

Navegación segura



JUSTIFICACIÓN

Mantener la seguridad de nuestros datos y dispositivos durante la navegación en internet es uno de los mayores retos a los que nos enfrentamos. Es importante conocer aquellas acciones que nos permitan proteger nuestra información personal y nuestros equipos así como fomentar códigos de conducta respetuosos con el resto de personas.

OBJETIVOS

- Facilitar conocimientos, habilidades y actitudes que permitan a las personas navegar de forma segura, autónoma y responsable en Internet.
- Identificar los peligros de la navegación por Internet para tomar las medidas de precaución oportunas.
- Fomentar el respeto al resto de personas en nuestras interacciones en Internet.
- Conocer y saber aplicar las herramientas y criterios para proteger nuestros dispositivos.

CONTENIDOS

- Internet, espacio de oportunidades.
- Aplicaciones. Descargas seguras.
- Conexiones Wi-Fi.
- Contraseñas.
- Bulos y estafas. Detección y prevención.
- Redes sociales. Códigos morales dentro de la red.
 - "amiga/o", "foro", "intimidad".
 - Pérdida de privacidad.
 - Respeto durante la navegación.
- Nuevas formas de violencia (ciberbullying, sexting, grooming, phishing).

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

- Rellena este cuestionario.

FASE DESARROLLO (Sesión)

- Visualización de un vídeo sobre protección personal y de nuestro entorno en Internet.
- ¿Qué harías en una situación así? Actividad de construcción.
- El ciberbullying. Vídeo y reflexión.
- ¿Cuál es mi papel? Actividad de construcción.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

- Consumoreto.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia cultural y artística.
- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia social y ciudadana.

TRANSVERSALES

- Creatividad.
- Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia para aprender a aprender y a pensar.
- Competencia para convivir.
- Competencia para saber ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo individual.
- Trabajo colaborativo.
- Análisis de un caso.
- Gamificación.

ORGANIZACIÓN

*Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Odenador y proyector o pizarra digital. Acceso a Internet Material para las construcciones.	Aula. Grupo dividido en pequeños grupos.	1 sesión - 90 min

** Se necesita un espacio adecuado para llevar a cabo las construcciones. Si la experiencia se desarrolla fuera de los centros de Kontsumobide, informar sobre la disponibilidad de recursos.*

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción