



# Internet sin riesgos

Internet sin Riesgos

## Guía didáctica para el profesorado: Asignación Misión Digital (AMD)

SEPTIEMBRE 2022



Internet  
sin riesgos



Tenerife  
joven y educa

## Índice de contenidos

1.	Descripción de la acción	3
2.	Objetivos e indicadores	4
3.	Vinculación Curricular	6
4.	Esquema de la acción	8
	Asignación Misión Digital	8
5.	Desarrollo de las sesiones	10
	1ª Sesión: Presentación del proyecto e ideas previas alumnado	10
	1ª Actividad: Juego Quizizz	10
	2ª Sesión: Respeto, gestión de las emociones y las relaciones afectivas	11
	2ª Actividad: Gestión de las emociones y sentimientos en nuestra vida online	11
	3ª Sesión: Autoestima, gestión de las emociones y relaciones afectivas	12
	3ª Actividad: La importancia de la autoestima	12
	4ª Sesión: Las relaciones afectivas en la RRSS y sexualidad	13
	4ª Actividad: Termómetro de las relaciones de pareja y las TRIC	13
	5ª Sesión: Cyberstalking machista	14
	5ª Actividad: Enredarnos sin machismo.	14
	6ª Actividad: Nuestra receta del amor online	15
	6ª Sesión: Huella digital	16
	7ª Actividad: ¿Quién soy en la red?	16
	8ª Actividad: Repasemos	17
	7ª Sesión: Sexting- sextorsión- sexpreading	18
	9ª Actividad: Nuestro Padlet sobre Sexting, sextorsión (sexpreading).	18
	8ª Sesión: Herramienta genial.ly	19
	10ª Actividad: Comenzamos a crear nuestro juego Genial.ly	19

9ª Sesión: Juegos genial.ly	21
11º Actividad: Nuestro juego TRIC	21
10ª Sesión: Presentación de los juegos	22
12º Actividad: Puesta en común de la asignación misión digital	22
13º Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones	22
Anexo:	24
Guía Interactiva Asignación Misión Digital (AMD)	24
Correo contacto	24

## 1. Descripción de la acción

Esta acción formativa ha sido diseñada para introducir a jóvenes de 3<sup>º</sup> de la ESO y su profesorado en uso y gestión de las TRIC de forma responsable, segura y positiva. Pretende impulsar en el alumnado la generación de acciones cognitivas, afectivas y emocionales para que aprendan de forma colaborativa los beneficios de las TRIC. A través de una serie de retos que tendrán que ir consiguiendo a lo largo de las sesiones se conviertan en transmisores y transmisoras de mensajes positivos entre la comunidad educativa, para ello profundizaremos especialmente en las siguientes dimensiones:

1. Gestión emocional
2. Autoestima
3. Educación afectiva-sexual (desarrollo de relaciones afectivas igualitarias y positivas en las RRSS)

En base a estas dimensiones desarrollaremos acciones que nos permitirán profundizar en cada una de ellas, adquiriendo conocimiento, habilidades, destrezas y actitudes para la construcción de relaciones igualitarias, corresponsables y positivas. El alumnado en esta acción dará un salto cualitativo en su cualificación digital no sólo adquiriendo conocimientos y estrategias para desarrollar una vivencia digital, sana, positiva y responsable, sino elaborando herramientas para convertirse en agentes de cambio entre sus iguales.

## 2. Objetivos e indicadores

NIVEL EDUCATIVO 3º ESO

SESIONES: 10 sesiones

HORAS: 10 horas en total (1 hora por sesión)

### OBJETIVOS OPERATIVOS

S3OP1- Uso de las estrategias y herramientas para la prevención de los riesgos asociados a un mal uso de las RRSS.

S3OP2- Desarrollar procesos de información y sensibilización en cuanto a la gestión de las emociones y sentimientos en el uso de las RRSS.

S3OP3- Fortalecer la vivencia de las relaciones afectivas y sexuales sanas y positivas en el uso de las RRSS.

### INDICADORES

I3OP17- Identifican formas de acoso.

I3OP18- El alumnado contribuye a generar una huella e identidad digital positiva.

I3OP19- Muestran actitud crítica ante situaciones de riesgo, en la resolución de las situaciones planteadas.

I3OP20- Se detecta un manejo de las herramientas básicas de trabajo en el aula.

I3OP21- Grado en que el alumnado identifica conductas de respeto, colaboración, cooperación, empatía y comportamiento prosocial.

I3OP22- Actúan en el aula con conductas que reflejan lo anterior.

I3OP23- Saben distinguir mitos de realidad en torno a las relaciones afectivas y sexuales y las RRSS.

I3OP24- Grado en que el alumnado identifica situaciones de riesgos como la sextorsión y el ciberstalking machista.

### CONTENDIOS

- Gestión de las emociones en las redes sociales

- Respeto, gestión de las emociones, la autoestima, las relaciones afectivas y uso de las redes sociales.
- Las relaciones afectivas en la RRSS y Sexualidad:
- Mitos en torno a la sexualidad
- Cyberstalking machista. Cauces de denuncia.
- Relaciones con seguridad y de forma positiva.
- Consecuencias de la no gestión adecuada de las emociones y sentimientos en el uso de las redes sociales.
- Intimidad y privacidad
- Conceptos de privacidad e intimidad online.
- Estrategias para la prevención de riesgos derivados de un uso inadecuado de las TRIC y abordaje de riesgos asociados: Sextorsión.
- Uso de las tecnologías
- Herramientas seguras y educativas.
- Wikis colaborativas.

## 3. Vinculación Curricular

### Nivel Educativo: 3º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p><b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b></p> <p>ESOEPVA3C01 ESOEPVA3C02 ESOEPVA3C03 ESOEPVAEC04 ESOEPVA3C05 ESOEPVA3C06</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL (Comunicación lingüística)</li> <li>• CD (Competencia digital)</li> <li>• AA (Aprender a aprender)</li> <li>• CSC (Competencias sociales y cívicas)</li> </ul>
<p><b>TECNOLOGÍA ESPECÍFICA</b></p> <p>ESOTC3008</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL (Comunicación lingüística)</li> <li>• CD (Competencia digital)</li> <li>• AA (Aprender a aprender)</li> <li>• CSC (Competencias sociales y cívicas)</li> <li>• CEC (Conciencia y expresiones culturales)</li> </ul>
<p><b>EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA Y LOS DERECHOS HUMANOS</b></p> <p>ESOECDH3C01 ESOECDH3C02 ESOECDH3C03 ESOECDH3C04 ESOECDH3C05 ESOECDH3C06</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL (Competencia lingüística)</li> <li>• CD (Competencia digital)</li> <li>• AA (Aprender a aprender)</li> <li>• CSC (Competencias sociales y cívicas)</li> <li>• SIEE (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</li> </ul>

**VALORES ÉTICOS**

ESOVEC3C01  
ESOVEC3C02  
ESOVEC3C03  
ESOVEC3C04  
ESOVEC3005  
ESOVEC3C06  
ESOVEC3C07  
ESOVEC3C08  
ESOVEC3C09  
ESOVEC3C010  
ESOVEC3C011

- CL (Comunicación lingüística)
- CD (Competencia digital)
- AA (Aprender a aprender)
- CSC (Competencias sociales y cívicas)
- CEC (Conciencia y expresiones culturales)



## 4. Esquema de la acción

### Asignación Misión Digital

#### 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

##### Presentación

- Presentación del proyecto internet sin riesgo y de la acción para 3º de la ESO.
- Universo Digital.

Duración: 60 minutos

##### Respeto, gestión de las emociones

- Gestión de las emociones y sentimientos en nuestra vida online

Duración: 60 minutos

##### Autoestima

- La importancia de la autoestima.

Duración: 60 minutos

##### Las relaciones afectivas en las redes sociales y sexualidad

- Tratamiento de relaciones en parejas y las TRIC.

Duración: 60 minutos

### **Ciberstalking machista**

- Nuestra receta de amor online.
- Enredarnos sin machismo.

