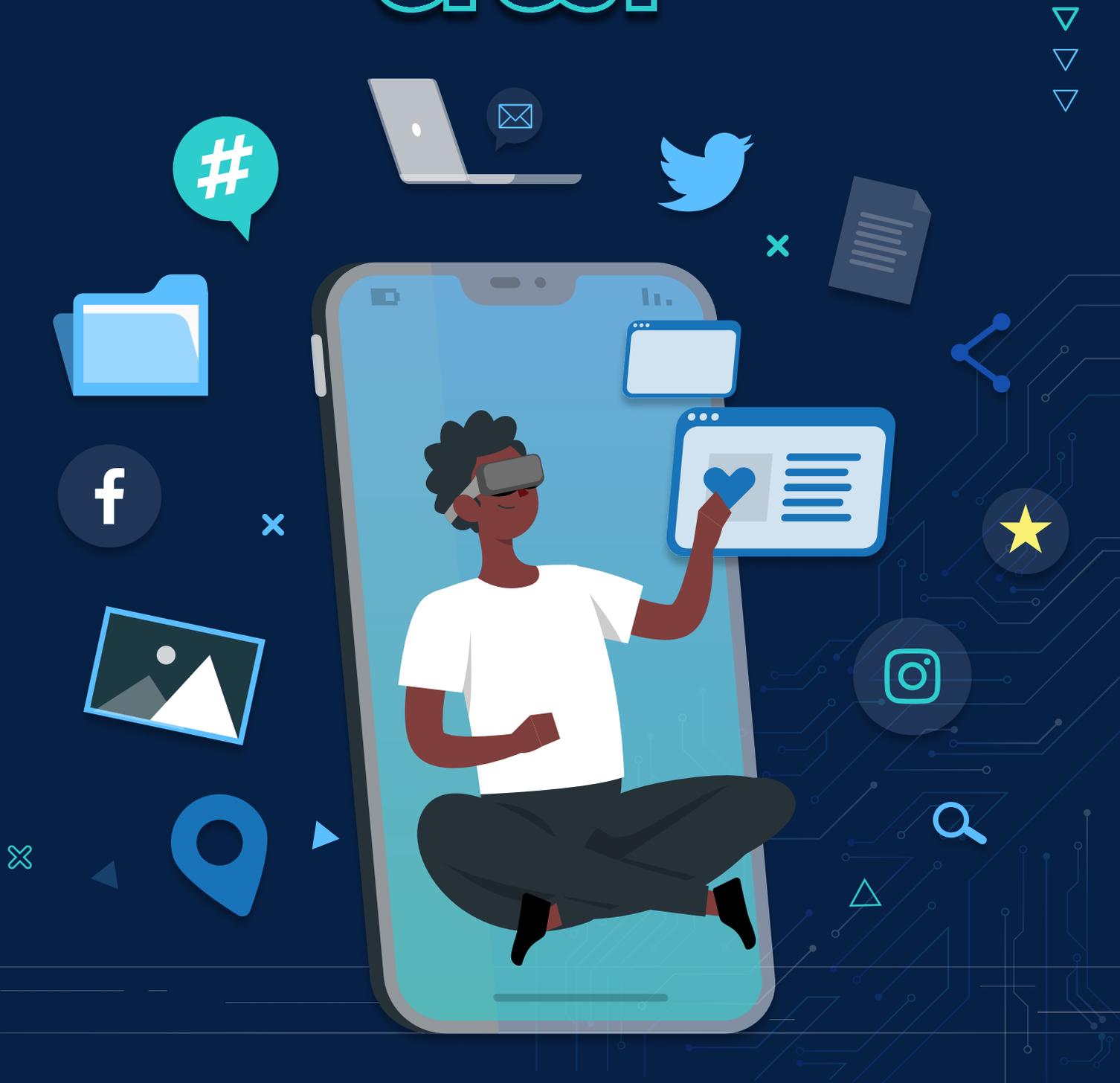


Guía didáctica

¿Qué ser digital eres?



Índice

1. Bienvenida

Te damos la bienvenida.....	3
¿Cómo es el juego?.....	3
¿Cómo se juega?.....	3
Recomendaciones.....	4
Aspectos pedagógicos.....	4

2. Sesión I

Actividades de la sesión.....	5
Actividad introductoria.....	5
Dinámica de grupo.....	5
Minireto.....	6
Evaluación de la sesión.....	7

3. Sesión II

Actividades de la sesión.....	5
Actividad introductoria.....	5
Dinámica de grupo.....	5
Minireto.....	6
Evaluación de la sesión.....	7

4. Evaluación.....

9

5. Anexos.....

9

Te damos la bienvenida a esta aventura



Esta guía didáctica está pensada como **material de apoyo** para que se puedan trabajar en el aula los contenidos del Escape Room "Qué ser digital eres". Este juego, ha sido creado en el marco del proyecto **Educación Conectada**, una iniciativa de BBVA y la Fundación Fad Juventud, a través de la cual buscamos ayudar a descubrir y mejorar las competencias digitales en menores, así como ser conscientes de los riesgos y la importancia de la privacidad en la red.

A través de varias actividades y una narrativa completa, se adentra a las personas participantes en una aventura con carácter educativo, en la que podrán **conocer la realidad de los riesgos y privacidad en la red**, fomentando una actitud crítica hacia los peligros.

Con este material, los centros educativos **podrán trabajar en aula** los riesgos asociados a la privacidad en Internet, indagando junto al alumnado sobre un uso responsable y seguro.

Para cualquier duda el email de contacto es **educacionconectada@fad.es**



¿Cómo es el juego?

¿Qué ser digital eres?

Este Escape Room reproduce en dos dimensiones un laberinto poblado por diferentes avatares que pueden interactuar entre sí. El avatar se moverá por diferentes salas, a modo de laberinto, donde tendrá que resolver retos asociados con las competencias digitales establecidas en el documento [Estándares de competencia en e TIC de la UNESCO](#).

El juego persigue que el alumnado adquiera las competencias y habilidades digitales fundamentales para su su actividad online de una forma lúdica.

El juego...

- Contiene retos que ayudarán a adquirir o afianzar algunas competencias digitales (diferenciar la información veraz de los bulos, proteger la identidad digital y datos, etc).
- Genera un perfil digital personalizado que muestra el nivel de desarrollo de las habilidades y áreas que hay que reforzar.
- Ofrece recursos específicos para mejorar en las áreas digitales menos desarrolladas.
- Si quieres poner a prueba su nivel digital y descubrir qué perfil tienen, no lo dudes, esta guía didáctica es para ti.

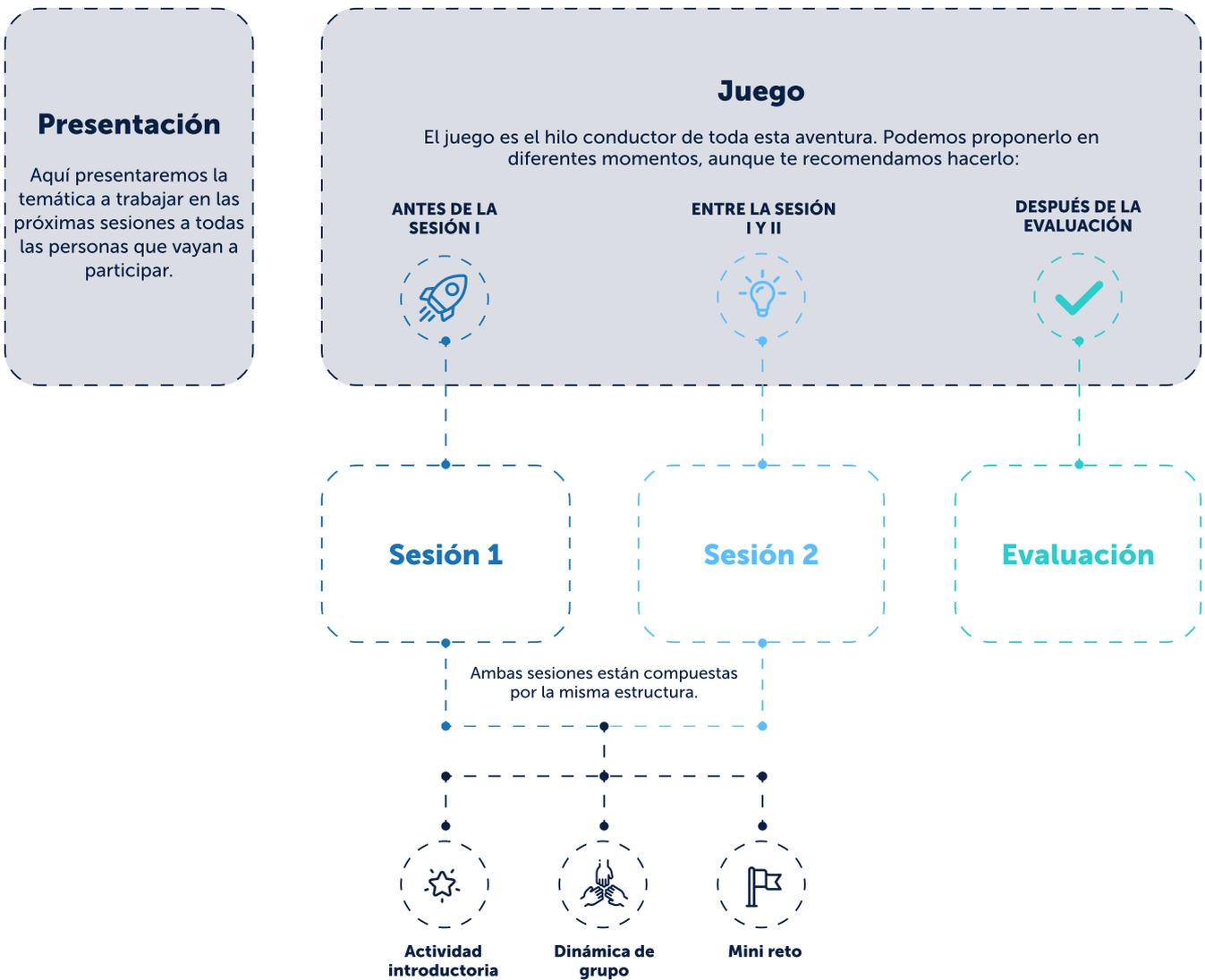
Haz clic en el siguiente enlace para comenzar acceder a la aventura:

<https://juego.educacionconectada.com/>



¿Cómo se juega?

Aplicar el juego en el aula es muy sencillo: existen **4 momentos clave** y un **hilo conductor** que facilitará todo. Para poner en marcha las dinámicas, contarás con una serie de recursos y actividades pensados para que el trabajo sea ágil y dinámico.



Recomendaciones

Para asegurar que todas las personas participantes estén al tanto de los temas a trabajar, **es fundamental que hayan jugado previamente** al *Escape Room*.

Para ello, lo primero que se hará será presentar la sesión brevemente.

[VER PRESENTACIÓN](#)

El día que se presente la actividad **es importante indicar que es imprescindible jugar antes de la primera sesión**. Si no se hace, es probable que el grupo no sea capaz de seguir los contenidos que se van a trabajar.

Es recomendable **dejar un tiempo prudencial** para que las personas participantes puedan jugar a su ritmo. Puede ser de un par de días o de una semana, dependiendo de la disponibilidad de tiempo con la que contemos.

En el caso de que algunas personas se presenten a la sesión 1 sin haber jugado previamente, las distribuiremos entre los grupos que se hayan creado con quienes sí hayan jugado. Es posible que a raíz de sus propias experiencias y la ayuda de sus compañeros y compañeras, puedan disponer de los conocimientos básicos para poder participar.



Aspectos pedagógicos

Objetivos

- Fomentar y desarrollar la **competencia digital**.
- Aumentar la **competencia crítica**.
- **Concienciar y ayudar a reflexionar** sobre los usos y riesgos en la red.



Competencias

1. Competencia en lectura y escritura.
2. Competencia digital y competencia en tecnología.
3. Competencias interpersonales y habilidad para adquirir nuevas competencias.
4. Creatividad y originalidad.
5. Comunicación oral y escrita.

Participantes

Todas las actividades son grupales y no tienen mínimo ni máximo número de participantes.



SESIÓN I

Secuestro de datos y seguridad en la red

SESIÓN I

Resumen de actividades

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA

Piensa y reflexiona.

🕒 5/10 minutos

01



02

DINÁMICA GRUPAL

Experiencias en la red.

🕒 20/25 minutos



03

MINIRETO

La gran avería.

🕒 15/20 minutos





SESIÓN I



Actividad introductoria

Piensa y reflexiona



Con esta actividad se busca que todas las personas participantes sean capaces de reflexionar y pensar sobre lo mucho o poco que se conoce del tema a trabajar. La idea es marcar un punto de partida y conocer el nivel de experiencia de cada persona.



Recursos
Balón, o similar.



Temporalización
5 - 10 min.



¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

Presentación



PASO 2

Temática



PASO 3

¿Cómo jugar?



PASO 4

Ayuda



PASO 5

Conclusión

Explicar brevemente la sesión.
Seleccionar el objeto a utilizar y establecer orden de participación.

Puede ser: seguridad en Internet, peligros y amenazas en la red.

Pasaremos el balón (o similar), uno a uno y haremos que cada persona diga una palabra relacionada con la temática.

Si alguien no es capaz de decir una palabra podemos ayudarlo o reiniciar la actividad.

¿Es importante mantener un nivel de seguridad en la red?
¿Debo proteger mis datos personales?

Si fuera necesario, se puede realizar una actividad para romper el hielo (ver anexo).

SESIÓN I

Dinámica de grupo

Experiencias en la red

Con esta dinámica se busca fomentar la concienciación sobre los riesgos y engaños que se pueden encontrar a la hora de navegar por Internet, hacer compras o visualizar contenidos que nos puedan resultar interesantes, sobre todo si una de estas acciones implica proporcionar datos personales.



Recursos
Folio y bolígrafo.



Temporalización
20 - 25 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



Pedir a las personas participantes que piensen en experiencias que hayan vivido o escuchado sobre peligros y engaños en la red.

En un papel deberán apuntar cada una de las experiencias que hayan seleccionado.

Crear pequeños grupos de manera rápida. Cada uno deberá elegir una experiencia entre las de todos los participantes.

Cada grupo deberá seleccionar a una persona portavoz. Esta será quien deberá presentar la experiencia ante todos.

¿A quién le ha pasado lo mismo?
¿Es probable que esto me ocurra a mi?
¿De qué manera puedo evitarlo?

SESIÓN I

Minireto

La gran avería

Con esta dinámica se busca que el alumnado haciendo uso de la creatividad, busque y discorra soluciones o alternativas al uso de Internet. Es una manera de concienciar y hacer ver que existen más opciones más allá del uso de la red.



Recursos

Listado de afirmaciones.



Temporalización

10/15 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



Relato



Acaba de llegar una notificación a tu casa avisando que debido a una gran avería, la conexión a Internet no va a funcionar durante los próximos 5 días.

¿Qué medios crees que se pueden utilizar para buscar solución a los siguientes retos que se proponen?

Las respuestas deben ser coherentes, estar correctamente argumentadas y no se aceptarán alternativas sin lógica.

Listado de afirmaciones

Pensar y discurrir soluciones mucho más seguras que Internet para:

- Buscar el significado de una palabra que no entiendes.
- Ver una película.
- Jugar a videojuegos online.
- Comprar ropa.
- Escribir a 5 amigos/as para contarles una buena noticia que te han dado.



SESIÓN II

Cookies y privacidad

SESIÓN II

Resumen de actividades





SESIÓN II



Actividad introductoria



¿Cuánto sabes de las cookies?



Con esta actividad se pretende saber qué saben o qué idea tiene el alumnado sobre las cookies. Para ello, se pondrán a prueba respondiendo a 5 preguntas.



Recursos
Listado de preguntas.



Temporalización
5 - 10 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



Si fuera necesario, se puede realizar una actividad para romper el hielo (ver anexo).

Listado de preguntas



1. Las cookies son:

- **Pequeños fragmentos de texto.**
- No son nada relacionado con temas informáticos.
- Es un tipo de página web.

2. La principal función de las cookies es:

- Personalizar tu experiencia en Internet.
- Recordar la información sobre tu visita.
- **Ambas afirmaciones son correctas.**

3. A través de las cookies:

- No se mantiene al anonimato.
- **Se mantiene el anonimato.**
- A veces si mantiene el anonimato y otras no.

4. El objetivo de las cookies es:

- Protegerte de Internet.
- **Ofrecerte un servicio personalizado y de calidad.**
- Que tu experiencia en internet sea amena.

5. Las cookies existen en todas las páginas webs:

- **Sí, a cualquiera que accedas.**
- No, solo en algunas.
- Depende del contenido.

(*) La respuesta correcta está en negrita.





SESIÓN II



Dinámica de grupo



Reflexiona y conciénciate



En la siguiente dinámica se van presentar una serie de afirmaciones que harán reflexionar y posicionarse a las personas participantes en un lado u otro en función de las respuesta que se dé.



Recursos
Afirmaciones.



Temporalización
20 - 25 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

Explicación



PASO 2

Reflexión



PASO 3

Afirmaciones



PASO 4

Ayuda



PASO 5

Conclusión

El alumnado formará una fila, y se colocará en la parte derecha si está a favor de aceptar cookies o en la parte izquierda si accederían en modo incógnito.

Cada uno/a se posicionará en un lado u en otro en función de sus ideas. Después de cada posición, la persona que dinamiza pedirá que se argumente la elección en voz alta.

Las afirmaciones se pueden presentar en formato digital o en voz alta.

Si no se entienden las afirmaciones o los conceptos, la persona que dinamiza pondrá ejemplos o ampliará la explicación.

¿Estamos vigilados en cada paso que damos en la red?
¿Ahora sabes las diferencia entre aceptar cookies o acceder sin dejar rastro?



Listado de afirmaciones

1. Retransmisión en streaming de un partido de mi deporte favorito.
2. Acceder a una página web para escuchar mi música favorita.
3. Acceder a una página web para comprar y reservar tickets para fines de ocio.
4. Acceder a una página web para comprar ropa.
5. Acceder a una página web para resolver dudas de una asignatura.
6. Acceder a una página web para registrarme o iniciar sesión.





SESIÓN II



Minireto



Páginas webs recientes



En este minireto se pretende que el alumnado haga memoria de sus recientes accesos a la red y reflexione sobre los datos personales que ha aportado en los últimos días.



Recursos
Papel y folio.



Temporalización
10 - 15 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

Presentación

El alumnado tiene dos minutos para pensar en páginas web de Internet a las que ha accedido recientemente y de una manera u otra, ha dado algún dato suyo personal.



PASO 2

Reflexión

De manera individual, escribir cualquier dato personal (número de teléfono, dirección de casa, nombre, apellidos...) que hayan dado en alguna web.



PASO 3

Ayuda

Si el alumnado no tiene ninguna respuesta, la persona que dinamiza ayudará a reflexionar preguntando o refrescando la memoria.



