empezar** a pensar en lo que significa seleccionar lo que publican en Internet y en su relación con el rastro digital.

Hablemos



Un nuevo punto de vista

La información de tu rastro digital podría revelar más información (o información diferente) sobre ti de lo que deseas divulgar. Ahora veamos cuáles son las consecuencias.

Imaginemos que somos uno de esos personajes y que publicamos esos comentarios. Vamos a intentar verlo desde su punto de vista.

- ¿Crees que el personaje quiere que la gente sepa toda esa información personal? ¿Por qué o por qué no? ¿Con qué personas crees que tu personaje querría compartir esa información (o no)?
- ¿Cómo podrían **ver** esa información otras personas?
- ¿Cómo podrían **usar** esa información otras personas?

Distintas situaciones requieren diferentes niveles de privacidad. La clave para adoptar hábitos positivos de privacidad en Internet es pensar cómo podrían entender lo que publicas otras personas.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «¿Pero quién es esta persona?» de la lección 5 (una por estudiante)

Posible modificación para 2º-3º: Si crees que tus estudiantes de segundo o tercero están preparados para hablar de cómo se les ve en las redes sociales, plantéate reducir el número de puntos de vista y quedaros, por ejemplo, con el de un padre, un amigo, un policía y ellos mismos dentro de 10 años. Después debatid en grupo.

1. Adopta un nuevo punto de vista

Voy a pasar por la clase contando del 1 al 3 para hacer tres grupos. Los que tengan el número 1 serán Alicia, los del número 2, Ricardo y los del número 3, Carlos. Después, yo (el profesor) me acercaré a cada grupo y fingiré que soy una o dos de estas personas (lee la lista). Entonces vuestro grupo debatirá sobre qué pensaría vuestro personaje de mi reacción (la de la persona que yo finjo ser) ante su información. Como profesor, tendrás que interpretar la reacción de un padre, un policía, un compañero, un estudiante de secundaria, etc. a la información de cada personaje de la hoja de trabajo (elige 2 o 3 o pide a los grupos que te digan qué personaje quieren que seas). Brevemente, no más de 2 minutos por cada persona.

- Padre
- Entrenador
- Anunciante
- Amigo
- Policía
- Empleador
- Tú mismo dentro de 10 años

2. Análisis en clase

Durante 5–10 minutos, cada grupo debatirá sobre las decisiones de su personaje, las reacciones de las personas interpretadas por el profesor y sobre qué les parece lo que han opinado sobre Alicia, Ricardo y Carlos. Después cada grupo compartirá con todos lo que han hablado y lo que han aprendido sobre las decisiones de privacidad en Internet.

3. Análisis en clase

¿Cuáles son las 3 principales conclusiones de esta actividad? ¿Eran correctas las suposiciones sobre ti que hicieron las distintas personas que vieron tu información en Internet? ¿Crees que se formaron opiniones negativas o positivas sobre ti? ¿Te quedaste contento con sus respuestas? ¿Cuáles podrían ser las consecuencias de que alguien tenga una opinión negativa sobre **ti** en función de la información que publicas en Internet? Ahora que sabes quién puede ver esa información, ¿qué harías para seleccionarla o publicarla de otra manera?

Conclusión

Varias personas pueden ver la misma información y sacar distintas conclusiones a partir de lo que compartes. No supongas que las personas en Internet te verán de la misma manera que tú.

Comparte con cuidado: Lección 7:

Interland: Montaña Sensata

El gran centro de la ciudad de Interland es el lugar donde se cruzan todos los caminos. Debes estar muy seguro sobre qué quieres compartir y con quién. La información viaja a la velocidad de la luz y, entre los internautas que conoces, alguno comparte demasiado.

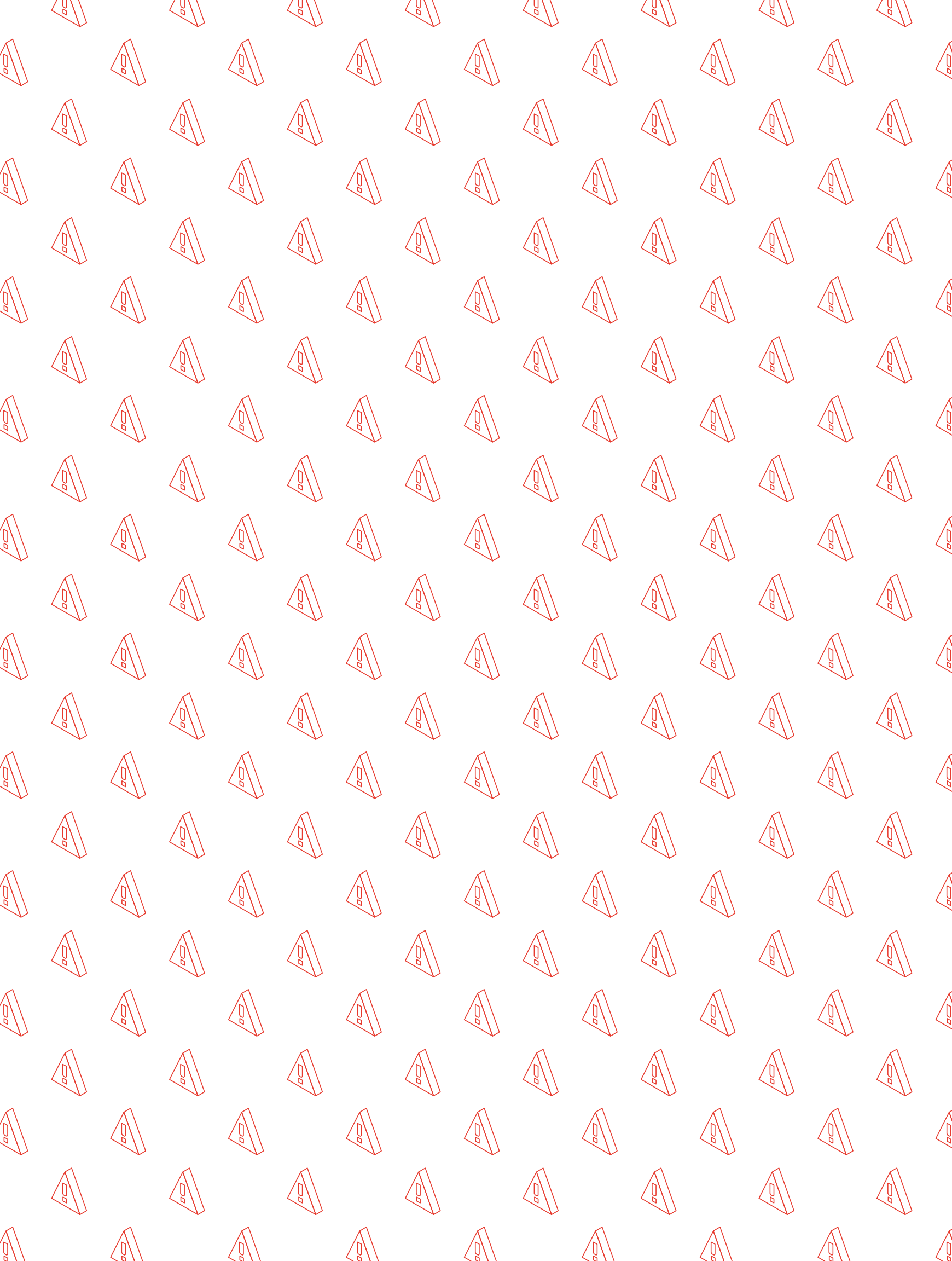
Abre un navegador web en tu ordenador de escritorio o en tu dispositivo móvil (p. ej., tableta) y visita g.co/MontanaSensata.

Temas de análisis



Pide a los estudiantes que jueguen a Montaña Sensata y usa las preguntas que aparecen a continuación para incentivar el análisis sobre las lecciones que han aprendido en el juego. Es probable que los estudiantes aprovechen más la experiencia si juegan solos, pero puedes pedirles que lo hagan en parejas. Esto puede beneficiar en especial a los estudiantes más jóvenes.

- De todas las publicaciones que compartiste en el juego, ¿cuáles crees que compartirías con mayor frecuencia en la vida real? ¿Por qué?
- Describe una situación en la que, accidentalmente, hayas compartido algo que no deberías.
- ¿Por qué crees que el personaje de Montaña Sensata se llama «compartidor compulsivo»?
- Describe la personalidad del «compartidor compulsivo» y cómo sus acciones afectan al juego.
- Después de jugar a Montaña Sensata, ¿crees que en el futuro modificarías la manera en la que compartes contenido?
- Menciona una acción que harás de otra forma después de jugar y completar estas lecciones.
- Menciona una posible consecuencia negativa de compartir contenido públicamente en lugar de hacerlo solo con tus amigos.
- ¿Qué medidas puedes tomar si compartes información personal por accidente? ¿Qué ocurre si alguien comparte algo muy personal contigo por accidente?



No caigas en trampas

Aléjate de estafadores, tramposos, de la información que no te ayuda y de otros fraudes en Internet. Aprende a encontrar las cosas buenas

Descripción general de la unidad

Lección 1	Ventanas emergentes, catfishing y otros fraudes	Cursos 2º-6º
Lección 2	¿Quién está «hablando» conmigo?	Cursos 2º-6º
Lección 3	¿Eso es cierto?	MS Cursos 2º-6º
Lección 4	Cómo detectar la información falsa en Internet	MS Cursos 4º-6º
Lección 5	Si fuéramos un motor de búsqueda...	MS Cursos 2º-6º
Lección 6	Práctica de búsqueda en Internet	MS Cursos 2º-6º
Lección 7	Interland: Río de la Realidad	Cursos 2º-6º

Temática

Los niños deben comprender que los contactos o el contenido que encuentran en Internet no siempre es real ni fiable, y que podría tener intención de engañarles o de robar su información, su identidad o sus bienes. Los fraudes en Internet buscan que usuarios de todas las edades respondan a publicaciones y mensajes fraudulentos, a veces de personas que se hacen pasar por alguien que conocen.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Comprender** que lo que la gente te dice en Internet no siempre es verdad.
- ✓ **Aprender** cómo funcionan los fraudes, por qué son una amenaza y qué medidas tomar para evitarlos.
- ✓ **Determinar** la validez de la información y los mensajes en línea y tener cuidado con la manipulación, las afirmaciones sin fundamentos, las ofertas o los premios falsos y otro tipo de fraudes en Internet.

Normas aplicables

Normas ISTE para educadores: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a

Normas ISTE 2016 para estudiantes: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c

Normas AASL de aprendizaje: I.b.1, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

No caigas en trampas

Vocabulario

Lecciones 1 y 2

Catfishing: Crear una cuenta o una identidad falsa en Internet con el objetivo de engañar a las personas para que nos añadan a su lista de amigos o compartan información personal.

Malicioso: Acciones o palabras crueles o hirientes. Esta palabra también hace referencia a software creado para dañar un dispositivo, una cuenta o la información personal de una persona.

Suplantación de identidad: El intento de engañarte o de hacerte caer en un fraude con el fin de que compartas información de acceso u otra información personal en Internet. Por lo general, los ataques de suplantación de identidad se realizan por correo electrónico, redes sociales, mensajes de texto, anuncios o sitios que son similares a los que ya usas.

Fraude: Un intento deshonesto de ganar dinero engañando a las personas para que compartan sus credenciales, información personal, contactos, etc., o para quitarles su dinero o sus bienes digitales.

Smishing (o SMiShing): Un fraude que utiliza mensajes de texto para engañarte y animarte a compartir información personal o credenciales, hacer clic en un enlace que lleva a un sitio malintencionado o descargar software malicioso.

Suplantación de identidad dirigida: Fraude de suplantación de identidad en el que un atacante se dirige específicamente a ti usando tus datos personales.

Fiable: Alguien o algo en lo que puedes confiar y que hará lo correcto o necesario.

Lección 3

Creíble: Alguien a quien puedes creer. Alguien que es creíble usa pruebas para respaldar sus palabras, por lo que es seguro asumir que dice la verdad.

Conocimiento experto: Es la habilidad o el conocimiento especial sobre algo en particular. Los expertos tienen conocimiento experto.

Intención: Es la razón o el motivo por el cual alguien hace algo.

Fuente: Es alguien o algo que suministra información.

Vlogger: Una persona que sube vídeos cortos en un blog o en redes sociales.

Lección 4

Engañoso: Falso. Una acción o un mensaje diseñados para engañar, estafar o mentir a alguien.

Noticias engañosas: Son noticias que mienten o distorsionan la verdad a propósito. También se las conoce por su nombre en inglés, «fake news».

Desinformación: Información falsa que tiene como objetivo engañarte o confundirte.

Evidencia: Son hechos o ejemplos que prueban que algo es verdadero o falso.

Desinformación: Información falsa

Escéptico: Es estar dispuesto a cuestionar lo que supuestamente es verdad.

Lecciones 5 y 6

Cebo de clics: Contenido que llama la atención y que utiliza formatos y textos llamativos para animarte a hacer clic en el enlace a un sitio.

Palabra clave: Una palabra directamente relacionada con el tema que estás buscando en Internet; una de las palabras que necesitas para hacer tu búsqueda porque es la que mejor describe el tema.

Consulta: Una palabra clave, un conjunto de palabras clave o una pregunta que haces en la casilla o ventana del buscador para encontrar información en Internet. A veces, cuando buscas algo, tienes que hacer más de una consulta para encontrarlo.

Motor de búsqueda/búsqueda en Internet: Un programa o herramienta que se usa para encontrar información en Internet como, por ejemplo, ubicaciones, fotos o vídeos

Resultados de búsqueda: La información que te dan los motores de búsqueda después de escribir tu consulta y darle al botón de «Buscar» o «Enviar».

Ventanas emergentes, catfishing y otros fraudes

Un juego donde los estudiantes analizan varios correos electrónicos y mensajes de texto y deciden cuáles son reales y cuáles son fraudes de suplantación de identidad.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Conocer** las técnicas que se usan para engañar a la gente en sus dispositivos o en Internet.
- ✓ **Repasar** las formas de prevenir el robo en Internet.
- ✓ **Saber** que deben hablar con un adulto de confianza si creen que han sido víctimas de un fraude en Internet.
- ✓ **Reconocer** las señales de un fraude en Internet.
- ✓ **Tener cuidado** con las personas con las que comparten información personal y cómo lo hacen.

Hablemos



¿Qué son los fraudes en Internet?

Un fraude en Internet se produce cuando alguien intenta engañarte para robarte algo, por ejemplo, tus credenciales, tu información personal, tu dinero o tus bienes digitales. A veces los estafadores fingen ser una persona en la que confías, y pueden aparecer en una ventana emergente, en una página web, en un mensaje de texto o incluso en un anuncio falso dentro de una app o en las tiendas de aplicaciones. Sus mensajes y también las páginas inseguras que desean que visites también pueden infectar tu dispositivo con virus. Algunos virus utilizan tu lista de contactos para atacar a tus amigos y familiares de la misma forma. Otros fraudes pueden intentar engañarte para que descargues una app falsa que parece verdadera, o diciéndote que hay un error en tu dispositivo para que descargues software malicioso.

Recuerda: nadie que te mande un mensaje, ninguna página web ni ningún anuncio pueden saber si hay algún problema en tu dispositivo. Si afirman que algo va mal es que están intentando hacerte caer en un fraude. Recuerda también que (puede que ya lo sepas, pero es muy útil): si recibes un mensaje de alguien que no conoces o que ni siquiera crees que **puedas** conocer y suena muy bien o parece fantástico o demasiado bueno para ser cierto, probablemente sea demasiado bueno para ser cierto.

Nota para el profesor: puedes preguntarle a la clase si alguna vez han oído hablar de estas trampas y pedirles que levanten la mano. Después puedes preguntarles si ellos o alguien de su familia han visto alguna vez un mensaje de este tipo. Si no es así, GENIAL. De esta forma, si les pasa más adelante, ya sabrán cómo protegerse y proteger a su familia y sus cosas.

Algunos fraudes son falsos a simple vista. Otros pueden ser más sutiles y más convincentes. Por ejemplo, cuando un estafador te envía un mensaje que incluye información personal. Ese es un ataque de suplantación de identidad dirigida, y puede

ser más difícil de detectar porque el estafador usa tu información para fingir que te conoce. Otro tipo de trampa que probablemente te suene es el catfishing: alguien que crea una página o un perfil falso y que finge ser una persona que conoces o de la que eres fan para engañarte. También está el smishing (fraudes en mensajes de texto) y la suplantación de identidad (en correos electrónicos).

Así que, cuando alguien te pida que hagas clic en un enlace, que compartas tus credenciales o algo similar, es buena idea que te hagas algunas preguntas sobre ese mensaje. Por ejemplo, podrías preguntarte lo siguiente:

- ¿Es de una tienda y tiene aspecto profesional, incluye el logotipo habitual de la empresa o el producto y el texto no tiene faltas de ortografía?
- Nunca es buena idea hacer clic para ir a una página web desde un mensaje, pero puedes ir a tu navegador para buscar la tienda, hacer clic desde los resultados de búsqueda y preguntarte: ¿La URL coincide con el nombre del producto o la empresa y con la información que estás buscando? ¿Hay faltas de ortografía?
- ¿El mensaje aparece en ventanas emergentes de esas que molestan tanto?
- ¿La URL comienza con «https://» y tiene un candado verde en el lado izquierdo? (Eso indica que la conexión es segura).

¿Qué dice la letra pequeña? (Ahí a veces se suele incluir contenido engañoso, si se toman la molestia de hacerlo). Si **no** hay letra pequeña, tampoco es una buena señal.

- ¿El mensaje ofrece algo que suena demasiado bueno como para ser cierto, como la posibilidad de ganar dinero, de hacerte famoso o de conseguir un objeto digital para un personaje o avatar tuyo? (Casi **siempre** es demasiado bueno para ser cierto).
- ¿El mensaje te parece extraño? Por ejemplo, ¿dice que te conocen y tú crees que podría ser pero no estás seguro?

¿Y si has sido víctima de un fraude? Lo primero: no entres en pánico. Mucha gente lo hace.

- Cuéntaselo inmediatamente a tus padres, a tus profesores o a cualquier adulto de confianza. Cuanto más tiempo esperes, peores podrían ser las consecuencias.
- Cambia las contraseñas de tus cuentas de Internet.
- Si has caído en un fraude, avisa a tus amigos y contactos de inmediato, ya que ellos podrían ser los siguientes en recibir el mensaje engañoso.
- Denuncia el mensaje como spam.

Actividad



Materiales necesarios:

- Folleto: «Ejemplos de suplantación de identidad»

Respuestas al folleto de los estudiantes: «Ejemplos de suplantación de identidad»

1. **Real.** El mensaje solicita al usuario que visite la página web de la empresa y acceda a una cuenta de la que es propietario, en lugar de incluir un enlace en el mensaje o pedirle su dirección de correo electrónico y contraseña (los enlaces pueden dirigir a páginas web maliciosas).
2. **Falso. La URL es sospechosa y no es segura.**
3. **Real.** Puedes ver el protocolo «https://» en la URL.
4. **Falso.** Oferta sospechosa a cambio de información bancaria.
5. **Falso.** La URL es sospechosa y no es segura.
6. **Falso.** La URL es sospechosa y no es segura.
7. **Falso.** La URL es sospechosa y no es segura. Oferta sospechosa a cambio de información bancaria.

Posible modificación para 2º-3º: Divide la clase en 5 grupos y asigna un ejemplo de la hoja de trabajo a cada grupo. Después de que cada grupo haya podido analizar el ejemplo, debatidlos con toda la clase.

1. Divide la clase en grupos

2. Que cada grupo estudie su ejemplo

Dividámonos en grupos. Cada grupo analizará estos ejemplos de mensajes y páginas web.

3. Cada estudiante elige una opción

Decidid si cada ejemplo es «Real» o «Falso», y enumerad los motivos a continuación.

4. Comentad en grupo las elecciones

¿Qué ejemplos parecían fiables y cuáles sospechosos? ¿Os han sorprendido las respuestas? ¿Por qué?

5. Continuación del análisis

Utiliza estas preguntas para evaluar los mensajes y las páginas que encuentres en Internet:

• ¿Parece un mensaje legítimo?

¿Qué te dice tu intuición? ¿Has notado algo sospechoso? ¿Ofrece solucionar algo que no considerabas que fuese un problema?

• ¿Parece una aplicación legítima?

A veces, las apps falsas, que se parecen mucho a las reales, se anuncian en ventanas emergentes o aparecen en las tiendas de aplicaciones. Si las descargas en tu teléfono, pueden hacer mucho daño, desde robarte información o contactos hasta instalar programas maliciosos, etc. Fíjate en si tienen faltas de ortografía, muy pocas reseñas o gráficos un poco chapuceros que no parecen profesionales.

• ¿El correo electrónico te ofrece algo gratis?

Por lo general, estas ofertas no son gratuitas en realidad. Quienes las envían suelen querer algo de ti.

• ¿Solicita información personal?

Algunas páginas web solicitan información personal para poder enviarte más fraudes. Por ejemplo, los cuestionarios o los «tests de personalidad» podrían recopilar información que les permita averiguar tu contraseña o cualquier otra información secreta. La mayoría de las empresas reales no solicitan información personal en mensajes ni en ningún lugar que no sea su página web.

• ¿Es una cadena de mensajes o de publicaciones de redes sociales?

Los mensajes de texto y las publicaciones que soliciten que los reenvíes a todos tus

Continúa en la página siguiente →

contactos te ponen en riesgo a ti y a los demás. No lo hagas, a menos que conozcas la fuente con certeza y sepas que es seguro reenviar el mensaje.

- **¿Tiene letra pequeña?**

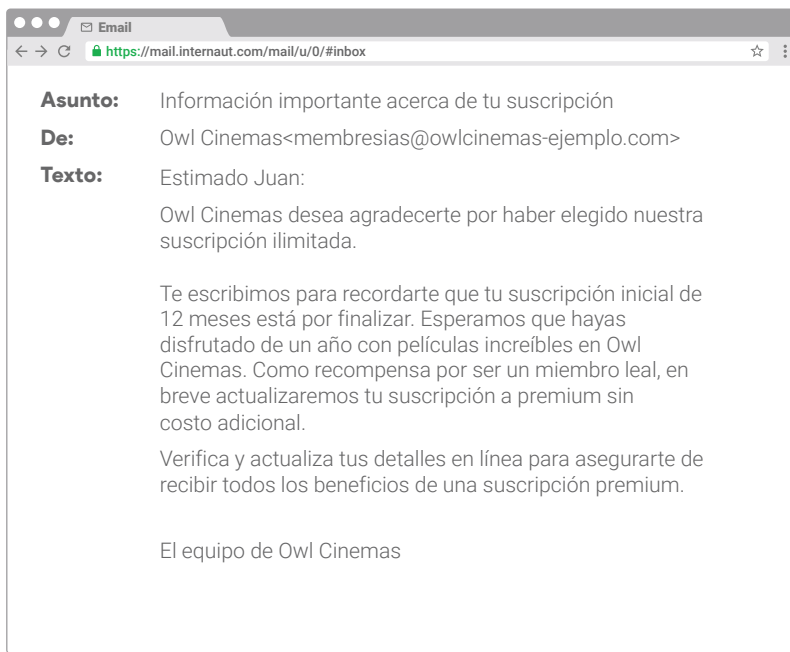
Al final de casi todos los documentos suele aparecer la «letra pequeña». Es un texto pequeño y, a menudo, incluye contenido que supuestamente ignorarás. Por ejemplo, el encabezado en la parte superior podría decir que has ganado un teléfono gratis, aunque en la letra pequeña leerás que, en realidad, tienes que pagarle a la empresa 200 dólares al mes. Asimismo, si no hay letra pequeña también es una señal de alerta, así que presta atención.

Nota: durante este ejercicio, asumiremos que Internaut Mail es un servicio real y de confianza.

Conclusión

Cuando uses Internet, debes estar atento a los fraudes en juegos, páginas web, apps y mensajes. Ten por seguro que si algo parece fantástico o es una forma de conseguir algo gratis, probablemente sea falso. Si caes en uno de estos fraudes, asegúrate de avisar inmediatamente a un adulto de confianza.

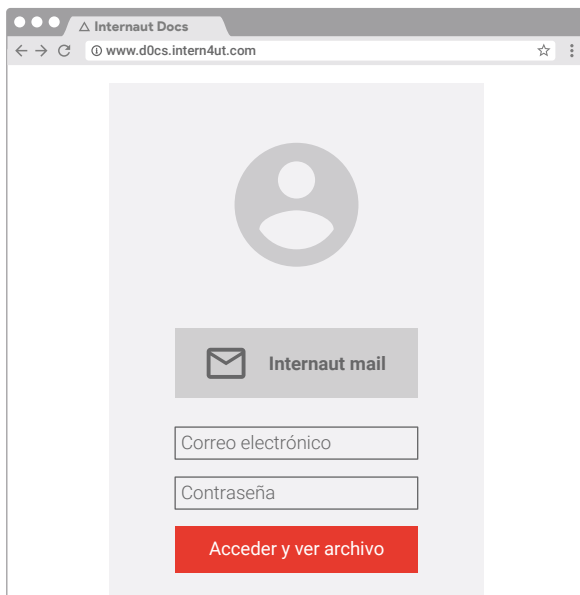
Ejemplos de suplantación de identidad



1. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real

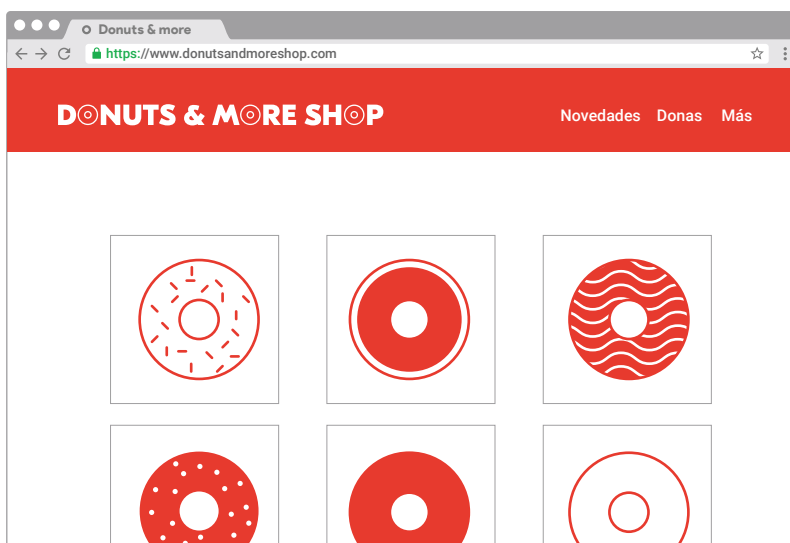
Falso



2. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real

Falso

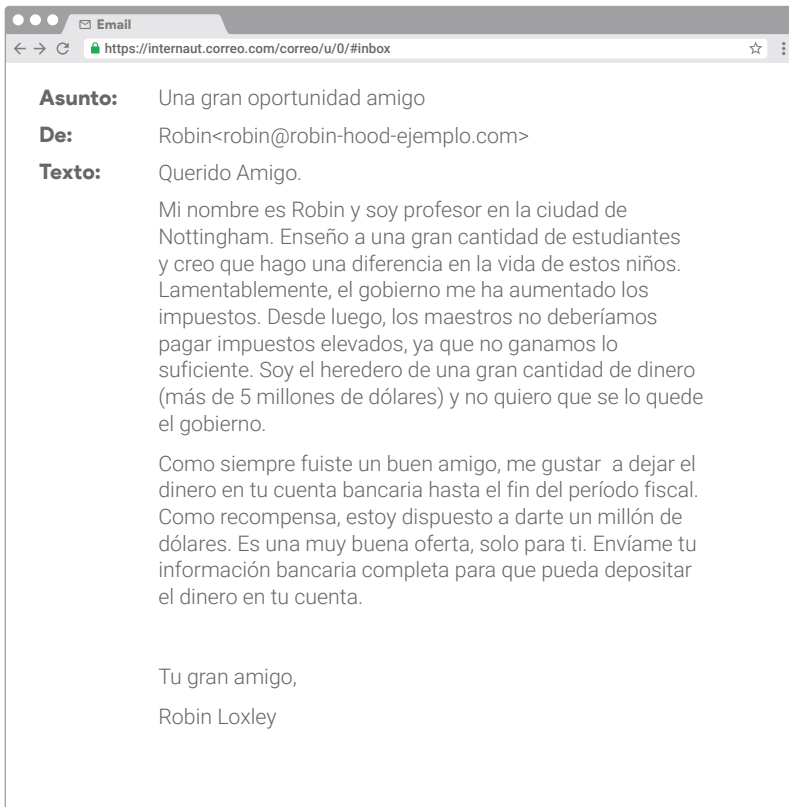


3. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real

Falso

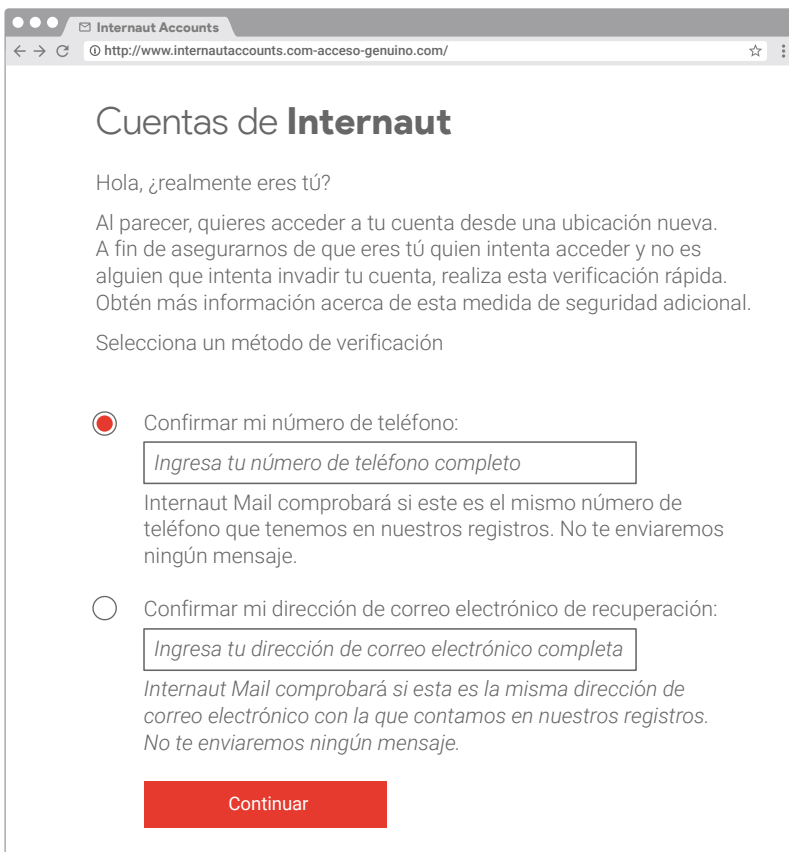
Continúa en la página siguiente →



4. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real

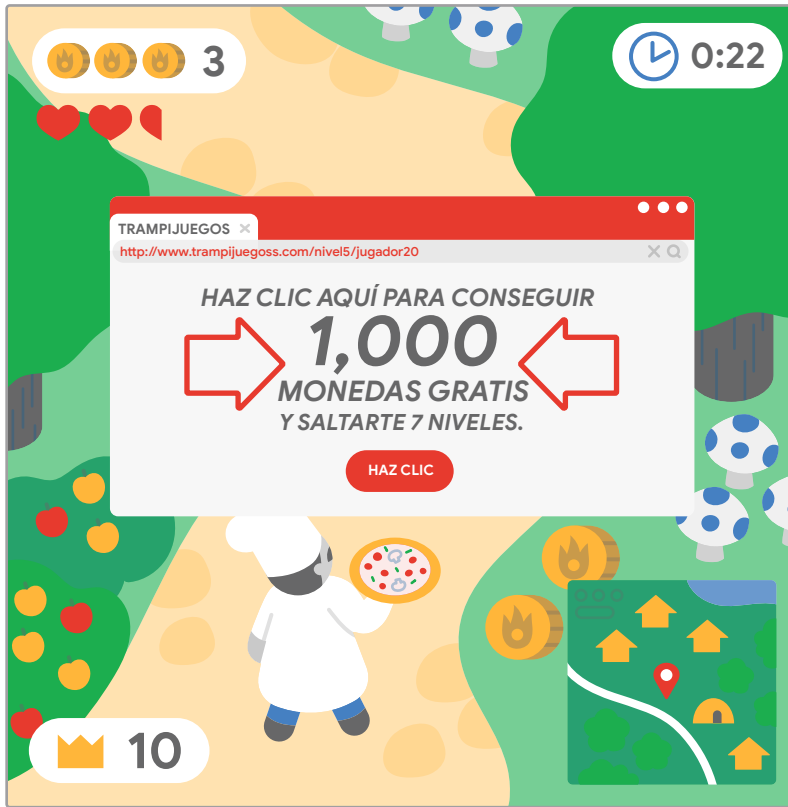
Falso



5. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real

Falso



6. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real Falso



7. Lo que ves aquí, ¿es real o falso?

Real Falso

No caigas en trampas: Lección 2

¿Quién está «hablando» conmigo?

Los estudiantes hacen una representación con correos electrónicos, mensajes, publicaciones, solicitudes de amistad y fotos en línea sospechosos y analizan las posibles respuestas a fin de practicar su habilidad para combatir los fraudes.

Acerca de esta lección: al tratarse de interacciones sociales, esta lección debería ser más adecuada para los estudiantes de los cursos superiores de primaria (quinto y sexto). Sin embargo, cada vez hay más niños de entre 7 y 9 años que juegan en Internet, muchos lo hacen en compañía más que solos, por lo que esta lección es una preparación adecuada incluso para segundo y tercero. Esperamos que los profesores de estos cursos averigüen si sus alumnos juegan y, si es así, qué es lo que más les gusta del juego y si han tenido alguna experiencia sospechosa. Para maximizar el aprendizaje, mantén un tono ligero, abierto y sin juicios.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Entender** que las personas que les contactan a través de Internet podrían mentir con respecto a quiénes son en realidad.
- ✓ **Asegurarse** de que la persona sea realmente **quien dice ser antes de contestarle**.
- ✓ **Hacer** preguntas o pedir ayuda a un adulto si tienen dificultades para determinar la identidad de una persona.

Hablemos



¿Cómo sabes de quién se trata?

Cuando hablas por teléfono con un amigo, sabes que es él por el sonido de su voz, incluso aunque no puedas verlo. La situación es diferente en el mundo de Internet. A veces puede ser más difícil confirmar que una persona es quien dice ser. En las apps y los juegos, es posible que algunos usuarios adopten otras identidades para conseguir algo de ti o para molestarte. Otras veces, se hacen pasar por personas reales para robar información privada o bienes digitales como skins o dinero de un juego. Lo más seguro es no responder o avisar a tus padres o a otro adulto de confianza de que no conoces a la persona que intenta comunicarse contigo. No obstante, si decides responder, lo más conveniente es ver primero qué puedes averiguar sobre esa persona. Busca su página o su perfil, analiza quiénes son sus amigos o busca otra información que te confirme que es quien dice ser.

Existen muchas formas de verificar la identidad de una persona en Internet. Comencemos con unos ejemplos.

Nota para el profesor: antes de comenzar, plantea la pregunta «¿Cómo verificamos la identidad de una persona en Internet?» para generar un intercambio de ideas en la clase y luego continuar la conversación con estos puntos de reflexión.

- **¿Tiene foto la persona que ha enviado el mensaje? ¿Es un poco sospechosa?**
¿Está borrosa o no se ve bien? ¿Usa un bitmoji, un personaje de dibujos animados u otro tipo de imagen en lugar de una foto de perfil? Una persona puede usar fotos confusas, bitmojis, fotos de mascotas, etc. para ocultar fácilmente su identidad en las redes sociales. También es común que los estafadores roben fotos de personas

Continúa en la página siguiente →

reales para crear un perfil falso y hacerse pasar por ellas. Si tiene una foto, ¿puedes encontrar más fotos de esa persona con el mismo nombre en Internet?

- **¿Contiene el nombre en Internet su nombre real?**

En las redes sociales, por ejemplo, ¿el nombre que aparece coincide con un nombre verdadero? (Por ejemplo, el perfil de Juana Pérez tiene una URL como "RedSocial.com/juana_perez.")

- **¿Hay información personal en su página?**

Si es así, ¿parece que la ha escrito una persona real? Es posible que las cuentas falsas no contengan mucha información en la sección «Acerca de mí» o que tengan información copiada o recopilada al azar para crear un perfil falso. ¿Hay algún dato en su información personal que puedas confirmar buscando por el nombre del perfil?

- **¿Cuánto hace que está activa la cuenta? ¿Te parece que la actividad es normal?**

¿La página o el perfil son nuevos o muestran mucha actividad desde hace tiempo?
¿La persona tiene amigos en común contigo, como cabría esperar? Las cuentas falsas normalmente tienen poco contenido y no hay rastro de actividad social, como comentarios o publicaciones de otras personas.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: una copia de la hoja de trabajo «¿Quién está hablando conmigo?» cortada en tiras con una situación en cada tira.
- Un recipiente para colocar las tiras (cada grupo elegirá una tira).
- Intervención de los estudiantes de la página 49 (una por estudiante para que puedan seguir la actividad).

1. Los grupos analizarán las situaciones

Ahora, vamos a dividirnos en 5 grupos. Cada grupo seleccionará una situación al azar.

2. Los grupos eligen una o más respuestas de la hoja de referencia y hablan de por qué eligieron esa respuesta a la situación. Pueden escribir más mensajes que consideren incluso más engañosos.

3. La clase comentará las elecciones de los grupos

Por último, usaremos esta hoja de referencia para comentar todas las situaciones.

Todos los grupos leen su situación y explican al resto de la clase la respuesta o respuestas que eligieron y por qué lo han hecho.

La clase debate.

Conclusión

Tú controlas con quién hablas en Internet. Verifica la identidad de las personas con las que te comunicas.

¿Quién está «hablando» conmigo?

Situación 1

Has recibido una solicitud de amistad de un jugador desconocido en un juego: «¡Qué bien juegas! ¡Tenemos que jugar juntos! ¡Añádeme a tus amigos!».

Situación 2

Recibes en el teléfono un mensaje de texto de una persona que no conoces. «¡Hola, soy Luisa! ¿Te acuerdas de mí? Del verano pasado.».

Situación 3

Recibes un mensaje de alguien a quien no sigues. «¡Hola! Me encantan tus publicaciones. ¡Eres SUPERDIVERTIDO! ¿Me das tu número de teléfono para que podamos hablar?».

Situación 4

Recibes un mensaje de chat de una persona que no conoces. «Hoy te he visto en la cafetería. ¡ME GUSTAS! ¿Me das tu dirección? Puedo pasar a visitarte.».

Situación 5

Recibes un mensaje en línea. «¡Hola, acabo de conocer a tu amiga Carolina! Me ha hablado de ti. ¿Podemos vernos? ¿Dónde vives?».

¿Quién está «hablando» conmigo?

A continuación, se detallan cinco situaciones de mensajes que todos podríamos recibir a través de Internet o del teléfono. Cada una tiene una lista de posibles respuestas; algunas son apropiadas y otras, no tanto. Elige una o dos que creas que tienen más sentido, o piensa si se te ocurren otras respuestas. Habla de ellas y después las debatiremos con toda la clase.

Tened en cuenta que: *si te encuentras realmente en una de estas situaciones, la mejor respuesta es no responder. Siempre puedes ignorar o bloquear a la otra persona. Además, es recomendable contárselo a un adulto o a un profesor, sobre todo si te preocupa.*

Situación 1

Has recibido una solicitud de amistad de un jugador desconocido en un juego: «¡Qué bien juegas! ¡Tenemos que jugar juntos! ¡Añádeme a tus amigos!». ¿Qué haces?

- **La ignoras.** Si no lo conoces, simplemente puedes optar por no añadirlo.
- **Bloqueas a la persona.** Dejarás de recibir mensajes de esa persona y, en la mayoría de los juegos o apps, ni siquiera se enterará de que la has bloqueado.
- **Cambias tu configuración.** Abres los ajustes de configuración del juego, compruebas si puedes desactivar las solicitudes de amistad y marcas esa casilla. Así no tendrás ni que pensar si quieres o no quieres aceptar solicitudes de jugadores desconocidos.
- **Compruebas la identidad de esa persona en Internet.** Compruebas si esa persona tiene una página o un perfil en línea para ver si es realmente un jugador. ¿Tiene experiencia o seguidores? ¿Ha grabado algún vídeo en directo? ¿Tus amigos saben si es una persona real? Solo deberías plantearte agregar a esa persona a tus amigos si parece un jugador real a quien le gusta mucho el juego, pero aun así sé prudente. Es mejor que juegues solo con los amigos que conoces en persona.
- **Agregas a esa persona a tu lista de amigos.** Si parece que todo es correcto y es una persona real. Esto no es recomendable, a menos que hayas verificado su identidad y lo hayas consultado con un adulto de confianza o al menos con tus amigos, para ver si ellos conocen a esa persona. Si juegas con esa persona con un micrófono o auriculares, nunca hables de cosas que no estén relacionadas con el juego, y nunca compartas tu nombre completo ni otra información personal.
- **Le das información personal.** Nunca. **Ya** lo sabes: nunca divulgues información personal a personas que no conoces.

Situación 2

Recibes en el teléfono un mensaje de texto de una persona que no conoces. «¡Hola, soy Luisa! ¿Te acuerdas de mí? Del verano pasado.». ¿Qué haces?

- **Bloqueas a Luisa.** Si la conoces, esta actitud podría ser algo grosera. Pero si estás seguro de que no conociste a ninguna niña llamada Luisa el verano pasado, o si te envía muchos mensajes de texto y comparte demasiada información personal contigo, es correcto bloquearla.

Continúa en la página siguiente →

- **Ignoras a Luisa.** Como ya hemos dicho, si no conoces a esta persona, puedes simplemente no responder.
- **«Hola, Luisa. ¿Te conozco?»** Esta es una alternativa segura si no recuerdas haberla conocido, pero quieres preguntar un poco más para averiguarlo. ¡No le digas a Luisa dónde estuviste el verano pasado!
- **«No me acuerdo de ti, pero si quieres podemos vernos alguna vez.»** No es una buena idea, ya que nunca deberías proponer un encuentro con una persona que no conoces.

Situación 3

Recibes un mensaje directo de @chicavoley12, alguien a quien no sigues. «¡Hola! Me encantan tus publicaciones. ¡Eres SUPERDIVERTIDO! ¿Me das tu número de teléfono para que podamos conversar?» ¿Qué haces?

- **Ignoras a @chicavoley12.** No tienes que responder si no quieres.
- **Bloqueas a @chicavoley12.** Si te parece que se trata de alguien desconocido y lo bloqueas, no volverás a tener noticias de esa persona, a menos que cree otro perfil falso y se comunique contigo haciéndose pasar por otra persona falsa.
- **«Hola, ¿te conozco?»** Si no estás seguro, hazle preguntas antes de revelar información personal como tu número de teléfono.
- **«Claro, mi número es...»** ¡Eso sí que no! Incluso si has verificado de quién se trata, no es buena idea revelar tu información personal en las redes sociales. Encuentra otra manera de comunicarte, ya sea a través de padres, maestros o cualquier otra persona de confianza.

Situación 4

Recibes un mensaje de chat de una persona que no conoces. «Hoy te he visto en la cafetería. ¡ME GUSTAS! ¿Me das tu dirección? Puedo pasar a visitarte.» ¿Qué haces?

- **La ignoras.** Probablemente sea la mejor opción.
- **Bloqueas a esta persona.** Si tienes un mal presentimiento, no dudes de tu intuición.
- **«¿Quién eres?»** No es la mejor opción. Si te parece sospechoso este mensaje, es mejor bloquear a la persona o no responder.
- **«¿Eres tú, Lili? ¡TAMBIÉN ME GUSTAS! Vivo en la Plaza central, 24.»** No es buena idea, incluso si crees que sabes de quién se trata. Antes de darle tu dirección o cualquier tipo de información personal a alguien, primero comprueba su identidad, aunque creas que conoces a esa persona. Nunca te reúnas con una persona que conoces solo a través de interacciones en Internet.

Situación 5

Recibes este mensaje: «¡Hola, acabo de conocer a tu amiga Carolina! Me ha hablado de ti. ¿Podemos vernos? ¿Dónde vives?» ¿Qué haces?

- **La ignoras.** Si no conoces a esta persona, pero sí tienes una amiga llamada Carolina, tu mejor opción es preguntarle a ella antes de responder a este mensaje.
- **La bloqueas.** Si no conoces a esta persona y no tienes ninguna amiga llamada Carolina, lo mejor es ir a las opciones de configuración para bloquear a la persona y evitar que se vuelva a comunicar contigo.
- **«¿Quién eres?»** No es una buena idea. Si no conoces a la persona, es mejor no responder, al menos hasta que te hayas comunicado con Carolina.

¿Eso es cierto?

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: además de ayudar a los estudiantes a usar preguntas analíticas para evaluar la credibilidad de una fuente, también queremos ayudarles a entender que la información proviene de muchos lugares (no solo de libros de texto). Por lo tanto, es necesario que usen sus habilidades para analizar todo tipo de contenido multimedia. Cuando llegan a esa etapa, cuentan con los recursos necesarios para pasar al siguiente paso y analizar categorías especiales de contenido multimedia, como noticias o datos científicos.

Nota: aunque esta lección de alfabetización multimedia es adecuada para todos, puede ser un poco exigente para estudiantes de segundo y tercero. En la sección de «Actividad» encontrarás una sugerencia de modificación.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Identificar** las herramientas que ya usan para saber si la información es **fiable**.
- ✓ **Detectar** cómo determinados factores, como el **conocimiento experto** y la **intención**, influyen en la credibilidad.
- ✓ **Formular** cuatro preguntas para evaluar la credibilidad de una fuente.
- ✓ **Entender** que si una fuente es fiable en relación con un determinado tema no significa que lo sea con otros.
- ✓ **Entender** que, generalmente, recurrir a distintas fuentes les permite determinar si la información es creíble o no.

Hablemos



¿Qué es lo que hace que algo o alguien sea creíble o fiable?

Todos los días tomamos decisiones sobre qué cosas creer y cuáles no. ¿El vídeo que acabamos de ver es creíble? ¿Intenta convencernos de algo? ¿Vuestro hermano mayor os está diciendo la verdad o solo está de broma? ¿Ese rumor sobre un amigo que habéis escuchado es cierto?

¿Qué hacéis cuando intentáis decidir si alguien os está diciendo la verdad? ¿Usáis estas pistas?

• Lo que sabéis de una persona

Por ejemplo, normalmente sabéis si un compañero habla en serio, si está haciendo una broma o está mintiendo, porque lo conocéis. Sabéis si es bueno en algo o si suele ser honesto, si le gusta hacer chistes o si tiene malas intenciones.

• Lo que una persona sabe de vosotros

Por ejemplo, cuando os duele la barriga, vuestros padres (y no los anuncios de TV) saben qué alimentos daros, por lo que confiáis en lo que os dicen. La bibliotecaria de la escuela sabe qué os interesa y qué tipo de libros os gustan, así que confiáis en sus recomendaciones.

• El tono de voz y las expresiones faciales

Por ejemplo, sabéis que un amigo está de broma cuando pone cara de fastidio y habla con sarcasmo mientras os cuenta que se lo pasó **muy mal** en el nuevo skate park.

• La situación

Por ejemplo, cuando vuestros amigos bromean y se burlan de vuestro nuevo corte de pelo, sabéis que es una broma. Pero si alguien os dijera lo mismo en el colegio con el objetivo de avergonzaros delante de toda la clase, entonces, sería un insulto.

Cuando escuchamos algo en un medio de comunicación, como cuando vemos un vídeo o escuchamos a una persona en TV o, quizás, cuando visitamos una página web, no conocemos personalmente a la fuente y esta tampoco nos conoce a nosotros. Tal vez no sepamos si debemos creer lo que dicen.

Incluso cuando alguien que conocemos nos manda un mensaje de texto, no podemos ver sus expresiones faciales ni escuchar su tono de voz. Sin esas pistas, es posible que no estemos completamente seguros de lo que quieren decir. Por eso tenemos que hacer preguntas...

Actividad



Materiales necesarios:

- Folleto: «Decide qué es creíble» (uno por estudiante)

Modificación recomendada para 2º y 3º: Si crees que tus estudiantes están realmente preparados para hablar de si una fuente es fiable o no, haz solo los dos primeros pasos de la actividad.

1. Evaluando fuentes

Si quisierais que alguien os recomendara un nuevo videojuego, ¿preguntaríais a vuestra abuela? Cambiemos un poco la pregunta: ¿vuestra abuela es una fuente **fiable** de información sobre videojuegos? Una fuente **fiable** es aquella que sabemos que nos dará información precisa y relevante.

Haced una lista de los pros y los contras para explicar los beneficios y las desventajas de que vuestra abuela os recomiende un videojuego.

¿Vuestra lista se parece a esta?

PROS	CONTRAS
Mi abuela me adora y quiere que sea feliz.	Mi abuela no juega a videojuegos y no sabe mucho del tema.
Mi abuela es muy buena para encontrar información cuando no conoce la respuesta a algo.	Mi abuela no sabe qué videojuegos tengo ni cuáles me gustan.

Si vuestra lista es parecida, entonces habéis usado dos de las herramientas más comunes que tenemos para decidir si una fuente es fiable: la **intención** y el **conocimiento experto**. El «conocimiento experto» es una habilidad o conocimiento especial que alguien tiene sobre un tema específico. Es decir, los expertos tienen conocimiento experto. La «intención» son los motivos que tiene alguien para decir o hacer algo.

Continúa en la página siguiente →

¿Qué oración de la lista os da información sobre la intención de vuestra abuela? ¿Y qué oraciones están relacionadas con su experiencia? Entonces, según vuestra lista de pros y contras, ¿es vuestra abuela una fuente fiable de información sobre qué nuevo videojuego comprar? Vuestra abuela no os mentiría, aunque seguramente sería mejor preguntarle a alguien que nos quiera, pero que **también** sepa algo sobre videojuegos y, sobre todo, que sepa cuáles nos gustan.

También sabéis que vuestro padre es un buen cocinero, pero que no sabe nada de moda. Vuestro entrenador sabe mucho de baloncesto, pero nada de gimnasia. Y vuestra abuela puede arreglar prácticamente cualquier juguete, pero no sabe nada de videojuegos. **Una persona puede ser experta en algo, pero eso no significa que sea experta en todo.**

2. Haz tu propia lista de pros y contras

Si es la primera vez que pensáis en cómo usáis la **intención** y el **conocimiento experto** para decidir si una fuente de información es fiable o no, quizás sea bueno practicar un poco más.

Imaginad que queréis saber cómo ser mejor jugando al fútbol. Haced una lista de los pros y los contras de las siguientes personas para decidir si son fuentes fiables:

- vuestra abuela
- un blog escrito por un entrenador de baloncesto de secundaria
- el mejor jugador del equipo
- una página web que vende botas de fútbol y da consejos
- vídeos que enseñan técnicas para practicar cómo jugar al fútbol

¿Cuáles os parecen que son las ventajas y desventajas de cada fuente?

- ¿Hay alguna en particular que destaque por enseñar muy bien, pero que, quizás, no esté familiarizada con el fútbol?
- ¿Hay alguna fuente que sea experta en fútbol, pero que no sepa enseñar a jugarlo?
- ¿Hay alguna que quiera vender algo con cada consejo que da?
- ¿Hay alguna que sepa mucho sobre fútbol, pero que no te conozca ni sepa en qué aspectos tienes que trabajar más?

Analizad: hablad sobre lo siguiente: ¿cuál es una buena fuente a la que podríais recurrir y por qué?

La credibilidad no es un todo o nada. La mayoría de las fuentes tienen ventajas y desventajas. Por eso, generalmente, **las mejores respuestas se obtienen al consultar distintas fuentes** y comparar las respuestas.

3. Medidas para tener en cuenta

La credibilidad no depende únicamente de a **quién** creemos. Está relacionada también con **lo que** creemos. Nuestras ideas sobre el mundo provienen de un montón de lugares, no solo de las personas. Una película sobre un tsunami muestra una ola

Continúa en la página siguiente →

Sé genial en Internet.

gigante, más alta que un rascacielos, que avanza sobre las personas que están en la orilla. ¿Es así como son **realmente** los tsunamis? Un anuncio implica que la mayoría de los científicos son hombres con el pelo despeinado que llevan gafas con mucha graduación y batas blancas de laboratorio todo el tiempo. ¿Es eso cierto?

Podemos verificar las fuentes usando los 3 pasos detallados en el folleto **Cómo decidir si una fuente es fiable**. Están relacionados con lo que ya hemos visto sobre intención y conocimiento experto.

Paso 1: Usar el sentido común

Preguntas: ¿Lo que estamos viendo es lógico o tiene sentido?

Si a) lo que estamos viendo no tiene sentido, b) sabemos que no es cierto por nuestra propia experiencia, o c) no coincide con los hechos que conocemos, no es necesario que pasemos al siguiente paso. Estamos ante una fuente que no es fiable.

Paso 2: Hacer preguntas

Y no me refiero a cualquier pregunta, sino a cuatro en especial:

Conocimiento experto

a) ¿Esta fuente me conoce o se preocupa por mí?

La respuesta a esta pregunta depende de la información que busques. Si estás revisando información sobre botellas de agua de plástico que contaminan el océano, realmente no importa si la fuente te conoce o no. Pero si un sitio de web promete que te encantará su nuevo juguete, el sitio de web tendría que saber qué tipo de juguetes, juegos o actividades te gustan para que su promesa sea creíble.

b) ¿La fuente sabe mucho sobre el tema? ¿Cómo aprendió lo que sabe?

Algunas personas piensan que la forma más fácil de encontrar información creíble es preguntar a un asistente de voz digital. ¡Los asistentes digitales parecen saberlo todo! ¿Cómo pueden conocer todas esas respuestas? Usan cálculos matemáticos (llamados «algoritmos») para encontrar respuestas.

Para preguntas sencillas que solo tienen una respuesta (como la temperatura exterior o el nombre de una cantante famosa) son generalmente una fuente creíble. Pero si la pregunta es complicada, sería mejor comenzar con personas o grupos que tienen mucho conocimiento experto o doctorados relacionados con el tema.

Después, podemos usar un asistente de voz para confirmar esa información (consulta el Paso 3).

Intención

c) ¿Qué quiere que haga o crea esta fuente y por qué quiere que haga o crea eso?

¿Gana dinero si sigues su consejo? Por ejemplo, ¿creéis que un influencer gana dinero si compráis el producto que ellos usan o mencionan? ¿Un atleta profesional usa una determinada marca de zapatillas o vestimenta simplemente porque le gusta esa marca o porque le pagan para usarla y mencionarla?

Continúa en la página siguiente →

Muchas veces, el dinero puede ser una de las razones por las que vemos un logotipo o el nombre de una marca en un vídeo o anuncio. Y, sin duda, puede afectar a lo que el atleta o influencer os está diciendo (y también a lo que **no** os está diciendo). Seguramente no quieren haceros daño, pero es muy probable que, para ellos, ganar dinero sea más importante que decir la verdad o lo que es mejor para vosotros.

d) ¿Quién podría salir beneficiado o perjudicado si las personas creyeran lo que dice esta fuente?

Esta pregunta no siempre es fácil de responder. Mirad este ejemplo: Imaginad un anuncio de una app que promete ayudaros a convertir os en mejores estudiantes.

- ¿Cuáles son los posibles beneficios? El creador de la app se beneficiaría si la compráis porque ganaría dinero. Y vosotros podríais beneficiaros si la app realmente funcionara.
- ¿Y quién podría salir perjudicado si vosotros creyeráis en lo que dice el anuncio? Quizás, perderíais dinero por haber comprado la app. O, tal vez, perderíais tiempo estudiando cosas innecesarias y, en consecuencia, os iría aún peor. También podríais confiar demasiado en la app, que solo intenta adivinar lo que más os cuesta, en lugar de pedir ayuda a vuestro profesor, que sabe lo que realmente necesitáis.

Paso 3: Confirmar

Preguntas: ¿Hay otras fuentes **fiabes** que respalden lo que has encontrado en esta? La idea no es solo que consultéis **otras** fuentes, sino buscar varias fuentes. Si no hay varias fuentes que digan lo mismo que la que estáis consultando, entonces, no deberíais creer en ella.

4. Revisa tus fuentes

Ahora que habéis comprendido la teoría, es momento de practicar. Elegid una pregunta relacionada con algo que estemos viendo en clase o que hayáis visto en Internet. Encontrad una fuente que responda a vuestra pregunta y, en grupos pequeños, usad las preguntas que acabamos de ver en el folleto para decidir si la fuente es fiable.

Aquí tenéis algunas ideas:

- Necesitáis buscar ideas para hacer un regalo de cumpleaños a un amigo. Un anuncio de una tienda local afirma que su herramienta de búsqueda, que incluye todos los productos que tiene en venta, puede ayudaros a encontrar un regalo para cualquier persona. ¿Os sirve esa sugerencia?
- Estáis leyendo reseñas en Internet sobre una nueva pizzería y os dais cuenta de que tres de las seis reseñas que le dieron cinco estrellas son de personas que tienen el mismo apellido que el nombre del restaurante. Otras dos personas afirman que es la mejor pizza del planeta y un tercero dice que no estuvo mal para lo barata que es. Además, hay catorce comentarios negativos. ¿Os convencerían los comentarios positivos para ir y probar la pizza?

- Un anuncio emergente os informa de que habéis sido seleccionados para integrar un pequeño grupo de personas que probará una «píldora de sirena» con la que podréis respirar bajo el agua sin usar un equipo de buceo. Solo tenéis que pagar 9,99 dólares por los gastos de envío. ¿Lo haríais?
- Os gustan muchos de los vídeos que sube un vlogger popular porque son graciosos, pero también dice cosas desagradables sobre las minorías. ¿Creéis lo que dice porque es gracioso y popular? ¿Creéis que lo que dice influye en lo que piensan otras personas?

Conclusión

Las preguntas son nuestras aliadas. Si nos hacemos las preguntas adecuadas sobre las fuentes y la información que estas suministran, encontraremos información mucho más fiable. Cuantas más fuentes usemos, mejor. Y recordad que, solo porque una fuente tenga información creíble sobre un tema no significa que sea buena para todo.

Decide qué es creíble

Pasos útiles para diferenciar entre fuentes creíbles y no creíbles.

Paso 1

Usar el sentido común

¿Es lógico?

Paso 2

Hacerse preguntas

Y no me refiero a cualquier pregunta, sino a cuatro en especial:

Conocimiento experto

- ¿Esta fuente me conoce? ¿Se preocupa por mí (y afecta eso en algo)?
- ¿La fuente sabe mucho sobre el tema? ¿Cómo aprendió lo que sabe?

Intención

- ¿Qué quiere que haga o crea esta fuente y por qué quiere que haga o crea eso?
- ¿Quién podría salir beneficiado o perjudicado si las personas creyeran lo que dice esta fuente?

Paso 3

Confirmar

¿Hay otras fuentes **fiab**les que respalden lo que has encontrado en esta? Usad la búsqueda en Internet, o trabajad con el responsable de redes del colegio en la biblioteca para encontrar otras fuentes de información sobre el tema (las fuentes pueden ser libros, noticias o artículos de revistas, tanto dentro como fuera de Internet). Seguid los pasos 1 y 2 con ellos también; plantead las mismas preguntas sobre estas fuentes. Si el resultado es la misma información sobre el tema, es muy probable que podamos confirmar que la fuente es creíble.

Cómo detectar información falsa en Internet

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: *las técnicas de observación y las preguntas relacionadas con la alfabetización multimedia brindan a los estudiantes las herramientas necesarias para reconocer la información falsa sin quedar atrapados en discusiones ni arruinar relaciones con familiares y amigos. Sin embargo, es necesario que hagan preguntas y se acostumbren a usar el pensamiento crítico en relación con la información a la que acceden.*

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Identificar** las pistas que indican si una noticia o fuente de información es falsa.
- ✓ **Usar** preguntas analíticas y observación cuidadosa para evaluar la credibilidad de la fuente.
- ✓ **Entender** la importancia de verificar la credibilidad de una fuente antes de compartir información proveniente de ella.
- ✓ **Desarrollar** el hábito de analizar **todas** las noticias y los datos; no solo aquello que parece sospechoso.

Hablemos



¿Alguna vez habéis jugado a uno de esos juegos de buscar las diferencias escondidas en una imagen? A veces, las noticias se parecen a esos juegos. Hay muchas personas y grupos que defienden tan apasionadamente lo que creen que distorsionan la verdad para que el resto esté de acuerdo con ellas. Cuando esa distorsión se disfraza de noticia, se denomina desinformación.

Algunas personas no saben identificar qué información es falsa y la comparten en cualquier caso. Así, esos datos llegan cada vez a más personas. Y, cuando las personas hacen algo o creen en algo debido a esa desinformación, puede resultarles muy difícil escuchar a los demás con calma, debatir con respeto, entendernos mejor y resolver problemas.

Entonces, si algo parece una noticia o suena como tal, ¿cómo podemos diferenciar lo que es real o creíble de lo que es falso o engañoso? Hay algunas pistas que podemos aprender para ayudarnos a distinguirlos; es decir, trucos que usan las personas que quieren engañarnos. Y también hay una serie de preguntas que podemos hacernos para identificar aquellas noticias que no están basadas en hechos.

Actividad



Materiales necesarios:

- Imagen: «¿Qué problema hay con esta imagen?»
- Folleto: «Decide qué es creíble» (de la lección 3 en la pág. 58)
- Hoja de trabajo: «Cómo detectar URL falsas»

Hoja de respuestas de: «Cómo detectar URL falsas»

Reales.

nytimes.com/es/
bbc.com/mundo
ultimahora.com
elsoldemexico.com.mx
elcomercio.pe
infobae.com

Falsas:

eluniversal.com.ar
lanasion.com
elespectador.com.mx
elmercuriooficial.com
clarin1.com/noticias-internacionales
klarin.com
infovae.com.pe
hultimaora.com

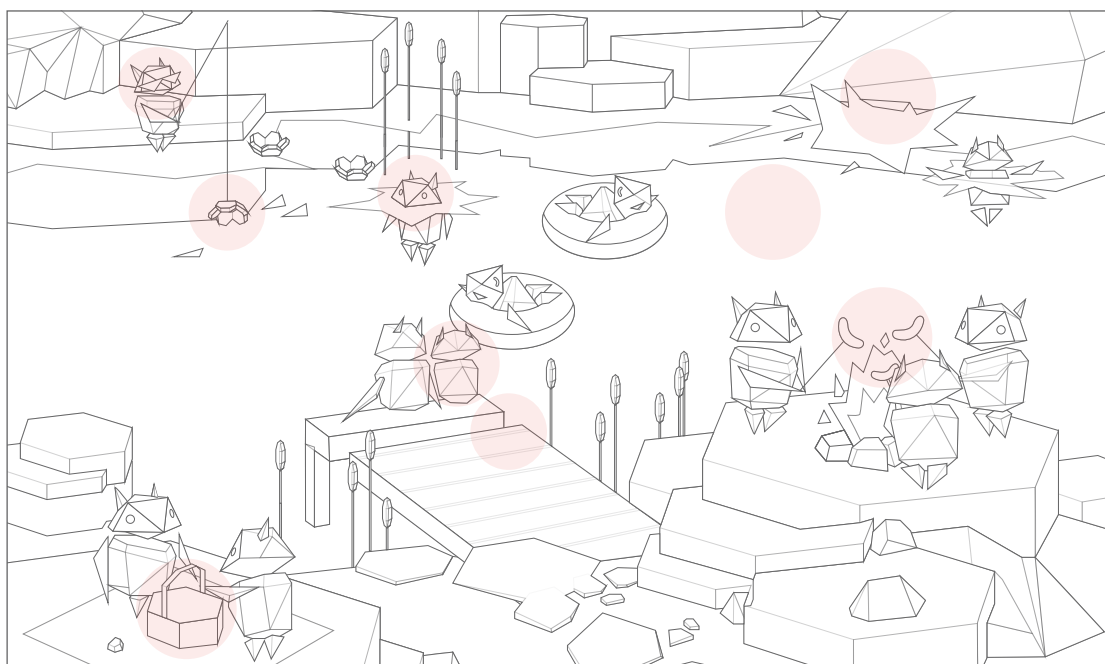
1. ¿Qué problema hay con esta imagen?

Mirad las imágenes que aparecen a continuación. Prestad atención. ¿Habéis encontrado las diferencias entre las dos imágenes?



¿Y si alguien os indicara dónde mirar? ¿Sería más fácil así?

Continúa en la página siguiente →



Hay 9 diferencias, ¿las habéis encontrado todas?

Tratar de discernir si una noticia es real o falsa es como encontrar las diferencias entre estas imágenes. Si observamos con mucha atención, podemos encontrar información importante. Y es muy fácil hacerlo si sabemos lo que estamos buscando.

A continuación, os daré algunas pistas para detectar información falsa. Si identificáis estos aspectos, seguramente estéis ante medios falsos o engañosos.

Hoja de trabajo: Cómo descubrir si una URL es falsa.

Lo primero que debemos hacer es fijarnos en la URL (la dirección web) del sitio que publicó la noticia. Algunos sitios falsos tratan de engañarnos eligiendo nombres que imitan a otros reales, pero siempre hay una pequeña diferencia. La mayoría de las empresas usan URL cortas porque son más fáciles de recordar y escribir, así que aquellas direcciones que añaden letras innecesarias suelen pertenecer a sitios de información falsa.

Mirad la hoja de trabajo:

- Marcad con un círculo todas las URL que creáis que son reales.
- Cuando hayáis acabado, mirad la hoja de respuestas. ¿Os habéis equivocado en alguna?

¿Cómo podéis verificar si una URL pertenece a un sitio real de noticias? Una forma es buscar en Internet la URL o el nombre de la agencia de noticias. Si la agencia es creíble, en la mayoría de las plataformas es probable que aparezca un recuadro a la derecha de los resultados de la búsqueda con una descripción de la cadena, incluida la dirección

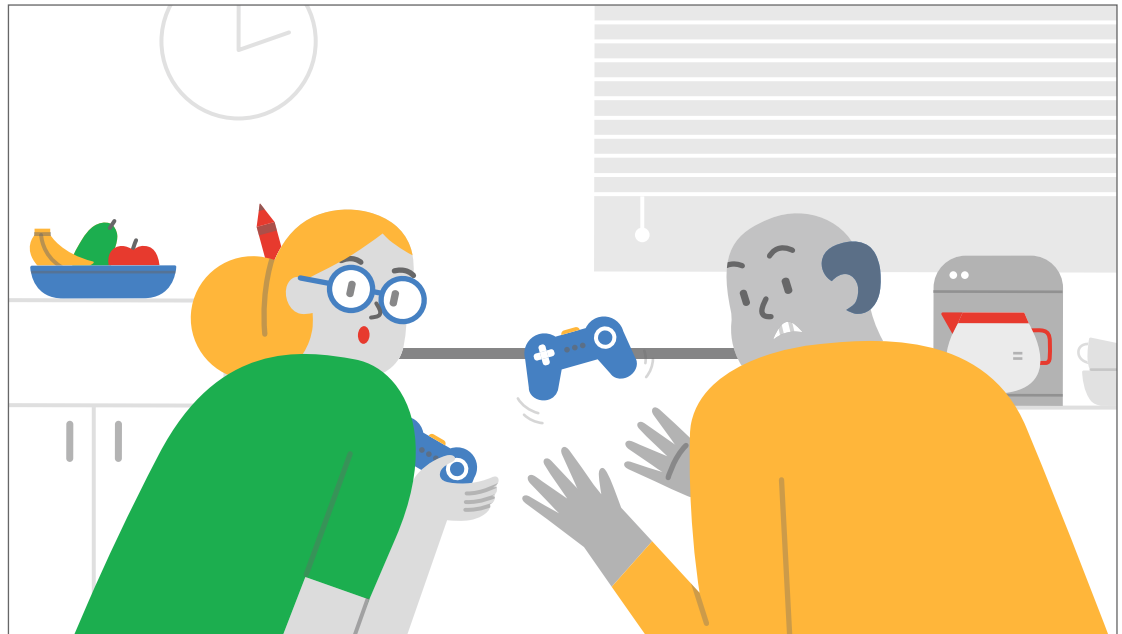
Continúa en la página siguiente →

de la página web. Si la URL no es creíble, posiblemente aparezcan encabezados que denuncien la página entre los resultados de la búsqueda. También es probable que la página ya no esté disponible.

2. Analizar los titulares

A veces, alguien comparte una noticia sin su URL correspondiente. En esos casos, os daré otras pistas que podéis usar para identificar la desinformación:

- a) Una noticia comienza con una imagen de algo que nos llamaría la atención, como un perro bonito, una persona famosa o algo poco común. Pero, cuando hacemos clic, no tiene nada que ver con la imagen.
- b) En lugar de decidir por nuestra cuenta, las personas que intentan convencernos para que les demos la razón usan distintos recursos, como **negrita**, **MAYÚSCULAS**, subrayado o signos de exclamación para hacernos pensar que lo que vemos es importante y que hagamos clic en la noticia. Eso se llama cebo de clics. Los verdaderos periodistas no usan esas herramientas de formato.
- c) Para convencerte de leer una noticia, algunas personas incluyen palabras en el encabezado, como «impactante», «escandaloso» o «sorprendente». Saben que ese tipo de palabras nos generan curiosidad. Sin embargo, los **verdaderos** periodistas dejan que la noticia hable por sí misma. Se dedican a relatar la noticia y dejan que nosotros decidamos si es impactante o sorprendente.



La impactante verdad sobre lo que hacen los profesores al salir de la escuela

Por ejemplo, mirad esta imagen y el encabezado:

Sin seguir leyendo, ¿de qué creéis que tratará la noticia? ¿Por qué? ¿Qué evidencia respalda vuestra opinión?

Esta es la noticia:

«Una encuesta reciente realizada por una universidad estatal reveló que el 86 % de los profesores lleva a cabo las mismas tareas que el resto de personas cuando salen de trabajar. Hacen recados, preparan la cena, pasan tiempo con su familia, limpian la casa y se preparan para el día siguiente. Sin embargo, últimamente, muchos profesores han comenzado a hacer algo inesperado.

Hace una década, las dificultades económicas obligaron a recortar los presupuestos educativos. En consecuencia, durante años los profesores no recibieron ningún aumento. Al no poder satisfacer sus necesidades básicas debido a los salarios bajos, muchos profesores ahora tienen dos trabajos. En algunas regiones, incluso han hecho huelgas para exigir mejores salarios y así poder dejar su segundo trabajo y centrarse en sus estudiantes».

¿La noticia era como vosotros pensabais? ¿Creéis que la imagen y el encabezado están relacionados con la noticia o son engañosos? ¿Qué evidencia respalda vuestra opinión?

3. Analizar fuentes

Cuando analizamos noticias, hay pistas que pueden resultar útiles, pero no siempre son suficientes. A veces, las noticias fiables usan técnicas para atraer nuestra atención y eso puede hacerlas parecer falsas. Y, en ocasiones, las fuentes falsas son tan buenas imitando a las originales que nos cuesta mucho detectar que no son verdaderas. Es difícil distinguirlas. Por ejemplo...

¿Las siguientes agencias de noticias os parecen fiables?

Noticias internacionales

El Universal

Investigadores de noticias

Informes de noticias internacionales

Noticias semanales del mundo

CanalDeNoticias33

En realidad, solo *El Universal* es real. ¿Cómo podemos darnos cuenta? Podemos empezar buscando los nombres de estas agencias en Internet. Recordad mirar donde aparece el nombre de la agencia junto a su página web. Si aparece en Wikipedia, en un artículo de un periódico o en una página de revistas de noticias, entonces, probablemente sea creíble. Pero leed con atención lo que dicen los artículos. Es posible que digan que se trata de una página falsa.

Buscad una noticia sobre el colegio, comunidad, la última dieta de moda o cualquier cosa que os interese. Usad los 3 pasos del folleto **Cómo decidir si una fuente es fiable**

Continúa en la página siguiente →

junto con los nuevos recursos que aprendimos para decidir si la noticia es real o falsa.

Paso 1: Usar el sentido común

Preguntas: ¿Es lógico? ¿Tiene sentido?

A veces, es obvio. Si veis un encabezado como este: **FAMOSO TIENE UN HIJO SECRETO CON UN EXTRATERRESTRE**, la lógica os dirá que seguramente no sea real.

A veces, no es tan obvio. Si:

- a) lo que vemos no tiene sentido;
 - b) sabemos que no es cierto por propia experiencia; o
 - c) no coincide con los hechos que conocemos
- ...seguramente estemos ante una fuente de noticias falsas.

Paso 2: Preguntas por la experiencia y la intención

(en las páginas 55 y 56)

Paso 3: Confirmar

Preguntas: ¿Hay otras fuentes **fiabes** que respalden lo que has encontrado en esta?

¿Quién más está informando sobre esta noticia? (Podéis hacer una búsqueda en Internet para ver si hay otras fuentes de noticias que hablen de la misma historia...)
¿Qué otras noticias aparecen en la página ¿Todas tienen la misma perspectiva o hay distintos puntos de vista? Si no podéis encontrar varias fuentes fiables que cubran la misma noticia, deberíais desconfiar de esa fuente.

Conclusión

Ahora que sabéis cómo usar las pistas y las preguntas para detectar información falsa, formulad preguntas inteligentes y acostumbraos a observar con cautela todos los días. Con el tiempo, os convertiréis en expertos en detectar noticias falsas en Internet. Ya sabéis cómo analizar la información que encontráis en Internet. A eso se le llama pensamiento crítico, y es el superpoder de los usuarios de medios de comunicación.

«Cómo detectar URL falsas»

¿Real o falsa?

Marcad con un círculo la respuesta correcta.

infobae.com	Real	Falsa
eluniversal.com.ar	Real	Falsa
klarín.com	Real	Falsa
lanacion.com	Real	Falsa
bbc.com/mundo	Real	Falsa
nytimes.com/es/	Real	Falsa
elmercuriooficial.com	Real	Falsa
elespectador.com.mx	Real	Falsa
elcomercio.pe	Real	Falsa
elsoldemexico.com.mx	Real	Falsa
infovae.com.pe	Real	Falsa
clarin1.com/noticias-internacionales	Real	Falsa
ultimahora.com	Real	Falsa
hultimaorac.om	Real	Falsa

Si fuéramos un motor de búsqueda...

Sin usar ningún tipo de tecnología (eso lo haremos en la siguiente lección), los estudiantes crean juntos «resultados de búsqueda» para aprender cómo funcionan las búsquedas en Internet desde dentro.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Aprender** los fundamentos de las búsquedas en Internet.
- ✓ **Buscar** información sobre un tema.
- ✓ **Comprender** que los resultados de búsqueda son conjuntos de información, y normalmente no son respuestas a una pregunta.

Hablemos



¿Qué es una búsqueda?

En Internet hay millones de millones de fragmentos de información. Las herramientas de búsqueda por Internet, que a veces reciben el nombre de «motores de búsqueda», nos ayudan a delimitar un poco esa cantidad tan grande de información que proviene de todas partes del mundo. Son herramientas informáticas que sirven para encontrar información sobre todo tipo de temas.

Puede que ya sepáis que para usar esta herramienta hay que escribir las palabras clave del tema del que queréis saber más en la barra de búsqueda (la casilla vacía en la página del buscador) o en la ventana del navegador (donde también se escriben las direcciones de las páginas web). Después de escribir las palabras clave, seleccionamos la tecla de «Intro» o «Buscar» y... ¡Tachán! Como por arte de magia (en menos de medio segundo) vemos los resultados de búsqueda. Bueno, no es magia **en realidad**. Las búsquedas en Internet funcionan mediante algoritmos, que tienen un nombre que parece muy sofisticado, pero que en realidad se refiere a las fórmulas que usa el programa para encontrar la información que le han pedido, unas fórmulas que los que trabajan en la empresa de búsqueda le han enseñado. De momento, no nos vamos a preocupar por cómo funcionan los algoritmos. Lo importante es saber que la función de Búsqueda «busca» resultados para ti.

También es bueno saber que los resultados de búsqueda no tienen por qué ser una respuesta a tu pregunta. Son solo conjuntos de información que te interesa o que estás buscando. Si hacemos una pregunta a un motor de búsqueda, es probable que encontremos una respuesta en sus resultados de búsqueda, pero a veces hay que hacer varias consultas para encontrar la respuesta que buscamos. Esto se llama «acotar» la búsqueda.

Vamos a imaginar que somos un motor de búsqueda para ver en la práctica cómo funcionan las búsquedas.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Si fuéramos un motor de búsqueda...» (una por estudiante)

1. **Organiza a los estudiantes** en grupos de tres o cuatro.
2. **Distribuye una copia** de la hoja de trabajo a cada estudiante.
3. **Comparte un tema de búsqueda** con la clase. Aquí tienes algunos ejemplos:

- | | | | |
|-----------|-----------------|-------------|----------------|
| • pizza | • sistema solar | • volcanes | • baloncesto |
| • tornado | • granjero | • cocinar | • dentista |
| • avión | • fútbol | • tiburones | • construcción |

4. Los estudiantes trabajan con sus compañeros para crear posibles «resultados de búsqueda» en cada una de las categorías de la hoja de trabajo: «Página web», «Imagen», «Mapa» y «Vídeo». Pueden poner sus resultados en forma de palabras o dibujos, lo que consideres más adecuado.

Anima a los estudiantes a usar su creatividad y asegúrales que todas las respuestas son válidas. Por ejemplo, si el tema es «tiburones», los estudiantes pueden aportar ideas parecidas a estas:

- Página web: información sobre los distintos tipos de tiburones.
- Imagen: dibujo de un tiburón.
- Vídeo: un vídeo de tiburones nadando en el mar.
- Mapa: la ubicación de una playa donde se ha visto un tiburón.

5. Cuando los estudiantes completen las cuatro categorías de resultados de búsqueda, elige una categoría (página web, imagen, mapa y vídeo) para analizarla con toda la clase.

6. Pide a un estudiante de cada grupo que comparta su ejemplo de uno de los resultados de búsqueda.

Por ejemplo, pongamos que el tema es «pizza». Puedes decidir que cada grupo comparta los resultados de pizza de la categoría de imágenes. Los estudiantes pueden mostrar sus dibujos y explicarlos. Esto les permite ver todos los distintos resultados de búsqueda que pueden generarse con una misma consulta.

7. Después de que los estudiantes compartan sus ejemplos, haz estas preguntas a toda la clase para iniciar el análisis:

- ¿Cuántos resultados distintos tuvimos?
- ¿Cuántos resultados similares tuvimos?
- Si el tema hubiera sido _____, ¿cómo creéis que habrían cambiado los resultados? Por ejemplo, si en lugar de «pizza», el tema de búsqueda hubiera sido «pizza con **jamón**», ¿cómo habrían cambiado los resultados?

Sugerencias: haz que los estudiantes completen cuatro rondas en total.

- Elige un tema distinto para cada ronda y repite los pasos anteriores.
- Haz que los estudiantes completen 4 rondas para poder comentar los 4 tipos distintos de resultados de búsqueda.

Conclusión

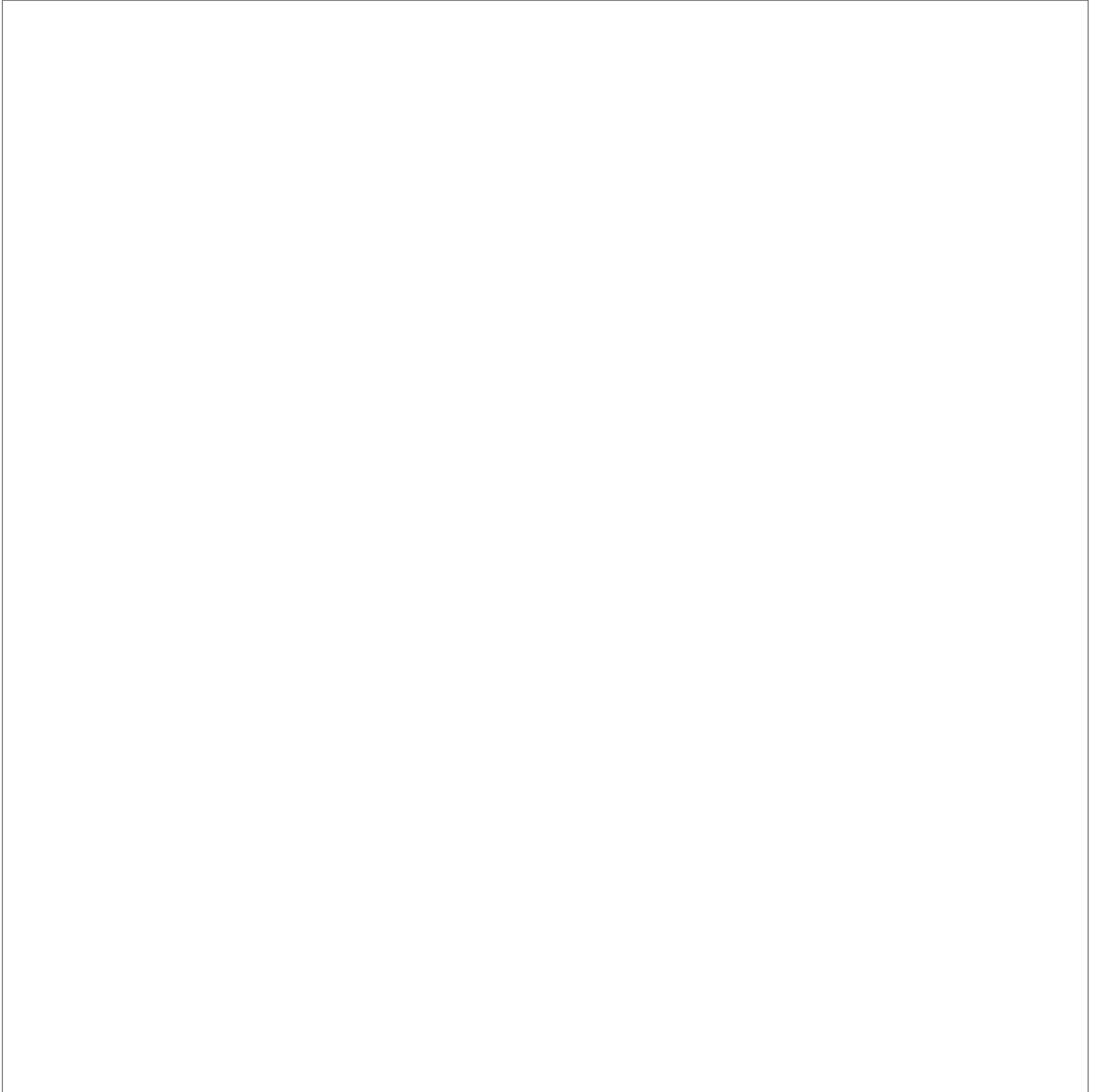
La búsqueda de Internet es una herramienta para encontrar información en línea. La información puede estar en forma de páginas web, imágenes, mapas, vídeos o en otros formatos. Los resultados que se obtienen dependen de las palabras clave que se escriben en el motor de búsqueda.

Si fuéramos un motor de búsqueda...

Tema de búsqueda

Sitio web

Imagen | Vídeo | Mapa



Práctica de búsqueda en Internet

Los estudiantes se conectan a Internet para practicar cómo usar un motor de búsqueda y crear búsquedas más eficaces.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Utilizar** un motor de búsqueda.
- ✓ **Practicar** cómo buscar información sobre un tema.
- ✓ **Crear** consultas de búsqueda.
- ✓ **Cambiar** las palabras clave para detectar las diferencias en los resultados de búsqueda.

Hablemos



La búsqueda es una herramienta que nos ayuda a encontrar información en Internet. Para usar la búsqueda, tenemos que ir a un motor de búsqueda y escribir una consulta (una pregunta o palabras clave) sobre el tema del que queremos saber más en la barra de búsqueda. A veces, da mejores resultados escribir palabras clave en lugar de una pregunta. Eso es porque **las palabras que usamos** en la consulta y **el orden en que las escribimos** son dos factores muy importantes. Si solo hacemos una pregunta, puede que las palabras que hay en la pregunta no estén ordenadas de forma que ayuden al motor de búsqueda a encontrar los resultados que necesitamos. Pero no os preocupéis. Si lo preferís, no pasa nada por empezar con una pregunta.

Lo importante es empezar, porque muchas veces hay que hacer varias consultas para llegar a la información que buscamos. Empezad por escribir la pregunta en el motor de búsqueda y fijaos en qué resultados obtenemos. Si no son buenos, pueden servir para hacer una consulta mejor y acercaros un poco más a lo que buscáis.

Por ejemplo: digamos que quiero poner un huerto. Quiero cultivar verduras para cocinarlas en casa, y tiene que ser un huerto urbano.

- No tengo ni idea de cómo se hace, así que voy a hacer una búsqueda en Internet para averiguarlo. Voy al motor de búsqueda y hago esta pregunta:

«¿Qué hay que hacer para crear un huerto?»

Muestra tu pantalla a los estudiantes para que puedan ver cómo buscas.

- Vale, vamos a ver los resultados.

Revisa los resultados con la clase. Asegúrate de mostrarles que hay páginas web, imágenes, vídeos y otro tipo de resultados. Señálales también que hay resultados que no son útiles para hacer un huerto urbano.

- Veo que muchos de estos resultados hablan de poner un huerto en el campo, pero yo lo que quiero es poner un huerto en la ciudad. También tiene que ser un huerto comestible. Probablemente deba poner lo de «urbano», ¿verdad? Probemos con esto: «huerto urbano».

Muestra tu pantalla a los estudiantes para que puedan ver cómo buscas.

- Observad los resultados. ¿Qué veis?

Pide a tus estudiantes que expliquen lo que ven en los resultados.

Las dos páginas de resultados hablan de cómo poner un huerto, ¿verdad? Pero el primero era para todo tipo de huertos. Esto nos enseña que tengo que añadir una palabra clave muy importante para mi consulta si quiero obtener resultados sobre cómo poner un huerto en mi terraza.

Cuanto más practiquéis creando consultas de búsqueda, más fácil será buscar. Podéis empezar con una pregunta y, si no obtenéis la respuesta que necesitáis en los resultados de búsqueda, podéis acercaros más a lo que queréis saber. Si queréis empezar con palabras clave, pero no sabéis seguro qué palabras utilizar, no os preocupéis: no hay palabras que estén mal. ¡Probad otras y ya está! Si no encontráis los resultados que buscáis, siempre podéis probar con otra consulta. Vamos a probar...

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Práctica de búsqueda en Internet» (una por estudiante)
- Dispositivo conectado a Internet

1. Crear la primera consulta de búsqueda

Explica a los estudiantes que van a practicar cómo usar un motor de búsqueda y crear consultas de búsqueda. En la hoja de trabajo encontrarán cuatro personajes distintos, todos ellos pensando (en un bocadillo de cómic) en algo de lo que quieren saber más. Ahora, haz que los estudiantes...

- Escriban la primera consulta de búsqueda (que aparece en la hoja de trabajo) y exploren los resultados de búsqueda.
- Apunten 4-5 resultados de búsqueda en la hoja de trabajo.