Duración: 60 minutos

### **Huella digital**

- ¿Quién soy yo en la red?

Duración: 60 minuto

### **Sexting- sextorsion- sexpreading**

- Importancia de la intimidad y la prevención de riesgos derivado de un uso inadecuado de las TRIC.

Duración: 60 minutos

### **Diseño de nuestro juego digital**

- Nuestro juego educativo virtual.

Duración: 60 minutos

### **Elaboramos nuestro juego TRIC**

- Creamos nuestro juego digital en base a las temáticas trabajadas a lo largo de las sesiones.

Duración: 60 minutos

### **Presentación de los juegos**

- Puesta en común de la asignación misión digital.

Duración: 60 minutos

## 5. Desarrollo de las sesiones

### 1ª Sesión: Presentación del proyecto e ideas previas alumnado

#### 1ª Actividad: Juego Quizizz

**DESCRIPCIÓN:** En esta primera sesión nos centraremos en presentar el Proyecto Internet sin Riesgos (ISR) al alumnado y la acción específica: Asignación Misión Digital (AMD). Trabajaremos también los conceptos previos que tiene el alumnado en torno a los contenidos que trabajaremos a lo largo de las 10 sesiones a través de un quizzes que cada alumna/o tendrá que contestar de manera individual.

#### OBJETIVOS:

- Presentar el Proyecto ISR y la acción AMD.
- Aproximación a las ideas previas que tiene el alumnado en torno a los contenidos que trabajaremos a lo largo de las sesiones.

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentar el Proyecto Internet sin Riesgos y la Asignación Misión Digital.
- Realizar una aproximación a las ideas previas que tiene el alumnado a través de un juego quizizz.

#### 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).
- Juego prospección previa (Quizizz) (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 2ª Sesión: Respeto, gestión de las emociones y las relaciones afectivas

### 2ª Actividad: Gestión de las emociones y sentimientos en nuestra vida online

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad comenzaremos a trabajar la gestión de las emociones y sentimientos cuando el alumnado utiliza las redes sociales y la importancia del respeto. Realizaremos una lluvia de ideas a través de un mentimeter sobre las emociones y sentimientos que consideran que son fundamentales a la hora de crear relaciones sanas y positivas en las redes, y por otro lado aquellas emociones y sentimientos que consideran importantes cuando utilizamos las redes sociales en las relaciones de pareja. Esto nos servirá como punto de partida para reflexionar sobre las diferencias en los sentimientos y emociones que se crean en las relaciones de amistad y/o en las relaciones de pareja.

Para finalizar y analizar todos los contenidos trabajados realizaremos una presentación Genial.ly con todo el grupo donde incorporaremos los aspectos fundamentales para gestionar nuestras relaciones online.

#### OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de gestionar las emociones y sentimientos cuando utilizamos las redes sociales en nuestras relaciones de amistad y de pareja.
- Reflexionar sobre la importancia del respeto en las relaciones que creamos en las redes.
- Reflexionar sobre la mala gestión de las emociones y sentimientos y sus consecuencias en las redes.

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Realizar mentimeter:
  - Emociones y sentimientos relaciones amistad y de pareja en las redes sanas y positivas.
  - Puesta en común de los resultados.

- Reflexión grupal a través de una presentación Genial.ly:
  - La importancia de la gestión de las emociones y sentimientos en nuestras relaciones online, y las consecuencias de una mala gestión.

#### 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)
- Mentimeter: gestión de las emociones y sentimientos relaciones online. (Enlazada a la Guía digital AMD).

### 3ª Sesión: Autoestima, gestión de las emociones y relaciones afectivas

#### 3ª Actividad: La importancia de la autoestima

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad nos centraremos en la importancia de la autoestima en relación con la gestión adecuada de las emociones y sentimientos cuando utilizamos las redes sociales para crear relaciones sanas y positivas. Para ello, por grupos tendrán que realizar una pequeña investigación a través de una serie de preguntas guiadas en un documento de Google y crear una pequeña historia donde se muestre la importancia de la autoestima en la gestión de emociones y sentimientos cuando utilizamos las redes sociales, y sus posibles consecuencias. Las historias tendrán que presentarlas a través de un rol playing.

#### OBJETIVOS:

- Reflexionar sobre la importancia de la autoestima en la gestión adecuada de las emociones y sentimientos en el uso de las TRIC.
- Aprender a utilizar herramientas de Google.

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Formar grupos de trabajo.
- Realizar una pequeña investigación sobre la importancia de la autoestima en la gestión adecuada de las emociones y sentimientos cuando utilizamos las TRIC en un documento de Google. (Preguntas guiadas).
- Compartir documento con resto personas del grupo y la persona dinamizadora.
- Inventarse una historia sobre la autoestima y la gestión adecuada de las emociones y sentimientos en el uso de las TRIC.
- Representar las historias a través de un rol playing.

#### 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).
- Preguntas para guiar la investigación: La importancia de la autoestima en la gestión de las emociones y sentimientos cuando utilizamos las TRIC. (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 4ª Sesión: Las relaciones afectivas en la RRSS y sexualidad

### 4ª Actividad: Termómetro de las relaciones de pareja y las TRIC

**DESCRIPCIÓN:** Comenzamos la actividad realizando el termómetro de las relaciones y las TRIC a través de un juego interactivo con múltiples finales a través de la herramienta Genial.ly. En la puesta en común de los resultados reflexionaremos sobre la importancia del cuidado de las relaciones de pareja y las redes.

#### OBJETIVOS:

- Reflexionar a través de un juego interactivo sobre los mitos del amor romántico y la sexualidad y el cuidado de las relaciones cuando utilizamos las redes.
- Aprender claves para gestionar las relaciones de pareja y los conflictos que puedan generarse en torno a cuestiones como intimidad, respeto, confianza...

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Formar grupos.
- Realizar el juego:
  - Termómetro de las relaciones de pareja y las TRIC a través de la herramienta Genial.ly.
  - Puesta en común de los resultados y reflexión.
- Vídeo: Mitos del amor romántico.

**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).
- Juego múltiples finales: mitos del amor romántico y cuidado de las relaciones (En la guía Conectar sin que nos raye (Enlazada a la Guía digital AMD).
- Vídeo: Mitos amor romántico

## 5ª Sesión: Cyberstalking machista

### 5ª Actividad: Enredarnos sin machismo.

**DESCRIPCIÓN:** En la primera parte de esta actividad de manera individual cada persona tendrá que realizar el cuestionario Enrédate sin Machismo en tu relación nivel 1, posteriormente realizaremos una reflexión sobre el amor, los celos, el cyberstalking machista y los cauces de denuncia.

**OBJETIVOS:**

- Reflexionar sobre las relaciones afectivas y sexuales en las redes.
- Prevenir el cyberstanking machista.
- Conocer cómo actuar ante estos casos y los cauces de denuncia.

**TEMPORALIZACIÓN:** 35 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Realizar de manera individual el cuestionario Enrédate sin Machismo en tus relaciones, nivel 1.
- Reflexionar conjuntamente en torno a las siguientes cuestiones:
  - El amor
  - Los celos
  - Cyberstalking machista
- Cauces de denuncia
- Vídeo: ¿Lo sabes todo sobre tu pareja?
- Puesta en común

**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).
- Vídeo: ¿Lo sabes todo sobre tu pareja?
- APP Enrédate sin machismo: (Enlazada a la Guía digital AMD).

### 6ª Actividad: Nuestra receta del amor online

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad el alumnado reflexionará sobre la influencia del patriarcado en las relaciones de pareja a través de los materiales de la colección Rebeldes de Género, publicados por el Gobierno de Canarias. Y para finalizar y afianzar todos los contenidos trabajados hasta este momento por grupos realizarán una receta del amor online.

**OBJETIVOS:**

- Reflexionar sobre el patriarcado en las relaciones de pareja.
- Afianzar los contenidos trabajados hasta este momento a lo largo de las diferentes actividades.



**TEMPORALIZACIÓN:** 20 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Reflexionar en grupos sobre el material Colección Rebeldes de Género, Despatriarcando parejas.
- Realizar una presentación con la herramienta Genial y la receta del amor online.
- Puesta en común.

**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)
- Colección Rebeldes de Género: Despatriarcando Parejas (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 6ª Sesión: Huella digital

### 7ª Actividad: ¿Quién soy en la red?

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad reflexionaremos sobre la importancia de la privacidad y la intimidad online, nuestra huella digital, a través de una búsqueda en Google de información sobre alguna persona de cada grupo. Como eje transversal de la actividad aprenderán a utilizar diferentes herramientas de Google.

**OBJETIVOS:**

- Profundizar en los conceptos de privacidad e intimidad online.
- Concienciar sobre la importancia de nuestra huella digital.
- Aprender a utilizar herramientas de Google.

**TEMPORALIZACIÓN:** 40 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Explicación de la actividad.
  - Formar grupos y buscar el nombre y apellido de una de las personas en Google.
- Vídeo: Nuestra huella digital.
- Reflexionar a partir del guion: Nuestra huella digital de debate.
- Puesta en común y reflexión.

#### 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).
- Guion reflexión: Nuestra huella digital. (Enlazada a la Guía digital AMD).
- Vídeo Nuestra huella digital.

#### 8ª Actividad: Repasemos

**DESCRIPCIÓN:** Por grupos se trata de que realicen el Scape Room virtual realizado a través de cuestionario de Google, este Scape Room servirá como repaso e interiorización de los contenidos trabajados a lo largo de las sesiones.

#### OBJETIVOS:

- Repasar a través de un juego interactivo los contenidos trabajados en las sesiones.

**TEMPORALIZACIÓN:** 15 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Realizar por grupos el Scape Room virtual realizado a través de cuestionario de Google.

#### 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).
- Scape Room virtual con cuestionario de Google: Repasemos Huella digital. (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 7ª Sesión: Sexting- sextorsión- sexpreading

### 9ª Actividad: Nuestro Padlet sobre Sexting, sextorsión (sexpreading).

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad el alumnado realizará un mural a través de la herramienta Padlet sobre el sexting, sextorsión (sexpreading), a la vez que reflexionaremos sobre la importancia de la intimidad y la prevención de riesgos derivados de un uso inadecuado de las TRIC, y qué hacer si se encuentran en una situación de sextorsión o sexpreading.

#### OBJETIVOS:

- Aprender a valorar el respeto a la intimidad de las demás personas.
- Tomar conciencia sobre la imagen personal y utilizar estrategias de gestión.
- Concienciar sobre la importancia de la prevención de riesgos derivados de un uso inadecuado de las TRIC y abordaje de riesgos asociados como la sextorsión y el sexpreading.
- Aprender a utilizar la herramienta Padlet.
- Conocer cómo actuar si se encuentra ante una situación de sextorsión o sexpreading.

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Explicación de la actividad.
- Vídeo: tutorial Padlet
- Búsqueda de información a partir del guion de reflexión entregado por la persona dinamizadora.
- Realizar un Padlet por grupos sobre uno de los conceptos:
  - Sexting
  - Sextorsión (sexpreading).

- Puesta en común de los Padlet y reflexión en torno a los siguientes aspectos:
  - ¿Les ha sorprendido la diferencia entre lo que es el sexting, la sextorsión y el sexpreading?
  - ¿Conocen alguna situación de sextorsión o sexpreading?
  - ¿Cómo se trató?
  - ¿A quién se culpabiliza? ¿Cómo se debería haber acompañado de forma correcta?
  - ¿Sabéis los pasos que hay que dar si les sucediera?
  - ¿Es el mismo mensaje el que se utiliza para chicas y chicos? ¿Por qué creen que sucede?
  - ¿Creen que en nuestra sociedad se vive igual la sexualidad de una mujer joven que la de un hombre joven?
- Cauces de denuncia..

#### 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).
- Vídeo: Tutorial Padlet
- Guion para la búsqueda de información: Sexting/ Sextorsión (Sexpreading) (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 8ª Sesión: Herramienta genial.ly

### 10º Actividad: Comenzamos a crear nuestro juego Genial.ly

**DESCRIPCIÓN:** En esta sesión nos centraremos en presentar la herramienta Genial.ly y que el alumnado entienda cómo funciona, les servirá para crear los juegos que presentarán al finalizar las sesiones al resto de compañeras y compañeros de clase y a los y las agentes claves. Cada grupo debe seleccionar un tema de los trabajados en las sesiones anteriores, y que quiere que sea el eje central de su juego interactivo. Para facilitar el trabajo al alumnado a

cada grupo se le hará entrega de un guion que servirá de soporte para la búsqueda de información para cada grupo.

#### OBJETIVOS:

- Conocer la herramienta Genial.ly
- Comenzar a realizar los juegos con la herramienta Ganil.ly.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentar la herramienta Genial.y y aprender a utilizarla.
- Elegir las temáticas sobre las que crearán los juegos:
  - El respeto y la autoestima en la gestión adecuada de las emociones y sentimientos en las redes sociales.
  - Cyberstalking machista
  - Relaciones con seguridad y de forma positiva
  - Privacidad e intimidad online
  - Sexting- sextorsión (sexpreading).
- Comenzar a crear los juegos con la herramienta Genial.ly

#### 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).
- Guion soporte para trabajo del alumnado: Juegos Genial.ly. (Enlazada a la Guía digital AMD).

## 9ª Sesión: Juegos genial.ly

### 11ª Actividad: Nuestro juego TRIC

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad por grupos comenzarán a trabajar en los juegos con la herramienta Genial.ly y las temáticas elegidas en la actividad anterior. Para ello, en todo momento contarán con la guía de apoyo y las recomendaciones de la persona dinamizadora.

#### OBJETIVOS:

- Crear los juegos con la herramienta Genial.ly.

**TEMPORALIZACIÓN:** 55 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Comenzar a trabajar por grupos en los juegos con Genial.ly en base a las temáticas elegidas en la sesión anterior:
  - El respeto y la autoestima en la gestión adecuada de las emociones y sentimientos en las redes sociales.
  - Cyberstalking machista
  - Relaciones con seguridad y de forma positiva
  - Privacidad e intimidad online
  - Sexting- sextorsión

#### 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).

## 10ª Sesión: Presentación de los juegos

### 12ª Actividad: Puesta en común de la asignación misión digital

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad cada grupo presentará su juego, creado con la herramienta Genial.ly, al resto de compañeros y compañeras de clase y a los y las agentes claves. Por último, realizaremos una evaluación de cada uno de ellos.

**OBJETIVOS:**

- Presentar y reflexionar sobre los productos generados por el alumnado con el resto de compañeras y compañeros de clase y los y las agentes claves.

**TEMPORALIZACIÓN:** 40 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Presentación por parte de cada grupo de su juego creado con la herramienta Genial.ly.
- Evaluación de los trabajos realizados por parte de los demás compañeros y compañeras de clase y los y las agentes claves.

**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 trabajo alumnado (aula).

### 13ª Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad realizaremos un repaso de las sesiones que hemos realizado en la acción Asignación Misión Acción Digital con el alumnado de 3ºESO, y la despedida y cierre de las sesiones.

**OBJETIVOS:**

- Realizar cuestionario de valoración de las sesiones.

**TEMPORALIZACIÓN:** 15 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Realizar cuestionario valoración de la acción Asignación Misión Digital (AMD).
- Realizar despedida y cierre de las sesiones.

**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 trabajo alumnado (aula)



## Anexo:

# Guía Interactiva Asignación Misión Digital (AMD)



<https://view.genial.ly/61335ea71158810de78095f6/guide-guia-amd-3o-eso>

## Correo contacto

internet\_sin\_riesgos@tenerifejovenyeduca.com



Tenerife  
joven y educa