



Navega en
positivo

Navega en Positivo

**Guía didáctica
para el
profesorado:
Expert TRIC**

SEPTIEMBRE 2022



Navega en
positivo



Tenerife
joven y educa

Índice de contenidos

1.	Descripción de la acción	2
2.	Objetivos e indicadores	3
3.	Vinculación Curricular	5
4.	Esquema de la acción	7
	Expert TRIC	7
5.	Desarrollo de las sesiones	9
	1ª Sesión: Navega en Positivo	9
	1ª Actividad: Comienza el viaje “Navega en Positivo”	9
	2ª Actividad: Identifica y combate	10
	2ª Sesión: Creamos y difundimos	12
	3ª Actividad: Construyendo en positivo	12
	4ª Actividad: Repasamos e incorporamos	14
	5ª Actividad: Paramos, valoramos, aprendemos	15
	Anexo:	17
	Guía Interactiva Expert TRIC	17
	Correo de contacto	17

1. Descripción de la acción

La acción educativa Expert – TRIC se centra en abordar los riesgos de un mal uso de las TRIC, desde la perspectiva de la prevención y el respeto afectivo-sexual.

Dado que el alumnado está en el tercer ciclo de primaria, debemos ir concienciando para que sepan reconocer y detectar situaciones conflictivas en los entornos digitales cuanto antes. De este modo el paso de la niñez a la adolescencia, pueda ser un proceso fluido y positivo tanto en la vida offline, como online.

La metodología utilizada en la acción educativa será la de Trabajo Basado en Retos, con un alto grado de cooperación y creatividad en todo el proceso.

Centramos el proceso de aprendizaje en el alumnado, ya que ellos y ellas serán los que, con ayuda de la dinamizadora, irán generando de forma adecuada los conceptos y asimilándolos hasta llevarlos a la práctica, obteniendo como producto final consejos y recomendaciones a sus iguales en cuanto a la prevención de un mal uso de las TRIC, y una escenificación grabada por ellos y ellas mismas basada en la temática de Expert – TRIC.

2. Objetivos e indicadores

NIVEL EDUCATIVO 5º Y 6º
PRIMARIA

SESIONES: 2 sesiones

HORAS: 10 horas en total

OBJETIVOS OPERATIVOS

N4OP1- Dotar al alumnado de los conocimientos básicos para la identificación y prevención de riesgos por un mal uso de las TRIC.

N4OP2- Promover aplicaciones educativas y adaptadas a sus edades.

N4OP3- Concienciar al alumnado de mantener conductas afectivo – sexuales basadas en el respeto en los entornos digitales.

INDICADORES

I4OP19- El alumnado reconoce las normas básicas de los entornos digitales.

I4OP20- Aplican estrategias de prevención de los riesgos digitales.

I4OP21- El alumnado hace un uso responsable de las TRIC.

I4OP22- Identifican las normas PEGI para juegos y aplicaciones adaptadas a sus edades.

I4OP23- El alumnado muestra interés por las aplicaciones utilizadas.

I4OP24- Identifican conductas de intimidad y privacidad digital.

I4OP25- Reconoce la importancia del respeto en los entornos digitales.

CONTENDIOS

- La privacidad digital.
- La huella y la identidad digital.
- Cyberbullying.
- Cyberstalking.
- Child grooming.
- El sexting y la sextorsión.

- Diferenciación del uso, abuso y la adicción digital.
 - Lo público y lo privado incidiendo en conductas afectivo – sexuales sanas.
 - El respeto, y conductas afectivo – sexuales sanas.
-

3. Vinculación Curricular

Nivel Educativo: 5º Primaria

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
VALORES SOCIALES Y CÍVICOS PVSC5C01 PVSC5C02 PVSC5C03 PVSC5C04 PVSC5C05 PVSC5C06 PVSC5C07 PVSC5C08 PVSC5C010 PVSC5C011	<ul style="list-style-type: none">• CL (Comunicación Lingüística)• CD (Competencia Digital)• AA (Aprender a aprender)• CSC (Competencias sociales y cívicas)
EDUCACIÓN ARTÍSTICA PEAR5C02	<ul style="list-style-type: none">• CL (Comunicación lingüística)• CD (Competencia digital)• CEC (Conciencia y expresiones culturales)

Nivel Educativo: 6º Primaria

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
VALORES SOCIALES Y CÍVICOS PVSC6C01 PVSC6C02 PVSC6C03 PVSC6C04 PVSC6C05 PVSC6C06 PVSC6C07 PVSC6C08 PVSC6C010 PVSC6C011	<ul style="list-style-type: none">• CL (Comunicación Lingüística)• CD (Competencia Digital)• AA (Aprender a aprender)• CSC (Competencias sociales y cívicas)
EDUCACIÓN ARTÍSTICA PEAR6C02	<ul style="list-style-type: none">• CL (Comunicación lingüística)• CD (Competencia digital)• CEC (Conciencia y expresiones culturales)

4. Esquema de la acción

Expert TRIC

Desarrollo

Formación previa dirigida al profesorado

- Se aporta al profesorado de todos los conocimientos y habilidades para el seguimiento y desarrollo de las tareas que le han sido asignadas en el marco de la acción.

Duración: 2 horas

Comienza el viaje “Navega en Positivo”.

- Video proyecto Navega En Positivo.

Duración: 15 minutos

Nos conocemos digitalmente

- Conocimiento previo del alumnado sobre:
 - La tecnología.
 - Los entornos digitales.
 - Utilidad de los mismos.

Duración: 60 minutos

Ventajas y riesgos del uso de las TRIC.

- Principales riesgos a los que se enfrenta el alumnado en los entornos digitales.
- Conductas positivas para trabajar la prevención de los mismos.

Duración: 60 minutos.

Lo público y lo privado

- Lo público y lo privado incidiendo en conductas afectivo – sexuales sanas.

Duración: 120 minutos.

Ticket de salida

- Recopilación de los mensajes ocultos
- Repaso de la sesión-

Duración: 30 minutos

Prevención para disfrutar

- Juego interactivo los riesgos que pueden generarse si usamos mal las tecnologías.

Duración: 120 minutos

El respeto

- Los riesgos de un mal uso de las TRIC.
- El respeto y conductas afectivo- sexuales sanas en los entornos digitales.

Duración: 120 minutos

Evaluación de la acción

- Resumen de la actividad.
- Evaluación de la acción Expert TRIC.
- Despedida.

Duración: 30 minutos

5. Desarrollo de las sesiones

1ª Sesión: Navega en Positivo

1ª Actividad: Comienza el viaje “Navega en Positivo”

DESCRIPCIÓN: Comenzamos la sesión con una presentación, explicando el Proyecto Navega en Positivo y el objetivo a alcanzar a través del desarrollo de las 2 sesiones y de las 5 actividades programadas.

Iniciamos la puesta en marcha de la acción con un breve cuestionario segregado por género, donde conoceremos las herramientas digitales o tecnológicas que más usa el alumnado. El fin será conocer para qué las usan, el tiempo que las usan y si en sus hogares tienen controlado el tiempo de uso de estas. Es de vital importancia no solo tener en cuenta la edad del alumnado, sino de detectar si existe un uso diferenciado en el uso de las TRIC, dependiendo del género.

Acto seguido comenzamos, a través de la aplicación web Genial.ly, el proceso expositivo de los principales riesgos a los que las y los niños se exponen al usar de forma inadecuada las TRIC.

Para reforzar los contenidos expuestos con anterioridad, se realizará una actividad de crucigrama, donde de forma individual, el alumnado deberá adivinar la palabra en función a su definición.

Para finalizar la primera actividad y detectar si el alumnado ha integrado los riesgos y las formas de prevenirlo, generaremos un espacio de debate y exposición de vivencias personales, orientando cada una de estas a crear TIPS o recomendaciones para sus iguales, que guardaremos escritas en la pizarra de clase para tener ideas visibles de cara a la segunda actividad.