2. Crear una segunda consulta de búsqueda propia

Haz que los estudiantes vuelvan a fijarse en lo que el personaje quiere saber (en el bocadillo). Pregúntales si los resultados de búsqueda de la primera consulta tenían información valiosa y suficiente sobre el tema.

- Ayúdales a hacer cambios en la primera consulta para incluir palabras clave que les ayuden a conseguir resultados más útiles.

Pista: los estudiantes pueden buscar palabras clave en los primeros resultados de búsqueda o en el bocadillo de su personaje.

- Haz que escriban la segunda consulta en el motor de búsqueda y que exploren los resultados de búsqueda.
- Haz que apunten 4-5 resultados de búsqueda en la hoja de trabajo.

3. Analiza

Pon a los estudiantes por parejas y pídeles que expliquen a su compañero qué hicieron para cambiar la primera consulta y qué tipo de resultados obtuvieron de la segunda consulta revisada. Pídeles que compartan lo que han aprendido en un análisis conjunto de toda la clase.

4. Repite los pasos 1-3 para el resto de los personajes

Conclusión

Cuanto más practiques creando consultas de búsqueda, más fácil acabará siendo encontrar la información que buscas en un motor de búsqueda.

Práctica de búsqueda en Internet

Estoy buscando un libro que me pueda gustar. ¡Me encanta el misterio! También me gustan las historias de personajes imaginarios que viven en el futuro. Mi profe dice que eso es ciencia ficción.



Consulta de búsqueda original

Libros sobre personajes imaginarios y misterio

Resultados de búsqueda

Consulta de búsqueda revisada

Resultados de búsqueda

Quiero hacer la tarta de cumpleaños de mi hermana. No le gusta el chocolate, pero le encanta la fruta. ¿Qué tarta puedo hacer?



Consulta de búsqueda original

Tarta sin chocolate con fruta

Resultados de búsqueda

Consulta de búsqueda revisada

Resultados de búsqueda

Consulta de búsqueda original

Trabajos relacionados con los videojuegos

Resultados de búsqueda

Consulta de búsqueda revisada

Resultados de búsqueda

Consulta de búsqueda original

¿Qué necesito para pescar?

Resultados de búsqueda

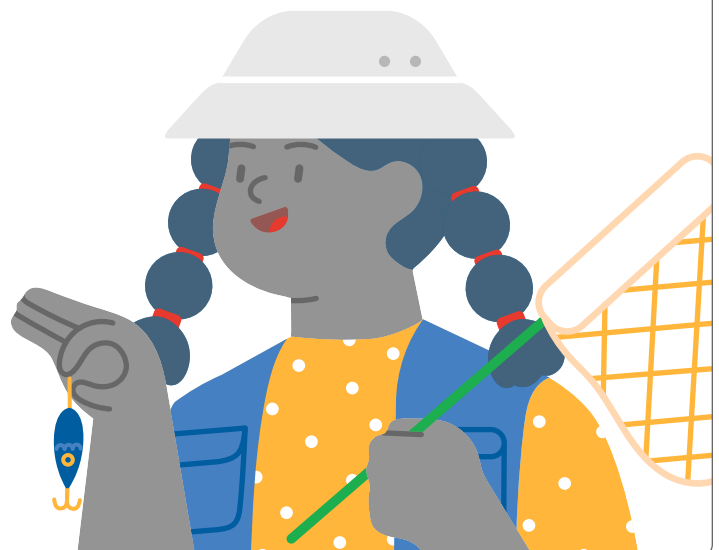
Consulta de búsqueda revisada

Resultados de búsqueda

Me encantan los videojuegos. A lo mejor de mayor puedo trabajar en una empresa de videojuegos. ¡Ojalá pueda trabajar en eso! Molaría un montón.



Mi prima me ha invitado a ir a pescar con ella. Nunca he ido a pescar, así que no sé qué necesito llevar.



No caigas en trampas: Lección 7:

Interland: Río de la Realidad

Las aguas del río que atraviesa Interland transportan datos reales y ficticios. Sin embargo, no todo es lo que parece. Para cruzar los rápidos, usa tu mejor criterio y no te dejes engañar por las travesuras del suplantador que navega estas aguas.

Abre un navegador web en tu ordenador de escritorio o dispositivo móvil (p. ej., tableta) y visita g.co/RiodelaRealidad.

Temas de análisis



Pide a los estudiantes que jueguen al Río de la Realidad y usa las siguientes preguntas para incentivar el análisis sobre las lecciones que aprendieron en el juego. Es probable que los estudiantes aprovechen más la experiencia si juegan solos, pero puedes pedirles que lo hagan en parejas. Esto puede beneficiar en especial a los estudiantes más jóvenes.

- Describe una situación en la que tuviste que decidir si un contenido en línea era real o falso. ¿Qué señales percibiste?
- ¿Qué es un suplantador de identidad? Describe su comportamiento y cómo afecta al juego.
- Después de jugar al Río de la Realidad, ¿ha cambiado tu forma de evaluar el contenido y a las personas en línea en el futuro? De ser así, ¿cómo ha cambiado?
- Menciona una acción que piensas cambiar después de jugar y completar estas lecciones.
- ¿Qué señales nos indican que algo es «raro» o no está del todo bien en una situación en línea?
- ¿Qué sientes cuando un contenido en línea parece dudoso?
- Si no estás seguro sobre la veracidad de un contenido, ¿qué debes hacer?



Protege tus secretos

La verdad de la privacidad y la seguridad.

Descripción general de la lección

Lección 1	¡Yo no he sido!	Cursos 2°–6°
Lección 2	Cómo crear la mejor contraseña	Cursos 2°–6°
Lección 3	No se lo digas a nadie	Cursos 2°–6°
Lección 4	Interland: Torre del Tesoro	Cursos 2°–6°

Temática

Cualquier persona que utilice un dispositivo conectado a Internet —un juego, un teléfono, un asistente digital, un ordenador, etc.— debe conocer los conceptos básicos sobre la privacidad y la seguridad en línea. Proteger los dispositivos y la información personal que contienen —todas esas cosas sobre ti, tu familia y tus amigos— implica pensar en lo que entra y sale de ellos y ser inteligente a la hora de poner contraseñas.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Aprender** por qué la privacidad es importante y cómo se relaciona con la seguridad en línea.
- ✓ **Practicar** cómo crear contraseñas seguras y no decírselas a nadie (solo a los adultos que cuidan de ti).
- ✓ **Analizar** las herramientas y las opciones de configuración que protegen contra los fraudes, los hackers y otras amenazas.

Normas aplicables

Normas ISTE para educadores: 1a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 6a, 6d, 7a

Normas ISTE 2016 para estudiantes: 1c, 1d, 2b, 2d, 3d, 6a

Normas AASL de aprendizaje: I.b.2, I.c.1, I.c.3, II.c.1, III.a.2, III.b.1, III.c.1, III.d.1, III.d.2, IV.b.3, V.d.3, VI.a.1, VI.d.1

¡Yo no he sido!

Los estudiantes exploran las consecuencias de compartir sus contraseñas y el impacto que pueden tener dichas acciones.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Aprender** que compartir las contraseñas les da a los demás el control sobre tu rastro digital.
- ✓ **Recapacitar** sobre qué puede ocurrir cuando alguien inicia sesión como si fuera tú.
- ✓ **Comprender** cómo las acciones de otras personas pueden afectar a tu rastro digital, ¡y a ti!

Hablemos



¿Qué ocurre cuando compartes tu contraseña?

Piensa en una contraseña que hayas creado para algún tipo de app o dispositivo que utilices. Quizá era una contraseña para desbloquear el teléfono o para iniciar sesión en tu juego o app de vídeo favorita. ¿Alguna vez has compartido una contraseña con otra persona? Vale, seamos sinceros: muchos lo hemos hecho. Pero hay una razón de peso por la que no deberías compartir contraseñas...

Existe algo que se llama «rastro digital». Tu rastro digital es lo que te representa en línea. Se refiere a todas las cosas que dejas reflejadas en Internet: los «me gusta», los comentarios, tu nombre de usuario, fotos, mensajes, registros, etc. que se acumulan y pueden darles una idea a otras personas de cómo eres realmente. Afecta a tu reputación, a lo que la gente piensa de ti. La gente puede hacer conjeturas y suposiciones sobre ti según el rastro que dejas. Es algo de lo que hay que ser muy consciente cuando se está en Internet.

Otra cosa importante que debes saber es que cuando compartes tu contraseña, le estás dando a otra persona el control sobre tu rastro digital; realmente le estás permitiendo que cree y dé forma a la idea que los demás tienen de ti. Vaya palo, ¿no? Dado que se trata de tu rastro, todo el mundo cree que eres tú quien lo ha dejado. Así que si alguien con tu contraseña hace algo que no te gusta, ¡la gente pensará que has sido tú! Por eso es tan importante no compartir las contraseñas.

Por ejemplo: imagina que compartes tu contraseña de una red social con un amigo. Tras haber iniciado sesión como si fueras tú, tu amigo envía un mensaje a alguien de tu clase diciendo «¿Puedes mandarme las respuestas que has puesto en la tarea?». Al día siguiente, en clase, el estudiante acude al profesor y le dice que estás intentando hacer trampas con la tarea al pedir las respuestas. Luego le enseña al profesor el mensaje que tu amigo envió desde tu cuenta. ¿A quién crees que va a creer tu profesor? ¿Cómo afecta esto a tu reputación? ¿Qué otras cosas podrían pasar?

Haz un intercambio de ideas con la clase sobre los posibles resultados. Ejemplos: el profesor llama a casa. Pierdes puntos en la tarea. Tu rastro digital muestra que has tratado de hacer trampas en la escuela. Te peleas con el amigo que envió el mensaje.

Recuerda: tu rastro digital es lo que te representa en línea. Siempre que compartas tu contraseña con alguien, le estarás dando el control de tu rastro digital, lo que puede afectar a la impresión que tiene la gente de ti en Internet y en el resto de sitios. Exploremos esta idea juntos.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «¡Yo no he sido!» (una por cada pareja de estudiantes).

1. Ayuda a los estudiantes a ponerse por parejas.

2. Escoger una cuenta.

Los estudiantes escogen para qué tipo de cuenta están compartiendo la contraseña y la indican en la parte superior de la hoja de trabajo: cuenta de red social, cuenta de videojuego, teléfono, tableta/ordenador o servicio de streaming.

3. Escoger una acción.

Los compañeros rellenan el primer recuadro con la acción que escojan de las opciones siguientes o que piensen ellos mismos. Es una acción que lleva a cabo alguien a quien le han dado la contraseña de la cuenta. Pueden dibujar o escribir lo que se les ocurra o escoger a partir de las siguientes acciones posibles:

- Da a «me gusta» en todas las publicaciones recientes de la persona que te gusta.
- Compra ropa por valor de 100 dólares.
- Envía un mensaje como «¿No crees que Carmen es muy pesada?».
- Juega a tu juego preferido pero pierde puntos.
- Descarga nuevas app.
- Comparte una imagen vergonzosa en tu red social.
- Lee todos tus mensajes y los comparte con otra persona.
- Ve episodios de una serie de televisión inapropiada.

4. Crear un resultado

En el segundo recuadro, los estudiantes generan un posible resultado de la acción que escogieron o crearon.

5. Análisis

Ya con la clase al completo, pide a algunos estudiantes que compartan la acción y los resultados que crearon. A continuación incluimos algunas preguntas que puedes hacer a los compañeros después de que compartan los resultados:

- ¿Por qué escogisteis (o creasteis) esa acción?
- ¿Cómo decidisteis el resultado?
- Si hubierais sabido que este era el resultado, ¿cómo cambiarías la acción?

6. Rastro digital

En el último recuadro, los estudiantes escriben una oración sobre cómo afectan esta acción y sus consecuencias a los sentimientos, la vida o el rastro digital; cualquiera de esas opciones. Guía a los estudiantes para que reflexionen sobre cómo afecta esto a su reputación o a la imagen que tienen los demás de ellos. Pide voluntarios o escoge parejas de estudiantes para analizar lo que dibujaron o escribieron y lo que opinan sobre la historia que crearon.

Conclusión

Cuando compartes tu contraseña, le das a otra persona el control de tu rastro digital, aunque tú sigues siendo responsable de lo que la otra persona pueda hacer. Si quieres ser el que tenga el mando en lo que se refiere a tu imagen en Internet, no compartas tus contraseñas con nadie que no sea un padre, madre o adulto en el que confíes totalmente.

¡Yo no he sido!

Compartí mi contraseña para: cuenta de red social

cuenta de videojuego

teléfono

tableta/ordenador

servicio de streaming

Acción

Consecuencia

Impacto en el rastro digital

Cómo crear la mejor contraseña

Los estudiantes aprenden a crear una contraseña segura y luego a garantizar su privacidad después de crearla.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Reconocer** la importancia de no compartir las contraseñas con nadie, excepto con padres o tutores.
- ✓ **Comprender** la importancia de los bloqueos de pantalla que protegen los dispositivos.
- ✓ **Saber** cómo crear contraseñas difíciles de adivinar y fáciles de recordar.
- ✓ **Elegir** las opciones de seguridad adecuadas para la configuración de acceso, incluida la verificación de dos factores.

Hablemos



Más vale prevenir que curar

La comunicación digital nos facilita el contacto con amigos, compañeros de clase, profesores y familiares. Podemos conectarnos con ellos de muchas formas: mediante mensajes de texto, juegos, publicaciones o mensajes, ya sea con palabras, imágenes o vídeos; usando teléfonos, tabletas, portátiles y asistentes digitales (¿Y tú cómo conectas con **tus** amigos?).

Sin embargo, las mismas herramientas que usamos para compartir información también permiten que los hackers y estafadores roben información y la usen para dañar nuestros dispositivos, robar nuestras identidades o influir en nuestras relaciones y nuestra reputación.

Para protegernos a nosotros mismos, nuestra información y nuestros dispositivos, debemos tomar medidas sencillas, como usar bloqueos de pantalla en el teléfono, tener cuidado al introducir información personal en dispositivos que están desbloqueados o que son accesibles para mucha gente (como en el colegio) y, sobre todo, crear contraseñas seguras, **¡y no compartirlas!**

- ¿Quién sabe cuáles son las dos contraseñas más usadas?
(Respuesta: «1 2 3 4 5 6» y «contraseña»).
- Aportemos ideas sobre otras contraseñas inseguras y los factores que las hacen inseguras (ejemplos: tu nombre completo, tu número de teléfono, la palabra «chocolate», el nombre e tu perro, tu dirección, etc.).

¿Quién cree que estas contraseñas son seguras? ;)

Actividad



Materiales necesarios:

- Dispositivos conectados a Internet para cada estudiante o grupos de estudiantes
- Una pizarra o una pantalla para proyecciones
- Folleto: «Recomendaciones para crear contraseñas seguras»

Aquí te damos una idea para crear una contraseña supersegura:

- Piensa en una frase graciosa que puedas recordar. Puede ser parte de la letra de tu canción favorita, el título de un libro, una frase de una película, etc.
- Escoge la primera letra o el primer par de letras de cada palabra de la frase.
- Reemplaza algunas letras por símbolos o números.
- Escribe algunas letras en mayúscula y otras en minúscula.

Pongamos en práctica nuestras habilidades nuevas con el juego de las contraseñas.

1. Crea contraseñas

Nos dividiremos en equipos de dos personas. Cada equipo tendrá 60 segundos para crear una contraseña. **Opción para desafío:** los estudiantes primero comparten pistas con la clase para ver cuánta información contextual se necesita antes de adivinar correctamente.

2. Compara las contraseñas

En la pizarra, dos equipos escribirán su contraseña al mismo tiempo.

3. ¡A votar!

Votaremos y comentaremos cuál de las dos contraseñas es la más segura.

Conclusión

Es importante y **entretenido** crear contraseñas seguras.

Recomendaciones para crear contraseñas seguras

Aquí encontrarás sugerencias para crear contraseñas que protejan tu información.

Las contraseñas seguras están basadas en una frase descriptiva fácil de recordar para ti y difícil de adivinar para otras personas, como las iniciales de cada palabra en el título de una canción o las iniciales de las palabras en una oración sobre algo que hiciste, y contienen una mezcla de letras, números y símbolos. Por ejemplo: «Cursé tercero en el colegio Norte» podría convertirse en una contraseña como «Cs3elcN#».

Las contraseñas de seguridad media son seguras y difíciles de adivinar mediante software maliciosos, pero alguien que te conoce podría adivinarlas (p. ej., «Fuialcolenorte»).

Las contraseñas poco seguras suelen incluir información personal, como el nombre de una mascota, son fáciles de descifrar y son sencillas de adivinar por alguien que te conoce (p. ej., «AmoaReina» o «Megustaelchocolate»).

Qué hacer

- Usa una contraseña diferente para cada una de tus cuentas importantes.
- Usa al menos ocho caracteres. Cuanto más larga sea, mejor (siempre y cuando puedas recordarla).
- Usa una combinación de letras (mayúsculas y minúsculas), números y símbolos.
- Asegúrate de que sean fáciles de recordar para no tener que anotarlas, lo cual sería arriesgado.
- Cambia inmediatamente tu contraseña si piensas que alguien puede saberla (aparte de tus padres o tutores).
- Cambia las contraseñas de vez en cuando.
- Utiliza siempre bloqueos de pantalla seguros en tus dispositivos. Configúralos para que se bloqueen automáticamente en caso de que terminen en las manos equivocadas.
- Plantéate utilizar un administrador de contraseñas, como el que viene integrado en el navegador, para recordarlas. De ese modo, puedes usar una contraseña única para cada cuenta sin tener que recordarlas todas.

Qué no hacer

- No uses información personal (nombre, dirección, correo electrónico, número de teléfono, número de identificación personal, el nombre de tu abuela, fechas de nacimiento, etc.) en tu contraseña.
- No uses una contraseña que sea fácil de adivinar, como tu apodo, el nombre de tu colegio, tu equipo de fútbol preferido, una secuencia de números (123456), etc. ¡Y sobre todo, no uses la palabra «contraseña»!
- No compartas tu contraseña con nadie; solamente con tus padres o tutores.
- Nunca dejes contraseñas anotadas en sitios donde otros puedan encontrarlas.

No se lo digas a nadie

El profesor usa un dispositivo de la escuela para mostrar en qué hay que fijarse y qué hay que tener en cuenta a la hora de personalizar tu configuración de privacidad.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Personalizar** la configuración de privacidad de los servicios en línea que usan.
- ✓ **Tomar decisiones** sobre la información que comparten en las páginas y servicios que usan.
- ✓ **Comprender** qué son la verificación de dos factores y la verificación en dos pasos y cuándo se deben usar.

Hablemos



Privacidad y seguridad

La privacidad y la seguridad en línea van de la mano. La mayoría de las apps y los programas de software ofrecen maneras de controlar la información que compartimos y cómo lo hacemos.

Cuando uses una app o un sitio web, busca una opción similar a «Mi cuenta» o «Configuración». Allí encontrarás la configuración de privacidad y seguridad que te permitirá decidir:

- Qué información es visible en tu página o perfil
- Quién puede ver las publicaciones, las fotos, los vídeos o cualquier otro contenido que compartas

Si aprendes a usar estas opciones de configuración para proteger la privacidad y recuerdas mantenerlas actualizadas, te será más sencillo administrar tu privacidad y la seguridad en línea.

Además de la configuración, algo realmente importante en lo que hay que pensar es quién puede enviarte solicitudes de amistad o seguirte (que puede estar o no determinado en la Configuración). La opción más segura es que solo tus amigos de la vida real y tu familia te sigan o estén en tu lista de amigos. Si permites que te sigan otras personas, no te olvides de que todo lo que compartas podrán verlo personas que no conoces. Esto puede resultar peligroso, y a veces los padres no lo permiten de ninguna manera. Háblalo con un adulto en el que confíes para determinar qué es lo mejor para ti, qué garantiza tu seguridad y te da la mayor tranquilidad.

Tus padres o tutores **siempre** deberían tomar estas decisiones contigo. Además, puede ser divertido revisar tu configuración de privacidad juntos (¡para que puedan ver lo inteligente que eres!).

Actividad



Materiales necesarios:

- Un dispositivo del colegio conectado a un proyector y que pueda mostrar una cuenta de ejemplo apropiada para una demostración en clase (p. ej., una cuenta temporal de correo electrónico o de la clase)

Revisión de opciones

Tengo este dispositivo del colegio conectado a la pantalla de proyección. Vayamos a la página de configuración de esta app, donde podemos observar las opciones disponibles. Ayudadme (*alienta a los estudiantes a que te ayuden*) a...

- cambiar la contraseña
- hacer que tu página o perfil en línea (incluidas fotos y vídeos) sea público o privado, es decir, que solo esté visible para los familiares y amigos que elijáis.
- ver la configuración de ubicación y otros ajustes; ¿cuáles son los mejores?
- recibir alertas si alguien intenta acceder a la cuenta desde un dispositivo desconocido
- recibir una alerta cuando alguien te etiqueta

- habilitar la verificación de dos factores y la verificación en dos pasos
- configurar la información de recuperación en caso de que pierdas el acceso a la cuenta
- informar de problemas

Decidir cuál es la configuración de privacidad y seguridad más adecuada para vosotros es algo que debes acordar con tus padres o tutores. Sin embargo, recordad que la configuración de seguridad más importante está en vuestro cerebro: conforme crecéis, seréis vosotros quienes decidiréis la información personal que compartís, cuándo lo hacéis y con quién lo hacéis. Es importante acostumbrarse ahora a tomar estas decisiones.

Conclusión

Elegir una contraseña única y segura para tus cuentas más importantes es un excelente primer paso. Aunque también es importante recordar las contraseñas y preservar su privacidad.

Interland: Torre del Tesoro

¡Ayuda! La Torre del Tesoro está abierta, por lo que el valioso contenido del internauta, como la información de los contactos y los mensajes privados, está en riesgo. Vence al hacker y crea una fortaleza con contraseñas infalibles para proteger tus secretos de una vez por todas.

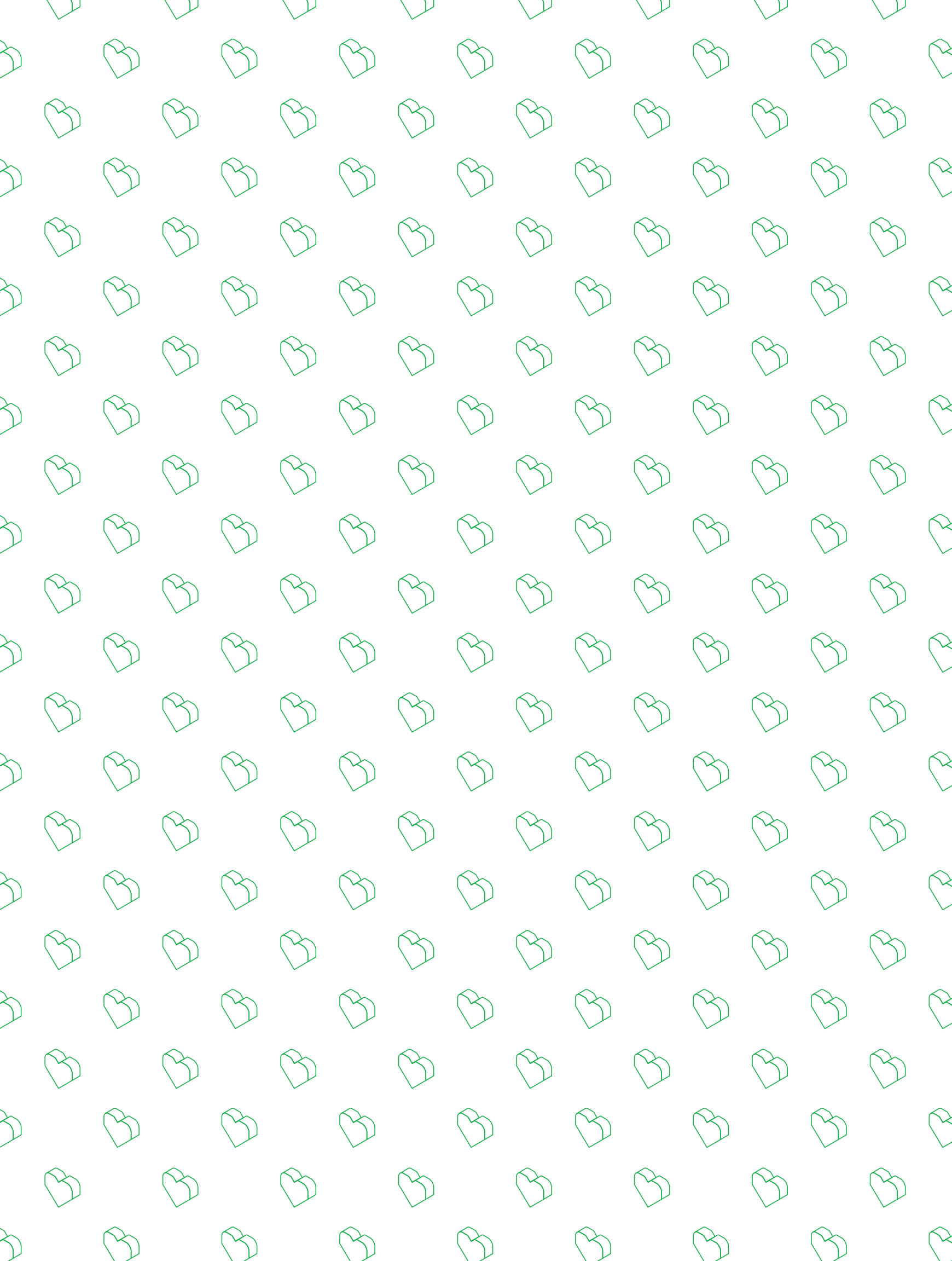
Abre un navegador web en tu ordenador de escritorio o dispositivo móvil (p. ej., tableta) y visita g.co/Torredeltesoro.

Temas de análisis



Pide a los estudiantes que jueguen a la Torre del Tesoro y usa las siguientes preguntas para incentivar el análisis sobre las lecciones que aprendieron en el juego. Es probable que los estudiantes aprovechen más la experiencia si juegan solos, pero puedes pedirles que lo hagan en parejas. Esto puede beneficiar en especial a los estudiantes más jóvenes.

- ¿Cuáles son las características de una contraseña muy segura?
- ¿Cuándo es importante crear contraseñas seguras en la vida real? ¿Qué sugerencias aprendiste sobre cómo lograrlo?
- ¿Qué es un hacker? Describe el comportamiento de este personaje y cómo afecta al juego.
- Después de jugar a la Torre del Tesoro, ¿ha cambiado cómo prevés proteger tu información en el futuro?
- Menciona un comportamiento que intentarás cambiar después de jugar y aprender estas lecciones.
- Crea tres contraseñas de práctica que sean «muy seguras».
- Menciona algunos ejemplos de información confidencial que deberías proteger.



Ser amable es genial

Aprender y practicar el poder de ser amable en Internet

Descripción general de la lección

Lección 1.1	Reconocer los sentimientos	SEL	Cursos 2°-3°
Lección 1.2	Practicar la empatía	SEL	Cursos 4°-6°
Lección 2.1	Tu diario de amabilidad	SEL	Cursos 2°-3°
Lección 2.2	Formas de mostrar amabilidad	SEL	Cursos 4°-6°
Lección 3	De negativo a agradable	SEL	Cursos 2°-6°
Lección 4	Sobre el tono		Cursos 2°-6°
Lección 5	Cómo las palabras pueden cambiar una imagen	ML	Cursos 2°-6°
Lección 6	Interland: Reino Amable	SEL	Cursos 2°-6°

Temática

El mundo digital implica nuevos desafíos y oportunidades para la interacción social, tanto para los niños como para los adultos. En Internet, es más difícil interpretar las señales sociales; la conexión constante puede generar comodidad y ansiedad, y el anonimato puede dar pie a flechazos y elogios, pero también puede contribuir a hacernos daño a nosotros mismos y a los demás.

Es complicado, pero sabemos que Internet puede amplificar tanto la amabilidad como la negatividad. Aprender cómo expresar amabilidad y empatía, además de cómo responder ante la negatividad y el acoso, es fundamental para construir relaciones saludables y disminuir la sensación de aislamiento que, en ocasiones, puede conducir al bullying, la depresión, las dificultades académicas y otros problemas.

Las investigaciones demuestran que, en lugar de limitarnos a enseñar a los niños que no deben ser negativos en Internet, hay dos enseñanzas que pueden ayudar a abordar las causas subyacentes de los comportamientos negativos: el aprendizaje socioemocional y la prevención del bullying. Estas actividades no sustituyen a los programas de base empírica; sientan una buena base, ya que motivan a los estudiantes a interactuar de manera positiva y a lidiar con la negatividad desde el principio.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Definir** qué significa y cómo es ser positivo, en Internet y en la vida real.
- ✓ **Encarar** con positividad las comunicaciones en línea.
- ✓ **Identificar** las situaciones en las que se debe consultar con un adulto.

Normas aplicables

Normas ISTE para educadores: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Normas ISTE 2016 para estudiantes: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c

Normas AASL de aprendizaje: I.a.1, I.a.2, I.b.1, I.b.2, I.b.3, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.b.2, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.b.2, IV.b.3, IV.d.2, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.d.1, VI.d.3

Ser amable es genial

Vocabulario

Lección 1

Empatía: Intentar sentir o comprender lo que está sintiendo otra persona. «Intentar» es la palabra clave de esta definición, porque, realmente, comprender los sentimientos de los demás es algo muy difícil. Simplemente vamos mejorando cada vez más —nos volvemos más competentes— al intentarlo una y otra vez.