PASO 4

Exposición

Cuando cada participante haya finalizado de escribir, la persona que dinamiza señalará a alguien para que cuente en voz alta lo que ha escrito al resto de la clase.



PASO 5

Conclusión

¿Con qué facilidad damos nuestros datos en la red?
¿Somos conscientes del peligro que esto puede suponer?

EVALUACIÓN

Sesiones I y II

¿Cómo evaluar las sesiones?

Una vez que se han desarrollado las dos sesiones, se llevará a cabo una reflexión conjunta de las mismas. Para ello, se dividirá al alumnado en pequeños grupos de 4/5 personas. Una vez divididos en grupos, la persona dinamizadora lanzará en voz alta una serie de preguntas para que ellos vayan respondiendo y comentándolas en voz alta con el resto de la clase.

Preguntas para reflexionar

Las preguntas que lanzará la persona que dinamiza son:

- ¿Creeis que estáis al tanto de los peligros a los que os exponéis en la red?
- ¿Los temas tratados os han hecho reflexionar?
- ¿Os han gustado los temas a tratar en las sesiones?
- ¿Creeis que estáis concienciados/as sobre la seguridad y peligrosidad de Internet?
- ¿Os consideráis prudentes cuando hacéis uso de Internet?



ANEXOS



Actividades para romper el hielo



A continuación te recomendamos una serie de actividades que tienen como objetivo que las personas participantes activen su capacidad de atención antes de introducir el tema de trabajo.

Actividad 1: "1,2,3..."



Esta actividad busca que el grupo interactúe y se trabaje la memoria y la escucha.



Temporalización
10 min.

¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

Formar un círculo o cada uno/a en su sitio y, que de manera individual digan un número en voz alta.

PASO 2

Los números se deben decir de manera consecutiva, sin repetirlos y sin interrumpirse unos a otros.

PASO 3

Se finalizará la actividad cuando el grupo haya conseguido alcanzar el número que estime necesario la persona dinamizadora.



Actividad 2: "Sincronización perfecta"



Esta actividad busca fomentar la atención, la memoria, la capacidad de escucha y la coordinación del equipo.



Recursos
Balón.



Temporalización
10 min.



¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

Formar un círculo o colocarse cada uno/a en su sitio (depende del espacio con el que se cuente).

PASO 2

La persona que empieza con el balón, tiene que decir su nombre en voz alta.

PASO 3

Cuando lo haya dicho, le pasará el balón a otra persona y ésta tiene que repetir el nombre de su compañero anterior, y decir el suyo en alto.

PASO 4

Así sucesivamente hasta que todos digan su nombre.

PASO 5

Cada vez va a resultar más complejo porque los nombres se van acumulando. El movimiento del balón u debe ser ágil y con buen ritmo.





Actividad 3: "Me represento"



Esta actividad busca quitar la vergüenza de los y las participantes, así como darse a conocer al resto del grupo.



Temporalización
10 min.



¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

El profesorado pedirá que todo el grupo se coloque en un círculo o en su sitio.

PASO 2

De manera individual cada participante tiene que hacer un **movimiento o gesto** que les represente al resto de la clase.

PASO 3

Hay dos minutos para pensar en el movimiento.

PASO 4

Se finalizará la actividad cuando todos los participantes hayan hecho su representación.





Actividad 4: "La mentira y la verdad"



Esta actividad busca quitar la vergüenza de los y las participantes, así como darse a conocer al resto del grupo.



Temporalización
10 min.



¿Cómo trabajar la actividad?



PASO 1

La persona que dinamiza, pedirá que todo el grupo se coloque en un círculo o en su sitio (Depende del espacio con el que se cuente).

PASO 2

De manera individual, tienen 5 minutos para pensar una mentira y una verdad sobre ellos/as mismos/as.

PASO 3

Tendrán que contársela de manera individual al resto del grupo,

PASO 4

Serán los miembros del grupo, quienes adivinen o consideren si es verdad o es mentira lo que dice cada uno/a.





Educación
Conectada

BBVA

fad