

GUÍA DE APLICACIÓN DEL KIT DE HERRAMIENTAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CyberAdventure – Promoción de la seguridad online a través del juego,
un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus+,
bajo la Actividad Clave 2 – Cooperación para la innovación y
las buenas prácticas en la educación escolar.

Proyecto nº. 2019-1- UK01-KA201- 061381

*Este proyecto ha sido financiado con apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación
[Comunicación] refleja únicamente las opiniones del autor, y la comisión no puede ser hecha
responsable del uso del contenido en este documento.*

Extracto

La “Guía de Aplicación del Kit de Herramientas” es un producto significativo del Proyecto CyberAdventure. The objetivo principal del proyecto es el diseño y aplicación de un juego de ordenador innovador para la educación digital de los niños (7-12 años) que pueda ser fácilmente aplicado en contextos educativos formales, no formales e informales. Este producto ha sido informado por el resultado de una amplia revisión literaria cuyo objetivo ha sido identificar las competencias más significativas para la Educación en Cyber Seguridad, para permitir al consorcio elegir aquellas habilidades que mejor pueden ser desarrolladas a través del producto final (juegos).

Durante las dos primeras reuniones, los miembros intercambiaron información e ideas respecto a este asunto. El borrador de esta guía fue recopilado junto a contribuciones de SATRO y los compañeros escolares y compartido con dichos compañeros para ser revisadas y proponer nuevas ideas y modificaciones. Algunos de los miembros del consorcio adoptaron el papel de revisión crítica para asegurarla calidad del producto.

Este producto (Producto 01/A6) comprende siete secciones. Después de la introducción un trasfondo teórico es brevemente introducido, para que este documento sirva como un recurso independiente (todos los términos y asuntos son explicados de forma más extensa en el Marco de trabajo para las Competencias Clave en Cyber Seguridad (Producto 01-A1)) creado por el consorcio. A continuación, el juego es descrito brevemente. Se entrega un manual del juego (Producto 01/A5). En la siguiente sección se explican las formas de trabajar e integrar este juego en el aula. Se proponen tres formas. A esto le sigue una descripción detallada de las Misiones de Juego de CyberAdventure, con algunas sugerencias de actividades de ampliación. A continuación se incluye un Glosario de términos clave y una lista de recursos externos valiosos. Finalmente, los apéndices aportan una plantilla para programar lecciones completas, incluyendo la utilización del juego y algunos ejemplos de programación.

Reconocimientos

Queremos reconocer el apoyo y financiación aportados por la Comisión Europea para este proyecto.

Además, queremos reconocer y agradecer la contribución de los miembros del equipo del proyecto CyberAdventure:

O1/A6 – Guía de Aplicación

Autores Principales

Vladlena Benson	AST	
Masha Garibyan	AST	
Anne Edward	SATRO	
Carl Webb	SATRO	
Lolita Zagurskaitė	KMM	
Kristina Šatkutė	KMM	
Nuria Olga León Tobajas	CEIPSO	
María José Rivera Toimil	CEIPSO	
Augusto Nkoni	CEIPSO	
Alexandru Carpov Rogojinaru	CEIPSO	
Gonçalo Meireles	ADVANCIS	

Materiales Visuales

Cristiana Neves	BOON	
-----------------	------	--

Revisión



Índice

Índice

Extracto	2
O1/A6 – Guía de Aplicación	3
Índice	4
Introducción	6
Marco Teórico	7
Descripción del juego.....	15
Aprovechando el juego de Cyberadventure para enseñar	15
El juego como introducción a conceptos, nociones y literatura sobre ciberseguridad	15
El juego como herramienta de enseñanza en el aula para la enseñanza paralela de conceptos y juegos sobre ciberseguridad	16
El juego como herramienta de retroalimentación-evaluación	16
Estructura de CyberAdventure	17
Introducción al juego	17
Instrucciones del juego	17
Misión 1. Lo que haces o dices afecta a otros (y a ti)	19
Misión 2. El contenido online no es siempre adecuado usarlo.	20
Misión 3. Lo que publicas en la red puede no irse nunca.....	21
Misión 4. Tu información digital puede ser robada	22
Misión 5. Algunos contenidos de la red pueden estar haciéndote daño.	24
Misión 6. Demasiado internet puede tener malas consecuencias	25
Insignia: Protección.....	25
Misión 7. No todo lo que lees online es verdad o certero.....	28
Misión 8. Las personas con las que contactas en Internet pueden no ser quienes crees que son en la vida real.....	30
Glosario	31
Recursos externos útiles	34
Recursos específicos del tema	34
<i>Recursos específicos por países</i>	35



Plantilla de una unidad didáctica..... 37

Unidad didáctica de muestra..... 38

Misión 1 Unidad didáctica..... 38

Misión 2- Plan de las sesiones..... 41

Misión 3. Plan de sesiones 43

Misión 4 Plan de sesiones..... 45



Introducción

El objetivo del proyecto CyberAdventure es crear un juego de ordenador educativo para la formación en Seguridad Online de niños de entre 7 y 12 años - Cyber Adventure Game.

El objetivo de este proyecto es incrementar la concienciación de los niños frente a los riesgos del uso de internet y promover la responsabilidad en el comportamiento online. Es importante porque:

- Los niños tienen acceso habitual a internet desde edades tempranas y son especialmente vulnerables a las malas conductas y otros riesgos;
- Se requiere que profesores (y padres) tengan un papel más prominente para enseñar a dichos niños a defenderse a sí mismos de las malas conductas y promover un comportamiento responsable;
- Hay evidencia de que los educadores carecen de las competencias y herramientas para involucrarse en la educación en seguridad online de sus alumnos.

Un juego puede ser una herramienta fácil de usar y divertida, capaz de comprometer a alumnos y maestros con un tema tan importante como la seguridad online y aportar un contexto simulado en el que los niños puedan experimentar/comprender las consecuencias de las malas conductas y otros riesgos sin ser expuestos a riesgo/daños reales.

Esta guía de aplicación pretende funcionar como complemento para el educador que desea familiarizarse rápidamente con el proyecto, el juego y los asuntos correspondientes para integrar el juego en la práctica educativa sin la necesidad de un entrenamiento o investigación que requieran una gran inversión de tiempo. Además de un resumen rápido del trasfondo del proyecto, esta guía describe cómo el juego puede ser utilizado con propósitos educativos, expandiéndose a través de todo el currículum. También se presentan programaciones educativas en un formato único, ayudando así a los educadores con prácticas educativas listas para implementar.

Marco Teórico

El *Marco Teórico para las Competencias Clave en Ciberseguridad* es el primer producto significativo del proyecto CyberAdventure. Este producto es el resultado de una investigación bibliográfica cuyo objetivo es identificar las competencias más significativas para la educación en Ciberseguridad, permitiendo al consorcio elegir aquellas que puedan ser tratadas de la mejor forma posible a través del producto final (CyberAdventure game).

Durante la reunión inicial los socios intercambiaron información e ideas respecto a este asunto. La Universidad de Aston, como socio principal de dicha tarea, asumió la responsabilidad de guiar la revisión bibliográfica para definir la terminología necesaria, pero también para comprobar el estado del arte de la educación en ciberseguridad en la UE e intentar proponer un marco teórico para las competencias clave. Todos los socios contribuyeron con datos e información acerca de las herramientas de referencia para cuantificar dichas competencias.

Se identificaron ocho áreas principales del conocimiento:



Basado en la investigación realizada y las convenciones actuales para definir competencias ICT, se siguió la tendencia de separar competencias en tres categorías constituyentes: conocimiento, habilidades y actitudes. Los últimos informes publicados por Eurydice¹ "The Education for a Connected World Framework (The UK Council for Internet Safety, 2018) " y otros trabajos revisados en el marco teórico coinciden en ofrecer una revisión completa acerca de lo que debería incluir una Cyber Educación para las edades del grupo designado como objetivo (7-12 años).

¹ Eurydice. Available at: <https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/>

De este modo, las actividades diseñadas deberían ser de naturaleza original, realista y experimental. La tabla 1 presenta las competencias clave que deberían ser tratadas en educación primaria.

Tabla 1: Marco teórico de las competencias de CyberAdventure

Conocimiento	Habilidades	Actitudes
Autoimagen e identidad Explorar las diferencias entre identidad real y digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconciencia • La configuración de las identidades en línea y el impacto de los medios de comunicación en el género y los estereotipos • Vías eficaces de información y apoyo. • Impacto de las tecnologías en línea en la autoimagen y el comportamiento. • Capacidad para explicar qué se entiende por el término "identidad". 	Experiencia de tener y gestionar una reputación digital
Relaciones Online Explorar cómo la tecnología moldea los estilos de comunicación e identificar estrategias para las relaciones positivas en las comunidades en línea. Oportunidades para debatir sobre las relaciones y los comportamientos que pueden provocar daños y cómo la interacción positiva en línea puede potenciar y amplificar la opinión individual.	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para describir las diferentes maneras en las que las personas que tienen gustos e intereses similares pueden reunirse en línea. • Utilizar formas de comunicación específicas de la tecnología (por ejemplo, emojis, acrónimos, lenguaje de texto). • Comprender los riesgos de la comunicación en línea con desconocidos. • Capacidad para explicar por qué hay que tener cuidado en quién se puede confiar en Internet y qué información se les puede confiar. • Entender cómo se pueden herir los sentimientos propios y ajenos por lo que se dice o escribe en Internet • Conocimiento de las estrategias para vivir experiencias seguras y divertidas en una serie de entornos sociales en línea. • Comprender cómo ser respetuoso con los demás en línea. • Conocimiento de las diferentes alternativas para informar de los problemas en línea. 	Perspectiva de cómo se forman, mantienen y terminan las relaciones en línea de manera diferente a cómo se hace en la vida real.

<p>Reputación Online Explorar el concepto de reputación en línea y cómo otros pueden utilizar dicha información para juzgar. Oportunidades de desarrollar estrategias para gestionar eficazmente los contenidos digitales personales y aprovechar la capacidad de la tecnología para crear perfiles positivos eficaces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las formas en las que parte de la información en línea sobre uno mismo podría haber sido creada, copiada o compartida por otros. • Posibilidad de buscar información sobre uno mismo u otro individuo en línea y crear un resumen de la información encontrada. • Capacidad para describir las formas en que la información sobre las personas en línea puede ser utilizada por otros para hacer juicios sobre un individuo. 	<p>Los alumnos se convertirán en lectores críticos.</p>
<p>Acoso online Explorar el acoso y otras agresiones online y cómo la tecnología influye en este tema. Estrategias de denuncia e intervención eficaces. Consideración de cómo el acoso y otros comportamientos agresivos se relacionan con la legislación vigente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entender el concepto de acoso. • Normas sobre cómo comportarse online y cómo seguirlas. • Tener la capacidad de identificar algunas tecnologías online en las que pueden darse situaciones de acoso. • Tener la capacidad para describir formas en las que la gente puede sufrir acoso a través de diferentes medios (por ejemplo, imágenes, vídeo, texto o chats). • Comprender la necesidad de pensar cuidadosamente en cómo el contenido propio puede afectar a los demás, sus sentimientos y cómo puede afectar a lo que los demás sienten por ellos. • Tener la capacidad de reconocer cuando alguien está molesto, dañado o enfadado online. • Conocer cómo bloquear a usuarios abusivos. • Tener la capacidad de reportar el abuso online en las aplicaciones conocidas. • Conocer los servicios de ayuda en línea y cómo expresarse en caso de necesitar su ayuda Knowledge of the helpline services and what to say and do if their help was needed (por ejemplo: fundación ANAR). • Tener la capacidad de recopilar pruebas del acoso. (por ejemplo capturas de pantalla, URL, perfiles). • Capacidad para identificar las formas de informar de las preocupaciones tanto en la escuela como en casa sobre el acoso online. 	<p>El impacto de estar online para la salud mental de los jóvenes</p>

<p>Gestionar la información online Explorar cómo la información online es encontrada, visionada e interpretada. .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de usar frases clave en motores de búsqueda.. • Ser capaz de explicar que es autocompletar y cómo elegir la mejor sugerencia. • Ser capaz de buscar información dentro de un amplio uso de tecnologías (por ejemplo. redes sociales, bancos de imágenes, webs de vídeos). • Entender algunos de los métodos que se usan para persuadir a los usuarios para comprar cosas online (por ejemplo; anuncios de ofertas; compras in-app, anuncios intrusivos) y poder reconocer algunos cuando aparecen online. • Entender que algunas de las personas que "conoces online" (por ejemplo; en redes sociales) pueden ser programas de ordenador fingiendo ser humanos.. • Comprender que aunque muchas personas compartan las mismas opiniones o creencias online no hace que esas opiniones o creencias sean ciertas. • Ser capaz de utilizar ciertas tecnologías de búsqueda. • Ser capaz de evaluar contenido digital y de explicar cómo elegir entre diferentes resultados de búsqueda. • Ser capaz de explicar conceptos clave como: datos, información, hecho, creencia, opinión, verdadero, falso, válido, fiable y evidencia, y diferenciar entre ellos. Comprender qué criterios deben cumplirse para que algo sea un "hecho". • Comprender la diferencia entre la desinformación online (información inexacta distribuida por accidente) y los bulos (información inexacta distribuida deliberadamente y destinada a inducir a error) • Ser capaz de explicar lo que significa "ser escéptico". Ser capaz de dar ejemplos de cuándo y por qué es importante ser "escéptico". • Ser capaz de explicar qué se entiende por "bulo" y por qué hay que pensárselo bien antes de reenviar algo online. 	<p>Experimentar estrategias de búsqueda eficaz, evaluación crítica y publicación ética.</p>
---	--	---

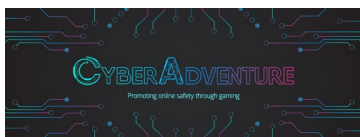
	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de explicar por qué alguna información encontrada online puede no ser honesta, precisa o legal, aunque se encuentre en un gran número de sitios. Ser capaz de evaluar cómo puede ocurrir esto (por ejemplo, el intercambio de información errónea por accidente o a propósito). • Comprensión de cómo funcionan los motores de búsqueda y cómo se seleccionan y clasifican los resultados. • Ser capaz de demostrar las estrategias necesarias para evaluar el contenido digital. • Ser capaz de explicar cómo y por qué algunas personas pueden presentar "opiniones" como "hechos". • Ser capaz de definir los términos "influencia", "manipulación" y "persuasión" y explicar cómo uno puede encontrarlos online (por ejemplo, la publicidad y la "segmentación de anuncios") • Ser capaz de demostrar estrategias que me permitan analizar y evaluar la validez de los "hechos" y explicar por qué es importante utilizar estas estrategias. • Ser capaz de identificar, marcar y denunciar los contenidos inapropiados. 	
--	--	--

<p>Salud, bienestar y estilo de vida. Explora el impacto que la tecnología tiene en la salud, el bienestar y el estilo de vida. También incluye la comprensión de los comportamientos y problemas negativos amplificados y sostenidos por las tecnologías online y las estrategias para hacerles frente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender porqué pasar demasiado tiempo utilizando la tecnología puede tener a veces un impacto negativo en el individuo. • Ser capaz de identificar los momentos o situaciones en los que puede ser necesario limitar el uso de la tecnología. • Ser capaz de describir las formas en las que la tecnología puede afectar al sueño saludable • Ser capaz de describir algunas estrategias, consejos o sugerencias para conseguir un sueño saludable con respecto al uso de la tecnología. • Ser capaz de describir sistemas comunes para regular contenido según la edad (por ejemplo, PEGI, BBFC, CERO, consejo parental) y describir su propósito. • Ser capaz de evaluar y actuar con diferentes estrategias para limitar el impacto de las tecnologías en la salud propia (por ejemplo, modo nocturno, descansos periódicos, postura corporal adecuada, sueño y ejercicio). • Entender la importancia de auto-regular el uso personal de la tecnología. ser capaz de demostrar las estrategias para esto (por ejemplo, monitorizar el tiempo que se pasa online, evitar accidentes). 	<p>Resolución de problemas. Comprender el equilibrio entre el trabajo y la vida privada y las opciones saludables.</p>
--	--	--

<p>Privacidad y seguridad Explorar cómo se puede utilizar, almacenar, procesar y compartir la información personal online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de dar razones por las que sólo debería compartir información con las personas que uno elija y en las que pueda confiar. Saber preguntar a un adulto de confianza si no se está seguro o se siente presionado. • Entender las razones por las que las contraseñas son importantes. • Ser capaz de describir estrategias sencillas para crear y custodiar contraseñas privadas.. • Comprensión de cómo los dispositivos conectados pueden recoger y compartir la información personal con terceros. • Ser capaz de describir estrategias para mantener la privacidad de la información personal, dependiendo del contexto. • Ser capaz de explicar que otros usuarios online pueden hacerse pasar por otras personas, incluidos los propios amigos, y sugerir las razones por las que podrían hacerlo. • Ser capaz de explicar cómo se puede monitorizar el uso de Internet. • Ser capaz de crear y utilizar contraseñas fuertes y seguras. • Comprender que muchas aplicaciones o servicios gratuitos pueden leer y compartir información privada (por ejemplo, amigos, contactos, gustos, imágenes, vídeos, voz, mensajes, geolocalización) con terceros. • Comprender cómo y por qué algunas aplicaciones pueden solicitar o aceptar pagos por contenidos adicionales (por ejemplo, compras dentro de la aplicación) y explicar por qué se debe pedir permiso a un adulto de confianza antes de comprar. • Uso de diferentes contraseñas para una serie de servicios online. • Ser capaz de describir estrategias eficaces para gestionar esas contraseñas (por ejemplo gestores de contraseña, acrónimos, historias). • Saber qué hacer en caso de pérdida o robo de la contraseña. 	<p>Capacidad de utilizar estrategias de comportamiento y técnicas para limitar el impacto en la privacidad y proteger los datos y sistemas para evitar que sean comprometidos.</p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de explicar qué son los permisos de las aplicaciones y dar algunos ejemplos pertenecientes a la tecnología y/o los servicios conocidos. • Ser capaz de describir formas sencillas de aumentar la privacidad en las aplicaciones y servicios que ofrecen ajustes de privacidad. • Ser capaz de describir las formas en que algunos contenidos online se dirigen a las personas para obtener dinero o información de forma ilegal; ser capaz de describir estrategias que me ayuden a identificar dichos contenidos (e.g. timos, phishing). 	
<p>Copyright y propiedad intelectual Exploración del concepto de propiedad de los contenidos online. Estrategias para proteger los contenidos personales y acreditar los derechos de los demás, así como abordar las posibles consecuencias del acceso, la descarga y la distribución ilegal/alegal de contenidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de explicar por qué y cómo copiar el trabajo de otra persona de Internet sin permiso puede causar problemas. • Ser capaz de evaluar y justificar cuándo es aceptable utilizar el trabajo de otros. • Ser capaz de dar ejemplos de contenidos cuya reutilización está permitida. • Ser capaz de demostrar el uso de herramientas de búsqueda para encontrar y acceder a contenidos online que puedan ser reutilizados por otros. • Ser capaz de demostrar cómo hacer referencia y reconocer las fuentes utilizadas de Internet. 	<p>Toma de decisiones éticas.</p>

Más detalles pueden ser encontrados en el Marco Teórico para las Competencias Clave en Ciberseguridad creado por el Consorcio CyberAdventure (<http://www.cyberadventure.eu>).



Descripción del juego

El juego de Cyberadventure está diseñado para tratar objetivos de aprendizaje específicos sobre seguridad en internet y está destinado al grupo de edad entre 7 y 12 años. Ofrece un contexto simulado y significativo en el que los niños, con la ayuda de los educadores o solos, pueden aprender en un ambiente lúdico y seguro sobre los riesgos de internet, el comportamiento adecuado y la precaución necesaria cuando navegan en internet.

En el juego, los jugadores se enfrentan a diferentes situaciones, como ciberacoso, acoso, contenido inapropiado, violación de la protección de datos, etc y actuar apropiadamente para minimizar los riesgos de internet y evitar malos comportamientos.

Aprovechando el juego de Cyberadventure para enseñar

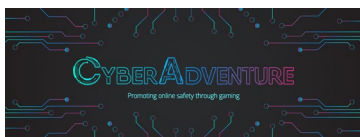
El juego de CyberAdventure puede integrarse en las actividades curriculares y la enseñanza de las escuelas como una herramienta complementaria de enseñanza y evaluación. A continuación, se presentan tres posibles escenarios de uso del juego de CyberAdventure dentro del currículum:

- El juego como introducción a los conceptos, nociones y ciberliteratura sobre ciberseguridad.
- El juego como herramienta de enseñanza en el aula para la enseñanza paralela de conceptos y juegos de ciberseguridad.
- El juego como herramienta de retroalimentación-evaluación.

El juego como introducción a conceptos, nociones y literatura sobre ciberseguridad

Este enfoque de aprovechar el juego se puede utilizar para ejemplificar e iniciar debates sobre todos los conceptos, nociones y cuestiones relacionadas con la alfabetización en seguridad cibernética. Dependiendo de la edad de los estudiantes/jugadores, se pueden debatir diferentes elementos. Por ejemplo, los estudiantes de 7 años generalmente no están familiarizados con la comunicación por Internet y los usos de las redes sociales. Por el contrario, los estudiantes de 12 años utilizan activamente las redes sociales y suben contenido. Así, para este grupo de edad es más adecuado y conveniente tratar temas más complicados, como la reputación online. Este enfoque sigue tres pasos de implementación:

1. Los estudiantes exploran el juego y se les presentan nuevos conocimientos. Dependiendo de su edad, se requiere más o menos facilitación y apoyo por parte del profesor.



2. Discusión grupal que sigue al juego. El profesor apoya la comprensión más profunda de los nuevos conceptos sobre ciberseguridad a través de explicaciones, ejemplos e información adicional.
3. Ejercicios adicionales, fichas y definiciones dadas por el profesor.

El juego como herramienta de enseñanza en el aula para la enseñanza paralela de conceptos y juegos sobre ciberseguridad

Con este enfoque, los estudiantes deben familiarizarse con toda la terminología, los conceptos y las nociones necesarias mientras juegan. Este es un enfoque de múltiples fases en el que se habla de un problema y luego se confronta a través del juego. Este enfoque sigue tres pasos de implementación:

- El maestro presenta debates grupales para despertar el interés de los estudiantes sobre los conceptos de literatura de ciberseguridad.
- El profesor y los alumnos exploran el juego en el aula.
- Se implementan conversaciones grupales al final para definir los conceptos de ciberseguridad que han aprendido.

Por ejemplo, un profesor puede iniciar una conversación sobre el impacto dejado en la red por las redes sociales y cómo se proporciona, explota y, finalmente, se tiene en cuenta. ¿Cómo se las arreglarán los jugadores para recopilar información sobre los beneficios y los daños de cierto comportamiento? ¿Cuáles son los requisitos importantes para su seguridad en la red y por qué? Estos son algunos de los principales temas que pueden surgir en este enfoque...

El juego como herramienta de retroalimentación-evaluación

Con este enfoque, para sacar provecho del juego los estudiantes tienen que estar familiarizados con toda la terminología, los conceptos y las nociones necesarias antes de jugar el juego. Entonces, el juego sirve como herramienta de evaluación para comprobar si los nuevos conocimientos han sido asimilados por los alumnos. Este enfoque es aplicable principalmente en los cursos más elevados del rango de edad del grupo objeto del juego y sigue tres pasos de implementación:

1. En el aula, enseñanza sobre alfabetización en ciberseguridad (definiciones, conceptos, etc.)
2. Los estudiantes utilizan sus nuevos conocimientos para jugar el juego.
3. Los estudiantes pueden jugar el juego en la escuela o en casa y el maestro puede utilizar las experiencias y las dificultades a las que los estudiantes se enfrentan para proporcionar retroalimentación en el aula.

Al enseñar, no es raro que los profesores hagan uso de mecanismos y herramientas de evaluación para examinar en qué medida los estudiantes han adquirido los nuevos conocimientos. Una herramienta muy común de este tipo es un test de conocimiento. El juego CyberAdventure se puede usar de manera similar, reemplazando los test por un enfoque de evaluación más divertido. Además, jugar el juego individualmente puede ser útil, por ejemplo, cuando el maestro desea examinar de manera individual y, por lo tanto, examinar cómo cada alumno pone en práctica los conocimientos adquiridos a través del juego.

