
“Capacitación en materia de **seguridad TIC** para padres,
madres, tutores y educadores de menores de edad”

[Red.es]

**UNIDADES DIDÁCTICAS MEDIACIÓN PARENTAL
PRIMARIA (6-12 años)**

UNIDADES DIDÁCTICAS MEDIACIÓN PARENTAL PRIMARIA

1. UNIDAD DIDÁCTICA I: GAME OVER. ENGANCHADO A LOS VIDEOJUEGOS ...	4
1.1. FICHA RESUMEN.....	4
1.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	5
1.3. COMPETENCIAS	5
1.4. CONTENIDOS	6
1.5. METODOLOGÍA	7
1.6. ACTIVIDADES	8
1.6.1. Sesión 1: Sensibilización en los riesgos TIC.....	8
1.6.2. Sesión 2: La prevención de los riesgos TIC	12
1.7. EVALUACIÓN.....	15
1.8. DOCUMENTACIÓN DE APOYO.....	16
2. UNIDAD DIDÁCTICA II: PRIVACIDAD, MI VIDA AL DESCUBIERTO	18
2.1. FICHA RESUMEN.....	18
2.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	19
2.3. COMPETENCIAS	19
2.4. CONTENIDOS	20
2.5. METODOLOGÍA	21
2.6. ACTIVIDADES	22
2.6.1. Sesión 1: Privacidad y datos personales.....	22
2.6.2. Sesión 2: Estudio de casos	26
2.7. EVALUACIÓN.....	28
2.8. DOCUMENTACIÓN DE APOYO.....	29

La presente publicación pertenece a Red.es y está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial 4.0 España de Creative Commons, y por ello está permitido copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las condiciones siguientes:

- *Reconocimiento: El contenido de este informe se puede reproducir total o parcialmente por terceros, citando su procedencia y haciendo referencia expresa tanto a Red.es como a su sitio web: www.red.es. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que Red.es presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.*
- *Uso No Comercial: El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no tenga fines comerciales.*

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de Red.es como titular de los derechos de autor. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de Red.es.

1. UNIDAD DIDÁCTICA I: GAME OVER. ENGANCHADO A LOS VIDEOJUEGOS

1.1. FICHA RESUMEN

Objetivos didácticos

- Valorar la importancia de los riesgos de los videojuegos.
- Conocer y proponer pautas adecuadas para afrontar y prevenir los riesgos de los videojuegos.
- Conocer aspectos positivos de los videojuegos a través del uso responsable.

Competencias

- **Competencias digitales:** de información, en comunicación y de seguridad
- **Competencias básicas:** en comunicación lingüística, de autonomía e iniciativa personal, social y ciudadana, para aprender a aprender y en autogestión de su seguridad en la interacción con las TIC.

Contenidos

- **Conceptuales:**
 - Conocer los principales riesgos derivados del abuso de los videojuegos.
 - Medidas de actuación ante el abuso de los videojuegos.
 - Usos positivos de los videojuegos.
- **Procedimentales:**
 - Análisis de los riesgos que se derivan del uso indebido de los videojuegos.
 - Análisis de imágenes con los alumnos relativas a dichos riesgos y consecuencias.
 - Proponer medidas para la prevención de dichos riesgos.
 - Conocimiento de los riesgos del abuso de los videojuegos a través de una actividad lúdica.
- **Actitudinales:**
 - Despertar el interés por la mediación parental y su importancia en el abuso de los videojuegos.
 - Sensibilizar sobre la existencia de riesgos ante el abuso de los videojuegos.
 - Reconocer la necesidad de que los adultos propongan límites, pautas y consejos, para un uso adecuado de los videojuegos.

Metodología

- Temporalización: 2 sesiones (de 45 minutos cada una).
- Metodología basada en conocimientos previos, activa, participativa, dinámica e interactiva.
- Recursos didácticos: test inicial, análisis de imágenes y extracción de ideas principales, lluvia de ideas y juego.

Actividades

- Sesión 1: Sensibilización en los riesgos TIC.
- Sesión 2: La prevención de los riesgos TIC.

Evaluación

- Métodos de evaluación: participación, observación y actividad de evaluación.
- Criterios de evaluación:
 - El alumnado ha entendido la importancia de no abusar de los videojuegos y de las consecuencias de hacerlo.
 - El alumnado ha desarrollado actitudes de seguridad en el uso de los videojuegos.
 - El alumnado conoce la necesidad de que los padres deben establecer normas y límites de uso.

Documentación de apoyo

- Monográfico de Mediación Parental.
- Curso en línea Seguridad TIC y Menores.

1.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

El efectivo desarrollo de la presente unidad didáctica permitirá que el alumnado alcance los siguientes objetivos:

- Valorar la importancia de los riesgos de los videojuegos.
- Conocer y proponer las pautas adecuadas para afrontar los riesgos de los videojuegos.
- Conocer aspectos positivos de los videojuegos a través de un uso responsable.

1.3. COMPETENCIAS

Esta unidad didáctica permite al alumnado participante trabajar las **competencias digitales** tomando como referencia las del “Marco Común de la Competencia Digital Docente” (INTEF: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte):

- a. Competencia de información: el alumnado será capaz de entender y buscar información en Internet sobre abuso de los videojuegos y consecuencias, aplicando un criterio de filtrado y comparando diferentes fuentes de información.
- b. Competencia en comunicación: el alumnado desarrollará habilidades de interacción a través de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, con el objetivo de entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, siendo crítico con la información que encuentre sobre uso de videojuegos y la necesidad de guía por parte de los responsables de su educación en dicho uso.
- c. Competencia de seguridad: el alumnado será capaz de prevenir las posibles consecuencias que supone el uso irresponsable de los videojuegos, proponiendo medidas de precaución y favoreciendo el uso responsable y seguro de los mismos.

Esta unidad didáctica permite al alumnado participante trabajar las siguientes **competencias básicas**:

- a. Competencia en comunicación lingüística: el alumnado conocerá el lenguaje específico relacionado con el uso irresponsable de los videojuegos. Incluyendo el uso del lenguaje no sólo para describir, sino interpretar, representar, comprender, construir conocimiento, así como autorregular la relación entre el pensamiento, emoción y conducta.

- b. Competencia de autonomía e iniciativa personal: le permitirá al alumnado desenvolverse adecuadamente y de forma independiente ante la presencia de problemas derivados del uso irresponsable de los videojuegos.
- c. Competencia social y ciudadana: el alumnado comprenderá la realidad social en la que vivimos, empleando el juicio ético basado en valores y buenas prácticas. Se fomentará la actuación del alumnado bajo criterio propio, siempre orientado a la mejora de la convivencia.
- d. Competencia para aprender a aprender: supone que el alumnado disponga de habilidades para iniciarse en su propio aprendizaje y que sea capaz de continuar aprendiendo de forma cada vez más eficaz y autónoma frente a nueva información relacionada con el abuso de los videojuegos y la necesidad de la mediación parental por parte de los responsables de su educación.
- e. Competencia en autogestión de su seguridad en la interacción con las TIC: supone que los menores dispongan de habilidades para reconocer y protegerse de los riesgos del abuso de los videojuegos.

1.4. CONTENIDOS

- **Conceptuales**

- Principales riesgos derivados y asociados al uso abusivo de los videojuegos.
- Medidas de actuación ante el abuso de los videojuegos: mecanismos de prevención y actuación.
- Usos positivos de los videojuegos.

- **Procedimentales**

- Analizar los riesgos que se derivan de la utilización indebida de los videojuegos.
- Analizar distintas imágenes con los alumnos relativas a los riesgos y consecuencias del abuso de los videojuegos.
- Proponer medidas para la prevención de los riesgos y consecuencias del abuso de los videojuegos en los menores.
- Conocer la existencia de los riesgos del abuso de los videojuegos a través de una actividad lúdica con los alumnos.

- **Actitudinales**

- Interés por conocer cómo es la mediación parental y su necesidad ante el posible uso irresponsable de los videojuegos.
- Sensibilizar al alumnado de los riesgos que existen para ellos al abusar de los videojuegos.
- Reconocer la necesidad de que los adultos propongan unos límites, pautas y consejos que faciliten un uso y disfrute de los videojuegos más seguro para ellos.

1.5. METODOLOGÍA

Esta unidad didáctica está formada por varias actividades, que se realizarán en las horas lectivas, por lo que su duración será de 45 minutos. Se programan dos sesiones: en la primera se descubrirán las principales consecuencias que puede reportar a los menores el abusar de los videojuegos, a través del análisis de una serie de imágenes. En la segunda sesión se trabajará para establecer por parte de los menores, a través de una lluvia de ideas, las principales medidas que se pueden emplear desde la mediación parental para impedir el abuso de los videojuegos y sus consecuencias negativas.

En lo que se refiere a la metodología empleada, fomentará la autonomía y la participación del alumnado, por lo que será eminentemente participativa, dinámica y flexible. Igualmente, se impulsará la capacidad de alumnos y alumnas para la toma de decisiones y el desarrollo de aquellas habilidades (sociales, comunicativas y de resolución) que les permitan tomar decisiones acertadas para prevenir el abuso de los videojuegos. Se recomienda que el grupo de alumnos y alumnas no sea superior a 30, y que se dispongan en el aula en forma de “U” o semicircular; de esta forma, podrán interactuar entre ellos y con el/la docente, así como trabajar en grupos.

En cuanto al material que se empleará para el desarrollo de estas unidades didácticas, se hará necesario:

- El monográfico de mediación parental, del cual se extraerán los conceptos claves en diapositivas.
- Ordenador con proyector o pizarra digital.
- Presentación de diapositivas con las imágenes facilitadas.
- Pizarra.

- Bolígrafos para la resolución de la sopa de letras.
- Hojas con la sopa de letras propuesta.

1.6. ACTIVIDADES

1.6.1. Sesión 1: Sensibilización en los riesgos TIC

Parte inicial: En la primera sesión, y para contextualizar el tema a tratar, el/la docente realizará un breve resumen de lo que es el abuso de los videojuegos por parte de los menores. A continuación, y con el fin de promover la participación del alumnado y establecer un punto de inicio en cuanto al conocimiento del tema y el uso que hacen los propios menores de los videojuegos, les hará una serie de preguntas relativas al tema, como las propuestas en la siguiente ficha:

PREGUNTAS INICIALES

- ¿Jugáis a los videojuegos?
- ¿A qué videojuegos jugáis?
- ¿Cuánto tiempo al día os dejan jugar vuestros padres?
- ¿Vuestros padres prueban los videojuegos antes de que los uséis para saber que contienen?
- ¿Sabéis que es el código PEGI?
- ¿Jugáis a juegos online?

A continuación el/la docente podrá utilizar una serie de imágenes, como las propuestas a continuación, con el fin de ir analizando una a una con el alumnado. Las principales ideas que se obtengan sobre los riesgos derivados de dichas imágenes, serán apuntadas en la pizarra para su mejor visualización por los/as alumnos/as:

Imagen 1:

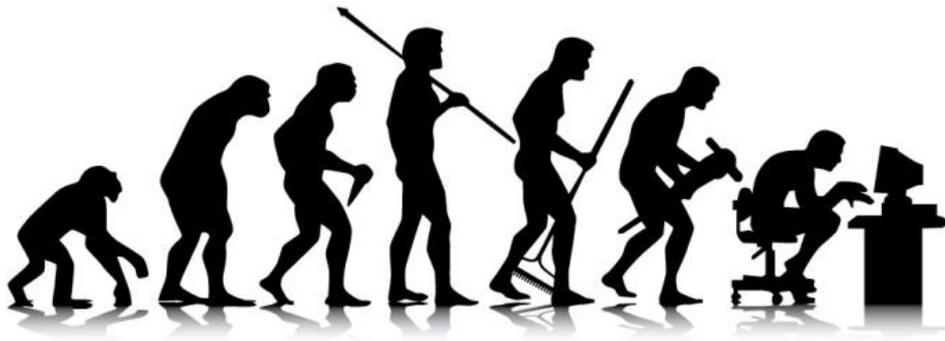


Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5

	Experiencia lúdica educativa y/o recreativa	Experiencia lúdica patológica
Motivación del sujeto para jugar	<ul style="list-style-type: none"> •Divertirse •Aprender •Esparcirse •Sentido competitivo 	<ul style="list-style-type: none"> •Divertirse •Evadir el contacto con situaciones incómodas •Ganar dinero
Duración del juego	<ul style="list-style-type: none"> •Se destina un tiempo específico para jugar sin afectar otros ámbitos de su vida •Suficiente para lograr objetivos puntuales y no excede tiempo pese a no lograrlos •Para sin necesidad de llegar al cansancio físico o agotamiento mental. 	<ul style="list-style-type: none"> •Se juega sin planear el tiempo máximo que se puede dedicar al juego •No puede parar salvo por cansancio físico o agotamiento mental e incluso ante ellos le puede resultar imposible detenerse
Detener y empezar el juego	<ul style="list-style-type: none"> •Puede parar cuando desea •Inicia cuando atendió prioridades u obligaciones personales 	<ul style="list-style-type: none"> •Se piensa constantemente en jugar mientras se está alejado del juego, incluso en situaciones agradables •No puede parar pese a que su propio organismo u obligaciones se lo demanden (comer, ir al trabajo, ir a una reunión, etc.)
Participación en otro tipo de actividades	<ul style="list-style-type: none"> •El juego es una experiencia recreativa más en su vida •Incorpora las enseñanzas del juego en su vida •Discierne entre la fantasía y la realidad 	<ul style="list-style-type: none"> •Se miente para jugar •Afecta la vida social del jugador •Baja o se nulifica el desempeño en otros ámbitos de su vida •Se confunde entre el juego y la vida real

Igualmente, otros ejemplos que pueden ser de utilidad para la realización de la presente actividad pueden ser los siguientes, a consultar por el docente en caso de ser de su interés:

Imagen 6: http://tuentifotos.com/media/humor/Vete_A_Jugar_Fuera.jpg

Imagen 7: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-zlrk8VsVnz8/UK3rMrjeisl/AAAAAAAAAC4/XwXPvdt1FQ/s1600/34323_137530696271306_126126544078388_276770_2480051_n.jpg)

[zlrk8VsVnz8/UK3rMrjeisl/AAAAAAAAAC4/ XwXPvdt1FQ/s1600/34323_137530696271306_126126544078388_276770_2480051_n.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-zlrk8VsVnz8/UK3rMrjeisl/AAAAAAAAAC4/XwXPvdt1FQ/s1600/34323_137530696271306_126126544078388_276770_2480051_n.jpg)

Imagen 8: [ttp://iesmunoztorrero.juntaextremadura.net/turobriga/images/obesidad/foto%202.jpeg](http://iesmunoztorrero.juntaextremadura.net/turobriga/images/obesidad/foto%202.jpeg)

Imagen 9: <http://tabletzona.es/app/uploads/2013/09/GTA-5-iPad.png>

Imagen 10: http://static4.cuantarazon.com/crs/2012/05/CR_640695_videojuegos.jpg

Parte final: El docente hará un resumen de todas las aportaciones del alumnado y concluirá con las ideas planteadas en la siguiente guía.

Guía para el docente

La finalidad de esta pequeña presentación con las imágenes propuestas es analizarlas entre todos los alumnos y el docente, de manera que se favorezca la participación del alumnado y con la guía del docente se extraiga una idea principal en cada una de ellas.

Las ideas principales que deben extraerse de cada imagen son las siguientes:

- Imagen 1: evolución y posturas ante los videojuegos.
- Imagen 2: agresividad y violencia.
- Imagen 3: aislamiento social.
- Imagen 4: código PEGI para facilitar la elección según la edad del jugador.
- Imagen 5: pros y contras de usar los videojuegos.
- Imagen 6: alternativas de ocio.
- Imagen 7: adicción a los videojuegos.
- Imagen 8: obesidad y sobrepeso
- Imagen 9: contenidos inapropiados.
- Imagen 10: ventajas de los videojuegos.

Al finalizar cada una de las imágenes se dejará que los alumnos opinen para extraer la idea principal que intenta transmitir dicha imagen, que será apuntada en la mitad de la

pizarra. En caso de no conseguirlo, el/la docente podrá dar pistas para que los alumnos lo adivinen.

1.6.2. Sesión 2: La prevención de los riesgos TIC

Parte inicial: La segunda sesión consistirá en proponer medidas de prevención para que los riesgos y consecuencias del abuso de los videojuegos no lleguen a producirse en los menores. La técnica que se va a utilizar es el “*brainstorming*” o lluvia de ideas, donde los alumnos podrán ir proponiendo ideas en una primera fase sin valorarlas y serán apuntadas en la otra mitad de la pizarra por el/la docente. Se pasará el turno a los/as alumnos/as para que vayan proponiendo todo aquello que se les ocurra y que pudiera constituir una medida de prevención.

Parte principal: A continuación, una vez finalizada las propuestas, se pasa a valorarlas una por una, en función de varios criterios:

- Aplicabilidad real de la medida.
- Efectividad real de la medida.

Se repasa una por una con los participantes, en función de los criterios y se van eliminando aquellas que no lo cumplan. A continuación se repasa en voz alta lo escrito en la pizarra por el/la docente para afianzar ideas.

Guía para el docente

La finalidad de esta parte de la 2ª sesión con la lluvia de ideas, es conseguir que los menores se involucren en la prevención de los riesgos que pueden derivarse del abuso de los videojuegos, proponiendo medidas para evitarlos, participando en su valoración y haciéndose más conscientes de los problemas que se derivan del abuso de los videojuegos.

Para llevarlo a cabo, el docente puede enumerar los riesgos más importantes que pueden derivarse de este abuso, y en cada uno de ellos pedirles a los alumnos que propongan medidas para su prevención, anotándolas en la pizarra para posteriormente valorarlas.

Se les debe explicar que se hace en dos pasos, un primer paso en el que se propondrán medidas sin entrar a valorar su eficacia y posibilidad real de llevarla a cabo, y un segundo paso en el que ya se valoran y se pueden descartar aquellas que no sean posibles o que no sean eficaces.

Se pueden enumerar los siguientes riesgos derivados del abuso de los videojuegos:

- Pérdida de tiempo.
- Gasto de dinero.
- Disminución de tiempo para otras actividades.
- Impacto sobre el rendimiento académico.
- Impacto sobre las relaciones familiares y sobre las demás relaciones.
- Afecciones físicas y psicológicas: dolores musculares, cansancio, cambios de humor y agresividad...

Con la finalidad de no demonizar las TIC y los videojuegos en este caso, se debe tratar a continuación de proponer las ventajas que puede aportar el uso responsable de los videojuegos para los menores: mejora de capacidades cognitivas, habilidades manuales, habilidades tecnológicas, comunicación con otros jugadores, videojuegos educativos, tiempo de ocio...

Parte final: Con objeto de afianzar los riesgos existentes por el abuso de los videojuegos y las pautas de prevención ante estos riesgos, se propondrá la resolución de una *sopa de letras*, que se facilita a continuación, y que engloba tanto términos relacionados con los riesgos del abuso de los videojuegos, como términos relacionados con su prevención.

Guía para el docente

La finalidad de esta actividad lúdica es la de afianzar los conceptos que se han tratado en esta unidad didáctica relativos al abuso de los videojuegos y la prevención de sus posibles consecuencias.

Para esta actividad, el docente tiene la posibilidad de realizarla de forma individual, bien imprimiendo una hoja para cada alumno para su resolución, o bien proyectar la sopa de letras con el proyector o pizarra digital para su resolución en conjunto.

Abuso de los videojuegos

Consecuencias y prevención



POSTURAS
OCIO
ADICCION
LIMITES
NORMAS

MEDIACION
AGRESIVO
SUEÑO
AISLARSE
REVISAR

OBESIDAD
CODIGO
HORARIOS
CANSANCIO
SEDENTARIO

Abuso de los videojuegos

Consecuencias y prevención



POSTURAS

OCIO

ADICCION

LIMITES

NORMAS

MEDIACION

AGRESIVO

SUEÑO

AISLARSE

REVISAR

OBESIDAD

CODIGO

HORARIOS

CANSANCIO

SEDENTARIO

1.7. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación de la unidad didáctica desarrollada son los siguientes:

- El alumnado entiende la importancia de no abusar de los videojuegos y de las consecuencias negativas que puede tener para ellos esta práctica.
- El alumnado ha comprendido que hay medidas necesarias que deben implantar los padres desde la mediación parental a modo de pautas preventivas para evitar el uso inadecuado de los videojuegos y videoconsolas.
- El alumnado ha entendido que hay riesgos si usan de forma irresponsable o de forma abusiva los videojuegos, y que pueden producirse más de los que se han expuesto.
- El alumnado ha desarrollado actitudes de seguridad en el uso de los videojuegos por parte de los menores.

La evaluación se fundamentará en la observación docente, ya que atenderá a la motivación (interés) demostrado por el alumnado, y a su participación en las actividades como el análisis de las imágenes, la propuesta de medidas de prevención y la realización de la sopa de letras. Se hará un ejercicio de *feedback* mediante preguntas de reiteración y repaso sobre los contenidos abordados en la sesión, de manera que se pueda comprobar hasta qué punto estos han sido interiorizados por el grupo.

El siguiente recurso es de utilidad para ampliar el conocimiento sobre mediación parental:

1.8. DOCUMENTACIÓN DE APOYO

Los siguientes recursos son de utilidad para ampliar el conocimiento sobre mediación parental:

Monográfico de Mediación Parental

Marco teórico de referencia para describir las principales características y formas de mediación parental y educación digital, identificando las principales carencias en la mediación parental y la educación digital actual; así como estrategias, herramientas y recursos para prevenir riesgos y lograr un uso responsable y seguro de las nuevas tecnologías por parte de los menores.

Disponible en: <http://www.chaval.es>

Curso en línea Seguridad TIC y Menores

Curso de 30 horas de duración bajo metodología **MOOC** (*Massive Online Open Course* - Curso en línea masivo y abierto-) dirigido a padres y educadores. Sensibiliza sobre los riesgos a los que se enfrentan los menores en el uso de Internet y las nuevas tecnologías, ofreciendo estrategias, pautas y recomendaciones para su prevención y respuesta en caso de producirse un incidente. Contiene un módulo exclusivo de mediación parental.

Disponible en: <http://www.chaval.es>

2. UNIDAD DIDÁCTICA II: PRIVACIDAD, MI VIDA AL DESCUBIERTO

2.1. FICHA RESUMEN

Objetivos didácticos

- Valorar de los datos personales y privados.
- Conocer las pautas adecuadas para mantener a salvo los datos personales.
- Ver casos reales de pérdida de privacidad y sus consecuencias.

Competencias

- **Competencias digitales:** de información, en comunicación y de seguridad
- **Competencias básicas:** en comunicación lingüística, de autonomía e iniciativa personal, social y ciudadana, para aprender a aprender, en autogestión de su privacidad personal en la interacción con las TIC y eliminación de falsas creencias.

Contenidos

- **Conceptuales:**
 - Principales riesgos de una mala gestión de la información personal y de la identidad digital.
 - Medidas de actuación ante la información personal: mecanismos de prevención y respuesta.
 - Necesidad de una adecuada gestión de la información personal y de la identidad digital.
- **Procedimentales:**
 - Análisis de los riesgos derivados de una mala gestión de la información personal.
 - Realizar un test de conocimientos previos sobre la privacidad y su gestión en Internet.
 - Analizar vídeos y noticias para ver los errores cometidos por sus protagonistas.
- **Actitudinales:**
 - Apreciar la existencia de consecuencias negativas de una mala gestión de la información personal.
 - Sensibilizar sobre las medidas de prevención y las pautas adecuadas para una correcta gestión de la privacidad en Internet.

Metodología

- Temporalización: 2 sesiones (de 45 minutos cada una).
- Metodología basada en conocimientos previos, activa, participativa, dinámica e interactiva.
- Recursos didácticos: test inicial, vídeos y noticias.

Actividades

- Sesión 1: Privacidad y datos personales.
- Sesión 2: Estudio de casos.

Evaluación

- Métodos de evaluación: participación, observación y actividad de evaluación.
- Criterios de evaluación:
 - El alumnado entiende la importancia de una adecuada gestión de la privacidad.
 - El alumnado entiende la necesidad de una guía por parte de los responsables de su educación.
 - El alumnado comprende los riesgos y consecuencias de no gestionar bien su privacidad e identidad digital en Internet.

Documentación de apoyo

- Monográfico de Mediación Parental y Monográfico de Privacidad e Identidad Digital.
- Curso en línea Seguridad TIC y Menores.

2.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

El desarrollo de la presente unidad didáctica permitirá al alumnado alcanzar los siguientes objetivos:

- Valorar la importancia de los datos personales y privados.
- Conocer las pautas adecuadas para mantener a salvo los datos personales.
- Ver casos reales de pérdida de privacidad y sus consecuencias.

2.3. COMPETENCIAS

Esta unidad didáctica permite al alumnado participante trabajar las **competencias digitales** tomando como referencia las del “Marco Común de la Competencia Digital Docente” (INTEF: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte):

- a. Competencia de información: el alumnado será capaz de navegar y buscar información en Internet sobre privacidad e información personal, aplicando un criterio de filtrado y comparando diferentes fuentes de información.
- b. Competencia en comunicación: el alumnado desarrollará habilidades de interacción y participación, con el objetivo de entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, siendo crítico con la información que encuentre sobre privacidad en Internet y necesidad de guía por parte de los responsables de su educación.
- c. Competencia de seguridad: el alumnado será capaz de protegerse de los riesgos que supone el interactuar con las TIC y de los riesgos relacionados con la mala gestión de la información personal en la Red, estableciendo medidas de seguridad y favoreciendo el uso responsable y seguro.