Lección 4

Conflicto: Una discusión o un desacuerdo que no necesariamente se repite.

Lección 5

Bullying: Comportamiento cruel deliberado que suele repetirse. A menudo, la víctima tiene dificultades para defenderse.

Bullying virtual: Bullying que se produce en Internet o mediante el uso de dispositivos digitales.

Acoso: Un término más general que «bullying» y que puede adoptar distintas formas: incomodación, molestia, intimidación, humillación, etc. También puede ocurrir en Internet.

Lección 6:

Pie de foto: Es el texto que acompaña a una foto y que facilita información sobre ella.

Contexto: Información adicional sobre la foto o cualquier dato que nos permite entender mejor lo que estamos viendo. Puede incluir información sobre el lugar donde se hizo la foto, la hora en que se envió un mensaje, la situación en la que estaba la persona que la envió, etc.

Lección 7:

Bloquear: Una forma de terminar la interacción con otra persona en Internet, le impide acceder a tu perfil, enviarte mensajes, ver tus publicaciones, etc., sin que reciba notificaciones al respecto (no siempre es lo ideal en las situaciones de bullying en las que la víctima quiere saber lo que dice el agresor o cuándo ha parado el bullying).

Silenciar: Una opción menos radical que el bloqueo. Es una forma de dejar de ver las publicaciones, los comentarios, etc., de otra persona en el feed de tus redes sociales cuando esa comunicación es molesta, sin que esa persona se entere y sin dejar de poder acceder a su feed (no es muy útil en situaciones de bullying). Al contrario que con el bloqueo, sigues pudiendo acceder a sus publicaciones, y en algunas apps la persona puede interactuar contigo mediante mensajes privados.

Reconocer las emociones

Los estudiantes practican la empatía con las personas que ven en televisión, en vídeos y en juegos, lo que supone una base para más tipos de experiencias sociales digitales en el futuro.

Nota para el profesor: una vez completada esta lección, busca ocasiones de volver a ella durante el resto de lecciones. Dedicar un momento a que los estudiantes practiquen la empatía con los personajes cada vez que la clase lea una historia o vea un vídeo. En «Hablemos», verás afirmaciones entre paréntesis. Son sugerencias de las respuestas de los estudiantes. Si no son capaces de pensar una respuesta, puedes usar estos ejemplos para darles ideas sobre respuestas.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Comprender** qué es la empatía.
- ✓ **Practicar** la empatía con las personas que aparecen en los medios.



Hablemos



Hoy todos seréis investigadores que tratan de descubrir qué sienten otras personas. Tendréis que buscar pistas, como qué está ocurriendo o cómo está actuando alguien.

El profesor lee la lista de palabras sobre emociones en el folleto.

Bien, recordad una situación en la que sintierais una de estas emociones. Pensad en lo que ocurrió y en cómo os sentisteis.

Dales tiempo para pensar, luego escoge a un estudiante para que represente la situación que ha recordado; pueden usar sonidos, pero no palabras.

- ¿Qué emoción creéis que acabáis de presenciar? ¿Qué pistas habéis visto? (Diferentes respuestas). Fijaos cómo hemos visto diferentes pistas y hemos pensado diferentes respuestas.

Haz que el estudiante cuente la historia que subyace al sentimiento que estaba representando.

- ¿Saber lo que estaba pensando hace que sea más fácil adivinar la emoción? («Sí»).
- ¿Por qué? («Puedes pensar en cómo te sentirías tú en esa situación»).

Intentar descifrar lo que está sintiendo otra persona se llama «empatía». No tienes que saberlo; solo intentarlo es de gran ayuda. La empatía nos ayuda a hacer amigos y con ella evitamos ofender a la gente. Tener empatía no siempre es fácil. Hace falta práctica. Es incluso más difícil sentir empatía por alguien sobre el que lees en un libro o ves en un vídeo.

- ¿Por qué creéis que es más difícil? («No puedes verle», «No sabes todo lo que está pasando»).
- ¿Por qué pensáis que es importante que practiquemos la empatía con personas de los libros o vídeos? («Te ayuda a disfrutar más de los libros y los vídeos», «Te cae mejor la gente», «Puedes entender mejor lo que está ocurriendo en la historia», «Es una buena práctica para empatizar con la gente en Internet o aquí en el colegio»).

Ahora vamos a hacer una actividad que os ayudará a descubrir cómo se siente la gente de los libros y otros medios.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Reconocer las emociones» (una por grupo de 3-4 estudiantes)
- Folleto: «Palabras de Emociones comunes»

-
1. **Proyecta las palabras de Emociones comunes** para que las vea toda la clase.
 2. **Organiza a los estudiantes** en grupos de tres o cuatro.
 3. **Haz que los estudiantes trabajen en grupos pequeños** para completar la hoja de trabajo.
 4. **Llama a los grupos** para que expliquen al resto de la clase lo que han hecho.

Conclusión

Empatizar con las personas de los libros y los vídeos es importante. Te ayuda a disfrutar más de los libros y los vídeos y es una práctica de utilidad para cuando estés con personas **reales** en Internet y en la vida real. Conforme te vas haciendo mayor, empezarás a tener cada vez más conversaciones por medios digitales, en teléfonos y ordenadores. Cuanto más practiques la empatía en los mensajes de texto, videojuegos y vídeos, más divertido será socializar en Internet.

Reconocer las emociones



Situación 1

¿Qué dos emociones puede estar sintiendo Adela?

¿Qué pistas respaldan tus ideas?

¿Qué dos emociones puede estar sintiendo Tomás?

¿Qué pistas respaldan tus ideas?

Reconocer las emociones



Situación 2

¿Qué dos emociones puede estar sintiendo Gonzalo?

¿Qué pistas respaldan tus ideas?

¿Qué dos emociones puede estar sintiendo Luisa?

¿Qué pistas respaldan tus ideas?

Palabras de Emociones comunes



Felicidad



Frustración



Tristeza



Preocupación



Sorpresa



Decepción



Miedo



Entusiasmo



Enfado



Calma

Practicar la empatía

Los estudiantes practican identificando cómo se sienten en las interacciones sociales digitales.

Información de contexto de SEL para profesores: *La empatía es una base fundamental para entablar relaciones interpersonales saludables. Se ha demostrado que aumenta el éxito académico y reduce los comportamientos problemáticos. La definición de empatía es «intentar sentir o comprender lo que está sintiendo otra persona, no la capacidad de hacerlo». Esta distinción es importante, ya que es realmente difícil identificar las emociones de los demás correctamente (a la mayoría de los adultos también nos cuesta). Además, esa no es la cuestión. Simplemente hacer el esfuerzo nos ayuda a nosotros y a los estudiantes a sentir compasión por los demás y les motiva a mostrarse amables. Eso es lo que nuestros hijos se merecen saber. Si los estudiantes se centran solo en «hacerlo bien», recuérdales que la mejor forma de descubrir cómo se siente alguien es preguntándole.*

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Comprender** qué es la empatía.
- ✓ **Practicar** la empatía con las personas que se encuentran en Internet.
- ✓ **Reconocer** por qué es importante practicar la empatía.

Hablemos



Pensad en una situación en la que estuvierais hablando con alguien en Internet, a través de una app, un videojuego o mediante mensajes. ¿Podrías decirme cómo se están sintiendo? («Sí», «No»). ¿Qué emociones pueden haber sentido? («Felicidad», «Enfado», «Emoción», «Frustración»).

Intentar sentir o comprender lo que está sintiendo otra persona se llama «tener empatía».

- ¿Por qué es bueno mostrar empatía? («Para saber cuándo otras personas necesitan ayuda», «Ayuda a ser un buen amigo», «Te ayuda a evitar enfadar a la gente»).
- ¿Cómo puede ser de ayuda empatizar con los demás a la hora de interactuar con alguien en Internet? («Ayuda a entender lo que están pensando», «Puedes evitar herir sus sentimientos», «Así se evitan los conflictos», «Es más fácil colaborar con él o ella en un videojuego»).
- ¿Cómo podéis adivinar cómo se puede estar sintiendo alguien? («Reconociendo lo que está ocurriendo a su alrededor», «Según lo que dicen o hacen», «Su postura», «Sus expresiones faciales», «El tono de voz»).

El profesor o profesora utilizan su cara, cuerpo o palabras para mostrar una emoción como euforia o alegría.

- ¿Qué estaba sintiendo? (Diferentes respuestas).

Reconocer las emociones de los demás requiere práctica (también es difícil para los adultos) y es especialmente difícil cuando se interactúa en Internet.

- ¿Qué hace que empatizar en Internet sea difícil? («A veces no puedes ver la cara o el cuerpo de la otra persona», «Cuando no puedes escuchar su voz», «Cuando no puedes

Continúa en la página siguiente →

ver lo que ocurre a su alrededor»).

- ¿Qué pistas podemos utilizar que nos ayuden a entender los sentimientos de los demás en Internet? («Emojis», «Fotos», «Utilizar MAYÚSCULAS», «Nuestro historial de interacción con alguien»).

Hoy vamos a hacer una actividad que os ayudará a reconocer cómo se sienten las personas con las que interactuáis en Internet.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Practicar la empatía» (una por estudiante)

1. Entrega una copia de la hoja de trabajo de la actividad a cada estudiante o proyéctala para que la vea la clase.

2. Haz que los estudiantes trabajen de forma independiente para adivinar cómo se están sintiendo las personas en cada situación.

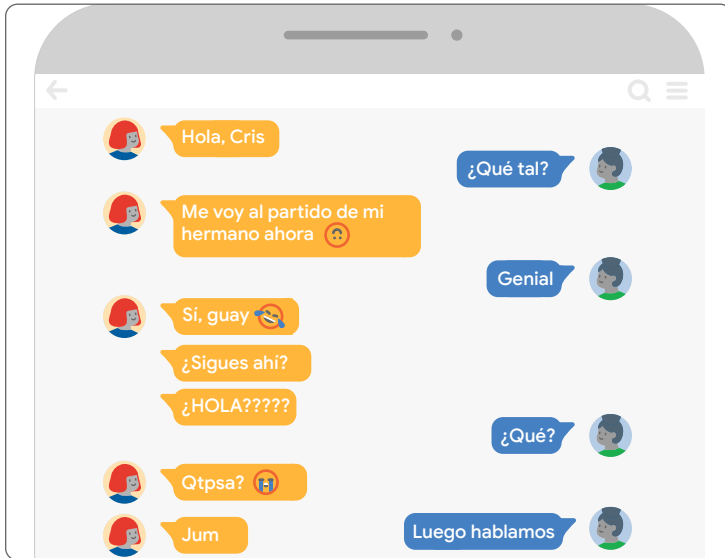
3. Haz que los estudiantes comparen sus respuestas con un compañero y debatan cómo ha llegado cada persona a sus conclusiones.

4. Llama a cada pareja para que expliquen ante el resto de la clase las situaciones en las que no estuvieron de acuerdo en las respuestas y qué tenían estas situaciones que las hiciera más difíciles de predecir.

Conclusión

Es realmente difícil adivinar correctamente las emociones de los demás —sobre todo en Internet—, pero la empatía no consiste en acertar en la respuesta. Se trata de **intentarlo**. Tan solo con intentar comprender cómo se siente una persona, es más probable que os llevéis bien y menos probable que hieras sus sentimientos. Mola, ¿no crees? Y cuando lo sigues intentando, estás ayudando a crear momentos en Internet más amables e increíbles para ti y para todos los demás.

Practicar la empatía



¿Cómo crees que se puede estar sintiendo Cris?

¿Por qué?



¿Cómo crees que se puede estar sintiendo Helena?

¿Por qué?



¿Cómo crees que se puede estar sintiendo Carla?

¿Por qué?

Tu diario de amabilidad

Los estudiantes exploran lo que significa mostrar amabilidad.

Nota para el profesor: cuando prepares la sección «Hablemos», piensa en un ejemplo de una situación en la que alguien fuera amable contigo y cómo te hizo sentir, luego un ejemplo de una situación en la que fueras amable con alguien y cómo te hizo sentir. En esta lección, recurrirás a estas experiencias para escribir tu propio «diario de amabilidad» (consulta la hoja de trabajo) para compartirlo con los estudiantes como ejemplo.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Definir** la amabilidad.
- ✓ **Reconocer** cómo puede afectar la amabilidad a los sentimientos de la gente.
- ✓ **Identificar** formas de mostrarse amable.

Hablemos



Haz que los estudiantes trabajen por parejas.

¿Qué significa ser amable? Giraos y contádselo a vuestro compañero. (Diferentes respuestas).

Da tiempo a los estudiantes para que hablen con el compañero, luego pide voluntarios para que compartan sus ideas.

La amabilidad consiste en hacer algo agradable o decir algo bonito a los demás, ¿verdad? Os voy a pedir a todos que penséis en cuándo alguien ha sido amable con vosotros. Para ayudaros a empezar, os daré un ejemplo de mi propia vida. *Ofrece un ejemplo de una situación en la que alguien fuera amable contigo y describe cómo te hizo sentir.*

Vale, ahora pensad en una situación en la que alguien fuera amable con **vosotros**. ¿Cómo os sentisteis? Contádselo a vuestro compañero. (Varias respuestas). *Da tiempo a los estudiantes para que hablen con el compañero, luego pide voluntarios para que compartan sus ideas.*

Cuando alguien es amable con nosotros, puede hacernos sentir mejor cuando estamos tristes o enfadados. Ser amables también nos hace sentirnos bien a **nosotros mismos**. Así que aquí tenéis un ejemplo de mi vida en el que hice algo amable por alguien. *Ofrece un ejemplo de una situación en la que fuiste amable con alguien y describe a los estudiantes cómo te hizo sentir.*

Ahora es vuestro turno.

- Pensad en una situación en la que **vosotros** fuerais amables con alguien. *Dales tiempo para pensar.*
- Contadle a vuestro compañero lo que hicisteis y cómo os hizo sentir. (Diferentes respuestas).

Continúa en la página siguiente →

Da tiempo a los estudiantes para debatir, luego pide voluntarios para que compartan sus ideas.

Practiquemos la amabilidad viendo algunos ejemplos.
(Consulta la diapositiva 1 del folleto).

- **Julia** se siente desplazada en el recreo y está sentada sola. ¿Cómo creéis que se siente? («Triste», «Sola»). ¿Cómo podríais mostrarle amabilidad? («Sentándonos con ella», «Invitándola a jugar»). ¿Cómo creéis que se sentirá Julia después de que alguien le muestre amabilidad? («Feliz», «Integrada»).
- A **Fran** se le ha caído la bandeja. ¿Cómo creéis que se siente? («Avergonzado», «Enfadado»). ¿Cómo podríais mostrarle amabilidad? («Ayudándole a recoger su almuerzo», «Diciéndole algo amable»). ¿Cómo creéis que se sentirá Fran después de que alguien le muestre amabilidad? («Mejor»).

Lo mejor de mostrar amabilidad es que nos ayuda a practicar la empatía. La empatía consiste en tratar de sentir o comprender lo que está sintiendo otra persona. ¡La amabilidad es la empatía en acción! Cuando practicamos la empatía siendo amables, podemos hacer del mundo un lugar mejor.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Empatía en el colegio» con «Tu diario de amabilidad» en la parte 2 (una por estudiante)

Dadle la vuelta a vuestra hoja de trabajo hasta la segunda parte, donde dice «**Tu diario de amabilidad**» en la parte de arriba. Ahora pensad en alguien de vuestra vida —un amigo, un profesor o un familiar— a quien queráis mostrarle amabilidad. Luego, rellenad vuestro diario de amabilidad para ayudaros a planearlo.

Los estudiantes escogen a una persona (o a varias) a las que quieran mostrar amabilidad y completan al menos un diario de amabilidad.

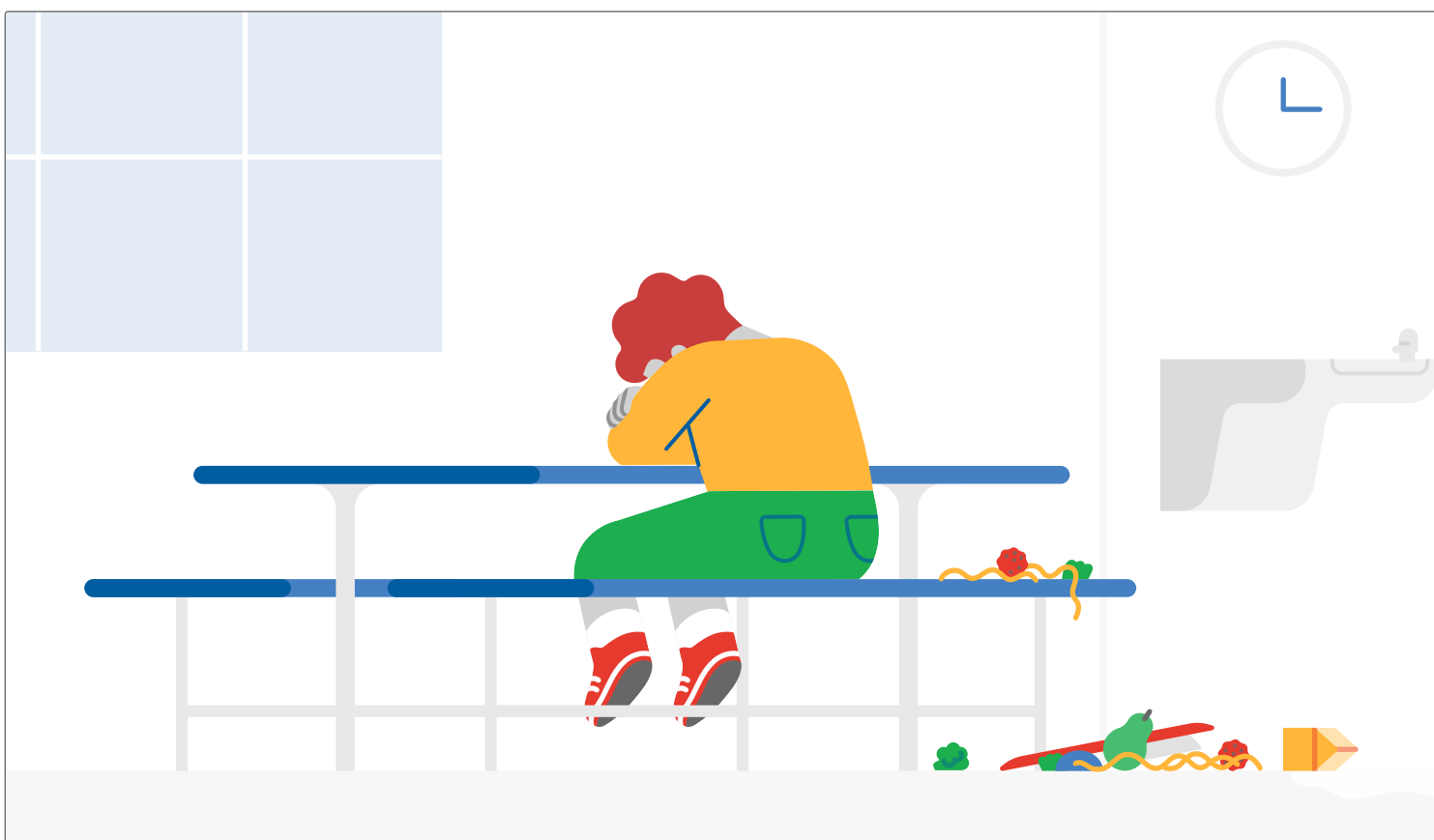
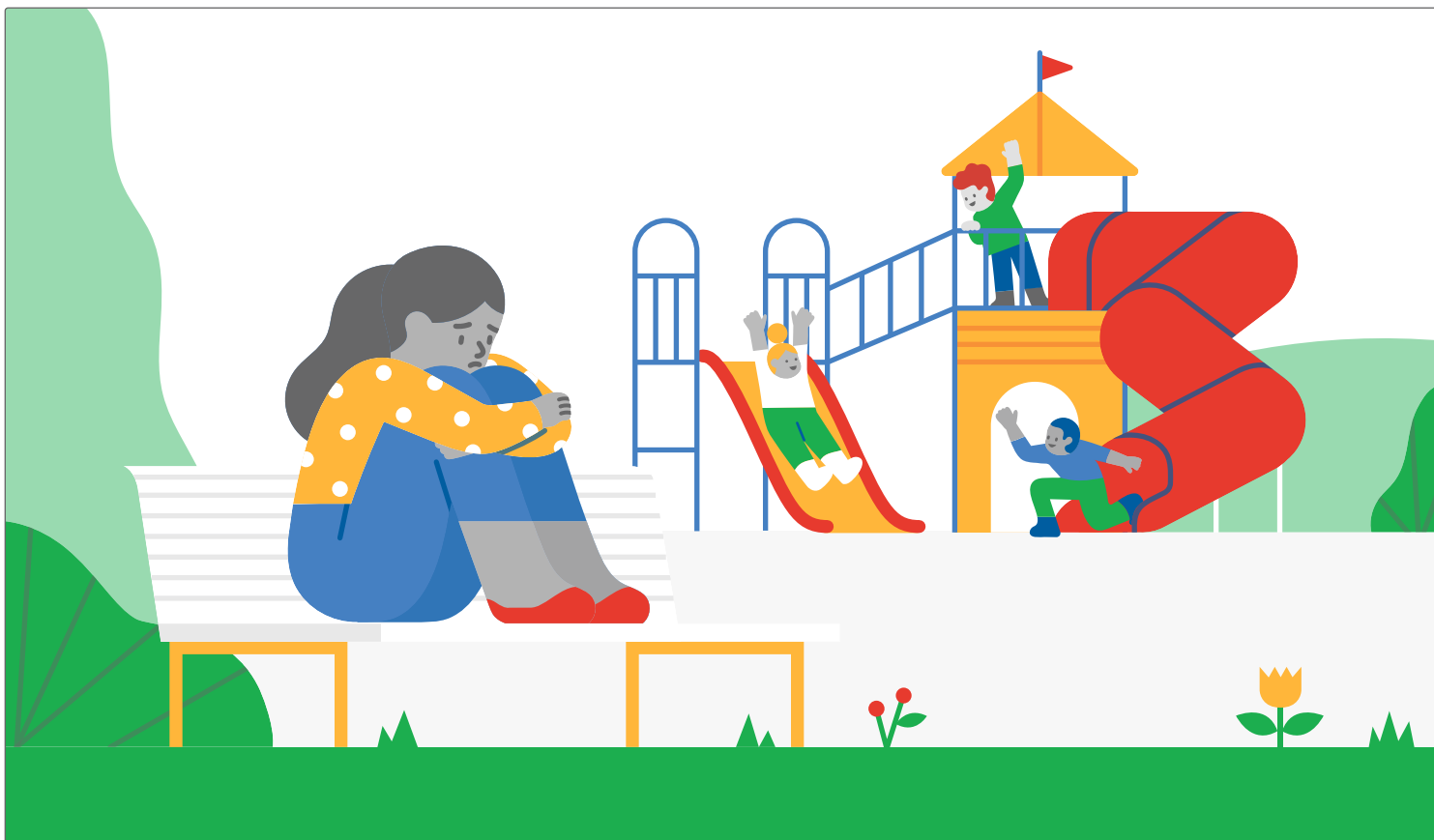
1. Haz que los estudiantes trabajen de forma independiente.
2. Luego haz que cada estudiante comparta su diario de amabilidad con un compañero.

Ahora que habéis finalizado vuestro diario de amabilidad, pensad cuándo vais a llevarlo a cabo. Da tiempo a los estudiantes para que piensen y pide que algunos compartan su diario de amabilidad con la clase y cuándo van a llevarlo a cabo.

Conclusión

La amabilidad consiste en hacer algo agradable o decir algo bonito a los demás. Al mostrar amabilidad, podemos ayudar a que los demás se sientan mejor cuando están tristes o enfadados. Hay muchas formas y lugares donde mostrar amabilidad, tanto en Internet como en la vida real, y cuantos más, mejor, ¿no?

Empatía en el colegio



Tu diario de amabilidad

**Mostraré
amabilidad a**

la persona a la que quieres mostrar amabilidad

**Mostraré
amabilidad
haciendo/
diciendo**

el acto o palabras amables que harás o dirás

**Mostraré mi
amabilidad en**

dónde —por ejemplo, en casa, en la cafetería, en el entrenamiento de fútbol,
a través de un mensaje de texto, en un videojuego con alguien con quien estoy jugando, etc.

Formas de mostrar amabilidad

Los estudiantes exploran lo que significa ser amable en Internet.

Nota para el profesor: antes de comenzar la lección, piensa en una situación en la que alguien fuera amable contigo en Internet y describe cómo te hizo sentir. En esta lección tendrás que compartirlo con la clase al final de la sección «Hablemos».

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Comprender** el significado de la amabilidad.
- ✓ **Identificar** las formas que puede adoptar la amabilidad en Internet.

Hablemos



El profesor escribe la palabra «amabilidad» en la pizarra.

Pensad para vosotros mismos:

- ¿Cuál es la definición de amabilidad? *Da a los estudiantes tiempo para pensar.*
- Giraos y contadle a vuestro vecino lo que pensáis. *Da tiempo a los estudiantes para que hablen con el compañero, luego pide que algunos compartan con la clase sus conclusiones. Dales la oportunidad de pensar varias respuestas diferentes.*

Mostrar empatía con los demás te ayuda a mostrar amabilidad. Así que, basándonos en lo que aprendimos en la Actividad 1, ¿qué es la empatía? («Intentar sentir o comprender lo que está sintiendo otra persona»).

- ¿Cómo puede ayudarnos a mostrar amabilidad? («Al darnos cuenta de que alguien está enfadado o triste», «Saber lo que hará que alguien se sienta mejor»).
- ¿Por qué es importante ser amable con los demás? («Ayuda a entablar amistades», «Ayuda a la gente a sentirse a salvo y bienvenida», «Para que la gente sea amable conmigo»).
- ¿Qué formas hay de ser amable con los demás? («Hacer algo agradable», «Ayudarles a sentirse mejor», «Decir algo positivo», «Hacerles saber que te importan»).

Es importante ser amable en todas partes, pero hoy vamos a hablar sobre ser amable en **Internet**.

- ¿Qué impedimentos hay para ser amable en Internet? («Es difícil saber cuándo alguien está enfadado», «Quizá no sepas quién es la otra persona», «No saber muy bien cómo ser amable en Internet», «Es un sitio muy público y puede darme vergüenza»). Cuando muestras amabilidad en Internet, puede ser un gesto con un gran impacto. Cuando otras personas ven que muestras amabilidad en Internet, las animas a ser amables también. *Cuenta una historia sobre una situación en la que alguien fuera amable contigo en Internet y describe cómo te hizo sentir.*
- ¿Cómo podríais **vosotros** mostrar amabilidad en Internet a alguien que esté triste? (Varias respuestas). ¿Y a alguien que esté molesto? (Varias respuestas). ¿Y que esté enfadado? (Diferentes respuestas).

Ahora vamos a practicar cómo ser amables en Internet.

Continúa en la página siguiente →

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Formas de mostrar amabilidad» (una por grupo de 3-4 estudiantes)

1. Coloca a los estudiantes en grupos de 3-4.

2. Da a cada grupo una hoja de trabajo.

3. Haz que cada grupo colabore para completar la hoja de trabajo.

4. Para cada situación, llama a un grupo para que le cuente a la clase cómo mostrarían amabilidad. Si el grupo está dispuesto, haz que representen la situación ante la clase.

Conclusión

Hay muchas formas de mostrar amabilidad en Internet. Ser amable en Internet ayuda a que vuestro mundo virtual sea un lugar más agradable para todos. Además, mostrar amabilidad también sienta bien. La próxima vez que seáis amables con alguien, tomaos un momento para daros cuenta también de cómo os sentís.

Formas de mostrar amabilidad

1. Lee cada situación.
2. Debate en grupo formas de mostrar amabilidad en cada situación y escribe las mejores ideas.
3. Prepárate para compartir con la clase las conclusiones.

Situación 1

La gente está dejando comentarios ofensivos en un selfie que ha publicado un amigo.

Una forma en la que puedo mostrar amabilidad es _____

Otra forma es _____

Situación 2

Estás jugando a un videojuego en Internet y un jugador está insultando y avasallando a otro jugador.

Una forma en la que puedo mostrar amabilidad es _____

Otra forma es _____

Situación 3

Varios de tus amigos están haciendo comentarios malintencionados sobre otro estudiante en un grupo de chat privado.

Una forma en la que puedo mostrar amabilidad es _____

Otra forma es _____

De negativo a agradable

En esta actividad, los estudiantes trabajan en grupo para reformular comentarios negativos y aprender cómo convertir las interacciones negativas en positivas.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Expresar** sentimientos y opiniones de manera positiva y eficaz.
- ✓ **Responder** a la negatividad de manera constructiva y civilizada.

Hablemos



Convertir lo negativo en positivo

Los niños de vuestra edad están expuestos a todo tipo de contenido en Internet y parte de ese contenido incluye mensajes negativos que incentivan el mal comportamiento. Pero podéis darles la vuelta.

- ¿Alguna vez has visto (o conoces a alguien que haya visto) un comportamiento negativo en Internet? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Alguna vez has experimentado (o conoces a alguien que haya experimentado) un acto de amabilidad sin motivo aparente en Internet? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Qué medidas sencillas podemos aplicar para convertir las interacciones negativas en positivas?

Para responder a las emociones negativas de forma constructiva, podemos reformular los comentarios desagradables en otros más amables y prestar más atención al tono que usamos al comunicarnos en Internet.

Actividad



Materiales necesarios:

- Una pizarra o una pantalla para proyecciones
- Folleto: Dilo, ¡pero amablemente! (uno por cada equipo de estudiantes)
- Notas adhesivas o dispositivos para estudiantes

1. Lee los comentarios

Aquí tenemos comentarios negativos.

2. Escribe nuevas versiones

En grupos de tres integrantes, trabajaremos en dos tipos de respuestas a estos comentarios:

- ¿Cómo podrías haber expresado el mismo mensaje, o uno similar, de manera más positiva y constructiva?
- Si uno de los compañeros de clase hace comentarios de este estilo, ¿cómo responderías para que la conversación fuera más positiva?

Nota para el profesor: puede que una forma de agilizar la actividad sea completar un ejemplo juntos entre toda la clase.

3. Presenta las respuestas

Ahora, cada equipo representará sus respuestas para ambas situaciones.

Conclusión

Reaccionar ante una situación negativa con un comentario positivo conduce a una conversación más interesante y divertida, lo que es mucho mejor que tener que aclarar toda la situación generada por un comentario desagradable.

De negativo a agradable

Lee los comentarios que aparecen a continuación. Después de cada comentario, debate lo siguiente:

1. ¿Cómo podrías haber dicho lo mismo o algo similar de manera más positiva y constructiva?
2. Si uno de los compañeros de clase hace comentarios de este estilo, ¿cómo responderías para que la conversación fuera más positiva?

Usa los espacios que aparecen debajo de cada comentario para escribir ideas.

Diego es el único de la clase que no irá al campamento de este fin de semana, jajaja.

Vestíos de violeta mañana, pero que Lucía no se entere.

Lo siento, pero no creo que puedas venir a mi fiesta. Va a salir muy caro.

Sin ánimo de ofender, pero tienes una letra feísima. Deberías cambiarte de grupo para este proyecto.

¡Qué horror! ¿Quién le ha dicho que cantaba bien?

Solo puedes unirse a nuestro grupo si me das los datos de acceso de tu cuenta.

¿Soy el único que piensa que Sonia parece un marcianito verde?



Sobre el tono

Los estudiantes analizan las emociones que subyacen a los mensajes de texto para practicar el pensamiento crítico y evitar malentendidos y enfrentamientos en los intercambios en Internet.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Tomar decisiones acertadas** para saber qué y cómo comunicar, y si corresponde hacerlo.
- ✓ **Identificar** las situaciones en las que conviene esperar para comunicarse en persona con un compañero en lugar de enviarle un mensaje de texto inmediatamente.

Hablemos



Es muy sencillo malinterpretar

Las personas usan diferentes tipos de comunicación para las distintas interacciones. Sin embargo, los mensajes enviados por chat y los mensajes de texto pueden prestarse a confusiones, a diferencia de los mensajes que se dan en persona o por teléfono.

- ¿Alguna vez han malinterpretado lo que has dicho por mensaje de texto? Por ejemplo, ¿has enviado alguna vez una broma por mensaje de texto y un amigo pensó que estabas hablando en serio o que estabas siendo cruel?
- ¿Has malinterpretado alguna vez lo que ha dicho alguien por chat o mensaje de texto? ¿Qué hiciste para aclarar el malentendido? ¿Qué podrías haber hecho de otro modo?

Actividad



Materiales necesarios:

- Mensajes de texto de ejemplo escritos en la pizarra o proyectados

1. Observa los mensajes

Echemos un vistazo a estos ejemplos de mensajes de texto en la pizarra. Seguramente la clase tiene algunos buenos ejemplos, por lo que vamos a anotarlos en la pizarra para debatir al respecto.

- «Eso está genial»
- «Pues como quieras»
- «Estoy muy enfadado contigo»
- «LLÁMAME AHORA MISMO»
- «Bueno, vale»

2. Lee los mensajes en voz alta

Para cada mensaje, le pediremos a una persona que lo lea en voz alta en un tono de voz en particular (p. ej., enfadado, sarcástico, amigable).

¿Qué has notado? ¿Cómo podrían interpretarlo los demás? ¿Cómo podría cada «emisor del mensaje» comunicar mejor lo que realmente quiere decir?

Conclusión

A veces cuesta entender cómo se siente alguien de verdad al leer un mensaje de texto. Asegúrate de elegir la herramienta correcta la próxima vez que quieras comunicarte con alguien... y de no dar demasiada importancia a lo que la gente te dice en Internet. Si no estás seguro de lo que quiso decir la otra persona, habla con ella en persona o por teléfono para averiguarlo.

Cómo las palabras pueden cambiar una imagen

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: esta lección sienta una base para los estudiantes de primaria. En ella, deben analizar frases simples sobre individuos. De una manera apropiada para el nivel de desarrollo, esta lección abarca los siguientes conceptos y preguntas relacionados con la alfabetización multimedia:

1. Reconocer que todo el contenido multimedia es «inventado»; es decir, creado por personas que tomaron decisiones sobre qué incluir y la manera de presentarlo.
2. Preguntarse siempre lo siguiente: «¿quién hizo esto y por qué?».
3. Reflexionar siempre sobre el tipo de contenido multimedia que creamos preguntándonos: «¿cómo podría afectar este mensaje a otras personas?».

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Aprender** que creamos sentido a partir de la **combinación** de imágenes y palabras.
- ✓ **Entender** cómo una oración puede influir en lo que creemos que una imagen está comunicando.
- ✓ **Empezar a ser consciente** del poder de las palabras, especialmente cuando las combinamos con las imágenes que publicamos.
- ✓ **Analizar** cómo ser un creador responsable de contenido multimedia.
- ✓ **Desarrollar la costumbre** de preguntar «¿quién ha publicado esto y por qué?»

Hablemos



¿Cómo pueden las palabras modificar una imagen?

Combinar palabras con imágenes es una manera muy poderosa de comunicar un mensaje. Imaginad que veis una noticia con una foto de una casa en llamas. Uno de los titulares dice lo siguiente: «Familia pierde todo, pero logran salir sanos y salvos, incluido el perro». Eso es triste y da un poco de miedo, ¿no? Pero ¿y si dijera esto: «Bomberos prenden fuego una casa vacía para probar nuevas herramientas para combatir incendios»? La imagen no ha cambiado, pero la idea de lo que está pasando, sí. Incluso, podríais sentirnos seguros y no asustados.

Actividad



Materiales necesarios:

- Consulta la página siguiente

Divide la clase en grupos pequeños. Sin revelar a los estudiantes que estás entregando dos versiones diferentes, entrega a la mitad de los grupos el folleto con la leyenda positiva y a la otra mitad el que tiene la leyenda negativa.

1. Imágenes y palabras

Mirad la foto. Con vuestro grupo, describid la persona a la que veis. ¿Qué clase de persona creéis que es? ¿Os gustaría pasar tiempo con ellos o ser su compañero? ¿Por qué o por qué no?

La actividad pronto mostrará que los grupos están viendo imágenes con pies de foto distintos. Pídele a cada grupo que muestre su foto para que todos los estudiantes puedan ver la diferencia.

Materiales necesarios:

- Imágenes de profesores y personal del colegio desarrollando sus tareas habituales. Durante 2 o 3 semanas antes de realizar la actividad, es recomendable que reúnas algunas imágenes digitales o pidas a los estudiantes que las reúnan ellos sin explicar qué función cumplirán en esta actividad, por supuesto, siempre contando con el permiso de la persona fotografiada.

De no ser posible, puedes usar imágenes recortadas de revistas o periódicos que sean apropiadas para la edad.

- **Opcional:** por lo menos, una fotografía de cada estudiante de la clase
- Folleto: «Imágenes deportivas»
- Folleto: «Cómo las palabras pueden cambiar una imagen»

Por último, conversad brevemente sobre lo siguiente: ¿Qué demuestra esto acerca del poder que tienen las palabras sobre lo que pensamos?

2. ¿Aún no estáis convencidos?

Echad un vistazo a algunos ejemplos más (consultad **Cómo las palabras pueden cambiar una imagen**)...

Pensad en qué sentiríais si recibierais o vierais un mensaje que incluyera una de las imágenes que tiene el pie de foto negativo. Ver o escuchar comentarios negativos no afecta solamente a la persona de la imagen. Puede hacer que los que estén mirando la imagen también se sientan incómodos.

Cuando recibes el mensaje o la foto, ¿qué haces? Siempre tienes que decidir qué hacer. Puedes...

- No compartir la imagen con nadie más.
- Decirle a la persona que preferirías no recibir mensajes destinados a dañar a otros.
- Apoyar a la persona de la imagen diciéndole que sabes que lo que dice el mensaje no es cierto.
- Todas las anteriores.

También podéis mandar un mensaje positivo. No tiene por qué ser una respuesta. Podéis enviar simplemente un mensaje positivo. Ver o escuchar mensajes positivos ayuda a la persona de la imagen, y hace que otros se sientan bien y quieran publicar sus propios mensajes positivos.

3. Alguien de nuestro colegio

El profesor selecciona al azar una foto de algún empleado del colegio.

Practicaremos con la creación de distintos tipos de pies de foto. Primero, cread pies de foto que hagan que la persona de la foto se sienta orgullosa o feliz. ¿Cuántos se os ocurren?

Ahora, pensemos en pies de foto graciosos. ¿Hay alguna diferencia entre escribir algo que os resulta gracioso a vosotros y algo que le resulte gracioso a la persona de la foto? ¿Hay alguna diferencia entre un chiste inofensivo que hace gracia a **todo el mundo** y uno que se burla de alguien y solo le resulta gracioso a un pequeño grupo de personas?

Escribid algunas oraciones que ejemplifiquen lo que hemos hablado y, después, vamos a elegir un pie de foto para cada imagen que sea inofensivo y gracioso, y que no hiera al protagonista.

Seguid practicando con fotos de otras personas que trabajen en el colegio. ¿Se os han ocurrido más ideas de cosas buenas que podéis decir sobre alguien al mirar las oraciones de los compañeros?

4. Collage de clase

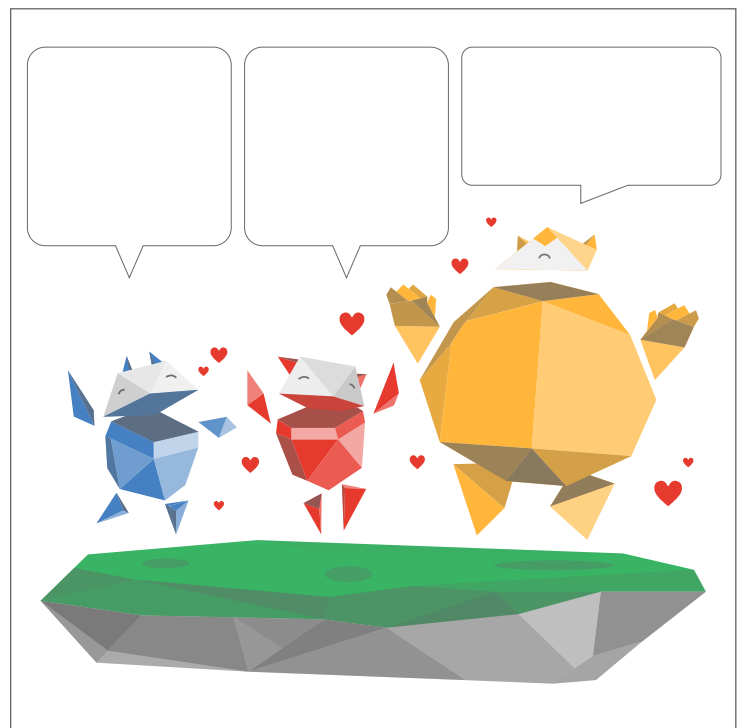
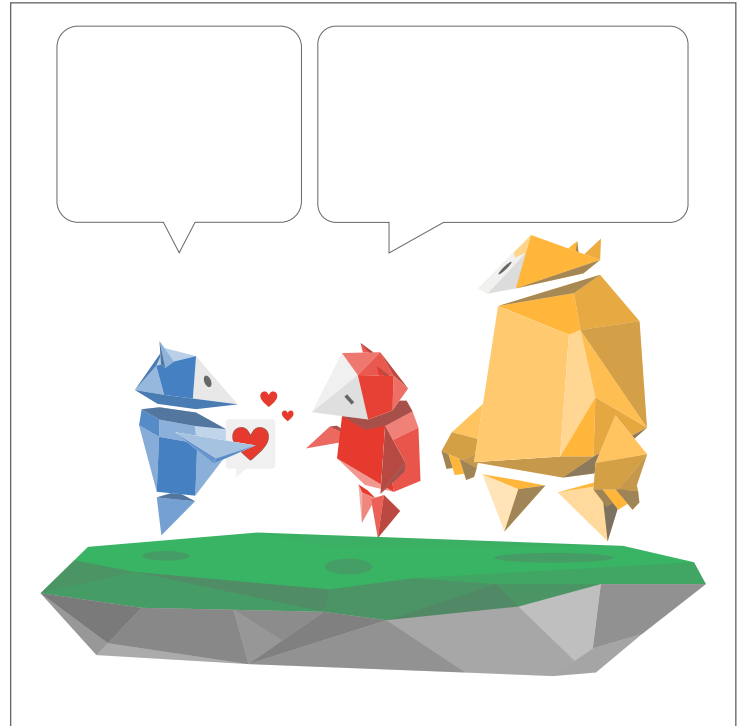
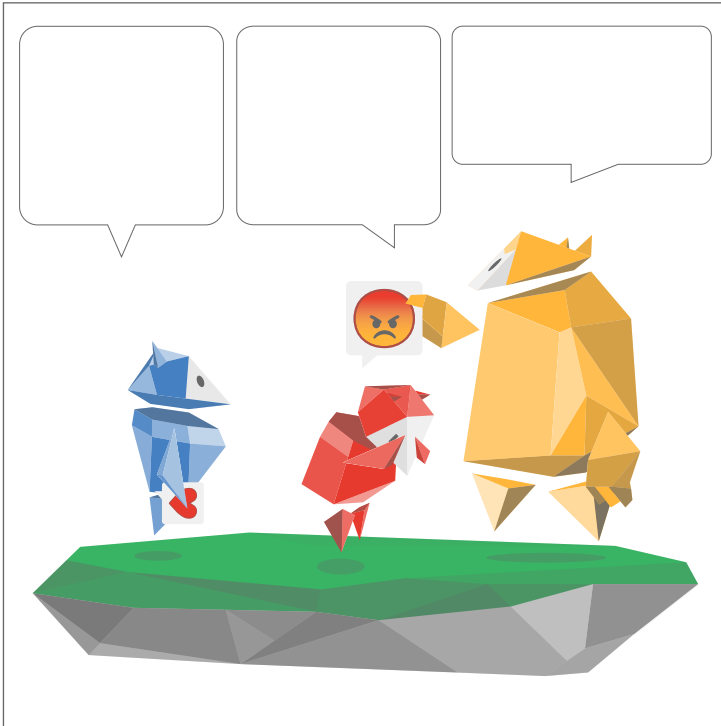
Cread un collage con fotos de todos los estudiantes de la clase y recordad incluir un pie de foto positivo en cada una.

Conclusión

Los pies de foto pueden cambiar lo que pensamos y lo que sentimos sobre una foto, así como los mensajes que creemos estar recibiendo. Es bueno recapacitar antes de publicar una foto con un texto para pensar cómo podría hacer sentir a otras personas esta publicación. Y, antes de mirar las imágenes y pies de foto que publicaron otras personas, preguntaos «¿quién ha publicado esto y por qué?».

Actividad adicional

Haz este experimento. Distribuye una pequeña historieta en la que se hayan eliminado todas las palabras. Pide a los estudiantes que completen los diálogos individualmente para contar la historia que están viendo. Compara los resultados. ¿Todos los estudiantes vieron la misma historia o usaron las mismas palabras? ¿Por qué no? ¿Qué demuestra el experimento sobre cómo usamos las palabras para dar contexto o entender mejor lo que «dice» una imagen?



Imágenes deportivas



¡Increíble!



¡Presumida!



¡Increíble!



¡Presumido!

Cómo las palabras pueden cambiar una imagen



Pieza de arte original que gana un premio.



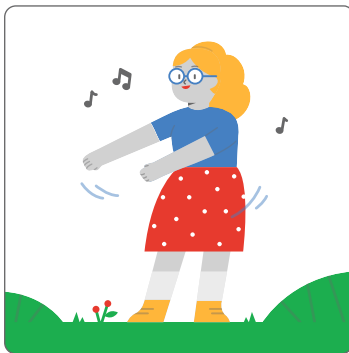
Qué desastre.



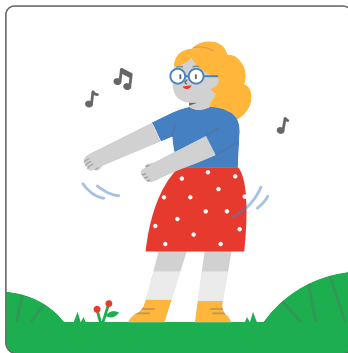
¡Descubrí una nueva especie!



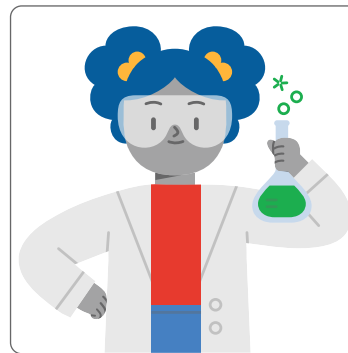
¡Qué sabroso debe ser!



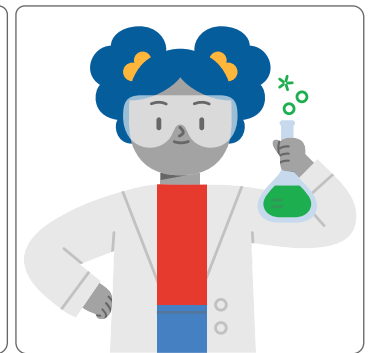
¡Lo logré!



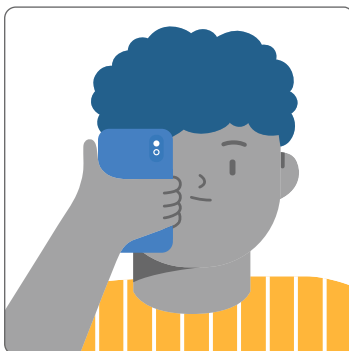
¡Muy mal, no me sale!



¡La científica más joven del mundo!



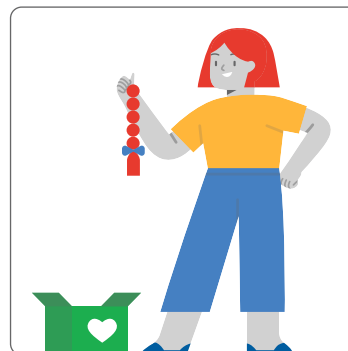
Otra nerd más. #terrible.



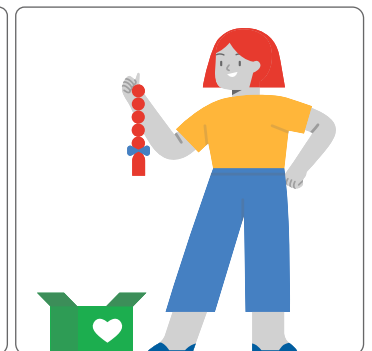
¡Al fin, mi propio teléfono!



Me dieron el teléfono viejo de mi mamá :/



Me corté el cabello y lo doné a un paciente con cáncer. <3



EL PEOR. CORTE DE PELO. DE LA HISTORIA

Interland: Reino Amable

Las vibraciones, en todas sus formas, son contagiosas, ya sea para bien o para mal. En el sitio más alegre de la ciudad, los agresores están fuera de control y propagan la negatividad por todas partes. Bloquea y denuncia a los agresores para evitar que tomen el control y asegúrate de ser amable con el resto de los internautas para restaurar la naturaleza pacífica de esta tierra.

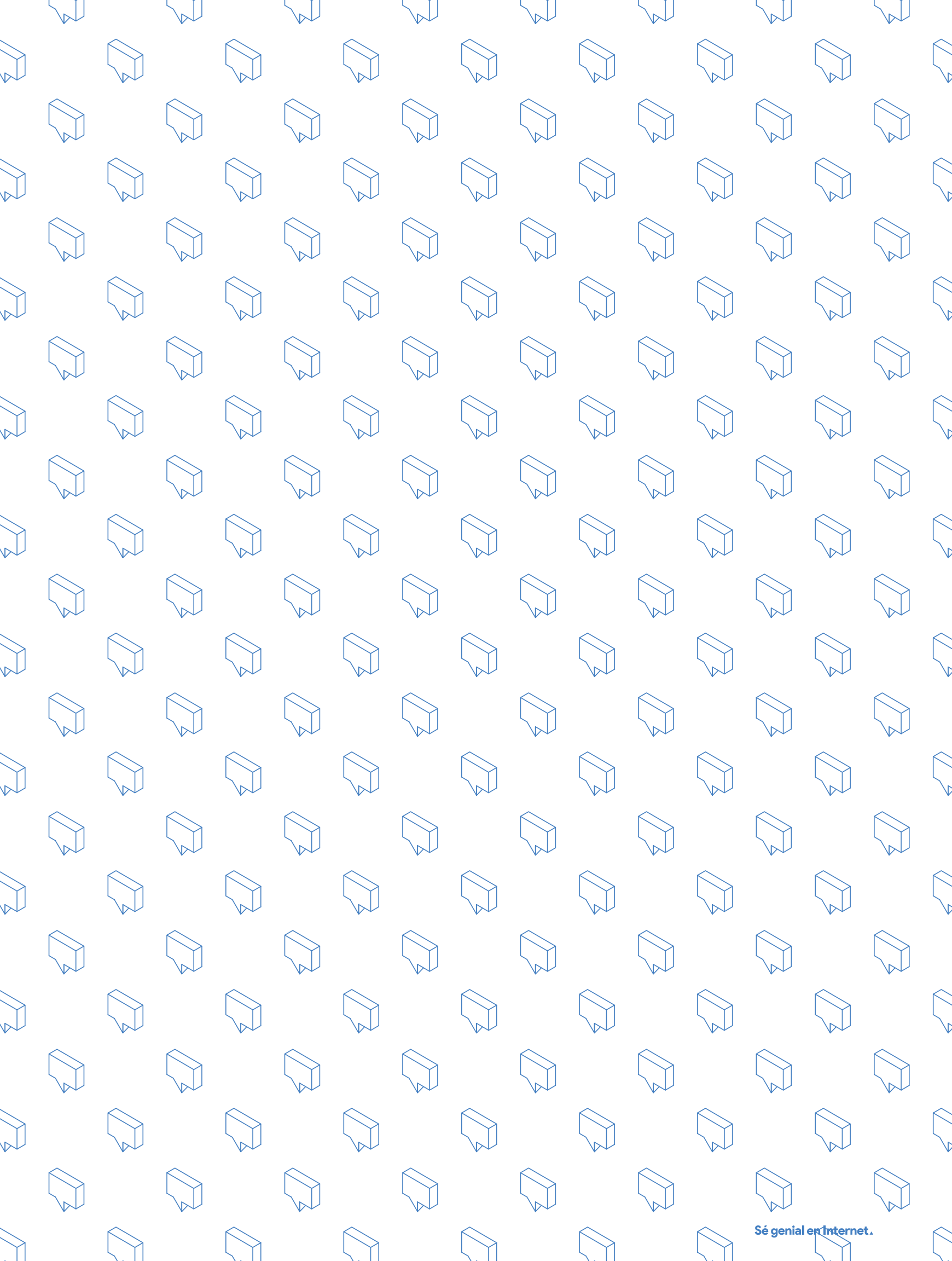
Abre un navegador web en tu ordenador de escritorio o dispositivo móvil (p. ej., tableta) y visita g.co/ReinoAmable.

Temas de análisis



Pide a los estudiantes que jueguen al Reino Amable y usa las siguientes preguntas para incentivar el análisis sobre las lecciones que aprendieron en el juego. Es probable que los estudiantes aprovechen más la experiencia si juegan solos, pero puedes pedirles que lo hagan en parejas. Esto puede beneficiar en especial a los estudiantes más jóvenes.

- ¿Con qué situación del Reino Amable te identificas más y por qué?
- Describe algo que hayas hecho para fomentar la amabilidad en Internet.
- ¿En qué situación sería correcto bloquear a una persona en Internet?
- ¿En qué situación sería correcto denunciar el comportamiento de una persona?
- ¿Por qué crees que el personaje del Reino Amable se considera un agresor? Describe las características de este personaje y explica cómo afecta al juego su comportamiento.
- ¿Este juego te ha ayudado a cambiar la manera en que piensas comportarte con los demás? Si es así, ¿cómo?



Si tienes dudas, pregunta

Cómo definir y alentar el comportamiento valiente en Internet.

Descripción general de la lección

Lección 1	¿Qué significa ser valiente?	MS	Cursos 2°-6°
Lección 2	De espectadores a defensores	SEL	Cursos 2°-6°
Lección 3	¡Los defensores tienen opciones!		Cursos 2°-6°
Lección 4.1	Ver cosas desagradables: ¿Qué hago?	SEL	Cursos 2°-3°
Lección 4.2	Cosas desagradables en Internet: ¿Qué hago?	SEL	Cursos 4°-6°
Lección 5.1	Qué hacer con las cosas ofensivas en las pantallas	SEL	Cursos 2°-3°
Lección 5.2	Gestionar el comportamiento ofensivo en Internet	SEL	Cursos 4°-6°
Lección 6	Cuándo pedir ayuda		Cursos 2°-6°
Lección 7	Denuncia también en línea		Cursos 2°-6°

Temática

Es importante que los niños entiendan que no están solos cuando ven contenido en línea que les incomoda, en especial si sienten que ellos o alguien más podrían resultar heridos. En primer lugar, nunca deberían dudar en pedir ayuda a una persona de confianza. Segundo, es bueno que sepan que tienen opciones: hay diferentes formas de ser valiente y tomar medidas.

Objetivos para los estudiantes

- ✓ **Entender** en qué tipo de situaciones deben buscar ayuda o hablar con un adulto de confianza.
- ✓ **Valorar** las opciones disponibles para ser valiente y por qué es importante sumar a los adultos al diálogo.

Normas aplicables

Normas ISTE para educadores: 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Normas ISTE 2016 para estudiantes: 1c, 2b, 3d, 4d, 6a, 7a, 7b, 7c

Normas AASL de aprendizaje: I.a.1, I.b.1, I.b.2, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3, VI.d.1, VI.d.3

Si tienes dudas, pregunta

Vocabulario

Lección 1

Medios: Una herramienta o una forma de comunicar algo (una idea, concepto, mensaje, información, etc.). Ejemplos de medios: televisión, libros, periódicos, Internet, el lateral de un camión, una camiseta; cualquier cosa con información, incluso un logotipo.

Lección 2

Agresor: La persona responsable del acoso o el bullying. Aunque en ocasiones se les llama «bully», los expertos en prevención del bullying recomiendan nunca etiquetar a nadie con esos calificativos.

Bullying: Comportamiento ofensivo o cruel reiterado y dirigido a herir a alguien (física, emocional o socialmente) que es más vulnerable que el agresor. En Internet, toma forma de la intimidación virtual.

Espectador: Un testigo del acoso o el bullying que reconoce la situación, pero decide no intervenir.

Acoso: Una palabra para hacer referencia a varios tipos de comportamiento agresivo u ofensivo; es un término más general que «bullying», no es necesariamente reiterado o dirigido a una persona más vulnerable

Víctima: La persona que sufre bullying o acoso.

Lección 4

Habilidades de rechazo: Habilidades que se enseñan a los niños para ayudarles a evitar contenido o comportamientos en Internet poco seguros y comprender que optar por rechazar aquello que les hace sentir incómodos es una forma de amor propio.

Lecciones 2 y 4

Confianza: Creencia firme de que algo o alguien es responsable, honesto o capaz.

Lecciones 2, 4, 6 y 7

Denunciar los abusos: Usar las herramientas o el sistema en línea de un servicio de redes sociales para denunciar bullying, acoso, amenazas y otros contenidos dañinos que suelen infringir las Condiciones del Servicio o las Normas de la comunidad del servicio en cuestión.

Lección 6:

Valiente: Que actúa con valor, aunque no necesariamente sin miedo, ya que las personas son valientes en especial cuando sienten miedo o nervios, pero actúan de forma positiva a pesar de ello.

Intervención de los estudiantes: Un paso más allá de que un estudiante exprese su opinión; a menudo es una parte necesaria de la ciudadanía, la intervención es la capacidad de actuar o generar un cambio, por ejemplo, cuando nos protegemos o nos defendemos a nosotros mismos o a los demás.

¿Qué significa ser valiente?

Pensando en la forma en la que nos afectan los medios: los estudiantes nombran a alguien que haya hecho algo que ellos consideren valiente. Se les pide que piensen en más detalle sobre su elección, que analicen de dónde vienen sus ideas sobre la valentía y que lo comenten entre ellos.

Información de contexto sobre alfabetización multimedia para profesores: todos sabemos que los medios de comunicación influyen en nuestra forma de pensar. Por lo tanto, es importante ayudar a los estudiantes a darse cuenta de eso. Puede ser muy útil «hablar»; es decir, pensar en voz alta todos juntos y analizar cómo sucede eso. A continuación encontrarás algunas ideas a tener en cuenta mientras impartes esta lección:

- Todo lo que vemos, escuchamos y leemos influye en la forma en que piensan las personas.
- Interpretamos lo que vemos a través de la lente de nuestras propias experiencias, así que cada uno puede entender mensajes distintos a partir del mismo contenido.
- Aprendemos tanto (y a veces más) de las imágenes como de las palabras.
- La alfabetización multimedia nos ayuda a discernir estereotipos al fomentar la capacidad de ver (y cuestionar) patrones, especialmente repeticiones. Por ejemplo, si todos los héroes que vemos son hombres, podríamos pensar que es más probable que los hombres sean héroes, aunque nadie nos **diga** explícitamente que las mujeres no pueden serlo (la ausencia de información es algo a lo que también hay que prestar atención).

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Recapacitar** sobre qué significa ser valiente y qué significa ser valiente en Internet.
- ✓ **Identificar** la fuente (o las fuentes) de las que provienen nuestras ideas sobre ser valiente.
- ✓ **Desarrollar la costumbre** de preguntar: «¿qué falta aquí?»

Hablemos



Cuando pensáis en alguien que es valiente, ¿pensáis en películas de superhéroes o en bomberos? Esos son buenos ejemplos, pero es importante recordar que **nosotros** también podemos ser valientes.

Actividad



Materiales necesarios:

- Una hoja de papel y algo para que escriba cada estudiante
- Una pizarra u otra forma de escribir una lista que pueda ver todo el mundo
- 3 etiquetas grandes con letras en negrita que los estudiantes puedan leer desde 20-25 centímetros de distancia, uno por

Antes de comenzar, coloca una etiqueta en tres esquinas o zonas de la clase.

1. Hoy vamos a hablar sobre ser valientes

Tomaos unos segundos y, en una hoja de papel, escribid el nombre de alguien (o su profesión si no sabéis el nombre) que haya hecho algo que vosotros creáis que es valiente. Puede ser una persona real o un personaje de ficción, y puede estar vivo o ser un personaje histórico. No le mostréis a nadie lo que habéis escrito todavía.

2. ¿Os resultó difícil pensar en alguien?

Poneos de pie si os resultó fácil. Si os resultó difícil, ¿por qué creáis que fue? ¿Hablamos con frecuencia de ser valientes o muy de vez en cuando? ¿Dónde veis o dónde escucháis hablar de personas que hicieron algo valiente?

cada categoría: «Un personaje de los medios» (no es una persona real); «Alguien a quien conozco personalmente», «Alguien de quien he **oído hablar**» (en la historia o en las noticias)

3. La gran revelación

Ahora, podéis mostrar qué persona o personaje habéis elegido yendo a la etiqueta que mejor se ajuste a vuestra elección.

Hablemos. Muchos de vosotros elegisteis un personaje de ficción o una persona real que solo conocíais gracias a los medios de comunicación (como un libro o una película). ¿Qué os dice eso sobre de dónde provienen las ideas que tenemos de qué significa ser valiente?

Los medios de comunicación tienen que ganar dinero, y eso significa que necesitan que **muchos** de nosotros les prestemos atención. Nos muestran **los** tipos de valentía que son más dramáticos y están llenos de acción. Por eso, vemos muchos superhéroes, personal de primeros auxilios y soldados. Esos son buenos ejemplos, pero no son los únicos que existen, ¿cierto? Siempre conviene preguntarse «¿**qué falta aquí?**».

¿Qué otros ejemplos de valentía existen? ¿En qué otros lugares has aprendido lo que significa ser valiente?

4. Más revelaciones

En el grupo en el que estáis, hablad de por qué elegisteis a esas personas: ¿Por qué fue valiente esa persona? ¿Hay diferencias entre las cosas valientes que hicieron las personas reales y los personajes ficticios? De ser así, ¿cuáles?

Después de unos minutos, vuelve a reunir a la clase y toma notas en la pizarra o anotador...

Pensemos en esto:

- ¿Alguien mencionó a una persona que salvó a otra de posibles lesiones físicas? (Levantad la mano si la respuesta a cada pregunta es «sí»).
- ¿Alguien nombró a una persona que defendió a alguien ante una situación de bullying? La mayoría de las personas estaría de acuerdo en que salvar a alguien de una lesión, especialmente si uno puede resultar herido en el intento, es algo valiente.
- Pero ¿y evitar que hieran los sentimientos de alguien o apoyarlos si ya **han herido** sus sentimientos? ¿Es eso también un acto valiente?
- ¿Qué me decís de denunciar algo que veis y que os hace sentir muy incómodos cuando no estáis seguros de cómo va a reaccionar el adulto al que se lo contéis? ¿Eso también lo consideraríais valiente?

Levantad la mano si podéis nombrar a alguien que haya demostrado ser valiente de alguna de estas formas o si pensaron en otras maneras de actuar con valentía. Me encantaría escucharlas.

Opcional: Vuelve a dividir a la clase en tres grupos, pero en este caso, divididos en las siguientes categorías:

- a) la persona de mi hoja es una mujer.
- b) la persona de mi hoja es un hombre.

Continúa en la página siguiente →

Sé genial en Internet.

c) la persona de mi hoja no se identifica como hombre ni como mujer.

Cuando pensáis en la palabra «valiente», ¿os imagináis a un hombre o a un niño? ¿A una mujer o a una niña? ¿Qué significa ser valiente para una mujer o una niña? ¿Es diferente de lo que significa ser valiente para un hombre o un niño? ¿Por qué?

5. Debatid sobre qué es necesario para ser valiente

Mirad con atención la lista que habéis creado sobre qué es necesario para ser valiente. Analizad:

- ¿Podéis imaginaros haciendo alguna de las cosas de la lista?
- ¿Podéis pensar en una situación en la que tratar bien a las personas implique ser valiente?
- ¿Y qué me decís de en **Internet** (o por teléfono)? ¿Podéis pensar en formas de ser valiente en Internet?

Conclusión

La valentía es asumir riesgos para ayudar a los demás, independientemente de la escala del esfuerzo. Los medios de comunicación pueden influir en la forma en que pensamos, por ejemplo en qué creemos que significa ser valiente, pero no siempre presenta todas las posibilidades que existen. Por eso, puede resultar de utilidad pensar «¿qué o quién falta aquí?». Cuando navegamos por Internet, tenemos que pensar también en arriesgarnos para evitar que alguien hiera los sentimientos de otras personas. Todos podemos elegir ser valientes de **muchas** maneras.

De espectadores a defensores

Los estudiantes practican cómo identificar los cuatro roles en una situación de bullying (la persona que hace bullying, la víctima, el espectador y el defensor) y qué hacer si son espectadores del bullying.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Identificar** las situaciones de bullying o acoso en Internet.
- ✓ **Evaluar** qué significa ser un espectador o un defensor.
- ✓ **Aprender** maneras específicas de responder al bullying cuando lo presencias.
- ✓ **Saber** cómo comportarte si eres víctima de acoso.

Hablemos



¿Por qué es importante la amabilidad?

Es importante recordar que detrás de cada nombre de usuario y personaje digital o avatar hay personas de verdad con sentimientos reales, y lo ideal sería que nosotros, ellos y el resto de personas trataran a los demás como les gustaría ser tratados.

Cuando se produce una situación de bullying, normalmente hay cuatro etiquetas que describen cómo gestionan la situación las personas implicadas.

- El **agresor**, o la/s persona/s responsable/s del bullying
- La **persona que sufre el bullying**, es decir, la **víctima**.
- Las personas que son testigos de la situación generalmente se llaman **espectadores**.
- Las personas que son testigos de la situación y tratan de ayudar a la víctima o darle la vuelta a la situación. Y **vosotros** sabéis como se llaman: **defensores**, ¿verdad?

Si eres víctima de bullying o de cualquier otro comportamiento hostil en Internet, aquí te damos algunas recomendaciones sobre lo que puedes hacer:

Si soy la víctima, puedo...

- No responder
- Bloquear a la persona
- Plantar cara (pero sin represalias, ya que puede hacer que la negatividad continúe)
- Denunciarle: contárselo a mis padres, profesor o hermano, o a cualquier persona de confianza, y usar las herramientas de denuncia de la app o servicio para denunciar la publicación, el comentario o la foto.

Si tú eres el espectador en una situación de bullying o acoso, tienes el poder de intervenir y denunciar el comportamiento cruel, tanto en Internet como en la vida real. A veces los espectadores no intentan detener el bullying ni ayudar a la víctima. Podéis optar por apoyar a la víctima y posicionarnos a favor de la amabilidad y positividad, ya sea de forma privada o pública.

Si soy el espectador, puedo ayudar...

- Encontrando la forma de mostrar amabilidad u ofrecer apoyo a la víctima de forma privada, con una llamada de teléfono, un mensaje de texto o un mensaje directo.
- Apoyando públicamente a la víctima diciendo algo agradable sobre ella en respuesta a un comentario o publicación ofensivos.

Continúa en la página siguiente →

- Otra forma de apoyo público: junto con otros amigos, publicar comentarios agradables sobre la víctima (evita los comentarios crueles sobre el agresor, ya que la idea es dar ejemplo, no «contraatacar»).
- Señalando el comportamiento agresivo en un comentario o una respuesta como «Eso no mola» (recuerda señalar el comportamiento, no a la persona) si sientes que es apropiado y seguro hacerlo.
- Decidiendo no prolongar la situación desagradable al compartir, republicar o contarle a la gente la publicación o comentario ofensivos.
- Denunciando el acoso. Contándole a alguien que pueda ayudar, como tus padres, profesores o el equipo de orientación del colegio.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «De espectadores a defensores» (una por estudiante)

Respuestas para cada situación de la hoja de trabajo:

Situación 1: E, D, E (porque no contribuye a mejorar la situación), D, D

Situación 2: D, E, D, D

Situación 3: D, D, E, E, D

Situación 4: ¡Las respuestas son todas tuyas!

Posible modificación para 2º-3º: Las situaciones de la hoja de trabajo pueden suponer mucha lectura para que tus estudiantes la hagan solos en grupos. Quizá sea conveniente que leas las situaciones a la clase y se entable un debate entre todos. Comprueba si la clase consigue dar con las respuestas correctas (a continuación) antes de leerlas en alto. (¡Ah! Y recuerda que si los estudiantes de 2º y 3º no han vivido las experiencias descritas aquí, quizá tengan hermanos o hermanas mayores que sí las hayan vivido y quizá quieran hablar de eso).

1. ¿Espectador o defensor?

Después de hablar sobre los roles anteriores, reparte la hoja de trabajo y dales 15 minutos a los estudiantes para que lean las tres situaciones y clasifiquen cada respuesta (si hay tiempo, pídeles que creen una cuarta situación entre todos).

2. Defensores en el colegio y en Internet

Comentad las respuestas anteriores. Antes o al final del análisis, pregúntales por qué puede ser beneficioso rodearse de defensores, tanto en el colegio como en Internet.

3. Analiza

Si hay tiempo, pregúntales si tuvieron dificultades para clasificar alguna respuesta y por qué. Hablad sobre este punto.

Conclusión

Según la situación, cuentas con un abanico de estrategias, como defender a los demás, denunciar un comportamiento hiriente, ignorar a una persona o frenar un comportamiento antes de que se magnifique. Un pequeño gesto amable puede marcar una gran diferencia y ayudar a revertir situaciones complicadas.

De espectadores a defensores

Ahora sabes que un espectador puede usar su superpoder de la amabilidad y ayudar a alguien que está sufriendo bullying. A continuación, se detallan tres ejemplos de bullying o acoso en Internet. Cada uno tiene una lista de respuestas. Aunque no existe una única forma de actuar bien (de hecho, a veces optar por usar más de una puede ayudar **mucho**), cada una de las opciones siguientes es algo que un espectador o un defensor haría. Lee cada respuesta y decide cuál es, para después escribir una «E» para «espectador» y una «D» para «defensor» en el espacio junto a la respuesta.

Si hay tiempo, analizad entre todos los casos en los que fue más complicado determinar qué actitud representaban y por qué. Otra opción: los estudiantes pueden pensar en una cuarta situación; quizá algo que ocurriera en el colegio. La clase en su conjunto puede pensar respuestas que impliquen ayudar o simplemente observar.

Situación 1

Una de tus amigas perdió su teléfono junto a la fuente del campo de fútbol del colegio. Alguien lo encontró y envió un mensaje muy agresivo sobre otro estudiante a varios integrantes del equipo de fútbol, ¡haciendo que pareciera que había sido tu amiga quien envió el mensaje agresivo! Vale, sabes lo que significa «suplantación de identidad», ¿verdad? La persona que encontró el teléfono de tu amiga y envió el mensaje estaba suplantando su identidad, y la víctima del mensaje le dijo a tu amiga que era una persona terrible, aunque ella no fue quien envió ese mensaje ofensivo. Nadie sabe quién envió el mensaje agresivo realmente. Tú...

- Te sientes mal por tu amiga, pero no haces nada porque nadie sabe quién fue el responsable.
- Buscas a la persona sobre la que iba el mensaje ofensivo y le dices que no lo envió tu amiga, le preguntas cómo se siente y si puedes hacer algo para ayudar.
- Avivas el conflicto compartiendo el mensaje agresivo con otros amigos.

Nota para el profesor: *puede que este ejercicio suponga un reto para tus estudiantes, lo que implica que son inteligentes, porque realmente es complicado. No se trata de un caso de observación ni de ayuda en sí mismos, ya que es probable que empeore las cosas. Puede que merezca la pena debatirlo.*

- Tú y tu amiga pedís al equipo de fútbol que publiquen comentarios positivos sobre la víctima.
- Tú y tu amiga denunciáis el incidente de forma anónima ante el director, y le explicáis que es necesario hablar sobre cómo proteger eficazmente los teléfonos y cómo bloquear los dispositivos, incluso incluyendo esta información en los anuncios matinales.

Situación 2

Tu profesora crea un blog sobre Literatura para la clase y permite que los estudiantes escriban, editen y publiquen comentarios. Al día siguiente, la profesora se ausenta y el suplente no se da cuenta de que hay un conflicto en el blog de clase: alguien está publicando comentarios muy agresivos sobre uno de los estudiantes de la clase. Tú...

- Respondes a los comentarios con frases como: «Esto no mola nada» y «Yo soy amigo de _____ y eso no es verdad».
- Ignoras el conflicto hasta que regrese la profesora.
- Pides a los demás estudiantes que señalen los comentarios agresivos o publiquen elogios sobre la víctima.
- Avisas al suplente de que alguien se está comportando de forma agresiva en el blog de clase y que quizá debería informar a la profesora.

Situación 3

A menudo, tus amigos juegan a un juego en línea. En general, en los chats del juego se habla de lo que está sucediendo en la partida. Algunos mensajes son un poco más groseros, pero no son más que burlas y rivalidad entre amigos. No obstante, en una ocasión, un jugador comienza a decir cosas muy desagradables sobre uno de tus amigos que está jugando, y no solo no se detiene, sino que continúa haciéndolo al día siguiente. Tú...

- Llamas a tu amigo, le haces saber que a ti también te incomoda la situación y le preguntas qué medidas cree que deberíais tomar los dos.
- Llamas a todas las personas que conoces y que juegan con vosotros (asegurándote de que tu amigo lo sabe) para acordar entre todos que es hora de llamarle la atención al jugador agresivo.
- Decides esperar a ver si el jugador deja de hacerlo, y quizás tomas alguna medida después.
- Dejas de jugar por un tiempo.
- Buscas las normas de la comunidad del juego y, si prohíben el bullying, denuncias el comportamiento agresivo usando el sistema de denuncias del juego.

Situación 4

Entre todos, cread una situación de la vida real a partir de una situación que conozcáis. A continuación, pensad en las respuestas de los espectadores y de los defensores para demostrar que habéis entendido el tema que estamos tratando.

¡Los defensores tienen opciones!

A menudo, los estudiantes quieren ayudar a una víctima de bullying, pero no saben cómo hacerlo. En esta actividad se muestran las alternativas que tienen, se ofrecen ejemplos y se brinda la oportunidad de crear respuestas positivas propias.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Comprobar** que ser defensor sí es una opción.
- ✓ **Aprender** que existen varias formas de intervenir y actuar como defensor en una situación determinada.
- ✓ **Elegir** la forma de responder entre distintas alternativas que consideren seguras y apropiadas para ellos.
- ✓ **Crear** su propia respuesta para la situación específica.

Hablemos



Cuando ves que alguien es cruel con otra persona en Internet, por ejemplo, si la ridiculiza o la excluye, se burla, le falta al respeto, hiere sus sentimientos, etc., siempre tienes varias opciones. Primero, puedes optar por ayudar a la víctima y, de ese modo, ser un defensor en lugar de un espectador. Segundo, si decides ser un defensor, tienes diferentes alternativas según las medidas que tomes.

Lo más importante que debes saber es que tan solo escuchar a la víctima y decirle que otros se preocupan por ella puede ayudarla mucho si está triste.

Por otro lado, no todos se sienten cómodos con la idea de defender a otras personas **públicamente**, ya sea en Internet o en la cafetería. Si para ti eso no es problema, ¡adelante! Puedes...

- Señalar el comportamiento cruel (no a la persona) en el momento en el que ocurre y decir que no es correcto.
- Decir algo agradable sobre la víctima en una publicación o un comentario.
- Pedir a tus amigos que también elogien a la víctima en Internet.
- En la vida real, puedes invitar a la persona a pasar un rato contigo en el recreo o a almorzar.

Si no te sientes cómodo con la idea de ayudar públicamente, no hay problema. También puedes brindar apoyo a la víctima de forma **privada**. Puedes...

- Preguntarle cómo se siente en un mensaje de texto o un mensaje directo.
- Decir algo agradable en una publicación, un comentario o un mensaje directo anónimos (si usas medios que permitan enviar mensajes de forma anónima).
- Hablar discretamente con ella en el pasillo y decirle que cuente contigo si necesita hablar con alguien después de clase o por teléfono.
- Decirle que no estás de acuerdo con el comportamiento agresivo y preguntarle si tiene ganas de hablar sobre el incidente.

Independientemente de cómo decidas actuar como defensor, tienes opciones para **denunciar** el acoso de forma pública y privada. Por ejemplo, podrías denunciar el bullying mediante una página web o la interfaz de una app, o podrías contárselo a un adulto que sepas que puede mejorar la situación, especialmente para la víctima.

Continúa en la página siguiente →

Actividad



Materiales necesarios:

- Una pizarra o un anotador grande donde los estudiantes puedan pegar notas adhesivas
- Folleto: «¡Los defensores tienen opciones!» (uno por estudiante o al menos uno por grupo)
- Notas adhesivas para cada grupo de estudiantes

Posible modificación para 2º-3º: *Las situaciones de la hoja de trabajo pueden suponer mucha lectura para que tus estudiantes la hagan solos en grupos. Quizá sea conveniente que leas las situaciones a la clase y luego dejar que los grupos creen sus respuestas.*

En esta actividad, veremos cómo es ser un defensor, por lo que supondremos que toda la clase ha optado por ayudar a la víctima.

1. Forma grupos de cinco estudiantes cada uno

Cada grupo debe escoger a un miembro para leer y a otro para escribir.

2. Los grupos leen las situaciones hirientes y las comentan

Las tres situaciones se encuentran en la hoja de trabajo de la página siguiente.

Mientras los grupos comentan, el profesor divide la pizarra o el anotador en dos columnas con los encabezados «Apoyo público» y «Apoyo privado».

3. Los grupos eligen o crean los tipos de respuestas para cada columna

Los estudiantes pueden utilizar los ejemplos de respuestas de la sección «Hablemos» o crear respuestas propias.

4. Los estudiantes anotan sus elecciones en la pizarra y las leen en voz alta a toda la clase

El profesor puede facilitar un análisis en clase basado en las elecciones de los estudiantes.

Conclusión

Cuando ves que están hiriendo o acosando a alguien, quieres ayudar, pero no siempre sabes qué hacer. Ahora conoces diferentes maneras de ayudar a la víctima y sabes que tienes opciones para mostrar tu apoyo de formas que te hagan sentir cómodo. Tienes la capacidad de ayudar a la gente de un modo que funcione para ti.

¡Los defensores tienen opciones!

Ahora que estáis en grupos, cada grupo debe decidir **cómo** hacer de defensor. Pide un voluntario para escribir (en las notas adhesivas) y otro para leer. El lector lee la primera situación en voz alta y, después, los grupos dedican cinco minutos a cada situación para comentar y decidir cómo brindarían apoyo a la víctima de forma pública y privada. El escritor anota las decisiones en dos notas adhesivas y pega una nota en la columna «Apoyo público» y la otra en «Apoyo privado» de la pizarra. Para tomar una decisión, usa las ideas que debatimos en clase o piensa una forma distinta de ayudar a la víctima. Repite el proceso en las situaciones 2 y 3.

Nota: no existe una única forma correcta de brindar apoyo a una víctima, ya que cada persona (víctima y espectador) y cada situación son diferentes. Estamos probando diferentes opciones para los defensores.

Situación 1

Un estudiante publica un vídeo cantando una canción de un famoso artista pop. Otros estudiantes comienzan a publicar comentarios crueles sobre el vídeo. ¿Qué hacéis para brindar apoyo al estudiante que publicó el vídeo? Usad algunas de las ideas de la página anterior o acordad vuestra propia respuesta en grupo.

Situación 2

Un estudiante envía a otro una captura de pantalla de un comentario que publicó tu amigo y hace una broma desagradable al respecto. La captura se vuelve a publicar y se viraliza en la escuela. ¿Qué harías para brindar apoyo al estudiante autor del comentario que se compartió en la captura de pantalla? Seleccionad una de las ideas que debatimos en clase o pensad vuestra propia respuesta.

Situación 3

Te enteras de que un estudiante en tu colegio creó una cuenta falsa en redes sociales. Usó el nombre de otro estudiante y publica fotos y memes en los que agrade a otros estudiantes, a los profesores y al colegio. ¿Qué decides hacer para brindar apoyo al estudiante a quien le robaron la identidad? Valorad las ideas de la página anterior o pensad vuestra propia respuesta.

Ver cosas desagradables: ¿Qué hago?

Los estudiantes aprenden que si ven imágenes o vídeos que les resultan desagradables, deben confiar en su instinto, negarse a ver más y hablar sobre lo que vieron con un adulto en el que confíen.

Nota especial para profesores: *dado que los niños en cursos inferiores tienden a estar en Internet menos tiempo que sus compañeros mayores, esta actividad se centra en ayudar a los niños más jóvenes a lidiar con imágenes o mensajes desagradables que puedan encontrarse en cualquier sitio. Si un niño encuentra contenido o mensajes desagradables en Internet y te informa de ello más adelante en privado, sigue estos pasos:*

1. *Agradécele que te lo haya contado y asegúrale que ha hecho lo correcto al informarte de ello.*
2. *Escucha su historia y cree lo que te cuente. Si te sientes cómodo, puedes preguntar más detalles con amabilidad, pero no le presiones. En esta situación, tu trabajo es escuchar, no investigar.*
3. *Si el niño o niña indica que el contenido lo ha compartido un adulto o que hay implicado algún contacto inapropiado, denuncia lo que has escuchado al responsable del colegio, teniendo en cuenta la sensibilidad de la información y la importancia primordial de cuidar del menor.*
4. *Asegúrate de que la persona responsable toma medidas.*

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Reconocer** contenido desagradable.
- ✓ **Comprender** qué hacer cuando lo encuentran.
- ✓ **Crear un plan** para que hablen de lo que les ha molestado con un adulto de confianza.

Hablemos



Ver imágenes o vídeos en un teléfono, tableta u ordenador puede ser realmente divertido. Tocaos la cabeza si alguna vez habéis visto imágenes o vídeos en un teléfono, tableta u ordenador. [Anota el número de personas que se tocan la cabeza].

- ¿Con quién veis estas cosas normalmente? («Familia», «Amigos», «Compañeros de clase»).
- ¿Cuáles son las cosas que más os gusta ver? (Diferentes respuestas).
- ¿Cómo os sentís cuando las veis? («Animado», «Feliz», «Relajado»).

No **siempre** es divertido ver imágenes o vídeos. Chasquead los dedos si alguna vez habéis tenido que ver algo que fuera aburrido. O confuso. O aterrador. [Anota los chasquidos].

Pensad en la última vez que os sentisteis realmente afectados; no hablo de momentos en los que estuvierais usando una tableta o una televisión, sino **cualquier momento** en el que os sintierais afectados. No tenéis por qué decir lo que pasó. Os daré unos ejemplos de cómo puede sentirse el cuerpo cuando estamos afectados. Levantad la mano cuando oigáis algún ejemplo de cómo se sentía **vuestro** cuerpo cuando estabais afectados. [Haz una pausa después de mencionar cada sensación corporal...] Calor en la cara. Pulso acelerado. Palmas de las manos sudorosas. Estómago revuelto. Respiración acelerada. Sentís estas sensaciones en el cuerpo, ¿verdad?

Ahora chasquead los dedos si alguna vez habéis visto una imagen o vídeo que os ha afectado. [Anota los chasquidos]. Esta actividad os ayudará a saber qué hacer si veis imágenes o vídeos que os hagan sentir incómodos.

Si alguien os muestra una imagen o vídeo que os afecta, podéis negaros a seguir viéndolo. A eso se le llama «desarrollar habilidades de rechazo», y es algo importante.

Vale, ¿qué palabras podéis utilizar para negaros a ver una imagen o vídeo incómodo? («Para, por favor», «No me gusta», «No quiero verlo»). [Anota las ideas de los estudiantes en la pizarra].

- Giraos hacia vuestro vecino y practicad diciendo una de estas frases. Utilizad una voz respetuosa pero decidida.

Dales a los estudiantes la oportunidad de practicar dos o tres frases diferentes.

- ¿Qué puede hacer que sea difícil negarse? («Si la otra persona no te escucha», «Si te siguen enseñando cosas similares», «Si tienes miedo o te da vergüenza negarte», «Si la otra persona es mayor»).

Esta es una forma muy importante de demostrar valentía (consultad la Lección 1).

A veces puede que veáis algo que os afecta por accidente cuando estáis usando el teléfono, una tableta o un ordenador vosotros solos. Tocaos la cabeza si os ha pasado alguna vez. [Anota las personas que se tocan la cabeza].

- ¿Qué debéis hacer si veis algo similar por accidente? («Cerrarlo», «Apagarlo»).
- ¿Y qué ocurre si alguien os lo muestra? («No quiero verlo», «Me hace sentir mal»).

Si no podéis o no queréis negaros, podéis informar de lo ocurrido a un adulto de confianza. Los adultos os ayudarán a estar a salvo y cuidarán de vosotros. ¿Podéis decirme algunos adultos de confianza? (Diferentes respuestas). Cuando informéis a un adulto, recordad ser asertivos. Contad lo que ha ocurrido usando una voz respetuosa pero decidida.

Ahora vamos a practicar cómo informar a un adulto.

Actividad



Materiales necesarios:

- Música calmada
- Situaciones (siguiente página)

Denuncia musical

1. Explica las normas a la clase:

- «Voy a leer una situación».
- «Luego pondré música durante 30 segundos».
- «Mientras suena la música, caminad por la clase y pensad qué diríais al contarle esa situación a un adulto».
- «Cuando pare la música, buscad un compañero y practicad esa denuncia con él o ella».

2. Escoge una situación y reproduce la música.

3. Detén la música.

Continúa en la página siguiente →

4. Escucha a los estudiantes conforme practican. Escoge una pareja de estudiantes para que compartan lo que han dicho con la clase.

5. Llama a otros estudiantes al azar para que le cuenten a la clase lo que harían en esta situación.

6. Repite los pasos 2-5 para otras situaciones, según el tiempo que tengas.

Situaciones

Situación 1: Alguien te enseña vídeos de un programa de comedia que piensa que es divertido, pero a ti te hace sentir incómodo.

Situación 2: Tu hermano te muestra vídeos de accidentes de coche. Le parece que es divertido hasta que le dices «Para».

Situación 3: Uno de tus familiares siempre está jugando a juegos de disparar. Al principio te gustaba, pero está empezando a molestarte.

Situación 4: Estás jugando a un juego con otras dos personas y ves que una de ellas está siendo realmente desagradable con el otro jugador.

Situación 5: Está tu primo en casa y estáis viendo vídeos juntos. Empieza a ver vídeos en los que sale gente desnuda.

Conclusión

Es probable que veáis cosas en vuestra vida, tanto la real como en Internet, que os hagan sentir incómodos. Si no os sentís cómodos con algo que veis, tratad de usar vuestras palabras para negaros. Además, siempre debéis denunciar lo que habéis visto ante un adulto para que pueda asegurarse de que todo el mundo esté a salvo.

Cosas desagradables en Internet: ¿Qué hago?

