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

[Red.es]

JUEGOS EN FAMILIA SECUNDARIA (13-17 AÑOS) MEDIACIÓN PARENTAL

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.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/es/>

JUEGO Nº 1. “EL JUEGO DE LAS CATEGORÍAS”

Ficha de consulta de la actividad

Recomendado para:

- Menores de entre 13 a 17 años.

¿Cuáles son los objetivos?

- Mejorar el conocimiento sobre los riesgos, la seguridad y el lenguaje en Internet.
- Ampliar el conocimiento sobre medidas de mediación parental y prevención ante los riesgos de las TIC.
- Trabajar en familia sobre conceptos relativos a los riesgos, medidas de prevención e interacción con las nuevas tecnologías.

¿Qué habilidades se desarrollan?

- Habilidades sociales y lingüísticas.
- Habilidades tecnológicas y de autoprotección.
- Rapidez de pensamiento.

¿En qué consiste la actividad/juego?

- Clásico juego de categorías o *Scattergories* en familia.

¿Cómo trabajamos la mediación parental?

- Detectando el conocimiento previo que nuestro hijo/a tiene de los riesgos de las TIC, así como de otras temáticas escogidas.
- Proporcionándole información sobre estos temas que desconozca y aclarándole dudas.
- Disfrutando de un rato de ocio familiar con el tema de las TIC como idea central.

¿Qué material necesito?

- Anexo 1: Tabla para hoja de juego.
- Anexo 2: Tabla con categorías propuestas.
- Diccionario/ordenador con conexión a Internet.
- Reloj/cronómetro.
- Hojas y bolígrafos.
- Impresora.

Otros

- Resultados esperados: Esta actividad pretende ampliar el conocimiento que tiene los miembros de la familia de los riesgos de Internet, de medidas para su prevención y del lenguaje técnico o específico de las TIC. Igualmente, se comparte un tiempo de ocio familiar que gira en torno a las nuevas tecnologías, abriendo vínculos de comunicación y unión familiar en relación a las TIC.
- Anexo 1 y 2 y más información.

Desarrollo de la actividad

La actividad consiste en realizar el clásico juego de “*Scattergories*” en familia, donde los participantes deben escribir la mayor cantidad de palabras que se les ocurran en un tiempo determinado, que empiecen por la letra que se haya escogido, en cada una de las categorías que se hayan propuesto.

Se administrará una hoja para cada jugador donde confeccionará una tabla (como la propuesta en el Anexo 1), y en cuyas columnas se escribirán las categorías propuestas por la familia (se proponen algunas en el Anexo 2). Se dibujan filas también, que es donde se escribirán las palabras, y en cada ronda se escoge una letra del abecedario. Para ello, uno de los integrantes va repasando las letras del abecedario mentalmente y otro, en un momento determinado dice la palabra “basta”. La letra donde haya parado es la que se usará en esa ronda.

En esos momentos, el responsable del reloj o cronómetro, activa el reloj para que cuente un minuto y los participantes comenzarán a escribir palabras que empiecen por esa letra en cada una de las categorías.

La ronda finaliza cuando se cumple el minuto o bien cuando alguien haya completado todas las categorías y diga la palabra “terminé”.

En esos momentos se comprueban las palabras que han puesto todos los participantes, categoría por categoría, y se discute en familia sobre la validez de cada una de ellas y su significado. Debido a la dificultad de algunas de las categorías, la familia podrá optar por establecer como norma que en alguna de las categorías se permitan expresiones o frases y no solo palabras sueltas o incluso que baste con que la palabra contenga la letra seleccionada.

En este punto de repaso de lo que aporta cada participante, se puede aprovechar para aclarar conceptos, ideas o términos al menor e intercambiar opiniones sobre las TIC.

Se podrá utilizar un diccionario o dispositivo con conexión a Internet para comprobar el significado y la validez de las palabras/frases siempre que se precise.

En cuanto a la puntuación, se concederá 10 puntos por cada palabra/frase que no esté repetida entre los jugadores siempre que sea admitida como válida y 5 puntos para las que estén repetidas. Al final de la fila el jugador anotará el total de dicha ronda, para cuando se acabe el juego sumar la puntuación de todas las filas y ver quién es el ganador.

Cómo evaluamos los resultados

- El desarrollo de esta actividad pretende evaluar a través del juego el conocimiento que tiene los distintos participantes de la familia de conceptos y terminología asociados a los riesgos de las TIC, a su prevención y al ámbito tecnológico-informático en general.
- Para evaluar el conocimiento de los distintos participantes bastará con observar el desarrollo del juego y las distintas aportaciones que realiza cada uno de los participantes a las distintas categorías.

Anexos

Anexo 1.



(Si lo deseas, puedes imprimirlo para que te sea más cómoda su lectura)

Tabla para hoja de juego

“El juego de las categorías”

C A T E G O R Í A S

P	Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3	Categoría 4	Categoría 5	Categoría 6	Categoría 7	Puntuación
A								
L								
A								
B								
R								
A								
S								Total

Anexo 2.



(Si lo deseas, puedes imprimirlo para que te sea más cómoda su lectura)

Categorías propuestas

Categorías

- Riesgos de las TIC (ciberacoso escolar, suplantación de identidad, *sexting*, virus y fraudes, etc.).
- Medidas de prevención/seguridad (actualizaciones de software, gestión de contraseñas, opciones de privacidad, pensar antes de publicar, gestión de privacidad, bloqueo de dispositivos, etc.).
- Partes de un ordenador (monitor, ratón, teclado, memoria interna, disco duro, altavoces, etc.).
- Servicios de Internet o direcciones web (buscadores, gestores de información, correo, redes sociales, bases de datos, etc.).
- Programas o aplicaciones (Word, Excel, Acces, Paint, Adobe Photoshop, Youtube, ClanTV, etc.).
- Dispositivos con conexión a Internet (Smartphone, tableta, ordenador, videoconsola, Televisión, etc.).
- Nombres de redes sociales (Facebook, Tuenti, LinkedIn, Instagram, Twitter, Snapchat, etc.).

Más información

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>

JUEGO Nº 2. “NUESTRO PROPIO CÓMIC SOBRE LOS PELIGROS DE LAS REDES SOCIALES”

Ficha de consulta de la actividad

Recomendado para:	<ul style="list-style-type: none"> • Menores de entre 13 a 17 años.
¿Cuáles son los objetivos?	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar el conocimiento de los riesgos en las redes sociales. • Practicar las habilidades sociales y de comunicación. • Practicar habilidades tecnológicas. • Mejora de las relaciones familiares. • Uso del cómic como herramienta educativa y motivadora.
¿Qué habilidades se desarrollan?	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad. • Habilidades sociales, comunicación familiar y mejora de relaciones familiares. • Habilidades tecnológicas y diseño gráfico.
¿En qué consiste la actividad/juego?	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de un cómic con una herramienta digital. • Realización de un cómic en papel.
¿Cómo trabajamos la mediación parental?	<ul style="list-style-type: none"> • Detectando el conocimiento previo que nuestro hijo/a tiene sobre los riesgos de las redes sociales. • Trabajando con él en descubrir y utilizar la herramienta tecnológica. • Trabajando conjuntamente en familia con los peligros de las redes sociales como tema central.
¿Qué material necesito?	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: Esbozo de guión. • Anexo 2: Plantillas para el cómic en papel. • Ordenador u otro dispositivo con conexión a Internet. • Bolígrafos, lápices, pinturas, rotuladores y hojas.
Otros	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados esperados: Esta actividad pretende ampliar y afianzar el conocimiento que tiene los miembros de la familia de los riesgos propios de las redes sociales, de las medidas para su prevención y de las opciones y vías de solución que tiene la familia una vez que uno de estos riesgos se ha materializado. Igualmente, se comparte un tiempo de ocio familiar que gira en torno a las nuevas tecnologías, abriendo vínculos de comunicación y unión familiar en relación a las TIC. • Anexo 1 y 2 y más información.

Desarrollo de la actividad

La actividad consiste en crear nuestro propio cómic en familia, bien aprovechando una herramienta tecnológica o bien directamente en papel. Si se elige la opción de realizarlo utilizando herramientas tecnológicas, hay gran variedad de ellas disponibles en Internet, para la creación de un cómic.

Se puede utilizar para la creación del cómic una herramienta de las múltiples que hay: Pixton, Goanimate, Cómic life, Playcómic, Powtoon...

Herramientas tecnológicas en Internet para crear cómics:

Pixton:

<http://www.pixton.com/es/>

Goanimate:

<http://goanimate.com/>

Cómic Life

<http://plasq.com/apps/comiclife/macwin/>

Playcómic:

http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html

Powtoon:

<http://www.powtoon.com/>

Debido a la mayor sencillez de la herramienta se recomienda la utilización de Pixton, aunque se podrá utilizar cualquiera de las otras propuestas o cualquiera que los miembros de la familia conocieran. En caso de no disponer o de encontrar excesiva dificultad para su realización se podrá hacer un cómic dibujado en papel con los mismos objetivos.

A continuación, y utilizando las hojas y los bolígrafos, se pasará primero a idear la historia, bien basándose en el “esbozo” propuesto en el Anexo 1, o bien creando una historia completamente nueva, referido al tema que se aborda en dicha actividad: los peligros de las redes sociales.

Los padres trabajarán conjuntamente con el menor explorando la herramienta escogida, e irán concretando el guión de la historia: se escogerá un título, personajes principales, inicio, nudo y desenlace.

Una vez ideada la historia y explorada la herramienta tecnológica, se irá plasmando en la misma en formato cómic el guión. En caso de escoger la opción en papel, una vez

ideada la historia comenzaremos a realizar el cómic en las hojas, utilizando alguna de las plantillas propuestas en el Anexo 2, o con una de propia creación.

El número de sesiones para realizar esta actividad podrá variar en función de la destreza que se tenga de la herramienta escogida tanto por parte de los padres como por parte del menor.

Se aprovechará la realización del cómic para ir repasando con el menor cuáles son los principales riesgos que pueden ocurrir en la interacción con las redes sociales, cuáles las principales medidas de prevención y qué medidas se pueden tomar desde el ámbito de la familia y la mediación parental para abordar problemas una vez que se han materializado.

Cómo evaluamos los resultados

El desarrollo de esta actividad pretende fomentar y consolidar el uso responsable de las nuevas tecnologías en la familia, concienciando sobre los riesgos existentes para los menores en el uso de las redes sociales. Una vez finalizado el cómic, se aprovecha para preguntar al menor por los principales riesgos de las redes sociales para él, cuáles son las medidas de prevención ante los mismos y qué debe hacer una vez que uno de esos riesgos se ha materializado. De esta forma los padres pueden comprobar el grado de conocimiento de su hijo sobre esta temática y aprovechar para aclarar dudas e inculcar ideas.

