



PROGRAMA JORNADA VIRTUAL TICyL'21

12'30 a 13'30 Talleres simultáneos para alumnado de primaria y secundaria

Es importante leer detenidamente la información de cada uno de los talleres para seleccionar aquellos en los que se vaya a participar y tener en cuenta las necesidades materiales.

TALLERES PARA ALUMNADO DE 5º Y 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TALLER 1: “Análisis de riesgos en tu mundo digital”.

Responsables: Ernesto Oviedo Armentía, Santa Catalina Ribote y Benito Díez Berzosa (Docentes colaboradores de Burgos).

Temática: Pautas de análisis de aplicaciones y juegos.

Resumen del contenido de taller: Explicación inicial de los criterios de seguridad en los dispositivos y herramientas. Análisis de riesgos y pautas de ayuda. Análisis de videojuegos y permisos de aplicaciones.

Necesidades materiales: Un dispositivo con conexión a internet.

TALLER 2: “Conviértete en un CYBERSCOUT”.

Responsable: Javier García de Bustos (Maestro Colaborador de Palencia).

Temática: Contraseñas seguras, navegación segura, grooming, ciberacoso, peligros de publicar en redes sociales.

Resumen del contenido de taller: Breakout Educativo sobre seguridad en Internet para alumnado de Primaria. Aprenden y van superando retos sobre: Contraseñas seguras, navegación segura, grooming, los peligros de publicar en internet o redes sociales. Finalizan jugando con la aplicación Cyberscouts (juego familiar a partir de 6 años), adquiriendo conocimientos para hacer un uso más seguro de internet.

Necesidades materiales: Breakout válido para interactuar desde el PC del aula con grupo completo visualizando con PDI.

Con opción de realizarlo con un dispositivo (PC, Tablet...) individualmente o por grupos de 2 a 4 alumnos (recomendable sólo para la última parte del taller).

TALLER 3: “Peligros del mal uso de internet”.

Responsables: Félix Antonio Peralta Jiménez y Manuel Marcos Pérez (Maestros Colaboradores de Salamanca).

Temática: Cyberbullying, contraseñas seguras, fake news, grooming, sexting,...

Resumen del contenido de taller: Básicamente es un rosco igual al de un conocido programa de TV, con una palabra asociada a cada letra. Los ponentes presentan y enuncian una definición, dejando 5 segundos para que los participantes escriban la solución y a continuación descubren la palabra, junto con comentarios y consejos asociados.

Necesidades materiales: Participación individual o por equipos, puede ser una competición para acertar el mayor número de palabras. Se puede visualizar desde una PDI, usando solamente papel y lápiz.

TALLER 4: “Flappy-ando”.

Responsable: Jesús Miguel Solera Tejedor (Maestro Colaborador de Segovia).

Temática: Videojuego, programación, Code.org, Flappy.

Resumen del contenido de taller: El taller trabajará programación, lenguaje computacional con la generación de videojuegos a través de la aplicación: Flappy en Code.org.

Se hará una breve explicación para acceder a la aplicación a través de la página de CODE.ORG (proyectos, ver lista completa, Flappy). Una vez en esta aplicación, se darán unas nociones básicas sobre programación por bloques (colores): ejecutar, variables movimientos, variables de establecimiento, variables de puntuación, etc. Se irán planteando retos graduados en dificultad, a medida que superan un reto deben compartir con el resto de compañeros y corregir el reto de otros compañeros (si el videojuego creado cumple los requisitos que planteaba dicho reto o ver en qué falla). Una vez superado los retos, esperar la valoración que hagan de tus proyectos los otros compañeros jugando con ellos.

Dependiendo del nivel de los participantes y como parte final, explicación de Minecraft Hero (también desde CODE.ORG) planteamiento de otro reto, en este caso añadimos variables de repetición y creación de funciones.

Para los más aventajados, programar en La guerra de las Galaxias (dentro de CODE.ORG) por bloques, con mayor nivel de dificultad.

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y 1 ordenador por parejas.

TALLER 5: “Escape-TE de las Fake News”.

Responsable: Antonio Herrero Santos (Maestro Colaborador de Segovia).

Temática: Desinformación, Fake News, alfabetización informacional.

Resumen del contenido de taller: Siempre han existido las noticias engañosas, pero a partir de la emergencia de Internet y de nuevas tecnologías de comunicación e información, las Fake News han proliferado a lo largo y ancho del planeta.

Nos convertiremos en “Hackers éticos” para desenmascarar y descubrir la verdad, nos pondrán a prueba con retos y enigmas donde demostraremos que podemos pertenecer al cuerpo de élite para luchar contra las Fake news. ¿Seremos capaces de llegar al final?

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y un ordenador o Tablet por cada grupo de 5-6 alumnos.

TALLER 6: “Voy por TIC”

Responsables: Raquel Hierro, Enrique Placer, Manuel Campo, M^a Henar Reca, M^a Fernández Gago y J. Díaz Tabernero (Maestros/as colaboradores/as de Valladolid).