Esta unidad didáctica permite al alumnado participante trabajar las siguientes **competencias básicas**:

- a. Competencia en comunicación lingüística: el alumnado conocerá el lenguaje específico relacionado con la *mediación parental y el abuso de las TIC*. Incluyendo el uso del lenguaje no sólo para describir, sino interpretar, representar, comprender, construir conocimiento, así como autorregular la relación entre el pensamiento, emoción y conducta.

- b. Competencia de autonomía e iniciativa personal: le permitirá al alumnado desenvolverse adecuadamente y de forma independiente ante la presencia de riesgos de las TIC.
- c. Competencia social y ciudadana: el alumnado comprenderá la realidad social en la que vivimos, empleando el juicio ético basado en valores y buenas prácticas. Se fomentará la actuación del alumnado bajo criterio propio, siempre orientado a la mejora de la convivencia.
- d. Competencia para aprender a aprender: supone que el alumnado disponga de habilidades para iniciarse en su propio aprendizaje y que sea capaz de continuar aprendiendo de forma cada vez más eficaz y autónoma frente a nueva información relacionada con los riesgos de las TIC y la necesidad de la mediación parental por parte de los responsables de su educación.
- e. Competencia en autogestión de su privacidad personal en la interacción con las TIC: supone que los menores dispongan de habilidades para reconocer y protegerse de los riesgos de una mala gestión de la privacidad y de la identidad digital en su interacción con las TIC.
- f. Competencias de eliminación de falsas creencias: supone que el alumnado adquirirá la capacidad de eliminar creencias erróneas relativas a la gestión de la privacidad digital.

2.4. CONTENIDOS

- **Conceptuales**

- Principales riesgos derivados de una mala gestión de la información personal y de la identidad digital.
- Medidas de actuación ante la información personal: mecanismos de prevención y respuesta.
- Necesidad de una adecuada gestión de la información personal y de la identidad digital en Internet.

- **Procedimentales**

- Analizar los riesgos que se derivan de una mala gestión de la información personal.
- Realizar un test de conocimientos previos y gestión de la información personal en Internet por parte de los alumnos.

- Analizar los vídeos que se proponen con los menores y los errores cometidos por su protagonista en relación a la gestión de la información personal.
- **Actitudinales**
 - Apreciar la existencia de consecuencias negativas de una mala gestión de la privacidad y la información personal.
 - Sensibilizar sobre las medidas de prevención y pautas a seguir para proteger la información personal en Internet.

2.5. METODOLOGÍA

Esta unidad didáctica está formada por varias actividades, que se realizarán en las horas lectivas, por lo que su duración será de 45 minutos. Se programan dos sesiones: en la primera se definirá el concepto de privacidad en el ámbito de las nuevas tecnologías y qué información es considerada como privada, y se descubrirán las principales consecuencias que puede reportar a los menores el no gestionar la privacidad de forma adecuada en Internet. Se realizará además un pequeño test de conocimientos previos y del uso que los alumnos hacen de su información privada en Internet.

En la segunda sesión se comenzará con el análisis de una serie de casos reales propuestos entre el/la docente y el alumnado, y posteriormente se analizarán unos vídeos, para descubrir qué errores cometen los protagonistas en cuanto a la gestión de su información personal, a la vez que se proponen pautas para la gestión adecuada de la información personal desde el ámbito de la mediación parental.

En lo que se refiere a la metodología empleada, fomentará la autonomía y la participación del alumnado, por lo que será eminentemente participativa, dinámica y flexible. Igualmente, se impulsará la capacidad de alumnos y alumnas para la toma de decisiones y el desarrollo de aquellas habilidades (sociales, comunicativas y de resolución) que les permitan tomar decisiones acertadas frente a la gestión de su privacidad. Se recomienda que el grupo de alumnos y alumnas no sea superior a 30, y que se dispongan en el aula en forma de “U” o semicircular; de esta forma, podrán interactuar entre ellos y con el/la docente, así como trabajar en grupos.

En cuanto al material que se empleará para el desarrollo de estas unidades didácticas, se hará necesario:

- El monográfico de Mediación Parental, del cual se extraerán los conceptos claves en diapositivas.
- Ordenador con proyector o pizarra digital.
- Copias para los alumnos de la ficha propuesta para la realización del test.
- Bolígrafos para la resolución del test.
- Ordenador con proyector o pizarra digital.
- Pizarra.
- Recortes de noticias relacionadas.

2.6. ACTIVIDADES

2.6.1. Sesión 1: Privacidad y datos personales

Parte inicial: En la primera sesión, y para contextualizar el tema a tratar, el/la docente realizará un breve resumen en el que se tratará de tres aspectos principales:

- Primero, lo que es el concepto de privacidad en el ámbito de las nuevas tecnologías.
- Segundo, se enumerarán todas aquellas informaciones y datos que pueden ser considerados como información personal y que al compartirlos pueden entrañar un riesgo para el menor.
- Tercero, se relatarán las consecuencias que puede tener para una persona compartir sus datos personales en Internet.

Para ello, el/la docente se podrá valer de una presentación en diapositivas con la finalidad de reforzar la atención de los alumnos.

Guía para el docente

Privacidad

La privacidad depende de las decisiones que toma cada persona sobre que publicar y que no, pero también depende de la capacidad que nos conceden los distintos servicios y plataformas que usamos en Internet y que nos permiten gestionar nuestra propia información personal en ellos: si compartimos o no información personal, con quién la compartimos, que les permitimos hacer con esa información, si queremos

eliminarla, si compartimos imágenes o vídeos nuestros, el etiquetado de imágenes, la geolocalización, etc.

Información personal sensible

La información personal sensible es toda aquella información que si la compartimos en Internet, nos exponemos a que mal utilizada o en malas manos, podamos exponernos a riesgos muy diversos. Se puede considerar como información personal sensible a: imágenes o vídeos propios, datos personales, nombre y apellidos, costumbres y horarios de la familia, colegio, trabajo de los padres, actividades de la familia y del menor, datos de localización, otros datos familiares o del domicilio, número de teléfono, información bancaria o económica, etc.

Consecuencias de la mala gestión de la privacidad

Algunas de las consecuencias que pueden producirse por una mala gestión de nuestros datos personal en Internet son: pérdida de privacidad suya y de la familia, robos, acoso, actos delictivos en su nombre, fraudes económicos, manipulación de imágenes, burlas, amenazas y ciberbullying, grooming, suplantación, mala reputación digital, correo basura (spam) y bombardeo de publicidad, etc.

Parte principal: A continuación, y con el fin de promover la participación del alumnado y establecer un punto de inicio en cuanto al conocimiento del tema y la gestión que hacen los propios menores de su privacidad en Internet, contestarán al siguiente test propuesto a continuación:

TEST DE CONOCIMIENTOS Y GESTIÓN DE LA PRIVACIDAD

Preguntas	Nunca /No	Casi nunca	Casi siempre	Siempre
1. ¿Has puesto fotos tuyas en Internet (WhatsApp, Redes Sociales, foros, chats...)?				
2. ¿Has puesto tu verdadero nombre y apellidos en Internet?				
3. ¿Tienes contraseñas débiles en los servicios de Internet que utilizas? (Contraseñas fuertes = mínimo 8 caracteres, mayúsculas y minúsculas, letras y números y distintas para distintos servicios).				
4. ¿Revelas por Internet tus horarios, costumbres, datos de la familia, colegio al que vas...?				
5. ¿Tienes sin configurar la opciones de privacidad que te ofrecen los servicios que usas de Internet?				
6. ¿Tus padres te dejan hacer lo que quieras con tu información personal en Internet?				
7. ¿Cuándo en casa no se usa la cámara web de los dispositivos están conectadas o destapadas?				
8. ¿Sabes si es bueno hacerse fotos comprometidas que puedan ser subidas a Internet o robadas de tus dispositivos?				
9. ¿Públicas o escribes las cosas en Internet sin pensarlo antes? Debes saber, que en la mayoría de las ocasiones aquello que subas o publiques no podrá borrarse.				
10. ¿Dejas tus dispositivos sin protección como pantallas de bloqueo, contraseñas...?				

RESULTADOS

**Nunca/No: 3 puntos Casi Nunca: 2 puntos Casi Siempre: 1 punto
Siempre: 0 puntos**

21 a 30 puntos ¡Impresionante!

Eres un auténtico crack en la gestión de la privacidad. Sigue por este camino.

16 a 20 puntos ¡No está nada mal!

Hay cosas que debes mejorar, pero tu privacidad está bastante bien guardada.

11 a 15 puntos ¡Hay que ponerse las pilas!

Haces alguna cosa bien, pero te queda mucho camino para llegar a ser un auténtico experto gestionando tu privacidad.

0 a 10 puntos ¡Debes apuntarte ya a un curso de privacidad!

Estás corriendo tú y tu familia un gran riesgo por no dar la importancia que tiene a la privacidad de tus datos.

Guía para el docente

Test de conocimientos previos

El test podrá ser aplicado de forma individual o colectiva, a elección del docente, aunque se recomienda su uso de forma individual.

Una vez realizado el test por los alumnos, se hará una puesta en común de los resultados obtenidos, resolviendo cualquier duda que les haya podido surgir durante su realización e incidiendo en buenas pautas de gestión de la privacidad a la vez que se van repasando las preguntas del test una por una:

- No publicar imágenes o vídeos propios.
- No poner el nombre y los datos reales en los perfiles.
- Tener buenas y robustas contraseñas, cambiarlas con frecuencia y no usar la misma para los distintos servicios.
- No compartir información personal sensible.
- Configurar siempre bien las opciones de privacidad.
- Tener las cámaras web tapadas o desconectadas.
- No hacerse o compartir imágenes comprometidas.

- Pensar muy bien antes de publicar en Internet.
- Proteger bien los dispositivos que utilizamos para conectarnos a Internet.

Parte final: Al finalizar el test, el/la docente tiene la opción de poner en el proyector o pizarra digital (con conexión a Internet), los siguientes vídeos que tratan sobre la importancia de la seguridad de los datos personales en Internet, con el fin de afianzar mucho más el concepto de privacidad:

Aventuras de Reda y Neto:

http://www.avpd.euskadi.eus/s04-redaneto/es/contenidos/informacion/redaneto/es_redaneto/animaciones.html

Guía para el docente

Son 4 vídeos los propuestos, de animación y cuya temática principal es la protección de la información personal en Internet.

Se visualizarán los vídeos (son de corta duración) y se atenderá a todas las dudas que les puedan surgir, aclarándoselas y adaptando el lenguaje y los conceptos utilizados a su nivel de comprensión y conocimiento del tema.

2.6.2. Sesión 2: Estudio de casos

Parte inicial: La segunda sesión se iniciará con el análisis y revisión de unas noticias propuestas para que el/la docente relate las consecuencias del uso incorrecto de la información personal. Las noticias propuestas se facilitan a continuación (en función de la edad se puede adaptar la noticia a un cuento):

- **Noticia El País: La pesadilla de perder el nombre**

http://elpais.com/diario/2010/06/21/sociedad/1277071206_850215.html

- **Noticia TICBeat: de 15 a 21.000 invitados a una fiesta por culpa de Facebook**

<http://www.ticbeat.com/socialmedia/15-21000-invitados-fiesta-culpa-facebook/>

- **Noticia 20minutos: Detenida una joven por hacerse pasar por otra en la Red Social Tuenti**

<http://www.20minutos.es/noticia/461943/0/tuenti/detenida/delito/>

Guía para el docente

Son 3 noticias las propuestas sobre diferentes aspectos relativos a la gestión de la privacidad de los datos personales en Internet.

Al finalizar cada una de las noticias, es conveniente que el docente abra un turno de preguntas y realice preguntas abiertas a los alumnos para resolver dudas, creencias erróneas o aclarar conceptos. Las preguntas que lanzará en caso de ser necesario, serán del estilo de las siguientes:

- ¿Habéis visto cuál ha sido el principal problema relativo a la privacidad en esta noticia?
- ¿Cómo creéis que se podría haber evitado?
- ¿Qué haríais si os sucediera a vosotros/as algo así?

Parte principal: Posteriormente se visionarán dos vídeos para su análisis, y donde los participantes deberán, una vez terminado cada vídeo, enumerar los errores en la gestión de la privacidad que realiza la protagonista:

- **Vídeo 1: ¿Nos conocemos?**
<https://www.youtube.com/watch?v=DKmCmYBmKs4>
- **Vídeo 2: Educación mediática. Riesgos en Internet:**
<https://www.youtube.com/watch?v=dWqy7BX5JV0>

Guía para el docente

Son 2 vídeos los propuestos, de animación y cuya temática principal es la protección de la información personal en Internet y en las Redes Sociales.

Se visualizarán los vídeos (son de corta duración) y se atenderá a todas las dudas que les puedan surgir, aclarándoselas y adaptando el lenguaje y los conceptos utilizados a su nivel de comprensión y conocimiento del tema.

Después de cada uno de los vídeos, el docente preguntará a los alumnos (mano alzada) los errores que han observado en el vídeo en cuanto a la gestión de la privacidad por parte de sus protagonistas, y estos se irán apuntando en la pizarra para una mejor visualización por parte de los alumnos.

Parte final: Después de analizar las noticias y los dos vídeos propuestos, el alumnado deberá proponer medidas para evitar riesgos por una gestión inadecuada de la información personal, y el/la docente las irá apuntando en la pizarra, para que luego en conjunto puedan ser discutidas por todos en relación a su eficacia y a su posibilidad de aplicación. Se repasa una por una con los menores en función de los criterios posibilidad real de hacerla y de su eficacia y se van eliminando aquellas que no cumplan ambos criterios. A continuación se repasa en voz alta lo escrito en la pizarra por el/la docente para afianzar ideas.

2.7. EVALUACIÓN

A continuación se presentan los criterios de evaluación que se valorarán en esta unidad didáctica:

- El alumnado entiende la importancia de no compartir información personal en Internet y de las consecuencias negativas que puede tener para ellos facilitar información personal, familiar y privada.
- El alumnado ha comprendido que hay medidas necesarias que deben implantar los padres desde la mediación parental a modo de pautas preventivas para evitar facilitar información personal en la Red y las consecuencias que pueden producirse por hacerlo.
- El alumnado entiende los riesgos y las consecuencias de gestionar mal la información privada y personal en Internet.

La evaluación se fundamentará en la observación docente, ya que atenderá a la motivación (interés) demostrado por el alumnado, y a su participación en las actividades como el análisis de los vídeos y de las noticias, la propuesta de medidas de prevención y la realización del test previo. Se hará un ejercicio de *feedback* mediante preguntas de reiteración y repaso sobre los contenidos abordados en la sesión, de manera que se pueda comprobar hasta qué punto estos han sido interiorizados por los alumnos.

2.8. DOCUMENTACIÓN DE APOYO

Los siguientes recursos son de utilidad para ampliar el conocimiento sobre mediación parental:

Monográfico de mediación parental

Marco teórico de referencia para describir las principales características y formas de mediación parental y educación digital, identificando las principales carencias en la mediación parental y la educación digital actual; así como estrategias, herramientas y recursos para prevenir riesgos y lograr un uso responsable y seguro de las nuevas tecnologías por parte de los menores.

Disponible en: <http://www.chaval.es>

Curso en línea Seguridad TIC y Menores

Curso de 30 horas de duración bajo metodología **MOOC** (*Massive Online Open Course* - Curso en línea masivo y abierto-) dirigido a padres y educadores. Sensibiliza sobre los riesgos a los que se enfrentan los menores en el uso de Internet y las nuevas tecnologías, ofreciendo estrategias, pautas y recomendaciones para su prevención y respuesta en caso de producirse un incidente. Contiene un módulo exclusivo de mediación parental.

Disponible en: <http://www.chaval.es>