

Pincha aquí



JUSTIFICACIÓN

En un contexto en el que los innumerables canales abiertos y multidireccionales que facilitan la interacción, la colaboración y la participación de las diferentes personas usuarias a través de los aparatos tecnológicos, se deben dar a conocer herramientas de buen consumo a las personas usuarias, de cara a evitar los riesgos asociados a un uso indebido.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la importancia de informarse sobre las cookies y sobre la información propia a la que se da acceso en diferentes webs.
- Ser conscientes y saber diferenciar entre publicidad fiable/no fiable en internet.
- Saber reconocer noticias falsas mediante técnicas como contrastar información o autoría de la noticia.
- Aprender a hacer un uso responsable de los videojuegos y entender su etiquetado.
- Aprender las claves para hacer una compra online de forma segura.
- Descubrir los diferentes tipos de phishing y poder destapar este tipo de estafas.
- Dar claves y herramientas para poder tener contraseñas fuertes y seguras.

CONTENIDOS

1. Cookies.
 - 1.1. Tipos cookies y opcionalidad.
2. Información y publicidad veraz.
 - 2.1. Publicidad poco fiable en webs.
 - 2.2. Fake news y evitar engaños.
3. Uso y etiquetado de videojuegos.
4. Compra online.
5. Phishing.
 - 5.1. Identificación.
 - 5.2. Tipos de phishing.
6. Contraseñas seguras.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

Presentación del caso:

- Presentación del caso y debate sobre peligros y problemas.

Presentación de problemas a los que se darán respuesta durante la sesión.

FASE DESARROLLO (Sesión)

Uniendo ingenio y conocimientos, deben resolver las 11 pruebas que lleven a completar el caso.
Puesta en común en gran grupo con entrega de un decálogo que engloba los contenidos trabajados.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

Quiz en Genially e infografía con 4 temas para afinar e interiorizar los conocimientos adquiridos en la fase de desarrollo: compras online, phishing, videojuegos y cookies.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Comunicación lingüística y literaria.
- Matemática.
- Tecnológica.
- Social y cívica.

TRANSVERSALES

- Comunicación verbal, no verbal y digital.
- Aprender a aprender y a pensar.
- Para convivir.
- Para la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- Para aprender a ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Aprendizaje basado en retos.
- Trabajo individual.

ORGANIZACIÓN

Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
<ul style="list-style-type: none">• Materiales para las pruebas, impresos.• Tablet por grupo.• Acceso a internet.	<ul style="list-style-type: none">• 2/3 aulas para material pruebas• 1 aula para punto de control, inicio y puesta en común.• 3 grupos de máximo 5 personas.	1 sesión - 90 min

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción