



Internet sin riesgos

Internet sin Riesgos

Guía didáctica para el profesorado: Entrenamiento Básico Digital (EBD)

SEPTIEMBRE 2022



Internet
sin riesgos



Tenerife
joven y educa

Índice de contenidos

1.	Descripción de la acción	3
2.	Objetivos e indicadores	5
3.	Vinculación Curricular	7
4.	Esquema de la acción	9
	Entrenamiento Básico Digital	9
5.	Desarrollo de las sesiones	11
	1ª Sesión: Vida online y offline	11
	1ª Actividad: Vida online y vida offline	11
	2ª Sesión: Infoxicación	12
	2ª Actividad: ¿Qué es la infoxicación?	12
	3ª Sesión: Identidad y huella digital	13
	3ª Actividad: Nuestra identidad y huella digital	13
	4ª Sesión: Relaciones afectivas y sexuales	15
	4ª Actividad: Mitos en torno a las relaciones afectivas-sexuales	15
	5ª Sesión: Cyberbullying y grooming	16
	5ª Actividad: Tabú cyberbullying - grooming.	16
	6ª Sesión: Seguridad en los entornos digitales	18
	6ª Actividad: Aprendamos a navegar de forma segura	18
	7ª Sesión: Seguridad y privacidad	19
	7ª Actividad: Espacio Interland	19
	8ª Sesión: Aplicaciones de Google	20
	8ª Actividad: Comenzamos a crear nuestra misión digital	20
	9ª Sesión: Misión digital	21
	9ª Actividad: Nuestra misión digital	21

10ª Sesión: Presentación misiones digitales	22
10º Actividad: Juguemos a las misiones digitales	22
11º Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones	23
Anexo:	24
Guía Interactiva Entrenamiento Básico Digital (EBD)	24
Correo de contacto	24

1. Descripción de la acción

La acción educativa Entrenamiento Básico Digital (EBD) está orientada a la prevención de ciertos riesgos a los que se exponen las personas jóvenes al utilizar las tecnologías de las relaciones la información y la comunicación de forma inadecuada.

Atendiendo a las edades a las que va destinada esta actividad, es de vital importancia tener en cuenta que las funciones ejecutivas y de anticipación de consecuencia, está todavía en su fase de desarrollo y por ello la realidad en la que se desarrolla su propio mundo puede ser confusa, cambiante, emocional, insegura, despreocupada, irresponsable o inocente, entre otras muchas...por ello es imperativo acompañar educativamente al alumnado concienciando y poniendo a su alcance herramientas que les permitan gestionar sus realidades de forma positiva y respetuosa.

Para ello, a través de las sesiones, el alumnado irá de forma progresiva adentrándose en diferentes temáticas comenzando por la importancia de un equilibrio de las dimensiones Online y Offline, haciendo hincapié en la infoxicación y los motivos que llevan a las personas a depender de los dispositivos tecnológicos, y por consiguiente convertirse en personas con un uso abusivo de las tecnologías. Dotaremos al alumnado de los conocimientos y estrategias necesarias para la reducción de consecuencias negativas.

Dado que vivimos en la era tecnológica y existe un bombardeo de información constante, hay que gestionar emocionalmente como interactuamos con las TRIC, qué visión personal se proyecta en los entornos de internet, y qué rastro dejamos tras su uso. Para ello trabajaremos temas tan importantes como la huella, la identidad digital y las relaciones afectivas – sexuales digitales sanas.

Siguiendo el hilo conductor del respeto digital, nos adentramos en la ciber convivencia positiva, tratando temas como el Grooming o acoso digital centrado sobre todo en el ciber acoso escolar, o el child grooming. Todos los temas serán abordados desde la prevención y aportando cauces de denuncia con la que combatir y desmontar usos nocivos de las TRIC.

La seguridad digital, será otro de los temas que se abordarán en esta acción, aspecto de vital importancia sobre todo teniendo en cuenta los nuevos entornos digitales de los que harán

uso en su primer curso de la etapa de secundaria. Crear contraseñas fuertes, hacer cierres de sesión, evitar la navegación en páginas de dudosas reputaciones, etc, son elementos básicos de alfabetización digital que revierten directamente en su relación segura con las TRIC.

Otros aspectos importantes como la cooperación, la creatividad y la eficacia a la hora de trabajar en el aula, los abordaremos dotando al alumnado de herramientas digitales con las que podrán crear documentos, presentaciones de manera colaborativa y apoyando al estudio.

2. Objetivos e indicadores

NIVEL EDUCATIVO 1º ESO

SESIONES: 10 sesiones

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

OBJETIVOS OPERATIVOS

S1OP1- Uso de las estrategias y herramientas para la prevención de los riesgos asociados a un mal uso de las RRSS.

S1OP2- Desarrollar procesos de información y sensibilización en cuanto a la gestión de las emociones y sentimientos en el uso de las RRSS.

S1OP3- Prevenir los riesgos del exceso de información en el alumnado.

INDICADORES

I1OP1- Identifican formas de acoso.

I1OP2- El alumnado contribuye a generar una huella e identidad digital positiva.

I1OP3- Muestran actitud crítica ante situaciones de riesgo, en la resolución de las situaciones planteadas.

I1OP4- Se detecta un manejo de las herramientas básicas de trabajo en el aula.

I1OP5- Grado en que el alumnado identifica conductas de respeto, colaboración, cooperación, empatía y comportamiento prosocial.

I1OP6- Actúan en el aula con conductas que reflejan lo anterior.

I1OP7- El alumnado contrasta y es crítico con la información de internet.

I1OP8- El alumnado presenta conductas asociadas a la infoxicación.

CONTENDIOS

- Beneficios y riesgos de las TRIC.
- La vida online/ vida offline.
- La infoxicación y la atención plena.
- Uso abusivo.
- Gestión emocional en las redes sociales.
- Identidad y huella digital.
- Respeto y relaciones afectivo sexual sanas en los entornos digitales.
- Sexualidad y afectividad.
- Cyberbullying.
- Child grooming.
- Cauces de denuncia. Uso de las TRIC aplicaciones básicas.
- Documentos.
- Presentaciones.
- Google Keep.
- Formularios.
- Regulación de los tiempos de uso de TRIC
- Seguridad en la Red.
- Generación de contraseñas fuertes.
- Cierres de sesión.
- “Clic” en publicidades.
- Navegación en web de dudosa reputación.
- Fraudes.

3. Vinculación Curricular

Nivel Educativo: 1º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
PRÁCTICAS COMUNICATIVAS ESOPCCC1CO1	<ul style="list-style-type: none">• CMCT (Competencia matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología)• CL (Comunicación lingüística)• CD (Competencia digital)• AA (Aprender a aprender)• CSC (Competencias sociales y cívicas)• CEC (Conciencia y expresiones culturales)
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ESOEPVAC1C01 ESOEPVAC1C02 ESOEPVAC1C03 ESOEPVAC1C04 ESOEPVAC1C05 ESOEPVAC1C06	<ul style="list-style-type: none">• CL (Comunicación lingüística)• CD (Competencia digital)• AA (Aprender a aprender)• CSC (Competencias sociales y cívicas)
TECNOLOGÍA ESPECÍFICA ESOTC1CO8	<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)

VALORES ÉTICOS

ESOVEC1CO1
ESOVEC1CO2
ESOVEC1CO3
ESOVEC1CO4
ESOVEC1CO5
ESOVEC1CO6
ESOVEC1CO7
ESOVEC1CO8
ESOVEC1CO9
ESOVEC1CO10
ESOVEC1CO11

- 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 Básico 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 Riesgos y de la Acción para 1º de la ESO.
- La vida Online y Offline.

Duración: 60 minutos

Infoxicación

- ¿Qué es la infoxicación?
- Estrategias para su prevención.

Duración: 60 minutos

Identidad y huella digital

- Importancia de la identidad y huella digital.

Duración: 60 minutos

Relaciones afectivas y sexuales

- El respeto y las relaciones afectivo-sexuales.

Duración: 60 minutos

Ciberbullying y grooming

- Exposición del pack ciber acoso:
 - Aspectos de prevención
- Cauces de denuncia.

Duración: 60 minutos

Seguridad en los entornos digitales

- Aprendamos a navegar de forma segura.

Duración: 60 minuto

Seguridad y privacidad

- Espacio Interland.

Duración: 60 minutos

Aplicaciones de Google

- Exploramos herramientas digitales para nuestra misión

Duración: 60 minutos

DISEÑO DE LA MISIÓN

Diseño de la misión

- Nuestra misión virtual.

Duración: 60 minutos

Resolvemos la misión virtual

- Juguemos a nuestra misión virtual.
- Evaluamos el Proyecto.

Duración: 60 minutos

5. Desarrollo de las sesiones

1ª Sesión: Vida online y offline

1ª Actividad: Vida online y vida offline

DESCRIPCIÓN: Tras la introducción del Proyecto y de la acción Entrenamiento Básico Digital (EBD), comenzamos con 7 la reflexión entre las y los jóvenes sobre la vida online y offline, la importancia de una y otra, donde permanecen más tiempo, cuál de las dos dimensiones les aporta más, qué diferencias perciben entre y si consideran que hay riesgos derivados de un uso excesivo de la vida online. Con la intención de registrar sus percepciones y si existe un gran cambio de percepción de la realidad de los y las jóvenes frente a otras generaciones, preguntamos a través de la aplicación web Mentimeter las siguientes cuestiones:

- ¿Qué valoras más de la vida Offline?
- ¿Qué te ofrece la vida online que no lo hace la offline?

Una vez todo el alumnado ha respondido, comentamos las respuestas y verificamos con ellos y ellas si creen que realmente pertenecen a esa Generación Centennials o Generación Z (1996 – 2009).

OBJETIVOS:

- Equilibrar la vida online y offline.
- Prevenir riesgos derivados del exceso de uso de las pantallas.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Reflexionar sobre las ideas previas sobre las dimensiones online y offline.
- Explicación de los conceptos, y la perspectiva de establecer un equilibrio entre ambas dimensiones (online- offline).
- A través de un Mentimeter responder:
 - ¿Qué valoras más de la dimensión offline?

- ¿Qué te ofrece la dimensión online que no lo hace la offline?
- 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).
- Mentimeter – Vida Online y Offline. (Enlazada a la Guía digital EBD)

2ª Sesión: Infoxicación

2ª Actividad: ¿Qué es la infoxicación?

DESCRIPCIÓN: En esta sesión trabajaremos sobre el concepto de infoxicación, para ello, presentaremos el concepto y valoraremos sus causas y consecuencias a través del visionado de un vídeo y el posterior debate. Es importante que se tengan en cuenta las consecuencias que para las y los jóvenes provoca la infoxicación:

- Malestar emocional como ansiedad, estrés y saturación.
- Incapacidad de consumir toda la información.
- Exposición a información basura.

Trabajaremos también las formas de prevención, aprender a seleccionar la información que les interesa, establecer prioridades en cuanto al uso de las redes y detectar síntomas de uso abusivos que podrían derivar en una adicción.

OBJETIVOS:

- Generar conciencia sobre las consecuencias de la infoxicación y cómo evitarla.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentación del concepto infoxicación:
 - Causas
 - Consecuencias
- Vídeo: infoxicación.
- Formas de prevención:
 - Seleccionar información de forma crítica
 - Establecer unas horas y tiempos de uso
 - Desarrolla actividades offline motivadoras
- Uso abusivo:
 - Señales y síntomas
 - Estrategias de prevención
- La adicción:
 - Causas
 - Consecuencias físicas y emocionales
- Recursos de apoyo

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: Infoxicación

3ª Sesión: Identidad y huella digital

3ª Actividad: Nuestra identidad y huella digital

DESCRIPCIÓN: La identidad y la huella digital son elementos fundamentales en nuestra construcción social. A través del visionado dialogado de los vídeos sobre la temática reflexionaremos de forma conjunta sobre la importancia de la identidad y huella digital que construimos con cada interacción en las redes. Reforzaremos mediante una actividad gamificada los contenidos trabajados durante la sesión, el juego se desarrollará en grupo.

OBJETIVOS:

- Generar conciencia sobre la huella y la identidad digital.
- Prevenir riesgos derivados de compartir información inadecuada, inmoral o comprometida.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- La Identidad digital:
 - Vídeo: ¿Qué es la identidad digital?
- Acciones que definen la identidad.
 - ¿Somos lo que internet dice de nosotros y nosotras?
 - ¿Cómo puedes generar una buena identidad digital?
- La Huella digital:
 - Vídeo: Huella digital. Construir una identidad digital.
- Acciones que definen nuestra huella digital.
 - ¿Dónde podemos dejar rastro en internet?
 - ¿La huella digital siempre es la misma, o cambia?
 - ¿Si borramos contenido en internet queda registrado?
 - ¿Nuestra identidad está relacionada con lo que las demás personas publican de nosotras?
- Responder por grupos: Juego – Identidad y huella digital.
- Puesta en común de los resultados del Juego.

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 ¿Qué es la identidad digital?
- Vídeo Huella Digital: construir una identidad digital

- Juego – Identidad y Huella digital. (Enlazada a la Guía digital EBD)

4ª Sesión: Relaciones afectivas y sexuales

4ª Actividad: Mitos en torno a las relaciones afectivas-sexuales

DESCRIPCIÓN: En esta actividad se retará al alumnado corroborando según su desempeño si efectivamente en el aula se establecen relaciones afectivas-sexuales sanas en los entornos digitales.

Para ello, a través de la herramienta de gamificación se abordarán elementos presentes en las relaciones desarrolladas en entornos digitales que el alumnado deberá identificar como mito o realidad en relación con el respeto y las relaciones sanas en los entornos digitales e internet. El alumnado de forma individual se posicionará de forma afirmativa o negativa en base a sus creencias y opiniones. En la puesta en común para hacer valer su respuesta el alumnado deberá ponerse en pie, y dirigirse a un lado u otro del aula, en función de si consideran verdadero o falso el mito, y justificar de forma argumentada sus repuestas.

OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de establecer relaciones afectivas-sexuales sanas en los entornos digitales.
- Generar espacios de reflexión relacionados con el respeto, la sexualidad y la afectividad.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Reflexionar en gran grupo sobre las siguientes cuestiones:
 - ¿Qué es la sexualidad?
 - ¿Es importante la sexualidad? ¿Por qué?
 - ¿Qué es la afectividad?
 - ¿Qué permite desarrollar una afectividad sana?
 - ¿Está relacionada la sexualidad y la afectividad? ¿De qué forma?
 - ¿Has recurrido a internet para buscar información sobre sexualidad?

- ¿Piensas que las relaciones que se muestran en internet son sanas?
- ¿Qué tipo de roles desempeña el hombre y la mujer en internet?
- ¿Se normalizan en las redes las conductas de control y violencia en las relaciones de pareja?
- ¿En los entornos digitales a través de qué actos se reflejan conductas de control y violencia?
- ¿Cómo podemos vivir una sexualidad sana y positiva?
- Vídeo: Sexualidad y afectividad.
- Responder de forma individual al Genial.ly: Verdadero o Falso sobre los mitos de las relaciones afectivo-sexuales.
- Puesta en común 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).
- Vídeo Sexualidad
- Actividad de Verdadero o Falso (Enlazada a la Guía digital EBD)

5ª Sesión: Cyberbullying y grooming

5ª Actividad: Tabú cyberbullying - grooming.

DESCRIPCIÓN: Tras la aproximación a los conceptos, se utilizarán elementos didácticos para impulsar la reflexión y comprensión de la temática en el alumnado, realizando las aclaraciones pertinentes y recordando la importancia de estar bien atentos y atentas, pues de la comprensión de los conceptos y sus características, va a depender la superación de la segunda parte de la actividad TABÚ del Cyberbullying y Grooming. El juego Tabú Cyberbullying y Grooming permitirá de manera lúdica interiorizar y consolidar conceptos, actitudes y estrategias para el afrontamiento y la prevención del Cyberbullying y Grooming, el juego será una versión del famoso juego Tabú, para su desarrollo conformamos varios equipos, cada uno

de los cuales en su turno deberá conseguir que su equipo acierte la palabra clave antes de que se agote el tiempo marcado. Para ello, la persona en turno irá dando pistas, pero estará prohibido utilizar las llamadas palabras tabú. Las palabras tabúes son palabras relacionadas con la palabra que el equipo debe adivinar. Por ejemplo, una persona debe acertar la palabra periódico, pero las personas que conforman su equipo no pueden nombrar en la descripción las palabras tabú: papel/ información/ leer/ kiosco.

OBJETIVOS:

- Prevenir los riesgos asociados al acoso digital.
- Generar espacios de respeto y buenas conductas en los entornos digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Explicación de los conceptos y proyección vídeos:
 - Cyberbullying
 - Grooming
- Aspectos de prevención
- Cauces de denuncia
- Explicación de la actividad y normas del Juego Tabú Cyberbullying y Grooming.
 - Por grupos jugar al Tabú.
- Puesta en común 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).
- Vídeo Cyberbullying y Grooming
- Cartas del Tabú Cyberbullying y Grooming (Enlazada a la Guía digital EBD)

6ª Sesión: Seguridad en los entornos digitales

6ª Actividad: Aprendamos a navegar de forma segura

DESCRIPCIÓN: En esta sesión trabajaremos aspectos claves para una navegación segura en la web como son: identificar páginas seguras cuando navega en la web, a cerrar sesiones en las diferentes plataformas y a evitar los fraudes, aspectos de alfabetización digital que en demasiadas ocasiones se obvian considerando que cualquier personas lo realiza en sus interacciones en entornos digitales pero en la práctica, no solo no se llevan a cabo sino que se consolidan como elementos que vulneran de manera importante su seguridad digital.

OBJETIVOS:

- Formar al alumnado para que pueda realizar una navegación segura.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Tratamiento de la seguridad en los entornos digitales:
 - Cierres de sesión
 - “Clic” en publicidades engañosas
- Navegación en webs de dudosa reputación
- Fraudes

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).

7ª Sesión: Seguridad y privacidad

7ª Actividad: Espacio Interland

DESCRIPCIÓN: Abordaremos la temática de la seguridad y la privacidad en las redes, y el alumnado recorrerá las diferentes islas que componen el espacio de Interland. Por equipos el alumnado se adentrará a la Isla de la Realidad, y ahí deberán superar los retos que propone la plataforma hasta completar el primer nivel. Una vez que lo superen deberán trasladar a la persona dinamizadora al menos dos de las preguntas en las que fallaron, y su respuesta correcta.

OBJETIVOS:

- Concienciar sobre la importancia de la privacidad y la seguridad.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Tratamiento de la privacidad.
- Generación de Nick Name
- Ubicaciones
- Imágenes y vídeos
- Tu imagen
- Regulación de los tiempos de uso de las tecnologías.
- Explicación de la actividad y normas del Juego Interland.
 - Realizar Juego sobre privacidad y seguridad - Interland.
- 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).

- Juego Interland (Enlazada a la Guía digital EBD)

8ª Sesión: Aplicaciones de Google

8º Actividad: Comenzamos a crear nuestra misión digital

DESCRIPCIÓN: En esta sesión mostraremos al alumnado algunas de las herramientas que ofrece Google como son los documentos, formularios o Google Keep. Para llevar a cabo esta actividad primero deben abrir un documento de Google para generar el guion o narrativa relacionado con el grooming, con este formato:

- Sección
- Narrativa
- Reto

Este guion deberá contener una estructura de proceso, las imágenes y el tema sobre el que se va a centrar, nombre del centro educativo y componentes del equipo, el documento generado se comparte con la dinamizadora para hacer seguimiento. Tras crear la narrativa, todos los grupos deben comenzar a crear su formulario, trasladando el contenido con el objetivo de crear las secciones de las misiones digitales.

OBJETIVOS:

- Conocer herramientas de Google.
- Realizar Nuestra Misión Digital con la herramienta cuestionario de Google

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Descubrimos las aplicaciones de Google:
 - Documentos
 - Formularios
 - Google Keep
- Elegir temáticas sobre las que crearán las Misiones virtuales:
 - Vida online- offline

- Identidad y huella digital
- Mitos en torno a las relaciones afectivas y sexuales
- Cyberbullying
- Grooming
- Seguridad en la red
- Comenzar a crear los Misiones digitales con cuestionarios 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).

9ª Sesión: Misión digital

9º Actividad: Nuestra misión digital

DESCRIPCIÓN: En esta sesión el alumnado seguirá trabajando con las misiones digitales que comenzaron en la actividad anterior. La persona dinamizadora asesorará a cada uno de los grupos.

OBJETIVOS:

- Continuar con los trabajos de las misiones digitales.

TEMPORALIZACIÓN: 55 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Continuar con las misiones digitales.
- Presentar las dudas o problemas que les puedan surgir.

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 misiones digitales

10º Actividad: Juguemos a las misiones digitales

DESCRIPCIÓN: En esta sesión jugaremos a las Misiones Digitales creadas por los diferentes grupos en la sesión anterior. Por turnos cada grupo presentará sus misiones 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 los y las agentes claves.

TEMPORALIZACIÓN: 40 MIN

ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Presentación de las misiones digitales creados 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).

11º Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones

DESCRIPCIÓN: En esta actividad realizaremos un repaso de las sesiones que hemos realizado en la acción Entrenamiento Básico Digital con el alumnado de 1ºESO, 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 Básico Digital (EBD)
- 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 Básico Digital (EBD)

Internet sin Riesgos Tenerife joven y educa

Entrenamiento Básico Digital 1º ESO (EBD)



<https://view.genial.ly/6130a351ee50ba0e03b5ebd4/guide-guia-ebd-1o-eso>

Correo de contacto

internet_sin_riesgos@tenerifejovenyeduca.com



Tenerife
joven y educa