



Internet sin riesgos

Internet sin Riesgos

Guía didáctica para el profesorado: Entrenamiento Avanzado Digital (EAD)

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	7
	Entrenamiento avanzado digital	7
5.	Desarrollo de las sesiones	9
	1ª Sesión: Conocer ideas previas del alumnado	9
	1ª Actividad: Universo digital	9
	2ª Sesión: La gestión de las emociones y las redes	10
	2ª Actividad: Cuidar de uno mismo/a y de las otras personas en las redes sociales.	10
	3ª Actividad: Trivial de las emociones	11
	3ª Sesión: Riesgos asociados al mal uso de las TRIC (parte I)	12
	4ª Actividad: Historias inacabadas	12
	4ª Sesión: Riesgos asociados mal uso de las TRIC (parte II)	13
	5ª Actividad: Rol playing manejo emociones.	13
	5ª Sesión: Relaciones afectivas y sexuales en la red	14
	6ª Actividad: Decálogo del sexting (parte I)	14
	6ª Sesión: Sexting- sextorsión	15
	7ª Actividad: Decálogo del sexting (parte II).	15
	8ª Actividad: Pasapalabra TRIC.	16
	7ª Sesión: Herramientas Misión Digital	17
	9ª Actividad: Comenzamos a crear nuestra Misión Digital.	17
	8ª Sesión: Misión Digital	18
	10ª Actividad: Nuestra Misión Digital	18

9ª Sesión: Presentación de las Misiones Digitales	19
11º Actividad: Presentemos y evaluemos nuestras Misiones Digitales	19
10ª Sesión: La importancia de los y las agentes claves	20
12º Actividad: Nuestra presentación a los y las agentes claves.	20
13º Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones.	20
Anexo:	22
Guía Interactiva Entrenamiento Avanzado Digital (EAD)	22
Correo contacto	22

1. Descripción de la acción

Esta acción impulsa en protagonismo del alumnado de 2º ESO en la promoción de ayudar a canalizar la expresión de las emociones y sentimientos a través de la RRSS, con el fin de fomentar una ciberconvivencia sana y saludable; creando un espacio de reflexión sobre el alcance y consecuencias de ciertos riesgos asociados al mal uso de la tecnología, profundizaremos especialmente en las siguientes dimensiones:

1. Ciberconvivencia (Respeto digital)
2. Gestión emocional
3. Educación afectiva-sexual (privacidad e intimidad online)

En base a estas dimensiones desarrollaremos acciones que nos permitirán profundizar en cada una de ellas, adquiriendo conocimiento, habilidades, destrezas y desarrollando actitudes de respeto, defendiendo entornos on y off line en los que la diversidad se valore como un elemento clave en el proceso de crecimiento personal y social. Dotaremos al alumnado de los conocimientos y estrategias para desarrollar una vivencia digital, sana, positiva y responsable a través de juegos y de la creación de un scape room por grupos con la ayuda de la herramienta Genial.ly. De manera transversal para un adecuado desarrollo de las acciones que proponemos al alumnado trabajaremos competencias fundamentales en el trabajo en equipo. Impulsando la adquisición de competencias digitales aprendiendo a usar de forma eficiente las aplicaciones del paquete Google (editor de texto, presentaciones, Google keep, formularios, ...)

2. Objetivos e indicadores

NIVEL EDUCATIVO 2º ESO

SESIONES: 10 sesiones

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

OBJETIVOS OPERATIVOS

S2OP1- Uso de las estrategias y herramientas para la prevención de los riesgos asociados a un mal uso de las RRSS.

S2OP2- Desarrollar procesos de información y sensibilización en cuanto a la gestión de las emociones y sentimientos en el uso de las RRSS.

S2OP3- Facilitar estrategias de autorregulación del tiempo de uso de los dispositivos.

INDICADORES

I2OP9- Identifican formas de acoso.

I2OP10- El alumnado contribuye a generar una huella e identidad digital positiva.

I2OP11- Muestran actitud crítica ante situaciones de riesgo, en la resolución de las situaciones planteadas.

I2OP12- Se detecta un manejo de las herramientas básicas de trabajo en el aula.

I2OP13- Grado en que el alumnado identifica conductas de respeto, colaboración, cooperación, empatía y comportamiento prosocial.

I2OP14- Actúan en el aula con conductas que reflejan lo anterior.

I2OP15- Conocimiento de estrategias para la gestión del tiempo.

I2OP16- Se presentan herramientas para prevenir conductas de abuso digital y autorregulación tiempo del uso.

CONTENDIOS

- Gestión del tiempo de uso de los dispositivos.
 - Gestión de las emociones cuando utilizan las RRSS.
 - Ciberconvivencia.
 - Prevenir el Ciberbullying/ Ciberhomofobia y el acoso a través de los videojuegos online.
 - Amistades offline- amistades online: Prevenir grooming
 - Intimidación y privacidad online.
 - Conceptos de privacidad e intimidad online: Sextorsión.
 - Identidad y huella digital.
 - Mitos entorno a las relaciones afectivas y sexuales y uso de las RRSS.
 - Uso de las tecnologías.
 - Aprender a utilizar aplicaciones de Google.
 - Presentaciones y gamificaciones como medio de aprendizaje.
-

3. Vinculación Curricular

Nivel Educativo: 2º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>PRÁCTICAS COMUNICATIVAS Y CREATIVAS</p> <p>ESOPCCC1001</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT (Competencia matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología) • CD (Competencia digital) • AA (Aprender a aprender) • CSC (Competencias sociales y cívicas) • CEC (Conciencia y expresiones culturales)
<p>TECNOLOGÍA ESPECÍFICA</p> <p>ESOTC2CO8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CL (Comunicación lingüística) • CD (Competencia digital) • AA (Aprender a aprender) • CSC (Competencias sociales y cívicas) • CEC (Conciencia y expresiones culturales)
<p>VALORES ÉTICOS</p> <p>ESOVEC2CCO1 ESOVEC2CCO2 ESOVEC2CCO3 ESOVEC2CCO4 ESOVEC2CCO5 ESOVEC2CCO6 ESOVEC2CCO7 ESOVEC2CCO8 ESOVEC2CCO9 ESOVEC2CCO10 ESOVEC2CCO11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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

Entrenamiento avanzado 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 2º ESO.
- Universo Digital

Duración: 60 minutos

La empatía y la asertividad

- Cuidar de uno mismo/a y de las otras personas en las redes sociales.

Duración: 60 minutos

Riesgos asociados al mal uso de las TRIC

- Cyberbullying
- Ciberhomofobia
- Grooming.

Duración: 60 minutos

Gestión adecuada de las emociones y sentimientos

- Evitar conflictos y dar una respuesta adecuada, ajustada y en positivo.

Duración: 60 minutos

Relaciones afectivas y sexuales en la red

- Recomendaciones sanas y saludables sobre las relaciones afectivas y sexuales cuando utilizamos las redes.

Duración: 60 minutos

Sexting- Sextorsión

- Prevenir riesgos asociados al uso del sexting.
- Evitar la sextorsión.

Duración: 60 minutos

Herramientas digitales

- Conocemos herramientas digitales.

Duración: 60 minutos

Diseño de la Misión Digital

- Nuestra Misión Digital.

Duración: 60 minutos

Presentamos la Misión Digital

Presentación de las Misiones Digitales a los y las agentes claves.

Duración: 60 minutos

5. Desarrollo de las sesiones

1ª Sesión: Conocer ideas previas del alumnado

1ª Actividad: Universo digital

DESCRIPCIÓN: En esta primera sesión se presentará el Proyecto Internet sin Riesgos (ISR) al alumnado y la acción específica: Entrenamiento Avanzado Digital (EAD). Exploramos 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 juego interactivo digital que cada alumna/o tendrá que contestar de manera individual.

OBJETIVOS:

- Presentar el Proyecto ISR y la acción EAD.
- 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 acción Entrenamiento Avanzado Digital.
- Realizar una aproximación a las ideas previas que tiene el alumnado a través de un juego digital.

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 Universo Digita- (Enlazada a la Guía digital EAD).

2ª Sesión: La gestión de las emociones y las redes

2ª Actividad: Cuidar de uno mismo/a y de las otras personas en las redes sociales.

DESCRIPCIÓN: Existen diversos aspectos importantes que debemos tener a la hora de relacionarnos cuando utilizamos las redes sociales, para ello se reflexionará sobre los aspectos más importantes cuando se relacionan en su vida offline, después en sus vidas online, para finalizar realizarán una comparativa entre ellas analizando los aspectos más destacados. Esos aspectos destacados se tomarán de base a lo largo de las demás sesiones, como eje central para cuidarnos y cuidar cuando utilizamos las redes sociales, reforzando los aspectos positivos.

OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de la empatía y la asertividad en las relaciones que establecemos en la vida online y offline.
- Reflexionar sobre los riesgos asociados a un mal uso de las tecnologías.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentar la actividad.
- Reflexionar sobre los aspectos más importantes cuando nos relacionamos:
 - Vida offline.
 - Vida online.
- Conclusiones para cuidar de uno/a misma y de las otras personas cuando utilizamos las redes sociales.
- Grooming.

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)

3ª Actividad: Trivial de las emociones

DESCRIPCIÓN: En esta actividad se trata de que el alumnado responda al Trivial de las Emociones, es un juego interactivo en el que incorporamos la gestión de las emociones cuando nos relacionamos de manera online, esta actividad sirve para reforzar los contenidos trabajados en la actividad anterior.

OBJETIVOS:

- Reflexionar a través de un trivial interactivo sobre la ciberconvivencia, la identidad y huella digital
- Concienciar sobre la importancia de la identidad y huella digital.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Responder por grupos al juego interactivo “Trivial de las Emociones”.
- Puesta en común y reflexión sobre ciberconvivencia, identidad y huella digital.

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).
- Trivial de las emociones- Genial.ly (Enlazada a la Guía digital EAD).

3ª Sesión: Riesgos asociados al mal uso de las TRIC (parte I)

4ª Actividad: Historias inacabadas

DESCRIPCIÓN: Actividad grupal en la que se le entregará a cada grupo una tira de cómic incompleta. En las diferentes tiras de cómic se abordan diferentes riesgos asociados con el mal uso de las TRIC: ciberbullying, ciberhomofobia y grooming. Cada grupo deberá elaborar dos finales: uno donde se gestionan las emociones, con una solución asertiva y otra donde no se lleve a cabo la gestión emocional adecuada.

OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de la gestión de las emociones ante un problema.
- Reflexionar sobre la asertividad y la empatía en la resolución de conflictos.
- Conocer los riesgos asociados a un mal uso de las TRIC.
- Aprender a utilizar herramientas de Google.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Explicación de la actividad.
- Por grupos realizar la actividad Historias inacabadas.
- Abrir documento de Google y compartir con resto personas del grupo y persona dinamizadora.
- Puesta en común de los finales para cada historia.

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).
- Cómic donde se abordan diferentes riesgos asociados con el mal uso de las TRIC: ciberbullying, ciberhomofobia y grooming- Pixton (Enlazada a la Guía digital EAD).

4ª Sesión: Riesgos asociados mal uso de las TRIC (parte II)

5ª Actividad: Rol playing manejo emociones.

DESCRIPCIÓN: Cada grupo tendrá que elegir uno de los dos finales planteados en la actividad anterior “Historias Inacabadas” y realizar un roll playing que presentarán al resto de compañeros y compañeras, concluyendo con una reflexión grupal sobre la importancia del manejo de nuestras emociones a través de los entornos digitales y cómo ante una misma situación (historias entregadas a cada grupo) la resolución de las situaciones es diferente. Por ello, es esencial una gestión adecuada de las emociones y sentimientos cuando utilizamos las redes sociales para evitar conflictos y dar una respuesta adecuada, ajustada y en positivo.

OBJETIVOS:

- Afianzar los contenidos trabajados en la sesión anterior sobre un mal uso de las TRIC.
- Reflexionar sobre una gestión adecuada de las emociones y sentimientos y los beneficios de las TRIC

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Elegir uno de los dos finales creados en la actividad sesión anterior: Historias inacabadas.
- Preparar el roll playing y la información que van a presentar al resto de compañeras y compañeros.
- Presentar los roll playing al grupo clase.
- Reflexión grupal sobre:
 - Los trabajos presentados.
 - La importancia del manejo de nuestras emociones en los entornos digitales.
 - Cómo evitar riesgos asociados a un mal uso de las TRIC.
 - Regulación de los tiempos de uso de las tecnologías.

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).

5ª Sesión: Relaciones afectivas y sexuales en la red

6ª Actividad: Decálogo del sexting (parte I)

DESCRIPCIÓN: Comenzaremos con una aproximación al concepto de afectividad y sexualidad y uso de las redes, reflexionando de manera grupal, recogiendo y atendiendo a sus aportaciones y dudas. Continuaremos trabajando por grupos sobre el análisis de situaciones que se pueden dar en las relaciones de pareja donde el sexting o la sextorsión están presentes. Para afianzar los contenidos trabajados proyectaremos unos vídeos sobre el sexting y la sextorsión o sexpreading. Para finalizar por grupos comenzarán a realizar el “Decálogo del Sexting”: actividad grupal en la que tendrán que buscar información para establecer recomendaciones sanas y saludables sobre las relaciones afectivas y sexuales cuando utilizamos las redes.

OBJETIVOS:

- Aprender a valorar las emociones de las demás personas desde la empatía y el respeto a la intimidad.
- Tomar conciencia sobre la imagen personal y utilizar estrategias de gestión.
- Aprender claves para gestionar las relaciones de pareja y los conflictos que puedan generarse en torno a cuestiones como intimidad, respeto, confianza...
- Conocer cómo actuar si se encuentra ante una situación de sextorsión

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Aproximación grupal al concepto de afectividad y sexualidad sana y positiva en las redes.

- Analizar en pequeños grupos casos de relaciones de pareja o expareja y la posible gestión de estos.
- Puesta en común.
- Vídeo: Sexting y Sextorsión.
- Comenzar trabajo “Decálogo del Sexting”.

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).
- Vídeos:
 - Sexting
 - Decálogo para el sexting seguro. Manual de Sexting Seguro El sexismo también chatea.
- Casos de relaciones de pareja Guía: Propuesta didáctica para 2º de la ESO #Sexting positivo. (Enlazada a la Guía digital EAD)

6ª Sesión: Sexting- sextorsión

7ª Actividad: Decálogo del sexting (parte II).

DESCRIPCIÓN: Continuamos con el “Decálogo del Sexting”, toda la información recogida por los grupos tendrán que volcarla en una presentación de Google, para presentarla al resto de compañeros y compañeras. Cada grupo presentará su decálogo, explicando en qué aspectos se ha centrado y a cuáles le dieron mayor relevancia.

OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de mantener relaciones afectivas y sexuales sanas y positivas cuando utilizamos las redes.
- Prevenir riesgos asociados al uso del sexting.
- Aprender a utilizar presentaciones de Google.

TEMPORALIZACIÓN: 35 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Volcar la información recogida sobre el sexting en una presentación Google.
- Presentar los trabajos de cada grupo.
- Reflexión grupal sobre el sexting y la sextorsión o sexpreading.

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)

8ª Actividad: Pasapalabra TRIC.

DESCRIPCIÓN: Finalizamos la sesión con un juego “Pasapalabra TRIC” interactivo donde podremos evaluar la asimilación de contenidos abordados por el alumnado en las sesiones

OBJETIVOS:

- Realizar a través de un juego interactivo el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado.

TEMPORALIZACIÓN: 20 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Formar grupos de cuatro personas.
- Explicar las reglas del juego “Pasapalabra TRIC”.
- Responder por grupos a las diferentes pruebas del juego “Pasapalabra TRIC”

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 pasapalabra TRIC (Enlazada a la Guía digital EAD)

7ª Sesión: Herramientas Misión Digital

9ª Actividad: Comenzamos a crear nuestra Misión Digital.

DESCRIPCIÓN: En esta sesión nos centraremos en presentar la herramienta Genial.ly y que el alumnado entienda cómo funciona, les servirá para crear las misiones digitales 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 una guía que servirá de soporte para la búsqueda de información para cada grupo.

OBJETIVOS:

- Conocer la herramienta Genial.ly.
- Comenzar a realizar las Misiones Digitales.

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 las misiones digitales:
 - Ciberconvivencia: Cuidado de uno/a misma y de las demás personas en las redes
 - La identidad y huella digital
 - Cyberbullying
 - Grooming
 - Ciberhomofobia
 - Sexting- sextorsión

- Comenzar a crear las misiones digitales.

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 digital nuestra Misión Digital (Enlazada a la Guía digital EAD).

8ª Sesión: Misión Digital

10ª Actividad: Nuestra Misión Digital

DESCRIPCIÓN: En esta actividad por grupos comenzarán a trabajar en las misiones digitales 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:

- Creación de las misiones digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Comenzar a trabajar por grupos en las misiones digitales en base a las temáticas elegidas en la sesión anterior:
 - Ciberconvivencia: Cuidado de uno/a misma y de las demás personas en las redes.
 - La identidad y huella digital.
 - Cyberbullying
 - Grooming
 - Ciberhomofobia

- 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).
- Guía digital Scape room (Enlazada a la Guía digital EAD).

9ª Sesión: Presentación de las Misiones Digitales

11ª Actividad: Presentemos y evaluemos nuestras Misiones Digitales

DESCRIPCIÓN: En esta sesión jugaremos a las misiones digitales creados a través de la herramienta Genial.ly por los diferentes grupos en la sesión anterior. Por turnos cada grupo presentará su misión y los demás compañeros y compañeras, jugaremos a cada uno de ellos, 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.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentación por parte de cada grupo de sumisión digital.
- Evaluación de los trabajos realizados por parte de los demás compañeros y compañeras de clase

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: La importancia de los y las agentes claves

12ª Actividad: Nuestra presentación a los y las agentes claves.

DESCRIPCIÓN: En esta actividad realizaremos la presentación de las misiones digitales creadas a los y las agentes claves del centro. Reflexionaremos conjuntamente sobre cada uno de ellos.

OBJETIVOS:

- Presentar y reflexionar sobre los productos generados por el alumnado con los y las agentes claves

TEMPORALIZACIÓN: 40 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentación de las misiones digitales creadas por el alumnado a 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 Entrenamiento Avanzado Digital con el alumnado de 2º ESO, 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 Entrenamiento Avanzado Digital (EAD).
- 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 Entrenamiento Avanzado Digital (EAD)



<https://view.genial.ly/6130e780dee3de0da3764a05/guide-guia-ead-2o-eso>

Correo contacto

internet_sin_riesgos@tenerifejovenyeduca.com



Tenerife
joven y educa