Los estudiantes aprenden a identificar el contenido inadecuado en Internet y las estrategias para rechazarlo. Los estudiantes aprenden a denunciar cualquier contenido que sugiera que alguien se ha hecho daño a sí mismo, a otras personas o que está a punto de hacerlo.

Nota especial para profesores: *si durante o después de esta actividad un estudiante te cuenta un caso de bullying, acoso, abuso, amenazas de violencia o incluso planteamiento de suicidio, normalmente supone una señal de confianza, y es muy importante que no la vulneres. Las investigaciones sugieren que los estudiantes a menudo denunciarán información sensible a un adulto **una sola vez**. Si esa primera denuncia no se traduce en que se sientan respaldados, no volverán a intentarlo.*

Si un menor denuncia algo grave ante ti, sigue estos pasos:

1. Agradece al estudiante que haya sido tan valiente y hazle saber que hablarás con él en privado lo antes posible.
2. Una vez os reunáis en privado, agrádeselo de nuevo y garantízale que te ocuparás de que esté a salvo o, si denuncia algo de otra persona, que te asegurarás de que dicha persona reciba la ayuda que necesita.
3. Escucha su historia y cree lo que te cuente. Si te sientes cómodo, puedes preguntar más detalles con amabilidad, pero no le presiones. Tu trabajo es escuchar, no investigar. Si es algo grave, denuncia lo que has oído al responsable del colegio y asegúrate de que hacen un seguimiento.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Reconocer** el contenido desagradable.
- ✓ **Comprender** que pueden negarse a verlo o a interactuar con él
- ✓ **Aprender** algunas estrategias para rechazar ese contenido
- ✓ **Practicar** las estrategias, incluso la denuncia a un adulto

Hablemos



Esta actividad os ayudará a gestionar las situaciones en las que las personas hacen, dicen u os muestran cosas en Internet que os hacen sentir mal u os asustan.

Levantad la mano si alguna vez habéis visto contenido, comentarios o comportamientos en Internet que os han hecho sentir mal; puede ser un texto, fotos o vídeos. [Anota el número de manos].

Escribe esta oración en la pizarra y haz que los estudiantes la copien y rellenen el espacio: «Algo que me hizo sentir mal en Internet fue _____». En una hoja de papel, escribid algunos ejemplos para rellenar el espacio de esta oración en la pizarra.

Conforme los estudiantes escriben, camina por el aula y observa sus respuestas. Pregunta a algunos estudiantes si están dispuestos a compartir sus respuestas con la clase.

Tenéis el mismo derecho a sentirnos tan seguros y cómodos en Internet como en el colegio. Debéis decidir qué veis y con quién habláis en Internet. Podéis negaros a ver aquellas cosas que os hagan sentir mal. Esta actividad trata de desarrollar las habilidades de rechazo, habilidades que todo el mundo debe tener.

Así que ¿qué formas hay de rechazar las cosas que nos hacen sentir mal?

Continúa en la página siguiente →

Intenta que piensen en algunos de estos ejemplos: «Apagar el dispositivo», «Eliminar cosas que les envían otras personas», «Bloquear o eliminar a los remitentes», «Decir que no te gusta lo que te muestran».

Asegúrate de que escuchan todas estas opciones. Anima a los estudiantes a compartir detalles específicos sobre cómo pueden rechazar contenido en diferentes plataformas. Esto también supondrá una oportunidad para que aprendas más sobre las experiencias en Internet de tus estudiantes, que te será de ayuda en futuros debates. Para maximizar la confianza y la comunicación, trata de no hacer juicios de valor.

A veces las personas siguen haciendo cosas que os afectan, o seguiréis sintiéndooos mal sobre algo incluso después de que haya pasado. A veces puede que no sepáis cómo gestionar una situación, y no pasa nada. Muchos **adultos** tampoco saben cómo gestionar algunas situaciones. ¿Qué podríais hacer en este caso?

Comprueba si proponen esto por sí mismos: «Que te ayude un adulto de confianza».

Recordad: solo porque lo rechazéis no implica que no podáis denunciar el contenido o el comportamiento. Obviamente, podéis hacer las dos cosas.

Si necesitáis ayuda para denunciar lo ocurrido a un adulto pero este no puede ayudaros, ¿qué debéis hacer? («Encontrar a otro adulto al que denunciarlo»). Sé que denunciar no siempre es fácil. Los expertos dicen que los estudiantes a menudo solo denuncian las cosas una vez. Así que quiero deciros lo siguiente: seguid denunciando hasta que encontréis un adulto que realmente os ayude.

¿Podéis decirme algún adulto de la escuela en cuya ayuda podéis confiar? (Diferentes respuestas). Hay muchos adultos aquí con los que podéis hablar si necesitáis ayuda.

Ahora vamos a practicar el rechazo y la denuncia de cosas que no queremos ver, que nos afectan o nos dan miedo.

Actividad



Materiales necesarios:

- Situaciones (siguiente página)
- Una hoja de papel con la palabra «Rechazo»
- Otra hoja de papel con la palabra «Denuncia»

1. Coloca las dos señales en zonas opuestas de la sala.

2. Escoge una situación de la lista y léela a la clase, o crea una situación diferente que resulte relevante.

3. Pide a los estudiantes que piensen si rechazarían la situación por sí mismos o si denunciarían lo ocurrido a un adulto y pedirían ayuda.

4. Haz que los estudiantes se sitúen en el lado del aula que se corresponda con lo que harían.

5. Haz que cada grupo debata lo que dirían o harían al rechazar o denunciar algo y por qué.

6. Pide que un estudiante de cada grupo muestre el rechazo y la denuncia.

7. Repite con otra situación, según el tiempo que tengas.

Continúa en la página siguiente →

Situaciones

Situación 1: Un amigo sigue usando lenguaje malsonante en los chats.

Situación 2: Sigues viendo comentarios machistas en un hilo de comentarios.

Situación 3: Alguien hace bromas sobre una foto en la que sales.

Situación 4: Alguien dice algo muy racista sobre ti.

Situación 5: Alguien os pide que le envíes una fotografía desnudo.

Situación 6: Ves una publicación en la que dicen que alguien va a llevar una pistola al colegio.

Conclusión

Puede que veáis cosas en Internet que simplemente dan miedo, como que alguien va a hacer algo que puede ser dañino para sí mismo o para otra persona. En estas situaciones, contádselo a un adulto de inmediato para que pueda asegurarse de que todos estéis a salvo.

Si tienes dudas, pregunta: Lección 5.1

Qué hacer cuando ves cosas ofensivas en la pantalla

Los estudiantes practican qué hacer la próxima vez que vean o escuchen algo desagradable en un vídeo, un juego en Internet o un programa de televisión.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Entender** que no pasa nada por sentir miedo o tristeza cuando se ve algo que nos afecta en una pantalla (o fuera de ella).
- ✓ **Saber** que pueden negarse a ver cosas desagradables en un programa, juego o vídeo.
- ✓ **Entender** cómo rechazar contenido desagradable.
- ✓ **Identificar** con quién pueden hablar si ven algo desagradable.

Hablemos



Decidme algunas de vuestras series de televisión y vídeos de Internet favoritos. [*Pide voluntarios para que compartan sus ideas.*] ¿Por qué os gustan estas series? («Son divertidas», «Tienen mucha acción, aventura, etc.»). ¿Qué emociones sentís cuando las veis? («Felicidad», «Entusiasmo»).

Normalmente nos **gusta** ver series de televisión y vídeos porque son entretenidos, ¿no? ¿Quién sabe lo que significa la palabra «entretenido»? [*Pide voluntarios para que compartan sus ideas.*]

Cuando una serie es entretenida, hace que os sintáis bien y disfrutéis viéndola. Quizá a veces os haga reír u os haga relajarnos, quizá porque estáis descubriendo algo nuevo o superemocionante y os morís de ganas de ver qué pasa después.

Pero a veces las series quizá **no** sean tan entretenidas porque hay personas o animales que salen heridos, alguien es realmente desagradable o da miedo o quizá algo os haga sentir nerviosos o tristes. ¿Alguien puede decirme un vídeo o serie que pensaran que no era entretenida y por qué? [*Pide voluntarios para que compartan sus ideas.*]

Hoy vamos a practicar lo que podéis hacer la próxima vez que veáis o escuchéis algo que os desagrade en televisión o en Internet.

- Si estáis viendo una serie o un vídeo vosotros solos y veis o escucháis algo que os hace sentir mal, podéis apagarlo. [*Escribe «Apagarlo» en la pizarra.*]
- Si seguís afectados después de haberlo apagado, buscad a un adulto de confianza con el que podáis hablar sobre lo que visteis y cómo os ha hecho sentir [*Escribe «Hablar con un adulto de confianza» en la pizarra.*]
- ¿Qué adultos de confianza tenéis con los que podáis hablar? [*Escribe las ideas de los estudiantes bajo «Adulto de confianza» en la pizarra.*] (Posibles respuestas: mamá, papá, tutor, profesor, etc.).
- Si estáis viendo una serie o un vídeo de Internet con amigos o familia y veis o escucháis algo que os hace sentir mal, podéis expresarlo y contar cómo os sentís. [*Escribe «Expresarlo» en la pizarra.*]
- Por ejemplo, podríais decir «Esta serie da miedo. Vamos a ver otra cosa». ¿Qué otras cosas podríais decir? [*Escribe las ideas de los estudiantes en la pizarra bajo «Expresarse».*] (Posibles respuestas: «No quiero ver esto porque me hace sentir mal», «Vamos a ver otra cosa que nos guste a los dos»).

Continúa en la página siguiente →

Si os pronunciáis y alguien sigue enseñándoos cosas que no os gustan, siempre podéis ir de allí y contárselo a un adulto de confianza.

Actividad



Practiquemos cómo expresarnos al ver o escuchar algo que os molesta en televisión o en un juego o vídeo y hablar con un adulto de confianza. *[Ayuda a los estudiantes a ponerse por parejas.]*

Voy a leer una situación y, por turnos, practicaréis con vuestro compañero lo que haríais en este caso. Hagamos el primero juntos.

Escoge una situación de la siguiente lista y haz que los estudiantes trabajen con su compañero para decidir cómo responderían. Después de unos minutos, pide voluntarios para que compartan sus ideas. Continúa trabajando las situaciones hasta que el tiempo lo permita.

Situaciones

Situación 1: Estás viendo un vídeo en Internet con un familiar. La persona en el vídeo está diciendo palabrotas y cosas desagradables que no te gustan. Decides pronunciarte. ¿Qué dices? [Gírate y dile a tu compañero lo que dirías].

Situación 2: Estás viendo una nueva serie de televisión tú solo. Estás a mitad del primer capítulo cuando ocurre algo que da mucho miedo. ¡AAAHHH! No puedes sacártelo de la cabeza, y ahora estás convencido de que te acabará pasando a ti. Decides apagar la serie y contárselo a un adulto de confianza. [Gírate y cuéntale al compañero a quién se lo dirías y qué dirías].

Situación 3: Estás viendo vídeos en Internet con tus amigos. Un amigo muestra un vídeo en el que sale gente desnuda. Te sientes incómodo. No sabes cómo se sienten tus amigos, pero no quieres seguir viendo el vídeo. Decides pronunciarte. [Gírate y dile a tu compañero lo que dirías].

Situación 4: Estás jugando a un juego multijugador en Internet cuando ves a un jugador que está intentando estropear intencionadamente lo que están haciendo los demás. Alguien le dice que pare y él se ríe. [Gírate y dile a tu compañero lo que dirías].

Situación 5: Tus primos están jugando a juegos de disparar. Hay mucha gente herida. Les pides que jueguen a otra cosa, pero te ignoran. [Gírate y dile a tu compañero lo que dirías].

Situación 6: Estás en casa de un amigo y escuchas una historia en las noticias de la tele que te hace sentir muy triste. Cuando llegas a casa, decides contárselo a un adulto de confianza. [Gírate y cuéntale al compañero a quién se lo dirías y qué dirías].

Conclusión

Si un juego, un vídeo o una serie de TV te hace sentir mal, no pasa nada por dejar de verlo. Ahora sabéis que:

- Si estáis solos, podéis apagarlo.
- Si seguís sintiándoos mal, podéis hablar con un adulto de confianza.
- Si alguien os lo enseña, podéis expresaros y decir cómo os sentís.
- Si os expresáis y siguen enseñándooslo, simplemente podéis ir y contárselo a una persona de confianza.

Si tienes dudas, pregunta: Lección 5.2

Gestionar el comportamiento ofensivo en Internet

Los estudiantes aprenden que el comportamiento, ya sea amable o desagradable, solo es eso, comportamiento, tanto en la vida real como en Internet. Exploran formas de gestionar los comportamientos desagradables para así evitar prolongar el problema y que el conflicto se avive.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Reconocer** cómo el comportamiento agresivo en Internet puede traducirse en conflictos en el colegio.
- ✓ **Identificar** formas de evitar que los conflictos se aviven en Internet.

Hablemos



¿Por qué razones la gente actúa de forma desagradable con los demás en Internet? («Cotilleos», «Falta de respeto», «Malos entendidos», «Ser desagradable»).

La gente puede meterse en conflictos en Internet por diversos motivos. Podemos evitar muchas situaciones desagradables simplemente tratando de mostrar amabilidad con los demás, no solo involucrándonos. A veces es la continuación de algo que empezó ya en el colegio. No obstante, en otras ocasiones la gente dice o hace cosas desagradables porque sí. Chasquead los dedos si habéis visto o escuchado a alguien haciendo alguna de estas cosas desagradables: [*Anota los chasquidos*].

- Publicar comentarios desagradables en fotos o vídeos
- Difundir cotilleos o mentiras sobre otra persona
- Fingir ser otra persona para meterla en problemas
- Insultar
- Usar lenguaje racista u homófobo

Levantad la mano si alguien ha sido desagradable con **vosotros** en Internet. [*Anota el número de manos*].

- ¿Cómo os sentiríais si alguien os dijera o hiciera algo desagradable en Internet? («Enfadado», «Furioso», «Triste», «Molesto»).
- ¿Creéis que os sentiríais tentados a responderle de la misma forma? («Sí», «No»).

Es natural sentirse enfadado cuando se piensa que alguien está haciendo algo malintencionado. La necesidad de contestarles mal puede ser muy fuerte. Pensad en las consecuencias que podría tener contestarle mal a alguien. [*Da tiempo a los estudiantes para que piensen*]. Giraos y contadle al vecino vuestras ideas. [*Después de un minuto, pide a algunos estudiantes al azar que lo compartan*]. («Empezar una gran pelea», «Conflicto», «Involucrar a muchas personas», «Meterme en problemas»).

Responder al comportamiento desagradable con otro comportamiento desagradable es una forma común de iniciar o continuar conflictos en Internet. ¿De qué otras formas podéis responder al comportamiento desagradable que no generen conflicto? («Ignorarlo», «Decirle a la persona que pare», «Bloquear o eliminar a la persona»).

Continúa en la página siguiente →

Cuando estamos enfadados o afectados, puede ser fácil decirle o hacerle algo desagradable a la otra persona. Es importante calmarnos antes de hacer nada. Una estrategia para calmarse es hacer algunas respiraciones profundas y lentas.

Haz que la clase practique la respiración lenta y profunda.

¿Qué otras estrategias habéis utilizado para calmaros cuando estáis enfadados o afectados? («Contar hacia atrás», «Decirme a mí mismo que no me preocupe», «Pensar en algo feliz»).

¿Cómo os sentiríais si vierais a alguien siendo desagradable con otra persona en Internet? («Furioso», «Preocupado de que pueda pasarme a mí», «Molesto», «Entretenido»).

- Cuando las personas que son testigo de comportamientos desagradables no dicen nada, se ríen o se unen, ¿qué ocurre? («Están animando a que continúe el comportamiento desagradable», «Están haciendo que la gente no se sienta bienvenida», «Están siendo desagradables también»).
- Cuando la gente planta cara al comportamiento desagradable, ¿qué ocurre? («La gente se dará cuenta de que no está bien», «La gente será más amable y respetuosa»).

Chasquead los dedos si alguna vez habéis ayudado a alguien que estuviera recibiendo un trato desagradable. [Anota el número de chasquidos. Pide que algunos estudiantes compartan sus historias sobre ayudar a los demás] ¿Qué sentís al ayudar a otra persona? («Me siento bien»).

¿Qué debéis hacer si no os sentís cómodos o seguros plantando cara al comportamiento desagradable que habéis visto? («Que un adulto me ayude»).

Ahora vamos a practicar formas de responder al comportamiento desagradable que vemos en Internet.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Gestionar el comportamiento ofensivo en Internet» (una por grupo de 3-4 estudiantes)

1. Haz que los estudiantes se coloquen en grupos de 3-4 y da a cada grupo una hoja de trabajo.

2. Haz que cada grupo complete la Sección A de la hoja de trabajo.

3. Haz que los grupos intercambien las hojas de trabajo.

4. Haz que cada grupo complete la Sección B de la nueva hoja de trabajo.

5. Llama a cada grupo para que le cuente a la clase lo que han escrito.

Conclusión

Cuando os enfrentáis a comportamientos desagradables en Internet, es importante responder adecuadamente. Si tratáis de responder contraatacando con comportamientos desagradables, podéis iniciar un conflicto o hacer que algo que comenzó en el colegio empeore, ya sea en Internet o en el propio colegio. Si os tomáis un momento para calmaros y luego respondéis de otra forma, podéis evitar un conflicto.

Si alguien **sigue comportándose** de forma desagradable con vosotros y no sabéis cómo hacer que pare, debéis pedir ayuda a un adulto.

Gestionar el comportamiento ofensivo en Internet

Sección A

Escribe una situación en la que podrías encontrarte cuando alguien está siendo desagradable en Internet.

Sección B

¿Cómo responderías si te ocurriera a ti?

¿Por qué responderías de esta forma?

¿Cómo responderías si vieras que esto le ocurre a otra persona?

¿Por qué responderías de esta forma?

Si tienes dudas, pregunta: Lección 6:

Cuándo pedir ayuda

Un consejo que se repite a lo largo de estas lecciones es: si los estudiantes encuentran algo que les hace sentir incómodos o algo peor, animálos a que lo denuncien, a que sean valientes y lo hablen con alguien de confianza que les pueda ayudar, por ejemplo, contigo, con el director o con sus padres. Si bien los estudiantes deberían captar esta idea en cualquiera de las lecciones, a fin de que no haya dudas, incluimos una sesión para comentar en clase centrada específicamente en la idea de «si tienes dudas, pregunta». A continuación, encontrarás una lista de situaciones en las que hablar al respecto puede ser muy beneficioso.

Notas importantes para profesores:

1. De forma implícita o explícita, se ha enseñado a los niños durante tantas generaciones a no «delatar» que esta enseñanza se convirtió en una norma social. Los expertos en prevención del bullying se esfuerzan para ayudar a los niños a comprender la diferencia entre «delatar» y pedir ayuda. Ayuda a los estudiantes a comprender que existe una gran diferencia entre «delatar» a otra persona y buscar ayuda para hacer frente a situaciones hirientes en Internet. Se trata de pedir ayuda para ellos mismos u otros compañeros cuando alguien les hace daño.
2. Si promueves la comunicación abierta en clase y les recuerdas a los estudiantes que pueden acudir a ti si necesitan apoyo, los incentivas a actuar y a usar los métodos apropiados para denunciar.
3. En el siguiente análisis, cada vez que un estudiante comparta una experiencia en la que le pidió ayuda a un adulto, asegúrate de transmitirle a toda la clase que deben sentirse orgullosos de sí mismos y valientes por haber actuado, en especial porque lo están contando frente a los compañeros.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Reconocer** que buscar ayuda para sí mismos o para otros es un signo de fortaleza.
- ✓ **Pensar juntos en voz alta** sobre aquellas situaciones en las que hablar al respecto puede ser muy beneficioso.

Hablemos



Aquí hay una lista completa de situaciones que podrías encontrar en línea. Es posible que no las leamos todas porque prefiero que levantéis la mano si algún punto de la lista os recuerda alguna otra experiencia propia. En ese caso, me gustaría que me contarais qué hicisteis al respecto para que lo hablemos entre todos.

Actividad



Materiales necesarios:

- Folleto (seleccionado en base al curso, uno por estudiante):
 - Situaciones para 2º - 3º
 - Situaciones para 4º - 6º

Mirad las situaciones siguientes para completar la actividad.

Nota para líderes escolares: contar con un panel de estudiantes o un grupo de líderes escolares (o un instituto de secundaria en tu distrito) que hagan de mentores para los estudiantes más jóvenes sobre situaciones en Internet como esta puede ser una manera muy eficaz de enseñar, implicar y empoderar a los estudiantes más jóvenes. Si ya existe un panel o un grupo de orientación entre compañeros en tu colegio, pide a los orientadores que realicen la actividad de las situaciones anteriores junto con los estudiantes más jóvenes y compartan sus propias experiencias.

Conclusión

Aunque a veces no lo **parezca**, ser capaz de pedir ayuda cuando no sabes qué hacer es una actitud valiente. Si lo haces para ayudar a alguien a recuperarse de una situación hiriente o para impedir que se produzca el daño, es una actitud inteligente y muy valiente.

Situaciones para 2º - 3º

- 1. Leed la lista en silencio.** Mientras lo hacéis, pensad si alguna de las situaciones os ha ocurrido a vosotros, si quisisteis pedir ayuda a un adulto en algún momento y si lo hicisteis.
- 2. Levantad la mano** si queréis contarnos lo que hicisteis (o lo que no hicisteis) y por qué. Si otro compañero ya ha elegido la situación de la que queréis hablar, podéis pensar en otra.
- 3. Hablemos sobre esas situaciones.**

Situaciones

Situación 1: Necesitas ayuda para recordar una contraseña. [Pide a un padre o a un familiar mayor que te ayude con los pasos para crear una nueva].

Situación 2: A otro jugador le gusta mucho tu skin y se ofrece a pagarte dinero por ella, ¿cómo decides qué hacer?

Situación 3: Ves un comportamiento realmente desagradable en un vídeo y no estás seguro de qué hacer al respecto.

Situación 4: Otro jugador te pregunta qué edad tienes y dónde vives, ¿se lo dices?

Situación 5: Un amigo te muestra un vídeo realmente violento; alguien sale herido. ¿Qué haces?

Situación 6: Quieres hacer algo al respecto de un comentario que has visto en Internet y que es muy desagradable. ¿Qué haces?

Situación 7: Alguien en el patio empieza a reírse de otro niño porque no tiene teléfono y el niño está muy triste. ¿Qué haces al respecto?

Situación 8: Estás viendo un vídeo con personajes de dibujos y de repente algo horripilante salta en la pantalla a mitad de reproducción.

Situaciones para 4º - 6º

- 1. Leed la lista en silencio.** Mientras lo hacéis, pensad si alguna de las situaciones os ha ocurrido a vosotros, si quisisteis pedir ayuda a un adulto en algún momento y si lo hicisteis.
- 2. Levantad la mano** si queréis contarnos lo que hicisteis (o lo que no hicisteis) y por qué. Si otro compañero ya ha elegido la situación de la que queréis hablar, podéis pensar en otra.
- 3. Hablemos sobre esas situaciones.**

Situaciones

Situación 1: Tienes la sensación de que alguien ha hackeado tu cuenta. ¿Qué puedes hacer para hacerte de nuevo con el control? [Ir a la sección de Ayuda de la app o del sitio y llevar a cabo los pasos que indican para demostrar que eres el propietario, luego iniciar sesión y cambiar la contraseña; no compartirla con nadie que no sean tus padres].

Situación 2: No estás seguro de si un contenido era en realidad una estafa y piensas que has caído en una.

Situación 3: Otro jugador de un videojuego te pregunta cosas que no tienen nada que ver con el juego y te resulta un poco espeluznante, ¿le respondes?

Situación 4: Escuchas comentarios racistas en el chat de un juego.

Situación 5: Te preocupa haber compartido contenido en Internet que tal vez no deberías haber publicado (cuenta qué compartiste solo si no te incomoda; si prefieres no decirlo, cuenta lo que hiciste al respecto).

Situación 6: Viste a alguien amenazar a otra persona con intención de pelearse o hacerle daño.

Situación 7: Alguien está publicando cosas muy malas sobre sí mismo en Internet y te preocupas por esa persona.

Si tienes dudas, pregunta: Lección 7:

Denuncia también en Internet

Usando un dispositivo del colegio para saber dónde denunciar contenido y comportamientos inapropiados en las apps, la clase analiza distintos tipos de contenido, decide si debe denunciarlo y explica por qué.

Objetivos para los estudiantes



- ✓ **Conocer** las normas de la comunidad o los términos de uso de las app y los servicios.
- ✓ **Conocer** las herramientas en línea para denunciar casos de abuso.
- ✓ **Valorar** cuándo usarlas.
- ✓ **Hablar sobre** los motivos y los momentos para denunciar abusos.

Hablemos



Al encontrar actitudes crueles o contenidos inapropiados en Internet, cada persona puede adoptar diferentes posturas. En la última actividad, analizamos la más importante: hablarlo con un adulto de confianza. Eso puede ayudar a decidir las mejores formas de ayudar. Otra medida es denunciar ante la app o el servicio donde los viste, lo que puede ayudar a que se borre el contenido. Es importante familiarizarse con los términos de uso o las normas de la comunidad de las app y usar sus herramientas de denuncia.

Los estudiantes deben adquirir la costumbre de hacer una captura de pantalla de la conversación o la actividad dañina o sospechosa **antes** de usar las herramientas para bloquear y denunciar, ya que estas podrían impedir que se registre la actividad. De ese modo, los adultos de confianza podrán **ver** lo que ocurrió y ayudar a resolver la situación.

Actividad



Materiales necesarios:

- Hoja de trabajo: «Denuncia también en Internet» (una por estudiante)

1. Buscar las normas de la comunidad. Coge todos los dispositivos a los que tenga acceso tu clase. Si hay muchos, divide la clase en grupos. Juntos, encontrad los términos de servicio en al menos tres cuentas relacionadas con el colegio y buscad la norma sobre acoso o bullying.

2. Averigüad cómo denunciar un problema. Entre todos, encontrad las herramientas para denunciar contenidos o comportamientos inapropiados dentro de al menos tres cuentas vinculadas con el colegio. (Si hay solo un dispositivo u ordenador en el aula, indícales a los grupos que se turnen para ver la pantalla).

3. Leed las situaciones. Después de volver a su sitio, los estudiantes leen las situaciones en la hoja de trabajo de la página siguiente.

4. ¿Lo denunciaríais? Pide a los estudiantes que levanten la mano si denunciarían el contenido. A continuación, pídeles que levanten la mano si no lo denunciarían.

5. ¿Por qué? Pide a uno de los estudiantes que lo denunciaría que explique a la clase por qué, y repite el proceso con un estudiante que no lo denunciaría.

Nota: suele haber más de una respuesta o enfoque correctos. Asegúrate de aclarar esto antes de comenzar el análisis en clase.

Conclusión

La mayoría de las apps y los servicios cuentan con herramientas para denunciar o bloquear contenido inapropiado. Al usarlas, podemos beneficiar a las personas involucradas, a la comunidad y a las plataformas en sí. Antes de bloquear o denunciar contenido inapropiado, lo mejor es hacer una captura de pantalla para guardar un registro de la situación.

Denuncia también en Internet

Lee cada situación y levanta la mano si la denunciarías en la app o en el servicio donde ocurrió. Pide que levante la mano un estudiante que la denunciaría y un estudiante que no. A continuación, deben explicar su decisión, y la clase debe analizar sus elecciones. (Es importante que todos sepan que no suele haber solo una opción correcta, por lo que hablar de ello es siempre muy útil. Nadie debería sentirse mal por lo que deciden hacer. Incluso los adultos dudan a veces de cómo o cuándo denunciar).

Situación 1

Un estudiante publica una foto de grupo en una cuenta pública, pero no te gusta cómo sales. ¿Denunciarías la foto? Si sabes quién la publicó, ¿hablarías con la persona y le pedirías que la quitara? ¿Cómo puedes responder?

Situación 2

Alguien crea una cuenta falsa de un estudiante que conoces con su nombre y su foto de perfil. Dibujan un bigote y otros rasgos faciales raros en la foto, y convierten la foto en un meme gracioso. ¿Denunciarías la cuenta?

Situación 3

Están publicando muchos comentarios crueles sobre un estudiante de tu colegio y tú sospechas de una persona en particular. ¿Denunciarías esos comentarios o no? En caso afirmativo, ¿cómo?

Situación 4

Un estudiante crea una cuenta usando el nombre de tu colegio como nombre de usuario y publica fotos de los alumnos con comentarios de los que se entera todo el mundo. Algunos son comentarios crueles sobre los estudiantes y otros son halagos. ¿Denuncias los comentarios crueles, toda la cuenta o ambos?

Situación 5

Una noche, te das cuenta de que un estudiante comentó en Internet que iba a pelearse con un compañero en la cafetería al día siguiente. ¿Denuncias ese comentario en Internet? ¿Se lo cuentas a un profesor o al director a la mañana siguiente? ¿Las dos?

Situación 6

Estás mirando un vídeo de dibujos animados y aparece un contenido que sin duda no es apropiado para niños y te incomoda. ¿Lo denuncias?

Situación 7

Estás jugando a un juego en Internet con amigos y un desconocido empieza a chatear contigo. No tiene una actitud grosera o inapropiada, pero no lo conoces. ¿Ignoras o denuncias a esa persona?