Estructura de CyberAdventure

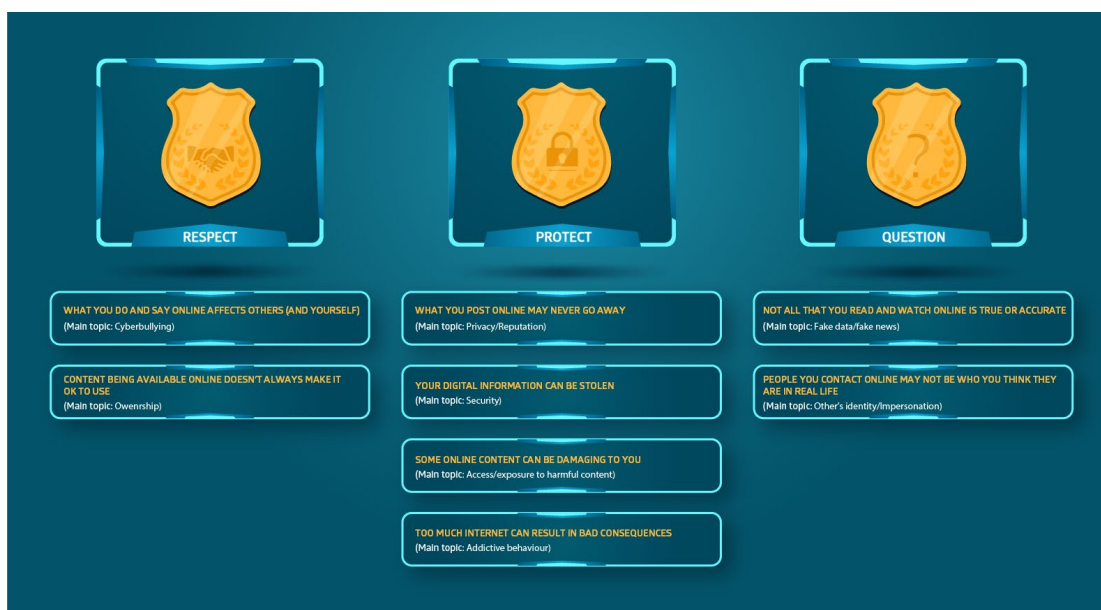
Introducción al juego

El juego se desarrolla dentro de un dispositivo de tableta que pertenece a un niño pequeño. El jugador del juego juega como el Agente Bob, la figura principal de la fuerza heroica de la 'Brigada de seguridad en línea'. El agente Bob realizará "misiones" para luchar contra las amenazas de Internet y proteger al niño.

Las MISIONES son minijuegos que el jugador debe completar. Las MISIONES se agrupan en 3 'INSIGNIAS': 'Respetar', 'Proteger' y 'Preguntar'. Cada INSIGNIA trata algunos temas clave del "Marco de Competencias Clave en Ciberseguridad" (ver 'Marco Teórico', p. 6), y contiene de 2 a 4 MISIONES.

El jugador debe completar todas las MISIONES dentro de la INSIGNIA para desbloquear un TEST. El TEST es un desafío para ayudar a resumir la experiencia de aprendizaje y evaluar qué conceptos, comportamientos y actitudes se han adquirido de manera efectiva. Una vez que se completa el TEST, se otorga la INSIGNIA al usuario.

Tabla 2. Misiones de Cyberadventure.



Instrucciones del juego

La mejor manera de entender de qué trata el juego y cómo jugar es ver el video de introducción de Cyberadventure antes de jugar, disponible en inglés, portugués, español y lituano.

- INGLÉS - https://youtu.be/G6TZz_LTOC4
- PORTUGUÉS - <https://youtu.be/-ofrCUXqYsY>
- ESPAÑOL - https://youtu.be/SCQnjMLBi_Q
- LITUANO - <https://youtu.be/nbmh26kMrJg>



También hay disponibles videos de explicación de cada mini juego:

- Misión 1 Juego 1 - <https://youtu.be/QleIsvrfkLI>
- Misión 1 Juego 2 - <https://youtu.be/iFsLy0X0t2w>
- Misión 2 Juego 1 - <https://youtu.be/OriSMjsPJGI>
- Misión 2 Juego 2 - https://youtu.be/x_j0evWFXi4
- Misión 3 Juego 1 - <https://youtu.be/ZAkVESaTRI0>
- Misión 3 Juego 2 - <https://youtu.be/00MjVmJDbGI>
- Misión 4 Juego 1 - <https://youtu.be/pNSa24kq7KA>
- Misión 4 Juego 2 - https://youtu.be/ioK_uz_VARS
- Misión 5 Juego 1 - https://youtu.be/l_LsunGogeU
- Misión 5 Juego 2 - <https://youtu.be/wXc9ZPOJLbA>
- Misión 6 Juego 1 - <https://youtu.be/Wfoy7XDDK2A>
- Misión 6 Juego 2 - <https://youtu.be/WMhgrLV4668>
- Misión 7 Juego 1 - <https://youtu.be/ZYk5YhWkCS8>
- Misión 7 Juego 2 - <https://youtu.be/SfNmD8wEt2M>
- Misión 8 Juego 1 - <https://youtu.be/rCbBkNNPkkM>
- Misión 8 Juego 2 - <https://youtu.be/DM0LHkSO2R4>



Misión 1. Lo que haces o dices afecta a otros (y a ti)

Insignia: Respeto.

Tema: Ciberacoso.

Descripción:

El agente Bob debe investigar un incidente grave y dirigirse a una aplicación de redes sociales, pero los mensajes abusivos están merodeando y deben evitarse, de lo contrario, Bob puede caer bajo su influencia. Los auriculares le permitirán obtener inmunidad temporal a los mensajes abusivos. Una vez dentro de la aplicación, el agente Bob se enfrenta a una amenaza de ciberacoso y debe denunciarlos para evitar que te lastimen. Usar la ayuda de amigos aumenta el poder de Bob contra los acosadores.

Ideas para actividades adicionales:

Diálogo

- ¿Alguna vez has compartido algo de alguien que sabías que no quería que compartiera?
 - Sí, porque era gracioso.
 - Sí, pero lo lamenté luego.

Habla de lo que esto supuso o qué reacción recibiste de la persona u otras personas cercanas a ti.

¿Qué supondría si fuera visible a todos en la red y no pudieras quitarlo? ¿Cómo te sentirías?

- ¿Qué crees que es bueno compartir en la red y por qué? Luego, responde a las preguntas.
 - ¿Estarías contento si tu abuelo/a viera lo que has escrito?
 - ¿Te alegraría si tu profesor viera lo que has escrito?
 - Si tuvieras un nuevo amigo, quisiera conocerte más y fuera a la red, ¿Te alegraría si viera lo que has compartido?
 - Cuando seas más mayor, ¿Te gustaría que la gente viera lo que has compartido?

- La mayoría de la gente cree que nadie debería ser objeto de odio en la red por razones de género, raza, religión, sexualidad, discapacidad o identidad transgénero.

Dialogad cómo ven los estudiantes esto y cómo creen que podemos hacer de internet un lugar más abierto e inclusivo para todos.

Actividad

En grupo pequeño, hablad de si creéis que es seguro para tus amigos hacer lo siguiente:

1. Hacer un selfie en la habitación delante de una pared con fotos de tu familia y diplomas que tienen del colegio.
2. Sacar una foto vergonzosa y compartirla con amigos en una app que será borrada una vez que haya sido vista
3. Compartir un video de un amigo tocando una canción online que solo pueden ver los miembros de la familia y amigos del colegio.



4. Sacar una foto de nosotros mismos con el uniforme del colegio y compartirla en una app donde nadie pueda verla.

Fuente: <https://www.thinkuknow.co.uk/>

Ejemplo de Unidad Didáctica: Ver Apéndice II

Misión 2. El contenido online no es siempre adecuado usarlo.

Insignia: Respeto

Tema: Propiedad

Descripción:

El agente Bob debe eliminar las copias abusivas de la tableta, esquivando a los piratas durante el proceso y hasta el final del juego. Cuando todas las copias sean eliminadas Bob deberá entrar en la app de donde salen las copias y pararlas.

Ideas de actividades adicionales:

Debate

¿Cómo puedes saber qué piezas de información puedes creer de lo que encuentras en internet?

¿Hay algunas fuentes en las que confíes más que en otras? Por ejemplo, si lees un artículo de tu canal de noticias online o si lo lees en un periódico nacional es más creíble que algo que encuentras en Facebook. Si es así, ¿por qué?

- ¿Quién ha escrito el material?
- ¿Han puesto su nombre en el artículo o material publicado?
- ¿Lo han revisado antes de publicarlo? (editores)
- ¿Qué pasaría si encontrarán que la información es falsa?

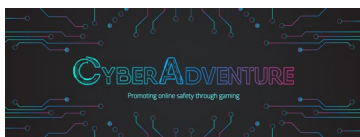
¿Puedes copiar el trabajo de otros? Piensa y discute:

- Plagio – “coger el trabajo de otra persona o sus ideas y utilizarlas como si fueran tuyas propias” – es cómo copiar de un amigo en clase.
 - ¿Por qué está mal?
 - ¿Qué puedes hacer cuando utilizas las ideas de otros? - hacer referencia a su trabajo y la fuente que están usando.
- Copyright – protección legal dada para un número de años para imprimir, publicar, grabar material literario o artístico. Piensa en tus actores de películas favoritos o artistas de música.

¿Por qué es importante que sean protegidos de alguien que pueda copiar su trabajo?

- Ellos necesitan vivir de lo que realmente hacen.
- Nueva inversión en la creación de materiales para un futuro.
- Nuestras industrias creativas necesitan ingresos y beneficios para invertir en nuevo material

Descargarse información, películas, apps puede ser peligroso- las razones son las siguientes:



- Copyright – ¿está legalmente permitido que compartas lo que has descargado? Si haces un mal uso de películas o música puede ser ilegal y tú o tu familia puede ser sancionada.
- ¿Estás utilizando un conocido servicio de streaming para música? – pagar cada mes una suscripción significa que los artistas son pagados por su música.
- Ser consciente de que la descarga de documentos largos, películas pueden esconder virus o spyware que pueden dañar el ordenador o el documento. No hagas clic en links en los emails o en los mensajes- siempre intenta abrir una nueva ventana y buscar online con el nombre de la web.

Actividad

Hacer una encuesta en la clase o con tu tutoría sobre fuentes que los estudiantes utilizan para buscar información para sus deberes y en las que confían.

- Tener un debate sobre los resultados y las fuentes en las que más confían.

El grupo hace un listado de fuentes en las que más confían y en las que menos confían o que no verían.

- Traer una historia reciente y examinar cómo se transmitió la información de maneras diferentes en internet. Pedir al grupo que piense por qué son diferentes y cuál creen que utilizarían.
- ¿Quién te puede ayudar si ves algo que crees que no es seguro?

¿Cómo crees que puedes proteger tus datos y tu trabajo?

El grupo hace una búsqueda y crea un póster para la clase sobre cómo los alumnos pueden proteger sus datos y su trabajo.

Ejemplo de planificación de sesión (Ver apéndice II):

Misión 3. Lo que publicas en la red puede no irse nunca.

Insignia: Proteger

Tema: Privacidad/Reputación

Descripción:

El agente Bob ha recibido una alerta de reputación online en peligro. Bob debe eliminar todas las cookies y dirigirse hacia la nube antes de que la foto no eliminada se extienda. Bob puede usar su reputación en línea para moverse más rápido. En la nube están en juego la privacidad y el derecho al olvido. Debes recoger todos los fragmentos de la foto en el historial de internet, pero cuidado con el ataque de las copistas y otros peligros.

Ideas para actividades adicionales:

Debate

- Pide a cada estudiante que busque en Google su propio nombre o el de un adulto que sepa que está en la red.



- Hablan de lo que han encontrado.
- ¿Qué les sorprendió?
- ¿Conoces ejemplos de celebridades o figuras públicas que han sido criticadas por algo que publicaron en la red?
 - Hablan del impacto en ellos hoy por lo que publicaron cuando eran jóvenes.
 - ¿Cómo podrían haber usado ese contenido para evitar que hubiera sido un problema?
- ¿Qué pasos puedes tomar para asegurarte que tus datos, imágenes, etc no se comparten con mucha gente?

Activity

Tome una hoja de papel y pídale a cada estudiante que cree una imagen en línea para sí mismos que crea que refleja quiénes son. Piensa en pasatiempos, intereses, experiencias y cualquier imagen que puedan compartir (yo en un partido de fútbol o en un concierto).

Mézclalos y compártelos con otro para ver si pueden reconocer a sus compañeros de clase: lo que no sabían y refleja a esa persona.

Conversar

- ¿Querrás cambiar tus opiniones y percepciones a medida que envejeczas?
- ¿Quieres que todos vean esta imagen de ti? ¿Estás siendo fiel a ti mismo?
- ¿Te avergonzarías de algo cuando estés buscando trabajo en el futuro?
- ¿Ha compartido sentimientos que pueden ser demasiado personales?

Ejemplo de planificación de sesiones (Ver apéndice II):

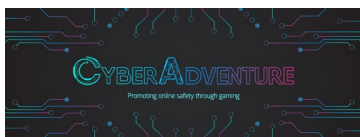
Misión 4. Tu información digital puede ser robada

Insignia: Proteger

Tema: Seguridad

Descripción:

El agente Bob ha descubierto que un pirata informático está tratando de robar información confidencial que podría usarse para el robo de identidad. Bob debe evitar que la información llegue a la estación de tren y salga de la ciudad, pero tenga cuidado con los virus liberados por el pirata informático, ya que lo ralentizarán. Una vez que se haya guardado la información, dirígete a la aplicación infectada y elimina los virus disparándoles Anti-Virus. Cuando se erradiquen todos los virus, debes establecer una contraseña segura en la puerta de donde vinieron para proteger a Bob.



Ideas para actividades adicionales:

Ideas de discusión de grupo:

Mantener la información personal a salvo- ¿qué información NO deberías entregar a los extraños?

- Recuerda no dar información sobre localizaciones donde sueles estar-colegio, dirección de casa, lugar donde quedas con amigos.
- Nunca compartas contraseñas a nadie- guárdala y mantenla a salvo
- No compartas tu cumpleaños ni otra información personal o fotos de tu familia.

Si alguien que no conoces te envía una foto- ¿Deberías abrirla? Piensa sobre ello

- Sí- será una foto graciosa Yes
- No estoy seguro, debería preguntar primero a alguien
- No – No debería aceptar fotos de extraños porque pueden tener virus
- No – la foto es de un extraño y puede ser irrespetuosa para mí
- Bloquearé a la persona porque si acepto algo de alguien empezarán a ser parte de mi lista de contactos

Recuerda el marco de privacidad en las redes sociales o de tu ordenador para dialogar cómo puedes protegerte a tí mismo. Puedes preguntar a algún miembro del departamento TIC para venir y hablar en una sesión cómo pueden mantener las cuentas seguras

- Páginas bloqueadas – la mayoría de alumnos van a ser conscientes de webs en internet que están bloqueadas en el colegio, pero pueden encontrar la manera de utilizarlas o abrirlas cuando están en casa.
- Virus protección – puedes preguntarles que averigüen qué utilizan sus padres en casa antes del debate.
- Enséñales que entrando en las redes sociales y en la sección de privacidad pueden descubrir cómo reportar cosas de las que no están o se sienten seguros.

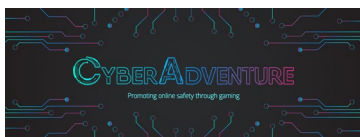
Fuente: <https://www.childnet.com>, <https://www.internetmatters.org>,
<https://www.internetmatters.org>

Ideas de juegos:

Adivina la contraseña

1. Pregunta a un compañero que sí puede recoger algunas cosas que sean importantes para él y ponlas todas en una caja para mantenerlas a salvo.
2. Ahora pregúntales de elegir una contraseña secreta para proteger las cosas que han elegido, si alguien dice la contraseña le dará acceso a coger las cosas de los demás de la caja.
3. Juega a un juego de 20 preguntas para intentar adivinar la contraseña. ¡Podéis jugar varias rondas!
4. Explica que cuando comiencen a tener cuentas en internet (emails, redes sociales, juegos online) esas cuentas contendrán información personal importante que necesita mantenerse a salvo.

Es importante que las contraseñas sean difíciles de adivinar- continúa con la actividad siguiente de la creación de contraseñas con palabras al azar para enseñarles qué hace que una contraseña sea segura.



Contraseña de palabras aleatorias

1. Corta algunos trozos de papel y pregunta a los alumnos de escribir de forma al azar algunas palabras, pero que sean fáciles de memorizar o recordar.
2. Explica que deben evitar poner información personal, como el nombre de su mascota, deporte favorito o el nombre de la calle dónde viven. Sin embargo, será recomendable utilizar palabras como "montaña rusa" si les gusta los parques de atracciones, "amarillo" si es su color favorito, "repollo" si es la verdura que más odian
3. Pondremos todas las palabras juntas en un bowl y las iremos sacando de tres en tres.
4. Explica que utilizando una contraseña como AmarilloRepolloMontañarusa es algo que ellos recuerdan fácilmente pero que es difícil de recordar o hackear para alguien más. También puedes chequear la contraseña segura en una página online para ver cómo de larga debería ser para evitar que sea hackeada.

Fuente: <https://www.thinkuknow.co.uk>

Ejemplo de planificación de sesiones (Ver apéndice II)

Misión 5. Algunos contenidos de la red pueden estar haciéndote daño.

Insignia: Proteger

Tema: Acceso/exposición a contenido dañino

Descripción:

¡El dispositivo ha sido infectado por diferentes contenidos dañinos y está fuera de control! El agente Bob debe evitar que este contenido deambule y cause problemas antes de que se acabe el tiempo. Muévete usando las teclas de flecha para atrapar el contenido dañino.

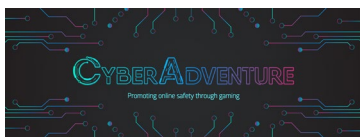
Más información

Debido a la naturaleza de lo que puede describirse como contenido dañino en cada grupo de edad y en diferentes países, el conjunto de herramientas para esta tarea se concentrará en lo que es correcto hacer con dicho contenido. Dependerá de cada maestro/a usar ejemplos de contenido que podrían verse como perturbadores o dañinos y que sean consistentes con la enseñanza en sus grupos de clase/año sobre seguridad y protección en línea.

Algunos contenido dañino en la red que, sin embargo, están disponibles para todos/a, de cualquier edad podrían ser:

- Chats y foros online/Redes sociales
- Ciberacoso
- Pornografía
- Autolesión
- Apuestas/Juegos

Los estudiantes, y aquellos que los apoyan en el colegio y en casa, deberían acceder a la información para apoyarlos en el trato y comunicación de dichos contenidos.



Ideas para actividades adicionales:

Debate/Diálogo

Como parte de otras sesiones donde se tratarán temas como las relaciones sanas, la salud mental y la seguridad personal, será importante incluir ejemplos de contenidos en la red. El diálogo debe incluir cosas como:

- Cuestionar lo que es real: lo que ves en la red no es la vida real, por ejemplo. El porno es una actuación, es exagerado y con líneas borrosas entre el consentimiento, el placer y la violencia.
- Presión de los compañeros: los jóvenes a menudo se sienten presionados para ver o compartir contenido dañino entre sus compañeros. La necesidad de reconocer que está bien para sentirse incómodo y cuáles podrían ser los riesgos, y que nunca deberían sentirse obligados a hacer algo en la red, del mismo modo que en la vida real.
- Adicción: ¿Cómo reconoces los signos de adicción? (consulta la tarea 6)
- ¿Qué es dañino? – particularmente con contenido de autolesiones el impacto será diferente para cada persona y dependerá de su autoestima, salud mental o imagen personal de sí mismos. Es importante saber cuál puede ser el impacto para los demás.
- ¿Dónde encuentran los jóvenes este contenido? Memes, videos, imágenes, publicaciones de blog, redes sociales, desafíos en la red, noticias, comunidades online.

Actividad

Hablar de ello e informar

Con cada conversación, existe la necesidad de reforzar cómo y con quién los jóvenes pueden hablar sobre cosas que les preocupan de internet. Cada país y colegio tendrá un enfoque diferente para esto, según los diferentes grupos de edad.

Pide a los estudiantes que creen un cartel para las clases o los pasillos del colegio que ayude a los estudiantes a saber qué hacer si ven algo en internet con lo que se sienten incómodos. Por ejemplo:

- Habla con tu profesor.
- Habla con tus padres o un adulto en el que confíes.
- Llama al teléfono de ayuda online. Ejemplo, en UK, <https://www.childline.org.uk/>

Pídeles que busquen qué hacer ya que les ayudará que hacer en el futuro y se sentirán menos intimidados si necesitan ayuda.

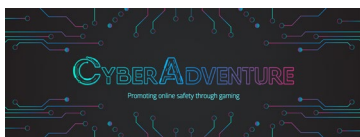
Ejemplo de planificación de sesión (Ver apéndice II):

Misión 6. Demasiado internet puede tener malas consecuencias

Insignia: Protección

Tema: Comportamiento adictivo

Descripción:



El agente Bob tiene que lidiar con una dependencia excesiva con el aparato. Escondiéndose de la población general hay un "Agente Provocador" que demuestra un comportamiento adictivo que debe parar y dismantelar. El agente Bob deberá identificar y coger a esta persona antes de que se agote el tiempo. No será fácil ya que el "Agente Provocador" cambia de cara pasado un tiempo para proteger su identidad.

Insignia: Proteger

Tema: Comportamiento adictivo

Descripción:

¡El agente Bob debe lidiar con un caso de dependencia excesiva en el dispositivo! Escondido entre la población en general hay un "Agente provocador" que muestra un comportamiento adictivo, quién debe ser detenido y expulsado. ¡El agente Bob debe identificar y atrapar a esta persona antes de que se acabe el tiempo! No será fácil ya que el "Agente provocador" cambia de cara cada cierto tiempo para proteger su identidad.

Más información

Esta misión es sobre conductas adictivas en las que podemos explorar:

- Adicción a los juegos en línea: esto puede ayudar a los niños a comprender cómo limitarse a los juegos en línea y las implicaciones que tiene para la salud mental.
- Adicción a los juegos de azar en línea: este es un tema importante en el que los niños (principalmente los adolescentes) deben comprender dónde poner límites cuando se trata de juegos de azar y cómo tener una adicción a esto conlleva serios conflictos.
- Adicción a las redes sociales: no hay nada de malo en usar las redes sociales donde las personas pueden conectarse en línea con sus familiares y amigos. Sin embargo, los niños deben comprender que deben tener cuidado con las redes sociales y no divulgar demasiada información, además de pasar el menor tiempo posible en las redes sociales para mantener una vida social saludable.
- Este tema puede enseñar a los niños/as que demasiado internet no es saludable ya que afecta a las relaciones familiares así como a las notas en el colegio, ya que los alumnos quieren jugar constantemente o hablar en la red con sus amigos o familia. Esta misión debería tratar y dejar claro dónde poner límites en el uso de internet.
- Para resumir, los niños necesitan entender por qué pasar mucho tiempo utilizando dispositivos puede tener un impacto negativo en la persona.
- Los niños necesitan entender y poner el acento en cuándo establecer límites en determinadas circunstancias al usar tecnología. También, los estudiantes deberían entender que la manera de usar la tecnología afecta al sueño-.
- También deberían pensar en maneras diferentes de utilizar la tecnología para mantener unos hábitos sanos de dormir.



Ideas para actividades adicionales:

Debate/Actividad

Discute si alguno de estos síntomas son populares en los alumnos por estar mucho tiempo online:

- Dolor de cabeza
- Los aparatos se calientan por haberlos utilizado durante mucho tiempo
- Si tras un rato les preguntas si están viendo todavía la TV y la apagan inmediatamente.
- Se sienten aburridos y enfadados por algún juego.
- La pantalla se ve borrosa

Hablad si hay alguno de estos síntomas que hayan tenido cuando han estado durante muchas horas online.

Aquí podemos ver un video corto en UK. <https://www.bbc.com/ownit>

Pregunta a los alumnos si pueden contar el tiempo que suelen estar en internet y lo qué hacen durante ese tiempo:

- Dedicado a tareas educativas
- Conectarse con familia y amigos
- Jugar online
- Navegar en internet (incluye redes sociales)

Discutir si sienten que están equilibrando el uso de su tiempo online y si hay algunas áreas que se están volviendo adictivas.

¿Cuál es el significado de adicción? (Fuente: NHS Hampshire CAMHS, UK, disponible en: <https://hampshirecamhs.nhs.uk/issue/gaming-addiction/>)

A mucha gente le gusta jugar a los videojuegos o a los juegos en línea y algunos pasan muchas horas de su tiempo libre jugando. Para muchas personas esto está bien y pueden tener otras aficiones e intereses, ver a sus amigos y seguir con su vida cotidiana.

Para otros, esta afición por el juego puede resultar inútil y repercutir en su vida de forma perjudicial. Es posible correr el riesgo de desarrollar una adicción a los juegos o desarrollarla de forma similar a quienes son adictos (o corren el riesgo de serlo) a sustancias como las drogas o el alcohol.

Estos son algunos de los signos que indican que puede haber un problema y que es hora de buscar ayuda:

- Pensar o querer jugar constantemente
- Sentirse irritable e inquieto (intranquilo) cuando no se juega
- Subestimar o mentir sobre el tiempo que has pasado jugando o jugar a escondidas (por ejemplo, en mitad de la noche)
- Cansancio, dolores de cabeza o de manos por el exceso de tiempo frente a la pantalla y el uso de mandos.
- No querer prestar atención a cosas como su higiene personal (por ejemplo, lavarse) o comer



- No ver a los amigos tan a menudo o hacer otras cosas que solía disfrutar porque todo el tiempo se pasa jugando
- No querer ir a la escuela para poder jugar

No todas las personas que tienen una adicción al juego experimentan todos los signos y síntomas. Además, si experimentas algunos de estos signos y síntomas no significa necesariamente que tengas una adicción al juego, pero es importante que busques ayuda y asesoramiento.

Discute cómo puede limitar el tiempo que pasa en línea y tener un mejor equilibrio:

Esto puede incluir:

- Reconocer que se pasa demasiado tiempo en línea.
- Pensar en qué otras cosas te estás perdiendo como resultado: salir con amigos en lugar de estar conectado, pasar tiempo con la familia, compartir un interés en lugar de pasar tiempo en tu habitación
- Fijarse un objetivo de cuánto tiempo puede pasar en un juego y hacer otra cosa que le haga sentir bien: ¿qué podría ser (un pasatiempo, unirse a un club).
- Ser honesto con las personas que te rodean y decirles que te resulta difícil y pedirles ayuda.
- Tal vez puedan informarte sobre cómo reducir el tiempo que pasas frente a la pantalla es positivo para ti.

Ejemplo de planificación de sesión (Ver apéndice II):

Misión 7. No todo lo que lees online es verdad o certero

Insignia: Pregunta

Tema: Información falsa

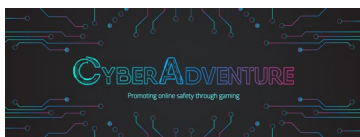
Descripción:

El agente Bob deberá ir a Youtube y acceder a videos de la fiesta del colegio y encontrar las evidencias de que el profesor Sanders estaba allí durante el robo ocurrió. Debe hacer esto antes de que la noticia se haga viral, siendo capaz de evitar cualquier noticia falsa. Cuando el agente Bob encuentre el video, debe buscar en los marcos e intentar encontrar al profesor Sanders para aportar una información contrastada y demostrar que ella es inocente antes de que sea arrestada o despedida.

Ideas para actividades adicionales:

Discusión en grupo:

- **Preguntas sobre información publicada online**
 - ¿Quién lo ha publicado?
 - ¿Quién es el autor?
 - ¿Puedes confiar en él?
 - ¿Cuándo lo han publicado? ¿Es muy reciente? – recuerda que las noticias pueden ser modificadas y la información puede cambiar.
 - ¿Por qué ha sido creado? ¿Es un periodista o un alguien escribiendo en un blog y dando su opinión?



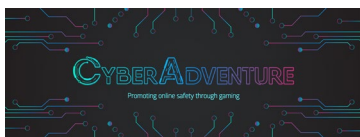
- ¿Qué dice en la noticia? – ¿puedes revisar si la información pueden encontrarse en otra fuente? ¿Son las imágenes editadas o recortadas dónde sólo puedes ver una parte de la historia?
- **¿Cuál es la diferencia entre una opinión y un hecho?** – éste puede ser el comienzo de la actividad. Un plátano es amarillo (hecho) y el plátano sabe bien (opinión) – elige una parte de un texto (libro, revista, periódico) y decide qué son hechos o qué son opiniones.
- **Actividad - Escribe 5 hechos y 5 opiniones** sobre el área dónde vives –para demostrar que los alumnos han entendido la diferencia entre hecho y opinión.
- **Actividad sobre diferentes tipos de noticias falsas:** compara dos noticias recientes (posiblemente algo relacionado con el deporte que haya sido tendencia)
 - Léelo
 - ¿Cuál crees más de las dos noticias? ¿Por qué?
 - Busca las diferencias
 - ¿Cuál es la fuente de información?
 - ¿Quién lo ha publicado?
 - ¿Cuándo ha sido publicado?
 - ¿Hay alguna evidencia?
- **Actividad- información falsa** – Busca información falsa
 - ¿Puedes encontrar alguna forma de chequear la información?
 - ¿Hay alguna fuente original dónde puedas verificar la información sin usar enlaces online?
 - Compara tres fuentes online para contrastar la información
 - Habla en grupo cuál de las fuentes es más fiable
- **Actividad verificación de la realidad** – Encuentra un hecho en la TV o en la radio y mira qué información ha sido reportada como falsa o necesita ser verificada.

Fuente (<https://www.childnet.com/>)

Ideas de juegos:

Actividad de fabricación de noticias falsas - Actividad en grupos: inventar un nuevo titular "falso" y encontrar otros dos titulares con breves introducciones y presentarlo a otro equipo para ver si pueden detectar las noticias falsas. Esto puede hacerse recreando el titular de la primera página de un periódico.

Diferentes tipos de noticias falsas - Actividad previa al evento: compara 3-4 informes meteorológicos para el fin de semana y realiza una actividad similar a la anterior. A continuación, se revisa y se comprueba cuál fue el más acertado. Permite al alumno considerar el impacto de la predicción, que también puede aplicarse a las elecciones o a la política, por ejemplo.



Ejemplo de planificación de sesión (Ver apéndice II):

Misión 8. Las personas con las que contactas en Internet pueden no ser quienes crees que son en la vida real.

Insignia: Pregunta

Tema: Suplantación de la identidad del otro

Descripción:

El agente Bob ha descubierto que un suplantador está intentando engañar a un niño para que le envíe la dirección de su casa, mientras se esconde tras un perfil falso. Bob debe interceptar el mensaje antes de que llegue a Facebook evitando los datos falsos del suplantador por el camino. A continuación, Bob debe dirigirse a la aplicación de Facebook y recopilar información dispersa para revelar la verdadera identidad del suplantador. Bob tiene que utilizar sus tijeras extendidas para coger rápidamente las piezas de información en movimiento.

Ideas para actividades adicionales:

Discusión de ideas en grupo:

¿Qué es verdad?

- Puedes confiar en cualquier persona
- Crees que alguien te está diciendo la verdad

¿Dónde buscar contenidos online?

- ¿Qué fuentes utilizarías para informarte sobre un tema nuevo que has escuchado en una asamblea escolar?
- ¿En cuál de ellos crees que confías más? ¿En un anuncio, en un blog, en los mensajes online, en una página web, en una reseña de vídeo, en quién es responsable del contenido? Toma algunos ejemplos de una búsqueda en Google sobre un tema de interés para la clase y discutirlos.

Decidir cómo confiar en los contenidos

- ¿En qué nos fijamos cuando decidimos si una fuente de información es fiable?
- ¿Cómo podemos comprobarlo? Compruébalo en 3 sitios web diferentes, consúltalo en un libro, habla con alguien sobre ello.

Referencia (<https://www.childnet.com/resources/trust-me>)

Ideas de juego:

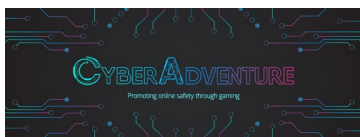
Detectives de identidad

Lea a los alumnos algunas descripciones sencillas. Por ejemplo:

- Esta persona disfruta cocinando y le gusta jugar con su teléfono.
- Esta persona es muy enérgica y dibuja caricaturas en su tiempo libre

Los profesores crean más descripciones para enfocar temas relevantes para sus alumnos.

Para cada descripción, pide al grupo que dibuje quién cree que es la persona y que



luego la compare con el resto del grupo. Utiliza el debate en grupo y las preguntas que se plantean a continuación para sacar a relucir la idea de los estereotipos y ver cómo éstos pueden afectar a las personas tanto online como fuera de ella. Es posible que tengas que ayudar a los alumnos a entender que, aunque haya algunas actividades o intereses en línea que parezcan ser "para" un determinado tipo de persona (por ejemplo, un género, una edad, una personalidad, una apariencia, etc.), esto es algo que se puede cuestionar.

Preguntas clave

- ¿Por qué has dibujado a esta persona en concreto?
- ¿Te sorprenden los diferentes dibujos? ¿Por qué?
- ¿Está bien que a la gente le gusten las mismas cosas en Internet? ¿Por qué?
- ¿Está bien que a la gente le gusten cosas diferentes en Internet? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sentirías si alguien te dijera que no debería gustarte algo por ser quien eres? ¿Cómo podemos ayudar a las personas a las que se les dice esto o se sienten así?

2 verdades y 1 mentira:

Jugar a 2 verdades y una mentira: En este juego, cada alumno del grupo se presenta diciendo dos verdades y una mentira sobre sí mismo. Pueden ser simples aficiones, intereses o experiencias pasadas que hagan única a cada alumno/a. La mentira puede ser escandalosa y descabellada, o puede parecer una verdad para ponérselo más difícil a los demás participantes. Ejemplos: Sé tocar la guitarra, hablo otro idioma, sé hacer malabares, soy vegetariano, la mantequilla de cacahuete es mi comida favorita, no sé nadar.

De uno en uno, cada alumno comparte sus afirmaciones. El grupo tiene que adivinar qué afirmaciones son verdaderas y cuál es la mentira. Puedes llevar la cuenta para ver quién adivina correctamente más mentiras, o simplemente jugar para divertirse y conocerse unos a otros; eso dependerá de tu grupo.

Discute lo que acabas de descubrir sobre los demás y lo que significa para tu imagen en Internet.

Referencia (<https://www.childnet.com/resources/online-identity>)

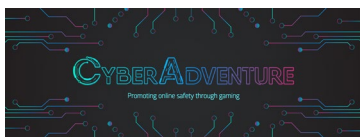
Ejemplo de plan de clase: Véase el Apéndice II

Glosario

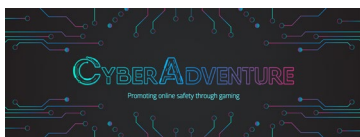
Key Concepts	Definitions
Mensajes abusivos	Mensajes que se mandan con la intención de perjudicar al destinatario, avergonzando, desprestigiando o subestimándole, etc.
Comportamiento adictivo	Participar en algo con regularidad y no ser capaz de parar



Adicción a redes sociales	Constantemente en redes sociales
Adicción al streaming	Ver contenido vídeo todo el tiempo.
Antivirus	Es un tipo de programa usado para prevenir, escanear, detectar y borrar los virus de un ordenador.
Acosador	Persona cruel o rapaz que intimida, acosa o daña a otra gente, especialmente a aquellos vulnerables.
Información contrastante	Diferencias claras y obvias entre dos o más fuentes.
Cookies	Son pequeños bloques de datos creados por un servidor mientras un usuario está navegando por una página y colocados en el ordenador u otro dispositivo del usuario por su navegador.
Derechos de autor	Se refiere a la posesión legal de una propiedad. Solamente los dueños y cualquiera a quien les dan acceso tienen derecho a usar y copiarlo.
Nube	Te permite guardar y almacenar datos y documentos digitales en una ubicación remota que puedes acceder a través de internet.
Ciberacoso	Usar la comunicación electrónica para acosar a una persona, normalmente mandando mensajes hirientes, intimidantes o amenazantes.
Ignorar	A veces ignorar o simplemente mantenerte al margen de las redes sociales es la mejor manera de protegerte. Los acosadores suelen perder interés cuando no se produce una reacción al intento de abuso.
Hecho	Información que se acepta como verdadera.
Información falsa	Información que no es verdadera.
Perfil falso	Información personal que no es verdadera.
Hacker	Es una persona que usa ordenadores para conseguir acceso no autorizado a los datos de otra gente.
Contenido dañino	Cualquier cosa que pueda causar daño al que lo vea
Engaño	Una trampa donde alguien cuenta mentiras para engañar a otros.
Identidad real	Persona que realmente existe y no es imaginada o inventada.
Identidad en línea	Un persona en internet a quien no has conocido nunca en vida real.
Robo de identidad	Es el delito de obtener información personal o financiera de otra persona para usar su identidad para cometer fraude. P. ej. Transacciones o compras no autorizadas.
Copias ilegales	Contenido copiado sin el permiso del propietario
Impostor	Alguien que pretende ser otra persona (e.g. de género diferente, con una edad diferente, etc.) normalmente con malas intenciones.



Historial de navegador	Los navegadores web guardan un registro de las páginas que un usuario visita para que se puedan encontrar rápida y fácilmente las páginas visitadas anteriormente.
Retos virales	Juegos que pueden llegar a ser adictivos, implicar peligro y/o dinero
Comprobación de noticias	La necesidad de confirmar que la información es correcta y objetiva.
Juegos en línea	Juegos en internet.
Apuestas en línea	Jugar a juegos de azar en línea por dinero.
Identidad en línea	Una persona en internet a quien no has conocido nunca en vida real.
Reputación en línea	Es la opinión pública de un individuo u organización basada en su presencia en línea (p. ej. Redes Sociales) y que dependen de su comportamiento y pensamiento subjetivo de los observadores o clientes.
Control parental	Los padres limitan lo que sus hijos pueden ver o acceder en internet
Contraseña	Una serie de caracteres usados para verificar la identidad de un usuario para conseguir acceso a un dispositivo, aplicación o página web. Las contraseñas son más fuertes (más seguras) si son más largas. Pueden obtener una combinación de números, letras (mayúsculas/minúsculas) y símbolos.
Piratas/Piratería	Gente que roba el trabajo de los demás.
Privacidad	El derecho de mantener la información personal privada de cara a los demás.
Cuarentena	Un sitio donde el contenido se puede aislar para que no sea visto en público.
Identidad real	Una persona que realmente existe y no que no está inventada o imaginada.
Respetar la propiedad	Entender que la persona que ha creado el contenido/trabajo es el propietario del mismo y solamente lo puedes usar con su permiso.
Comportamiento responsable	Ser responsable de tus propias acciones.
Derecho al olvido	Es el concepto de que los individuos tienen el derecho civil de solicitar que su información personal sea eliminada de internet. También conocido como "el derecho de cancelación", el derecho les concede a los ciudadanos europeos el poder de solicitar que la información sobre sí mismos sea borrada. En el caso de los motores de búsqueda, desde 2014 los europeos han tenido el derecho de solicitar que los enlaces a páginas que contienen datos personales sensibles sobre sí mismos sean eliminados.
Red Social	Una página web u otra aplicación en línea que permite a los usuarios comunicarse entre sí publicando información, comentarios, mensajes, imágenes, etc. (e.g. Facebook, TikTok, ...)



Contarle a los demás/ Recibir ayuda	Hablarle sobre tus problemas a alguien de confianza puede ayudarte a ver las cosas de manera diferente. Una persona de confianza puede sugerir algunas estrategias nuevas para afrontar o ayudarte a cambiar las cosas de tu vida que te preocupan.
Contenido clasificado X	Imágenes, videos e información sexual dirigida a adultos (18+)
Contenido violento	Violencia física que ocasiona daño o muerte
Virus	Un virus informático es un tipo de código o programa malicioso programado para alterar el funcionamiento de un ordenador y está diseñado para expandirse de un ordenador a otro.
Viral	Se usa para describir un video, historia o mensaje que se expande rápidamente porque la gente lo comparte en redes sociales.

Recursos externos útiles

Recursos específicos del tema

Seguridad en Internet (Ciberseguridad) para los niños

El mejor portal en Internet para niños

<https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/>

Cyberbullying:

El artículo siguiente está relacionado con el cyberbullying en educación secundaria y el efecto que tiene.

<https://www.proquest.com/openview/a9571bac4494bcaae60618f112d16ae0/1?pq-origsite=gscholar&cbl=55152>

Privacidad:

Este link al artículo está relacionado con la privacidad online en niños.

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3202185.3202735>

Contenido dañino:

Esta información trata sobre contenido online dañino desde imágenes a abusos verbales.

https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/22350/9781138645066_t_ext.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fake data/noticias (Noticias falsas):

Fake data y la información falsa son utilizadas online diariamente por aquellas personas que quieren tener visualizaciones y atención. Este link habla sobre ello:



<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698920306433>

Usar la identidad de otro:

Usar la identidad de otras personas es un crimen. Este link trata sobre esto y demuestra las estadísticas en las personas que reportan que su identidad ha sido robada desde el 2016 al 2020

<https://www.iii.org/fact-statistic/facts-statistics-identity-theft-and-cybercrime>

Recursos específicos por países

Recursos en UK

- www.internetmatters.org
- www.childnet.com
- www.safeguardingessentials.com
- www.vodafone.co.uk/mobile/digital-parenting
- www.saferinternet.org.uk/
- <https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/>
- <https://www.thinkuknow.co.uk/>

Portugal

- <https://uk01.l.antigena.com/l/pyS0qwoS85zVEodydgeHez0r8IAPEFUihgflpNisL6H22e-rGbNEF8pa6cDrNAVOR72fFDd4F3NV9sTV9JgDGeinW1aevxPntIaLuvUwcdulKz1PLFHftq7wym5mIucwjQ6wj80hnfShlqPTs7Y4MYbeVWE>
- <https://www.seguranet.pt/>
- <https://edu.gcfglobal.org/pt/seguranca-na-internet/o-que-e-seguranca-na-internet/1/>

Lithuania

- <https://www.draugiskasinternetas.lt/>
- <https://uk01.l.antigena.com/l/rf89sc5hAjlHT6bQYuLFwweFdsBg0H5iJAERUSkwJsrfQSQ14ZKVHVeuP6zXu7z84PPvCFpzI80WH51OxwWFBwII06L1RLh7h7YijqSvXmuuXsjLgMxS9s6c~6Qj0BmarjAfLdDmGxr9fLMWqpkWG6c9FvO7DyrOFsAEh>
- https://uk01.l.antigena.com/l/zPVvRYEuppX0K8eurJR9Dwjg5hIX8IQ9ow1S0z5xX2tMh49zVfY-cJpl905MQCnIljhTMosEbaTIKm9VADKUg6_SxSmlnkrQWJAvI~9Cq8Ev40usnm_Ve240rY46ThJYg6nuGt-v18EURap433wD9uy3-Dm4yBP4a64VniLpcEVu9sLpI8C~EmpegDCwHuVWafqxFTqOrQLgOu
- <https://www.esaugumas.lt/>



- <https://auguinternete.lt/>

Spain

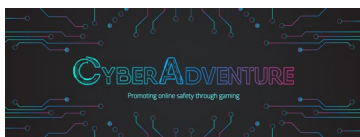
- <https://www.is4k.es/>
- <https://www.euroinnova.edu.es/que-es-ciberseguridad-para-ninos>
- <https://www.educacionrespuntocero.com/experiencias/buenas-practicas-internet/>
- <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/recursos-navegacion-segura-internet/>
- <https://www.is4k.es/blog/pautas-para-un-buen-uso-de-internet-en-el-aula>
- https://www.educacionrespuntocero.com/experiencias/machine-learning/http://esero.es/practicas-en-abierto/decodifica-imagenes-iss/codificacin_y_decodificacin.html
- <https://gaptain.com/>
- <https://www.incibe.es/sala-prensa/notas-prensa/incibe-acerca-ciberseguridad-ninos-5-8-anos-mediante-nuevo-recurso>

Referencias

Eurydice. Disponible en: <https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/>

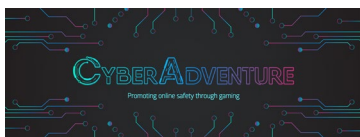
Thinkuknow. Disponible en: <https://www.thinkuknow.co.uk/>

Childnet. Disponible en: <https://www.childnet.com/>



Plantilla de una unidad didáctica

<u>Unidad didáctica</u>	
Título	<i>Título de la misión y utilidad del juego</i> (Descripción y elección de uno de las tres maneras recomendadas de usar un juego cuando enseñas)
Áreas cognitivas	Lista de las áreas cognitivas que están involucradas en la unidad.
Equipo	Descripción del equipo necesario (si hay, ejemplo: ordenadores, rotuladores, cartón...)
Fuente	Lista de recursos online y otros recursos que pueden ser utilizados (libros, website...)
Metodología	Descripción de la metodología
Conocimiento existente	Descripción del conocimiento necesario
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	Descripción de los objetivos y competencias del proceso de enseñanza-aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Competencias • Habilidades • Actitudes • Conocimiento
Plan	Descripción detallada de los pasos intermedios para realizar la unidad didáctica, incluyendo la duración de la sesión.



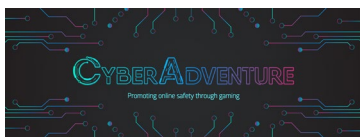
Unidad didáctica de muestra

Misión 1 Unidad didáctica

Misión 1 Unidad didáctica	
Título	Misión 1. Lo que dices o haces online afecta a otros y a tí mismo (Cyberbullying)
Áreas cognitivas	Conocimiento del mundo, información tecnológica, conocimiento social
Equipo	Ordenadores, proyector, ficha o papel
Fuente	https://www.youtube.com/watch?v=916K8xRxQZw
Metodología	Metodología activa. El propósito del proceso de enseñanza-aprendizaje es ayudar a los alumnos a aprender de forma activa, controlar, estructurar, desarrollar y profundizar el conocimiento e información sobre las ideas. Durante el proceso de enseñanza es importante animar a los alumnos a trabajar juntos y así pueden desarrollar responsabilidades de la enseñanza, aprender de la ayuda de otros profundizar el conocimiento y contar la información e ideas en sus propias palabras y hablar de ello..
Conocimiento existente	Aprender qué es el cyberacoso
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	<p>Descripción de la enseñanza/aprendizaje de objetivos y competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias: en colaboración con los compañeros y escuchando la interpretación del profesor, los alumnos podrán participar en la conversación y tener un argumento sólido. • Habilidades: colaboración, conocimiento informático, mentalidad de crecimiento • Actitudes: asumir la responsabilidad de las propias acciones; madurez social • Conocimiento: aprender qué es el ciberacoso. Descubra un enfoque de resolución de problemas para hacer frente al ciberacoso
Plan	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: definir el ciberacoso (10 - 15 min) <p>El ciberacoso es el uso de la tecnología, incluido Internet, para intimidar o herir los sentimientos de alguien. ¿Cuál es la diferencia entre el ciberacoso y simplemente tener una conversación con un amigo en Internet? Hay cuatro cosas que pueden ayudarte a identificar el ciberacoso por encima de una conversación normal entre amigos. La intimidación es un comportamiento dirigido y persistente que tiene la intención de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ menospreciar ○ intimidar

	<ul style="list-style-type: none"> ○ avergonzar ○ acosar <p>Ciberacoso también supone:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ desequilibrio de poder. Por ejemplo, un grupo aliándose en contra de un individuo o alguien con más confianza tomándola con otro que no puede defenderse ○ ataques repetitivos sin provocación justificada <ul style="list-style-type: none"> ● Pregunta a los estudiantes lo que significa el término ciberacoso. Genera una conversación en clase e interés en el tema a través preguntas sobre sus conocimientos previos. Algunas preguntas que puedes hacer son: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué tipo de tecnología se puede utilizar en el ciberacoso? ○ ¿Es ciberacoso diferente de acoso? ¿Crees que es peor o solo diferente? ○ ¿La gente que participa en el ciberacoso se tiene que conocer? ● Ver video. (5 minutos). https://www.youtube.com/watch?v=916K8xRxQZw <p>Consejos para la conversación: parar/detener, informar, decir a un adulto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Situación - Todos participan. (20 – 25 minutos). <p>Los estudiantes se dividen en grupos. Cada grupo tiene 3 situaciones. Adoptan decisiones para cada una</p> <p>a. Liz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Jack y sus amigos están publicando mentiras sobre Liz, que ella copió en su test de matemáticas e hizo trampas durante su partido de fútbol. ¿Cómo crees que Liz se siente cuando lee esto? ○ ¿Qué cosas puede hacer Liz para mejorar la situación? ○ ¿Qué podría hacer Liz para empeorar aún más la situación? <p>b. Jack</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Jack y sus amigos están publicando mentiras sobre Liz, que ella copió en su test de matemáticas e hizo
--	---

	<p>trampas durante su partido de fútbol. ¿Cómo crees que Jack se siente cuando Liz lea esto?</p> <ul style="list-style-type: none">○ ¿Qué cosas puede hacer Jack para mejorar la situación?○ ¿Qué podría hacer Liz para empeorar aún más la situación? <p>c. Compañeros de clase</p> <ul style="list-style-type: none">○ Jack y sus amigos están publicando mentiras sobre Liz, que ella copió en su test de matemáticas e hizo trampas durante su partido de fútbol. ¿Cómo crees que se sienten los compañeros cuando Liz lea esto?○ ¿Qué cosas podrían hacer los compañeros para mejorar la situación?○ ¿Qué podrían hacer los compañeros para empeorar aún más la situación? <p>● Reflexión (10 – 15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Hablar de las situaciones (Liz, Jack, compañeros)○ Reforzar a través de la repetición los conceptos claves que forman el código de comportamiento para prevenir el ciberacoso y dar apoyo a otros de la comunidad (o consejos: parar/detener, informar, decir a un adulto)
--	---



Misión 2- Plan de las sesiones

Misión 2. Plan de sesiones	
Título	Misión 2. El contenido disponible en internet no siempre es bueno utilizarlo (Propiedad)
Áreas cognitivas	Conocimiento del mundo, tecnología de la información, conocimiento social, propiedad.
Equipo	Ordenadores, proyector, fichas o papel
Fuente	https://vimeo.com/91541104?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=24707766
Metodología	Métodos de aprendizaje activo. El propósito de los métodos de enseñanza y aprendizaje es ayudar al estudiante a aprender, controlar, estructurar, desarrollar y profundizar activamente la comprensión de la información y las ideas. Durante el aprendizaje, es especialmente importante alentar a los estudiantes a trabajar juntos para que puedan asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y el de los demás, aprender con la ayuda de los demás, profundizar su comprensión al volver a contar la información o ideas en sus propias palabras y conversar.
Conocimiento existente	Aprender qué es plagio, copias ilegales, piratas/piratería y derechos.
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	<p>Descripción de los objetivos y competencias de enseñanza/aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias: En colaboración con los compañeros y escuchando la interpretación del profesor, será capaz de participar en la conversación y tener un argumento sólido. • Habilidades: colaboración, conocimiento informático, mentalidad de crecimiento • Actitudes: asumir la responsabilidad de las propias acciones; madurez social • Conocimiento: aprender qué es el plagio, las copias ilegales, los piratas/piratería, los derechos de autor.
Plan	<ul style="list-style-type: none"> • (10 - 15 min) Introducción. Plagio <p>Tell Adam acaba de encontrar algunas cosas buenas en la Web para su informe científico sobre los tiburones. Destaca un párrafo que explica que la mayoría de los tiburones crecen hasta medir solo 3 o 4 pies de largo y no pueden hacer daño a las personas. Adam lo copia y lo pega en su informe. Rápidamente cambia la fuente para que coincida con el resto del informe y continúa con su investigación.</p> <p>Adam acaba de cometer una gran equivocación. ¿Sabes lo que hizo?</p>

El plagio es una forma de hacer trampa, pero es un poco complicado, por lo que un niño puede hacerlo sin entender que está mal. Adam debería haber dado crédito al autor y a la página web por la información. ¿Por qué? Porque Adam no conocía esa información antes de visitar el sitio web. Esos no son sus pensamientos ni ideas.

La palabra plagio proviene de una palabra latina para secuestro. Sabes que secuestrar es robar a una persona.

Hacer plagio es robar las ideas, fotos o escritos de una persona. Tú no cogerías la comida, dinero o bicicleta de una persona, ¿verdad? Algunas palabras o pensamientos de personas son propiedad privada también.

Ver video + fenómeno (15 min).

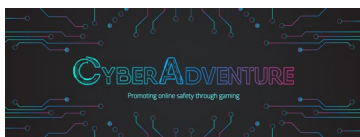
https://vimeo.com/91541104?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=24707766

- **Los estudiantes dibujan el video del fenómeno o cuentan una historia sobre el plagio. ¿Qué es? ¿Cómo lidiar con ello? (20-25 minutes)**
- **Fenómeno** – Conversación grupal sobre la historia. Todos participan (explican lo que han dibujado)
- **Reflexión (5 – 10min)**
 - El plagio es robar las ideas
 - El plagio es perezoso
 - ¿Qué sucede si plagiamos?
 - ¿Cómo podemos evitar el plagio?

Misión 3. Plan de sesiones

Misión 3. Plan de sesiones.	
Título	Misión 3. Lo que publicas en internet puede no desaparecer nunca. (Privacidad/Reputación) (El juego como herramienta de enseñanza para una enseñanza paralela de conceptos de ciberseguridad y juego)
Áreas cognitivas	Conocimiento del mundo, tecnología de la información y conocimiento social
Equipo	Ordenadores
Fuente	Recursos online
Metodología	Métodos de aprendizaje activo. Trabajo colaborativo en grupos. 1 METODOLOGÍA DE EXPOSICIÓN: enfocada a la transmisión de información, posibilita la transmisión de conocimientos ya estructurados, facilitando demostraciones verbales y la transmisión de información y conocimientos, de forma rápida y generalizada. 2 METODOLOGÍA INTERROGATIVA: centrada en el proceso de aplicación del contenido al trabajo, a partir del proceso de comunicación que se establece entre el docente y el grupo, a través de la pregunta. Este se convierte en un elemento dinámico, que desencadena el proceso de enseñanza-aprendizaje. 3 DEBATE EN EL AULA: nos permite estimular el análisis y el cambio de actitudes a través de la exposición de diferentes puntos de vista.
Conocimiento existente	Uso básico de ordenadores Habilidades de lenguaje Trabajo en equipo
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	Objetivos de enseñanza/aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Competencias: Habilidades digitales, habilidades de comunicación lingüística, habilidades para aprender a aprender y habilidades sociales y cívicas. - Habilidades: colaboración, gestión, trabajo en equipo... - Actitudes: ser capaz de tomar una decisión de grupo, sentido de iniciativa, colaboración - Conocimiento: uso del ordenador.
Plan	<u>Actividad 01: Lectura del artículo y posterior discusión para aclarar el concepto de identidad digital (10 minutos)</u> https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2011/06/21/tu-identidad-digital (Es un artículo en español, pero se puede traducir) <u>Actividad 02: Juega el juego (10 minutos)</u>

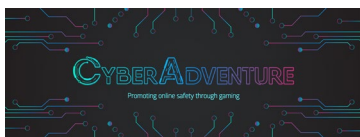
	<p><u>Actividad 03: Ejercicio práctico individual y grupal (20 minutos)</u></p> <p>Ejercicio práctico individual: Investigar lo que Internet sabe de nosotros mismos.</p> <p>Ejercicio práctico en grupo: Investiga qué sabe Internet sobre una persona conocida.</p> <p>Los alumnos realizan una búsqueda en Internet introduciendo su nombre y apellido más una ciudad en el buscador. Por ejemplo, incluir en el buscador de Google "nombre y apellido" y "ciudad" y "nombre del colegio"; o bien incluir en el buscador: lugar; web/red social ;"nombre y apellido". Encontraremos nuestros perfiles en redes sociales, imágenes personales, etc. De esta forma los alumnos podrán estar al corriente de la información que se publica sobre ellos en Internet y hacerse una idea de su reputación online. El profesorado debe guiar a los alumnos en la observación, ya que parte de los resultados obtenidos se deben a lo que nosotros mismos publicamos.</p> <p>En algunos casos también puede ver comentarios de otras personas sobre nosotros, ya sean amigos y/o conocidos o incluso otro tipo de entidades, como un periódico (por ejemplo, una entrevista durante una fiesta escolar). Los maestros también debemos orientar a los estudiantes en la necesidad de realizar periódicamente esta práctica para tener un poco más de control sobre nuestra identidad digital. Esta actividad debe realizarse individualmente.</p> <p>A continuación, y en grupo, los alumnos realizan una búsqueda en internet introduciendo el nombre de una persona conocida. Los resultados de la búsqueda serán analizados.</p> <p><u>Actividad 4: Reflexión final</u></p> <p>Los estudiantes, de forma individual o colectiva, desarrollarán una estrategia para una construcción positiva de la identidad digital que deberá abordar aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configurar las opciones de privacidad de sus redes sociales. • Revisar periódicamente las opciones de privacidad de sus redes sociales. • Utilice contraseñas seguras y no compartirlas. • Utilizar un patrón de desbloqueo en sus móviles, tabletas o dispositivos electrónicos. • Evaluar cuando tienen activados servicios como la geolocalización.
--	--



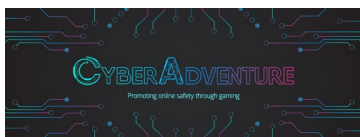
	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar los permisos que solicitan las aplicaciones que instalan en sus dispositivos electrónicos. • Cuidar especialmente su privacidad, no ofreciendo excesivos datos personales. • Realizar una búsqueda trimestral con su nombre y apellido en Internet (ego surfing) y además activar las alertas de Google con su "nombre apellido". • Recuerda: "piensa antes de publicar". • Usar un lenguaje correcto.
--	--

Misión 4 Plan de sesiones

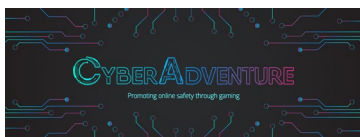
Misión 4. Plan de sesiones	
Título	Misión 4. Tu información digital puede ser robada. (Seguridad)
Áreas cognitivas	ICT
Equipo	Portátiles o pizarras digitales
Fuente	Recursos digitales
Metodología	<p>Trabajo colaborativo en grupos.</p> <p>1 METODOLOGÍA DE EXPOSICIÓN: enfocada a la transmisión de información, posibilita la transmisión de conocimientos ya estructurados, facilitando demostraciones verbales y la transmisión de información y conocimientos, de forma rápida y generalizada.</p> <p>2 METODOLOGÍA INTERROGATIVA: centrada en el proceso de aplicación del contenido al trabajo, a partir del proceso de comunicación que se establece entre el docente y el grupo, a través de la pregunta. Este se convierte en un elemento dinámico, que desencadena el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>3 DEBATE EN EL AULA: nos permite estimular el análisis y el cambio de actitudes a través de la exposición de diferentes puntos de vista.</p>
Conocimiento existente	<p>Uso básico de ordenadores</p> <p>Habilidades del lenguaje</p> <p>Trabajo en equipo</p>
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	<p>Objetivos de enseñanza/aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencias: Habilidades digitales, habilidades de comunicación lingüística, habilidades para aprender a aprender y habilidades sociales y cívicas. - Habilidades: colaboración, gestión, trabajo en equipo... - Actitudes: ser capaz de tomar una decisión de grupo, sentido de iniciativa, colaboración.



	<p>- Conocimiento: uso del ordenador.</p>
<p>Plan</p>	<p><u>Actividad 01: Introducción al juego (10 minutos)</u> Los jugadores deben evitar que un hacker robe información confidencial que puede usarse para el robo de identidad.</p> <p>Los jugadores deben evitar que la información llegue al tren y salga de la ciudad.</p> <p>Los virus liberados por el hacker ralentizarán a los jugadores.</p> <p>Los jugadores pueden moverse usando las teclas de flecha.</p> <p><u>Actividad 02: Introducción a la privacidad, identidad y reputación (25 minutos)</u></p> <p>Una exposición inicial a los conceptos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Privacidad e imágenes, privacidad de terceros. - Identidad y reputación digital y factores determinantes. - Identidad digital versus identidad personal. <p>Para esto, se puede utilizar una pregunta dirigida, a través de la cual el profesor puede realizar una valoración inicial y comprobar el nivel de conocimientos previos de los alumnos, detectar conceptos erróneos, lagunas en el conocimiento, etc. Asimismo, el desarrollo de la interrogación puede permitirnos hacer que sean los propios alumnos quienes pasen a definir estos conceptos, aclarar sus dudas en común, poner ejemplos reales, etc.</p> <p>Se dan algunos ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Pondrías una foto tuya en la puerta de la escuela? ¿Qué foto pondrías? ¿Usarías un disfraz? - ¿Qué te parece conseguir el teléfono de un presentador de televisión popular? ¿Sabes que publicó su número en Twitter? ¿Te imaginas lo que pasó? - ¿Conoces a alguien que se haya enfadado con sus amigos por algo dicho en WhatsApp o publicado en Facebook? <p>Además, se puede realizar una exposición de carácter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizador. <p><u>Actividad 03: Gran Hermano (15 minutos)</u></p> <p>Conversación sobre privacidad: Visualización de un vídeo que muestre diferentes situaciones de pérdida de privacidad para fomentar el debate, la reflexión y llegar a conclusiones.</p>



	<p>El vídeo propuesto permite trabajar la privacidad desde diferentes puntos de vista y se adapta perfectamente a los niveles educativos propuestos.</p> <p>Toda tu vida está en Internet... y pueden usarla en tu contra https://www.youtube.com/watch?v=qmnhcIKgVg0</p> <p>Este vídeo forma parte de una campaña publicitaria con el objetivo de llamar la atención sobre el peligro de compartir la vida privada en Internet. Dave, un adivino fingido con dones paranormales, se acercó a personas anónimas que caminaban por la calle y les iba a contar sobre sus vidas.</p> <p>En realidad, se trataba de un actor que usando un minúsculo micrófono en su oído recibió información de un grupo de hackers que buscaban información sobre la vida de los visitantes que ellos mismos habían publicado en sus redes sociales.</p> <p>Pregunta de reflexión: ¿Qué información se podría descubrir sobre nosotros a partir de la información que publicamos en nuestras redes sociales?</p> <p><u>Actividad 04 (10 minutos)</u></p> <p>Ahora, los jugadores deben limpiar la aplicación de cualquier virus disparándolo antivirus. Una vez hecho esto, los jugadores deben cerrar y proteger la puerta por donde entraron los virus, estableciendo una contraseña segura.</p> <p>Los niños continúan con el juego.</p> <p>Para más IDEAS DE ACTIVIDADES FUERA DEL JUEGO adicionales, consulte "Misiones de juegos de CyberAdventure/Mission 4" (Adivina la contraseña y Contraseñas de palabras aleatorias)</p>
--	---

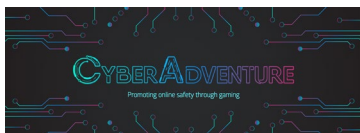


Programación Misión 5

<u>Programación</u> <u>Misión 5</u>	
Título	Misión 5: Algunos contenidos online pueden dañarte. (Exposición/acceso a contenido perjudicial)
Áreas de conocimiento	Conocimiento Social, Tecnología e Información, Conocimiento del mundo.
Material	Ordenadores
Recursos	Recursos online
Metodología	<p>Métodos de aprendizaje activo Pensar - Compartir con la pareja Trabajo en grupo Aprendizaje en parejas Trabajo colaborativo en grupo</p> <p>1 MÉTODO DE EXPOSICIÓN: centrado en la transmisión de información, permite la transmisión de conocimiento que ya ha sido estructurado, facilitando demostraciones verbales y transmisión de información y conocimiento de una forma amplia y rápida.</p> <p>2 MÉTODO INTERROGATIVO: centrado en el proceso de aplicar el contenido al trabajo, basado en el proceso de comunicación que se establece entre el profesor y el grupo, a través de la pregunta. Esto es un elemento dinámico, que fomenta el proceso de enseñanza - aprendizaje.</p> <p>3 DEBATE EN CLASE: nos permite incentivar análisis y cambio de actitudes a través de la presentación de diferentes puntos de vista.</p>
Conocimiento Previo	Uso Básico de Ordenadores Habilidades lingüísticas Trabajo en equipo

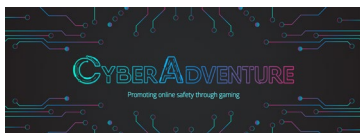
<p>Objetivos del proceso de enseñanza a -aprendizaje.</p>	<p>Objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencias: Competencia Digital, Comunicación Lingüística, competencia aprender a aprender y competencia de habilidades sociales y ciudadanas. - Habilidades: colaboración, gestión, trabajo en equipo, ... - Actitudes: ser capaces de llegar a un consenso en grupo, sentido de la iniciativa, colaboración. - Conocimiento: Uso de ordenadores.
--	--

<p>El plan</p>	<p>Actividad 1 - Actividad de todo el grupo (10 minutos) Reflexionar sobre el contenido online que podría resultarnos perjudicial en internet. Hablar sobre ejemplos que les hayan ocurrido a ellos. (Asamblea). Actividad 2 - Jugar al juego (10 minutos) Actividad 3 - En grupos pequeños (20 minutos) En grupos pequeños, van a pensar sobre contenido en internet que es falso y que podría dañar a otras personas. Van a crear noticias falsas sobre algo de lo que quieran hablar, y van a inventar la información, intentado escribirlo de la forma que parezca lo más real posible. Mientras crean la noticia falsa, se darán cuenta de cuánta información que ellos leen en internet es inventada o falsa. Tomarán conciencia de la cantidad de información que leen y no conocen el origen, el escritor, la fuente. Actividad 4 - Reflexión final (10 minutos) Cada grupo leerá (mostrar y contar) la noticia falsa que ellos han elegido y al final debatirán y discutirán sobre ellas.</p>
-----------------------	---



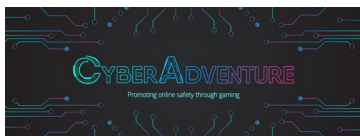
Programación Misión 6

Programación Misión 6	
Título	Demasiado internet podría resultar en malas consecuencias. (Comportamiento Adictivo) El juego como herramienta para enseñar en el aula de forma paralela a la enseñanza de Conceptos de Seguridad Cibernética y juego.
Áreas de conocimiento	Salud física y psicológica, conocimiento del mundo, Tecnología e Información.
Material	Ordenador
Recursos	Recursos online (nombrados en el plan).
Metodología	Métodos Activos de Aprendizaje Trabajo Cooperativo <ol style="list-style-type: none"> 1. Método Inductivo: Basado en preguntar a los estudiantes para que estos puedan hacer una autoevaluación de lo que ya conocen sobre el tema que se va a tratar. Esto nos va a permitir adaptar las estaciones de aprendizaje a las experiencias de nuestro alumnado. 2. Método de Exposición: Centrado en la transmisión de información. Permite la transmisión de conocimiento que ya se ha estudiado facilitando expresiones verbales y la transmisión de información y conocimiento de una forma amplia y rápida. 3. Método Interrogativo: centrado en el proceso de aplicar el contenido al trabajo, basado en el proceso de comunicación que se establece entre el profesor y el grupo, a través de la pregunta. Esto es un elemento dinámico, que fomenta el proceso de enseñanza - aprendizaje. 4. Debate en clase: nos permite incentivar análisis y cambio de actitudes a través de la presentación de diferentes puntos de vista.
Conocimiento Previo	Habilidades Digitales Habilidades lingüísticas Trabajo en equipo
Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Competencias: Digital, Lingüística, Multilingüística (LOMLOE), STEM, Personal, Social y Aprender a Aprender. ● Habilidades: Trabajo en equipo, sacar conclusiones de actividades experienciales, gestión, cooperación. ● Actitudes: Iniciativa, curiosidad, discusión respetuosa en grupo, consenso. ● Conocimiento: Uso de ordenador.



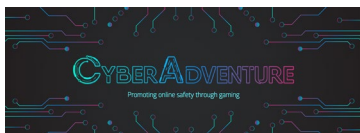
El plan	Actividad 01: Lectura del artículo y responder preguntas de sensibilización sobre el tema. (¿Qué problemática se observa con la situación? ¿Conoces alguna situación similar? ¿Te ha ocurrido a tí? ¿Cómo podrías cambiar una situación similar, qué podrías hacer? 15 minutos.
----------------	--

	<p>Artículo en español : https://elpais.com/elpais/2015/06/26/masterdeperiodismo/1435340490_485389.html.</p> <p>Artículo en inglés: https://english.elpais.com/elpais/2015/06/26/masterdeperiodismo/1435340490_485389.html)</p> <p>Actividad 02: Jugar al juego. 10 minutos.</p> <p>Actividad 03: Ejercicio de práctica individual y en grupo. (20 minutos).</p> <ol style="list-style-type: none">Trabajo individual: Investigar sobre como la tecnología causa adicción en nuestro cerebro.Trabajo en grupo: Dos mundos diferentes. <p>Los estudiantes crearán un poster en Canva dividido en dos partes. Uno será centrado en EL MUNDO SIN INTERNET y el otro UN MUNDO SOLO A TRAVÉS DE INTERNET.</p> <p>Cuándo ellos hayan hecho una lluvia de ideas sobre los aspectos de los dos mundos, ellos crearán una tabla donde reflejen los siguientes aspectos: LO QUE INTERNET NOS APORTA y LO QUE INTERNET NOS ROBA.</p> <p>Los estudiantes expondrán esos aspectos que consideren positivos y negativos sobre internet y sus servicios.</p> <p>Estas reflexiones intentan llevar a los niños a sacar diferentes conclusiones al respecto del uso de internet: Necesitamos saber y beneficiarnos de las cosas buenas de los dos mundos (físico y virtual), para hacerlos complementarios; y saber y ser consciente de las consecuencias perjudiciales que tiene la adicción a internet.</p> <p>Actividad 04: Reflexión Final (15 minutos) Todos juntos veremos el siguiente video: https://youtu.be/v2oVOkJWqp8</p> <p>Y seguidamente los estudiantes realizarán el siguiente test: https://www.mentalup.co/blog/technology-addiction-test</p> <p>Una vez que hayamos comprobado que la mayoría de los alumnos y alumnas tienen una clara adicción a las tecnología, a través de un debate, discutiremos sobre las principales consecuencias y perjuicios que tiene un mal uso de internet.</p> <p>Finalmente, hablamos y se establecen algunas actividades alternativas, más constructivas para reducir el uso de la tecnología en su vida diaria.</p>
--	--



Programación Misión 7

Programación Misión 7	
Título	<p>Misión 7. No todo lo que se lee y ve online es verdadero y acertado (datos falsos/ noticias falsas).</p> <p>Tres historias se leen a los estudiantes, de las cuales una es falsa. Tienen que adivinar qué noticia es falsa y cuáles son reales.</p> <p>Después les explicamos a los estudiantes lo que son las noticias falsas. Un montón de cosas que se leen en internet, especialmente en redes sociales, como feeds parecen ser reales, pero normalmente no lo son. La información engañosa puede aparecer. Información engañosa son noticias, historias o engaños creados para desinformar deliberadamente o engañar al lector.</p> <p>Normalmente, estas historias son creadas para influenciar los puntos de vista de la gente, presionar la agenda política, causar confusión o incluso puede llegar a ser un negocio muy rentable para publicistas online. La información engañosa puede hacer pensar a la gente que es de Usually, these stories are created to either influence people's views, push a political agenda or cause confusion and can often be a profitable business for online publishers. La información falsa puede engañar a las personas al parecerse a sitios web confiables o usar nombres y direcciones web similares a las de organizaciones de noticias acreditadas.</p> <p>El profesor tiene una manzana, pero dice que es una naranja. ¿Nos creemos eso? ¿Qué diferencia hay entre un hecho o una opinión?</p>
Áreas de conocimiento	Conocimiento del mundo, Información y Tecnología, Conocimiento Social.
Material	Ordenadores, las tres historias, una manzana.
Recursos	Listado de recursos Online y otros recursos que pueden usarse (por ejemplo un libro, una web).
Metodología	<p>Metodologías activas</p> <p>La finalidad de los métodos de enseñanza-aprendizaje activos es ayudar al estudiante a aprender, controlar, estructurar, desarrollar, profundizar en la comprensión de la información y las ideas.</p> <p>Durante el proceso de aprendizaje, es esencial animar a los estudiantes a trabajar juntos y así pueden ser responsables de su propio aprendizaje y el de otros; aprender con la ayuda de otros, hace que la comprensión sea más profunda ya que se cuenta la información con sus propias palabras y se discute.</p>
Conocimiento Previo	Descripción de algún conocimiento previo.



<p>Objetivos de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Objetivos de Enseñanza y Aprendizaje y competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias: En colaboración con los compañeros de clase y escuchando las explicaciones del profesor será capaz de participar en la discusión y tener argumentos de peso. • Habilidades: Colaboración, Lenguaje Informático, mentalidad de crecimiento.
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes: Los niños y niñas comprenden que la información engañosa son noticias, historias o engaños creados para desinformar o engañar a los lectores. Conocimiento: Conocer lo que son las noticias falsas. Ser capaz de dar ejemplos de noticias falsas y opiniones. Adquirir mentalidad de crecimiento.
<p>El plan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de Grupo - Escribir 5 hechos y 5 opiniones (10-15 minutos). Sobre el área donde tu vives - para consolidar la comprensión de las diferencias entre lo que es un hecho y lo que es una opinión. Los grupos intercambian los textos escritos e intentan reconocer cuales son los hechos y cuáles son las opiniones. • Jugar al juego (15min) • Reflexión (5min) <ul style="list-style-type: none"> o Quién lo postea <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Quién es el autor? ▪ ¿puedes creerle? o ¿cuándo fue posteado? ¿cuán reciente es? Recuerda que las cosas cambian. o ¿Porqué fue creado? ¿Es un periodista que tendría supervisión editorial o por el contrario es un bloguero o bloguera y su opinión? o ¿Qué se está diciendo? ¿Podrías chequear los hechos en algún sitio, y si las imágenes que se ven han sido editadas o recortadas y por eso solo se muestra una parte de la historia?.

Programación Misión 8

Programación Misión 8	
Título	<p>Misión 8. Las personas que contactan contigo online podrían no ser quien tu piensas que son en la vida real (Interpretación /Identidad de otros).</p> <p>Ver el video sobre identidad https://www.youtube.com/watch?v=om3INBWfoxY)</p>
Áreas de conocimiento	Conocimiento del mundo, Tecnología e Información, Conocimiento Social.
Material	Ordenadores, plantillas de Currículum Vitae.
Recursos	Lista de recursos online y otros recursos que pueden utilizarse (libros, websites).
Metodología	<p>Metodologías activas</p> <p>La finalidad de los métodos de enseñanza-aprendizaje activos es ayudar al estudiante a aprender, controlar, estructurar, desarrollar, profundizar en la comprensión de la información y las ideas. Durante el proceso de aprendizaje, es esencial animar a los estudiantes a trabajar juntos y así pueden ser responsables de su propio aprendizaje y el de otros; aprender con la ayuda de otros, hace que la comprensión sea más profunda ya que se cuenta la información con sus propias palabras y se discute.</p>
Conocimiento previo	Descripción de cualquier conocimiento previo que se tiene.
Objetivos de enseñanza y aprendizaje	<p>Objetivos de Enseñanza y Aprendizaje y competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias: En colaboración con los compañeros de clase y escuchando las explicaciones del profesor será capaz de participar en la discusión y tener argumentos de peso. • Habilidades: Colaboración, Lenguaje Informático, mentalidad de crecimiento. • Actitudes: Los niños y niñas comprenden que la información engañosa son noticias, historias o engaños creados para desinformar o engañar a los lectores. <p>Conocimiento: Conocer lo que son las noticias falsas. Ser capaz de dar ejemplos de noticias falsas y opiniones. Adquirir mentalidad de crecimiento.</p>

<p>El plan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Título (5 min) ● Creación CV. (15 – 20 min). Los estudiantes crearán su propio curriculum vitae (lo que les gusta y no les gusta sobre ciertas cosas que sus propios compañeros y compañeras de clase no saben). ● ¿Quién es quién?. (10 – 15 min) Los estudiantes tienen un dibujo de cada estudiante e intentan encontrar su CV. Leer en alto a cada estudiante e intentar descubrir quién es, adivinar. ● Reflexión(5min) <ul style="list-style-type: none"> ○ En internet, ¿somos capaces de confiar en la personalidad de cada persona?¿por qué no? ○ ¿Cómo podemos comprobar información? Comprobar en tres páginas webs diferentes, comprobar en un libro, hablar con alguien sobre ello. ○ ¿Qué sería seguro publicar en internet sobre mí? ¿Por qué?
-----------------------	---