Anexos

Anexo 1

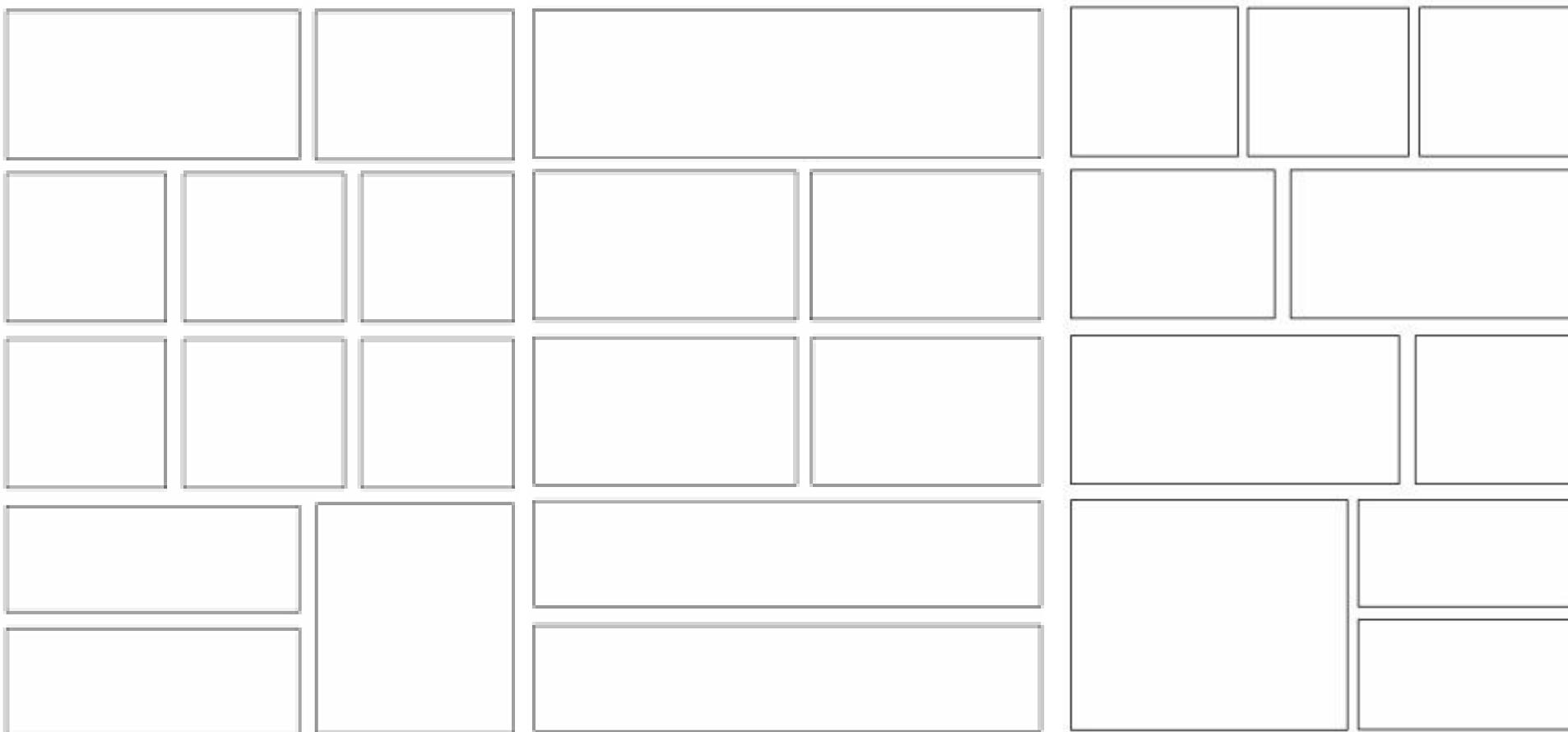
Esbozo de guión

Una mañana como otra cualquiera, Jorge se levanta para ir al instituto, y en el desayuno, está ya conectado con su móvil mirando su muro de la red social que usa con sus amigos, cuando de repente le llega un mensaje por medio de la aplicación que usa de mensajería instantánea. Es de un amigo de clase y cuando lo abre se da cuenta de que tiene también una foto. Su amigo le está hablando de lo bien que se lo pasaron el sábado pasado en la fiesta que montaron un montón de amigos en el local que tienen los padres de uno de ellos. Al abrir la foto se da cuenta que es de la fiesta y que salen unos amigos en ella en actitud bastante comprometida para ellos. Su amigo

le insiste en el mensaje que se la acaban de pasar y que la pase él también para que lo vea más gente y echarse unas risas, que luego cuando vayan a clase lo comentan.

Anexo 2

Plantillas para el cómic en papel



Más información

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>