OBJETIVOS:

- Prevenir al alumnado sobre los riesgos de un mal uso de los entornos digitales (ciberbullying, el ciberstalking, el child grooming, la sextorsión, y la adicción digital).
- Concienciar sobre el respeto y conductas afectivo-sexuales sanas en los entornos digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 120 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentación del Proyecto Navega en Positivo y persona dinamizadora.
- Presentar la Guía interactiva de Genial.ly, con la que trabajaremos en las sesiones.
- Realizar cuestionario previo “Nos conocemos digitalmente”.
- Exposición de los principales riesgos de un mal uso de las TRIC:
 - Privacidad
 - Huella e identidad digital
 - Cyberbullying
 - Cyberstalking
 - Child grooming
 - Sexting y sextorsión
 - Adicción digital
- Complimentación individual de crucigrama a partir de descripciones de los riesgos en Puzel.
- Ronda para exponer vivencias relacionadas con los temas, y generar TIPS o recomendaciones basadas en su propia realidad y orientadas a la prevención.

RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Guía Interactiva Digital Expert TRIC.
- Cuestionario Previo – Nos conocemos digitalmente.
- Crucigrama Riesgos de las TRIC con app Puzel.org:
https://puzel.org/es/crossword/play?p=-McEjU_I3nm6JHBbINKa

2ª Actividad: Identifica y combate

DESCRIPCIÓN: Como hablamos de una formación de proceso continuaremos trabajando desde la perspectiva de la prevención y el trabajo cooperativo.

Seguiremos trabajando desde los mismos tags planeados: la privacidad digital, la huella y la identidad digital, el ciberbullying, el ciberstalking, el child grooming, la sextorsión, y la adicción digital desde una perspectiva de preservación de la intimidad y orientación. El alumnado trabajará de forma específica el tema de lo público y privado. Todos los contenidos serán adaptados al nivel madurativo del alumnado.

El alumnado comienza realizando el visionado de vídeos de los diferentes temas abordados en las actividades anteriores, y de forma simultánea cada equipo con un dispositivo tecnológico irá generando a través de Padlet, un mural digital con TIPS o recomendaciones orientadas a la prevención de los riesgos.

Una vez finalizados los 4 bloques, damos paso a un pequeño recordatorio de lo abordado y para finalizar a un ticket de salida, en el cual, a través de tres preguntas sencillas, el alumnado podrá trasladar su visión de la sesión, y dejando constancia de posibles dudas, que serán visionadas antes de terminar la Sesión 1.

OBJETIVOS:

- Concienciar al alumnado sobre los conceptos de público y privado orientados a una gestión adecuada de las TRIC.
- Prevenir los riesgos de un mal uso de las TRIC.
- Concienciar sobre el respeto y conductas afectivo-sexuales sanas en los entornos digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 150 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Visualización de un vídeo por tema y de forma simultánea el alumnado irá creando un mensaje por equipos en padlet.
 - Privacidad
 - Huella e identidad digital
 - Ciberbullying
 - Ciberstalking
 - Child grooming
 - Sexting y sextorsión
 - Adicción digital

- Tratamiento de los contenidos haciendo referencia a lo público y lo privado e incidiendo en conductas afectivo-sexuales sanas.
- Creación de un mural digital con mensajes escritos o con grabaciones de voz a través de padlet.
- Ticket de salida. Recordatorio final de lo aprendido.
 - A través de un cuestionario mentimeter adaptado a las edades del alumnado registrar si les han quedado claro los conceptos.

RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula)
- Guía Interactiva Digital Expert TRIC.
- Ticket salida: mentimeter.
- Vídeos relacionados con los temas abordados:
 - Privacidad
 - Huella e identidad digital
 - Cyberbullying
 - Cyberstalking
 - Child grooming
 - Sexting
 - Sextorsión
 - Adicción digital
- Mural digital con Padlet

2ª Sesión: Creamos y difundimos

3ª Actividad: Construyendo en positivo

DESCRIPCIÓN: Esta actividad está destinada a la gamificación en el aula. El alumnado tendrá la posibilidad de aprender jugando a un Trivial digital por tema.

Cada trivial tiene que responderse por equipos, de forma cooperativa, y organizada, pues solo dispondrán de 1 hora para finalizar todos los trivial que existen.

Este bloque comenzará con una breve explicación del objetivo, y de los tiempos de los que se dispone. Acto seguido se compartirá en la proyección de clase, un código QR que los llevará a cada uno de los diferentes trivial.

Una vez finalizados todos los trivial, el primer equipo tiene ventaja sobre el resto para escoger el tema sobre el que desea hacer la siguiente actividad nº4.

OBJETIVOS:

- Reforzar los contenidos trabajados con el alumnado a través de un juego interactivo de Trivial.
- Prevenir los riesgos de un mal uso de las TRIC.
- Concienciar sobre el respeto y conductas afectivo-sexuales sanas en los entornos digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 120 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Explicación del objetivo de la actividad.
- Jugar a cada trivial por equipos: Trivial con 6 preguntas por tema.
 - Privacidad.
 - Huella e identidad digital.
 - Cyberbullying.
 - Cyberstalking.
 - Child grooming.
 - Sexting y sextorsión.
 - Adicción digital.
- Proyección de los códigos QR de cada uno de los trivial.
- Realización de la gamificación por equipos.
- Por orden de finalización, se otorgan los temas para la siguiente actividad.

RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Guía Interactiva Digital Expert TRIC.
- 7 Trivial diferentes
- Código QR diferentes trivial.

4ª Actividad: Repasamos e incorporamos

DESCRIPCIÓN: Esta actividad está destinada a la verificación de los conceptos asimilados por el alumnado.

Cada equipo, organizado previamente, decide qué tema escoger de forma democrática, según vayan terminando la actividad anterior, y se les hace entrega de un guion para que vayan trabajando las escenas, la distribución de roles, y los diálogos centrados en el tema escogido. Cada grabación deberá durar entre tres o cuatro minutos.

Una vez que cada equipo ha elaborado su guion, comienza la etapa de ensayo, y posteriormente la grabación.

La fase de grabación se hará por turnos con la clase en completo silencio y a través de la aplicación web Pixect, ya que ofrece la posibilidad de realizar vídeo con filtros, y el resultado queda mucho más creativo.

OBJETIVOS:

- Presentar los trabajos realizados por el alumnado sobre los Tag trabajados.
- Prevenir los riesgos de un mal uso de las TRIC.
- Concienciar sobre el respeto y conductas afectivo-sexuales sanas en los entornos digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 120 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Explicación del objetivo de la actividad.
- Realización de un role playing por equipos por parte del alumnado a través del generador de vídeos online Pixect, donde se refleje un modo de compartir contenido basado en la privacidad, y sobre cualquier tema de los abordados.
- Entrega de los guiones por los que cada equipo se llevará para generar un buen producto.
- Ensayo del Role Playing.
- Grabación del Producto final por cada uno de los equipos.

RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Guía Interactiva Digital Expert TRIC.
- Enlace código QR: Pixect.
- Guion de trabajo: Role Playing.

5ª Actividad: Paramos, valoramos, aprendemos

DESCRIPCIÓN: Comenzaremos repasando cada una de las actividades desarrolladas hasta el momento y agradeciendo la participación del alumnado, seguidamente explicaremos cómo responder al cuestionario de valoración digital de la acción formativa, clave para mejorar la acción, ajustándose a las necesidades del alumnado.

OBJETIVOS:

- Recoger información sistematizada sobre cuáles son para el alumnado los principales hitos de la acción formativa y que valore su grado de satisfacción.
- Repasar los principales contenidos y estrategias abordadas en la acción formativa.

TEMPORALIZACIÓN: 30 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Repaso en imágenes de las actividades desarrolladas en el desarrollo de la acción formativa.
- Presentación del cuestionario digital de valoración.
- Recogida de las respuestas del alumnado.
- Visionado y análisis de los resultados.

RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).

Anexo:

Guía Interactiva Expert TRIC



<https://view.genial.ly/61377b280ad6770de613ee47/guide-guia-expert-tric-5-y-6-primaria>

Correo de contacto

navega_en_positivo@tenerifejovenyeduca.com



Tenerife
joven y educa