Temática: Seguridad y confianza digital: abuso tecnológico, contraseñas seguras, identidad digital, netiqueta...

Resumen del contenido de taller: Actividad en la que los estudiantes deben recuperar lo que han robado un grupo de criminales digitales superando una serie de retos relacionados con el contenido a trabajar. Una vez superados los retos se van obteniendo las claves que les llevará a dar con los ladrones y resolver el problema.

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y ordenadores o dispositivos individuales.

TALLER 7: “Mía Arrobita y La Orden del Hashtag”.

Responsable: José Antonio Zanfaño Fernández (Maestro colaborador de Zamora).

Temática: Seguridad Digital, tecnoadicciones.

Resumen del contenido de taller: Propuesta gamificada en el que se trabajaría el tema de las tecnoadicciones, la seguridad en los dispositivos móviles y la gestión de la identidad.

Necesidades materiales: Ordenador o dispositivo móvil con conexión a internet y una pantalla para proyectar la presentación e indicaciones iniciales y para la actividad final o cierre de la misma. Agrupamientos en 4 grupos (4 reinos de juego) reducidos en función del número de participantes.

TALLERES PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

TALLER 8: “La mazmorra de la adicción”.

Responsables: Andrés Martín Cano, Fernando Ruiz Úbeda, Félix Sacido Cabezas, Julio Sánchez Sánchez (Maestros colaboradores de Ávila) y José Carlos González Blázquez (Director del CRIE Naturávila).

Temática: Adicción a redes sociales, móviles, videojuegos y a difusores de contenidos.

Resumen del contenido de taller: Mediante nuestro asesor CHATBOT R21AV se abordará de forma lúdica y gamificada cuatro aspectos de adicciones en: redes sociales, móviles, videojuegos y difusores de contenidos.

Necesidades materiales: Puesto que la jornada es virtual, los asistentes participarán mediante un ordenador y pizarra digital/proyector para seguir el taller de forma grupal, pero es aconsejable que dispongan de otro dispositivo (ordenador, móvil, tablet,...) para la realización de los juegos y actividades propuestos en el mismo.

TALLER 9: “Análisis de riesgos en tu mundo digital”.

Responsables: Joaquín García Andrés, Rubén Óscar Prado García y Luis Sánchez San Cayetano (Docentes colaboradores de Burgos).

Temática: Pautas de análisis de aplicaciones y juegos.

Resumen del contenido de taller: Explicación inicial de los criterios de seguridad en los dispositivos y herramientas. Análisis de riesgos y pautas de ayuda. Análisis de videojuegos y permisos de aplicaciones.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección.

TALLER 10: “¡Salvemos el Insti!”

Responsables: José Eladio González Martín (Maestro colaborador de Zamora).

Temática: Seguridad Digital (grooming, jóvenes consumidores de pornografía, ciberacoso, redes sociales, adicción a la tecnología).

Resumen del contenido de taller: Propuesta gamificada en formato de “Escape Room online” sobre seguridad digital.

Necesidades materiales: Ordenadores, dispositivos móviles o pantalla de proyección.

TALLER 11: “Voy por TIC”.

Responsables: Ana Marta Hernández y Jose Luis González (Maestros/as colaboradores/as de Valladolid).

Temática: Sexting, Identidad Digital, Redes Sociales, Fake News, juegos on-line.

Resumen del contenido de taller: A través de la interacción entre los MMCC y el alumnado de forma lúdica, trataremos contenidos sobre: **Identidad Digital**, todos formamos parte de la red y debemos de ser consciente que nuestros movimientos dejan una huella que nos identifican de forma digital, por lo que es imprescindible gestionar de forma correcta nuestro presente, para perjudicar nuestro futuro. **Sexting**, como una situación que puede parecerse inocente y divertida, engloba muchos riesgos en nuestra vida diaria y en nuestras relaciones sociales. **Redes Sociales**, trataremos varias cuestiones como, por ejemplo, ¿qué uso hacemos de ellas?, ¿cómo nos influye en nuestro día a día?, ¿las redes nos manejan o somos nosotros los que manejamos nuestra red social?... puesto que tenemos claro que formamos y estamos inmersos en un mundo digital que nos influye, nos gusta estar activos y no quedarnos atrás. **Fake News**, aprenderemos pequeñas técnicas para detectarlas. **Vamos a jugar**, hablando sobre los juegos que están de moda y con los que nos pasamos gran parte de nuestro tiempo.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección y ordenadores o dispositivos para grupos o individuales.

TALLER 12: “Gamificación educativa contra la desinformación y el discurso de odio en redes”.

Responsable: Miguel Ángel Rodríguez Felipe, subdirector de Programas de la [FAD](#) (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción).

Temática: Gamificación, desinformación, discurso de odio, pensamiento crítico.

Resumen del contenido de taller: Probaremos dos programas gamificados gratuitos para alumnado de Secundaria: Eraser para conocer y luchar contra bulos y desinformación, así como su concurso Info Influencers y No more haters, web-app para detectar y señalar el discurso de odio, en ambos casos en internet y redes sociales, fundamentalmente.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección.