

Constelación Internet

Etapas 1: ¡Quiero estudiar!



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE JUVENTUD
E INFANCIA



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Contenido

1. Información general de la etapa.....	3
2. Misión 1. ¡Vamos a conocernos!.....	4
2.1. Información general.....	4
2.2. Timing de la sesión.....	4
2.3. Desarrollo de la misión.....	4
3. Misión 2. El poder de la búsqueda.....	14
3.1. Información general.....	14
3.2. Timing de la misión.....	14
3.3. Desarrollo de la misión.....	15
4. Misión 3. Ekilibria NO News.....	21
4.1. Información general.....	21
4.2. Timing de la misión.....	21
4.3. Desarrollo de la misión.....	21
5. Misión 4. Las ventajas de Internet.....	26
5.1. Información general.....	26
5.2. Timing de la misión.....	27
5.3. Desarrollo de la misión.....	27
6. Misión 5. Con orden y concierto.....	30
6.1. Información general.....	30
6.2. Timing de la misión.....	31
6.3. Desarrollo de la misión.....	31
7. Misión 6. ¡Hasta pronto!.....	36
7.1. Información general de la misión.....	36
7.2. Timing de la misión.....	36
7.3. Desarrollo de la misión.....	37
8. Anexos.....	44
8.1 Misión 4: Las ventajas de Internet.....	44

1. Información general de la etapa



Línea	Constelación Internet
Etapa	¡Quiero estudiar!
Área competencial principal	Búsqueda y gestión de información y datos
Misiones	Misión 1. ¡Vamos a conocernos! Misión 2. El poder de la búsqueda Misión 3. Ekilibria NO News Misión 4. Las ventajas de Internet Misión 5. Con orden y concierto Misión 6. ¡Hasta pronto!
Resumen de la etapa	Ekilibria es un mundo en el que se respetan los derechos humanos para todos sus habitantes. En este contexto, el derecho a la Educación constituye uno de sus principales pilares, por lo que siempre trabajan para que sus escuelas y centros de estudios puedan responder a los nuevos retos de la realidad que les rodea con personas plenamente competentes y preparadas para su vida adulta. Sin embargo, como se trata de un Planeta remoto, muy alejado del resto, hace muy poco que ha llegado la conexión a Internet y todavía no saben muy bien cómo integrarla en su día a día. No obstante, por lo que saben hasta el momento, han visto que resulta esencial comenzar por incorporar Internet en la escuela, para que los niños y las niñas de Ekilibria puedan estar plenamente capacitados para desenvolverse adecuadamente en el futuro. Los líderes alienígenas de la educación de Ekilibria son conscientes de que se trata de un gran desafío y necesitan que Luna, Leo y Estela les ayuden en todo el proceso.
Producto final	Elaboración de una pequeña “Guía del uso y aplicación de Internet en la escuela” a modo de presentación digital, en el que se recogerá de manera muy sintetizada lo aprendido a lo largo del proyecto.

2. Misión 1. ¡Vamos a conocernos!

2.1. Información general



Misión 1	¡Vamos a conocernos!
Competencias digitales principales	5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales
Objetivos	• Evaluar el nivel de conocimientos previos de los y las estudiantes relacionados con la navegación y búsqueda de datos en Internet y la evaluación de datos, información y contenidos digitales, cuestiones ambas que se trabajarán a lo largo la etapa. • Identificar las áreas en las que el alumnado puede tener dificultades o carencias en términos de competencias digitales. • Fomentar la formación de equipos colaborativos con los que los y las participantes trabajarán a lo largo del proyecto.
Descripción	La misión 1 consiste en introducir a los niños y las niñas en la etapa completa presentando la historia y las misiones con el vídeo introductorio. Además, incluye un juego destinado a evaluar los conocimientos que tiene el alumnado de la materia a tratar en la etapa.

2.2. Timing de la sesión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	10 min	A. Conoce la etapa	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. Empieza el reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Este es el plan	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

2.3. Desarrollo de la misión

2.3.1. ¿Qué se trabajará en esta sesión?

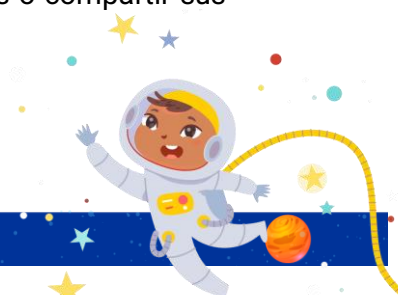


5 min

A. Conoce la etapa

Visualizamos el **vídeo de introducción** a la etapa de forma individual o proyectándolo para que lo pueda ver y escuchar todo el alumnado.

Anima a los y las estudiantes a realizar comentarios, hacer preguntas o compartir sus reflexiones sobre el vídeo.



Explicación de que deben hacer (Modalidad 2)

- Accede a la plataforma desde tu ordenador y compártelo con toda la clase. Después accede al proyecto y al Juego de la Oca.
- Lee cada pregunta cuidadosamente con los alumnos y las alumnas y selecciona la respuesta que consideren correcta de forma común.
- Asegúrate de que todos entienden el contenido y comenta el *feedback* recibido.

Explicación de que deben hacer (Modalidad 3)

- Recomendamos que hagáis el test de forma colaborativa.
- En el siguiente apartado encontrarás las preguntas del tipo test. Explica al alumnado las preguntas cuidadosamente y guíales para que decidan cuál es la respuesta correcta en grupo.
- Asegúrate de que todos y todas entienden el contenido y comenta el *feedback* recibido.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es un navegador?	Un programa para enviar correos electrónicos. Una aplicación para hacer llamadas telefónicas. Un programa para visitar páginas web. Una herramienta para crear música.
Feedback positivo: 	¡Muy bien! Un navegador es un programa especial que utilizamos en nuestros ordenadores, tabletas o teléfonos para visitar páginas web en Internet. Es como una puerta de entrada que nos permite explorar diferentes sitios web y buscar información.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Un navegador es un programa especial que utilizamos en nuestros ordenadores, tabletas o teléfonos para visitar páginas web en Internet. Es como una puerta de entrada que nos permite explorar diferentes sitios web y buscar información.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué son las palabras clave?	Palabras que utilizamos para hablar con nuestros amigos. Palabras que usamos para hacer búsquedas en Internet. Palabras que utilizamos para escribir cuentos. Palabras secretas que solo personas adultas conocen.

Feedback positivo:	¡Correcto! Las palabras clave son las palabras o frases que escribimos en un motor de búsqueda para buscar información específica en Internet. Por ejemplo, si queremos encontrar información sobre los dinosaurios, podemos usar las palabras clave "dinosaurios" o "tipos de dinosaurios" para obtener resultados relevantes.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Las palabras clave son las palabras o frases que escribimos en un motor de búsqueda para buscar información específica en Internet. Por ejemplo, si queremos encontrar información sobre los dinosaurios, podemos usar las palabras clave "dinosaurios" o "tipos de dinosaurios" para obtener resultados relevantes.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es un motor de búsqueda?	Un programa para conducir un coche. Una herramienta que nos ayuda a encontrar información en Internet. Una máquina que construye edificios. Un dispositivo que busca recetas de alimentos.
Feedback positivo: 	¡Muy bien! Un motor de búsqueda es como un ayudante online que nos ayuda a encontrar información en Internet. Cuando escribimos las palabras clave en motores como Google, Bing o Yahoo, ellos buscan en su colección de información y nos muestran una lista de páginas web que tienen que ver con lo que estamos buscando. ¡Es como tener un súper detective para encontrar lo que necesitamos!
Feedback negativo:	¡Recuerda! Un motor de búsqueda es como un ayudante online que nos ayuda a encontrar información en Internet. Cuando escribimos las palabras clave en motores como Google, Bing o Yahoo, ellos buscan en su colección de información y nos muestran una lista de páginas web que tienen que ver con lo que estamos buscando. ¡Es como tener un súper detective para encontrar lo que necesitamos!

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué son las <i>fake news</i> ?	Son noticias verdaderas en las que podemos confiar. Son noticias falsas que nos quieren engañar. Son noticias sobre famosos y famosas. Son noticias divertidas y entretenidas que nos hacen reír.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son verdad. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que es mentira. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son verdad. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que es mentira. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué son los marcadores?	Son como trucos que nos ayudan a escribir bien las palabras. Son cosas que nos dicen cuánto espacio hay de un lugar a otro. Son como carpetas especiales en el ordenador que guardan las páginas webs que más nos gustan. Una aplicación que guarda tus secretos.
Feedback positivo:	¡Correcto! Los marcadores son como etiquetas especiales que guardan las páginas web que nos gustan o que queremos visitar después. Podemos ponerlos en carpetas para encontrar fácil y rápidamente nuestras páginas favoritas.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Los marcadores son como etiquetas especiales que guardan las páginas web que nos gustan o que queremos visitar después. Podemos ponerlos en carpetas para encontrar fácil y rápidamente nuestras páginas favoritas.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de estas opciones te ayuda a saber si lo que lees en Internet es verdad o no?	Compartir lo que leemos sin buscar nada más.

	Buscar la misma información en diferentes páginas web.
	Creer en todo lo que lees sin pensar.
	Preguntarle a nuestros amigos y amigas.
Feedback positivo:	¡Excelente! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son verdad. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que es mentira. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son verdad. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que es mentira. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué quiere decir revisar si la información es verdadera?	No importa si lo que dice es verdad o mentira.
	Pensar y ver si la información es verdadera y comprobar si viene de sitios o personas que saben mucho del tema.
	No prestar atención a si lo que dice la información es verdad.
	Solamente ver las fotos o dibujos en la página, sin leer lo que dice.
Feedback positivo:	¡Correcto! Cuando buscamos cosas en Internet, es importante ver si la información viene de un lugar seguro. Así sabremos si lo que leemos es verdad o si nos están engañando. Esto nos ayuda a tomar decisiones buenas y a no creer cosas que no son ciertas.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Cuando buscamos cosas en Internet, es importante ver si la información viene de un lugar seguro. Así sabremos si lo que leemos es verdad o si nos están engañando. Esto nos ayuda a tomar decisiones buenas y a no creer cosas que no son ciertas.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante revisar si la información en Internet es verdadera?	Es más divertido creer en todo lo que encontramos en Internet.

	Para saber qué información es verdad y cuál quiere engañarnos. No es importante, todas las páginas webs dicen la verdad. No importa si la información es verdadera o falsa.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Lo que leemos no es siempre verdad, por eso es importante revisar si la información que vemos en Internet es cierta, tenemos que ver de dónde viene y estar seguros de que sea un sitio seguro antes de creerla o mostrarla a otros. Esto nos ayuda a no caer en trampas ni compartir cosas que no son verdaderas.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Lo que leemos no es siempre verdad, por eso es importante revisar si la información que vemos en Internet es cierta, tenemos que ver de dónde viene y estar seguros de que sea un sitio seguro antes de creerla o mostrarla a otros. Esto nos ayuda a no caer en trampas ni compartir cosas que no son verdaderas.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Quién nos puede ayudar a saber si la información que hay en Internet es verdadera?	Los amigos y compañeros de clase. Nuestros padres, madres, profesores o adultos que conozcamos. No nos hace falta pedir ayuda, podemos hacerlo solos. Cualquier persona que encontremos en Internet y parezca amable.
Feedback positivo:	¡Correcto! Es muy importante tener la ayuda de adultos de confianza, como mamá, papá o los maestros, para saber si lo que vemos en Internet es verdad. ¡Siempre está bien pedir ayuda si no estamos seguros de lo que encontramos en Internet!
Feedback negativo:	¡Recuerda! Es muy importante tener la ayuda de adultos de confianza, como mamá, papá o los maestros, para saber si lo que vemos en Internet es verdad. ¡Siempre está bien pedir ayuda si no estamos seguros de lo que encontramos en Internet!

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
	Sí, no pasa nada si copiamos y pegamos cualquier información.

¿Podemos copiar y compartir todo lo que vemos en Internet?	No, nunca debemos copiar y pegar información de Internet sin permiso. Depende de si la información es aburrida o no. Solo podemos copiar y pegar imágenes, no texto.
Feedback positivo:	¡Exacto! Es importante saber que no está bien copiar y pegar información de Internet sin permiso, porque eso se llama plagio y está mal. Si queremos usar información para la escuela u otras cosas, es mejor escribirla con nuestras propias palabras o decir de dónde viene.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Es importante saber que no está bien copiar y pegar información de Internet sin permiso, porque eso se llama plagio y está mal. Si queremos usar información para la escuela u otras cosas, es mejor escribirla con nuestras propias palabras o decir de dónde viene.

Antes de la actividad 2

Nombre de la actividad	¡Vamos a conocernos!
Breve descripción	Creación de grupos Primer acercamiento/reflexión sobre las ventajas que nos ofrece Internet; para qué las utilizamos y qué solemos aprender de la información y contenidos que encontramos.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.



Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Actividad 2: Reflexión grupal

1. Configuración de equipos:

- Según el número de alumnos y alumnas que haya en el aula, crea grupos de 4-5 personas.
- Organiza y guía la formación de los equipos de trabajo. Puedes utilizar diferentes métodos para formar los grupos, como la asignación aleatoria o la elección del alumnado. Es importante fomentar la colaboración y el respeto mutuo entre los miembros de cada equipo.
- Asegúrate de que todos y todas sepan en qué grupo están y quiénes son el resto de integrantes de su grupo.

- Recuérdales que este grupo será el mismo para toda la etapa.

2. Reflexión grupal:

Primer acercamiento/reflexión sobre las ventajas que nos ofrece Internet; para qué las utilizamos y qué solemos aprender de la información y contenidos que encontramos.

Explicación de que deben hacer (Modalidad 1)

- Pide al alumnado que continúe avanzado en la presentación interactiva.
- Explícales que deben reflexionar sobre las preguntas que se les plantean.
- Debatir en clase.

Explicación de que deben hacer (Modalidad 2)

- Proyecta desde el ordenador la presentación interactiva para seguir avanzando.
- Explícales a los alumnos que deben reflexionar sobre las preguntas que se les plantean.
- Debatir en clase.

Explicación de que deben hacer (Modalidad 3)

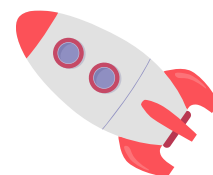
- Nárrales lo que aparece en la presentación interactiva para seguir avanzando, podrás encontrarlo en la versión imprimible de la pieza.
- Explícales que deben reflexionar sobre las preguntas que se les plantean.
- Debatir en clase.

2.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Este es el plan



Enseñarás al alumnado la infografía final “Este es el plan”, donde aparecen los logros finales previstos y un resumen de las misiones a las que se enfrentarán a lo largo de la etapa.

Darás la posibilidad de plantear las distintas dudas que les hayan podido surgir en el inicio de la etapa y sobre la familiarización con la plataforma.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Este es el plan**.

2.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.



Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** y los **logros del alumnado** (0-3) para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.



3. Misión 2. El poder de la búsqueda

3.1. Información general



Misión 2	El poder de la búsqueda
Competencias digitales principales	1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
Otras competencias digitales	1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales. 3.3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.
Objetivos	- Conocer que Internet proporciona acceso a una gran cantidad de información, pero que es esencial saber cómo buscar de manera eficiente. - Aprender a utilizar palabras clave, filtros y operadores de búsqueda para obtener resultados más precisos y relevantes. - Aplicar estas estrategias con ejemplos prácticos y en la realización de búsquedas en tiempo real.
Descripción	En esta misión, nuestro objetivo es enseñar a los habitantes de Planeta Ekilibria cómo realizar búsquedas efectivas en Internet . Nuestros estudiantes, Luna, Leo y Estela han demostrado un excelente dominio en este tema y compartirán sus conocimientos con los habitantes del planeta.

3.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral



3.3. Desarrollo de la misión

3.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Prepárate para el reto



A lo largo de esta misión, el alumnado aprenderá sobre estrategias de búsqueda, utilizando palabras clave, filtros y operadores de búsqueda para obtener resultados más precisos y relevantes. Para ello, realizarán varias actividades interactivas y un ejercicio práctico donde aplicarán todo lo aprendido.

Comienza explicando esta misión. Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

3.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto

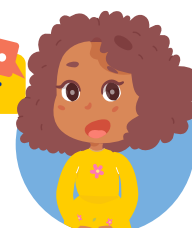


Antes de la actividad 1

Realización de 3 actividades interactivas distintas con las que familiarizarse con términos, conceptos y primeras estrategias o pautas sencillas para la búsqueda en Internet.

Nombre de la actividad	Actividades interactivas
Breve descripción	Comprender los navegadores y explorar diferentes fuentes de información en Internet. Identificación de palabras clave relevantes. Para realizar una búsqueda efectiva en Internet, es importante seguir una secuencia de pasos. Esto incluye identificar las palabras clave, evaluar la relevancia de los resultados, refinar la búsqueda utilizando filtros y seleccionar los resultados más relevantes.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Pídeles que accedan en la plataforma al proyecto donde encontrarán las actividades interactivas que deben realizar y guíales en su realización.

- Una vez realicen los ejercicios, asegúrate que han comprendido lo trabajado en ellos. Puede ser útil que, tras la realización de cada una de las 3 actividades planteadas, comentéis brevemente en grupo las respuestas y les proporciones ejemplos prácticos.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Proyecta en pantalla el proyecto y realiza de forma común cada uno de los ejercicios.
- Tras la realización de cada uno de los ejercicios, asegúrate de que el alumnado ha comprendido lo trabajado en ellos. Puede ser útil que, tras la realización de cada una de las 3 actividades planteadas, comentéis brevemente en grupo las respuestas y les proporciones ejemplos prácticos.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Narra de forma oral la presentación y las actividades que deben realizar, pide que por grupos te den las respuestas que consideren correctas. También puedes apoyarte en materiales que tengas en clase, como una pizarra.
- Tras la realización de cada uno de los ejercicios, asegúrate que han comprendido lo trabajado en ellos. Puede ser útil que, tras la realización de cada una de las 3 actividades planteadas, comentéis brevemente en grupo las respuestas.
- Si lo consideras oportuno, pueden apoyarse en la versión imprimible de la pieza.



Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

1. Primera actividad interactiva:

Los navegadores son programas que nos permiten acceder a Internet y buscar información en la web. Es importante conocer diferentes navegadores y saber cómo utilizarlos para realizar búsquedas efectivas en Internet.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Es un navegador web un programa que nos permite acceder a Internet y buscar información en la web?	Sí No
Feedback positivo:	¡Exacto! Un navegador web es un programa que utilizamos en nuestras computadoras o dispositivos móviles para acceder a Internet. Nos permite visitar diferentes sitios web, buscar información y ver páginas web.
Feedback negativo:	Recuerda que... Un navegador web es un programa que utilizamos en nuestras computadoras o dispositivos móviles para acceder a Internet.

	Nos permite visitar diferentes sitios web, buscar información y ver páginas web.
--	--

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Es Facebook uno de los navegadores web más utilizados?	Sí No
Feedback positivo:	¡Exacto! Facebook es una red social, en cambio Google Chrome, Firefox, Safari y Microsoft Edge son los navegadores web más populares.
Feedback negativo:	Recuerda que... Facebook es una red social, en cambio Google Chrome, Firefox, Safari y Microsoft Edge son los navegadores web más populares.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Es un motor de búsqueda un sitio web donde podemos publicar contenido?	Sí No
Feedback positivo:	¡Exacto! Un motor de búsqueda es una herramienta en línea que nos ayuda a encontrar información en Internet. Al ingresar palabras clave en el motor de búsqueda, obtendremos una lista de resultados relevantes de diferentes páginas web.
Feedback negativo:	Recuerda que... Un motor de búsqueda es una herramienta en línea que nos ayuda a encontrar información en Internet. Al ingresar palabras clave en el motor de búsqueda, obtendremos una lista de resultados relevantes de diferentes páginas web.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Es un enlace o hipervínculo textos o imágenes que nos redirigen a otras páginas web?	Sí No
Feedback positivo:	¡Exacto! Los enlaces o hipervínculos son partes de texto o imágenes en una página web que, al hacer clic en ellos, nos llevan a otras páginas web relacionadas o a más información sobre un tema específico.
Feedback negativo:	Recuerda que... Los enlaces o hipervínculos son partes de texto o imágenes en una página web que, al hacer clic en ellos, nos llevan a otras páginas

web relacionadas o a más información sobre un tema específico.

2. Segunda actividad interactiva:

Las palabras clave son términos o expresiones que describen lo que estamos buscando. Al identificar las palabras clave correctas, podemos obtener resultados más precisos y relevantes en nuestra búsqueda en Internet.

El alumnado debe arrastrar las palabras clave correctas a los cuadros de búsqueda para obtener información relevante sobre el tema o pregunta proporcionada.

Tema	Palabras clave
Deportes olímpicos	Natación, atletismo, gimnasia, fútbol, baloncesto.
Inventos famosos	Teléfono, avión, bombilla, computadora, automóvil.
Planetas del sistema solar	Marte, Júpiter, Venus, Saturno, Mercurio.

3. Tercera actividad interactiva:

Para realizar una búsqueda efectiva en Internet, es importante seguir una secuencia de pasos. Esto incluye identificar las palabras clave, evaluar la relevancia de los resultados, refinar la búsqueda utilizando filtros y seleccionar los resultados más relevantes.

El alumnado deberá arrastrar y colocar los pasos en el orden correcto para encontrar información en Internet de una forma eficaz.

Pasos	Descripción
Paso 1	Identificar la información necesaria.
Paso 2	Seleccionar palabras clave adecuadas.
Paso 3	Utilizar filtros para refinar los resultados.
Paso 4	Evaluar la calidad de la información encontrada.

Antes de la actividad 2

Puesta en práctica de 3 ejercicios de búsqueda en Internet correspondientes a formato imagen, video y texto. En dichos ejercicios también se dan las primeras nociones sobre el respeto a los derechos de autor y uso.

Nombre de la actividad	El poder de la búsqueda
Breve descripción	Por grupos, el alumnado deberá buscar en Internet una imagen, un vídeo y una información en concreto.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles Conexión a Internet.



Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Por grupos, el alumnado deberá buscar en Internet una imagen, un vídeo y una información en concreto.
- Enséñales las indicaciones de las búsquedas que aparecen en el proyecto.
- Dale un tiempo para realizar cada una de las búsquedas y compartir a viva voz los resultados encontrados en unos y otros grupos.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Realizad las búsquedas de manera grupal, a través de tu pantalla/dispositivo.
- Id comentando los resultados encontrados y animálos a que planteen nuevas propuestas.
- Para terminar, haz un sondeo sobre dónde buscan ellos la información y qué acceso tienen a Internet.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Cuéntales a viva voz el planteamiento de búsquedas contemplado para esta parte de la actividad.
- Incide en que en Internet se pueden encontrar distintos formatos de contenidos y las pautas para encontrar unos y otros.
- Coméntales las indicaciones sobre cómo realizar las búsquedas y asegúrate de que comprenden su alcance.
- Para terminar, haz un sondeo sobre dónde buscan ellos la información y qué acceso tienen a Internet.



Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Buscar una imagen en Pixabay	
Explicación	Ejemplos
Pixabay es un sitio web que ofrece una gran colección de imágenes gratuitas de alta calidad. Podemos buscar y descargar imágenes para usar en nuestros proyectos escolares o para aprender más sobre diferentes temas.	Ejemplos de elementos que pueden buscar por equipos: • Perros. • Paisajes naturales. • Dibujos animados. • Planetas del sistema solar. • Alimentos saludables.



¿Sabías que existen buscadores específicos, como Pixabay, que nos permiten encontrar imágenes libres de derechos para usar en nuestros trabajos?

Buscar un video en YouTube	
Explicación	Ejemplos
YouTube es una plataforma de vídeos en línea donde podemos encontrar una amplia variedad de contenido, desde videos educativos hasta canciones y programas de entretenimiento. Podemos buscar y ver vídeos interesantes relacionados con nuestros temas de interés.	Ejemplos de cosas que pueden buscar: • Experimentos científicos para niños. • Bailes populares. • Tutoriales de manualidades. • Historias animadas. • Entrevistas a deportistas famosos.



¿Sabías que es importante respetar los derechos de autor y utilizar música que esté permitida para uso no comercial o que tengas permiso para utilizar?

Buscar información en Google	
Explicación	Ejemplos
Google es un motor de búsqueda ampliamente utilizado que nos ayuda a encontrar información en línea. Podemos buscar respuestas a nuestras preguntas, datos curiosos o información sobre diferentes temas para aprender más sobre ellos.	Ejemplos de cosas que pueden buscar: • Animales en peligro de extinción. • Países del mundo. • Inventos famosos. • Biografías de personas históricas. • Recetas saludables para el almuerzo.

3.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la infografía final **“Ahora somos más fuertes”**, donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de la misión y un pequeño diálogo entre los personajes principales del planeta Ekilibria.

Darás la posibilidad de que plateen las distintas **dudas** que hayan podido surgir a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

3.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** y los **logros del alumnado** (0-3) para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

4. Misión 3. Ekilibria NO News

4.1. Información general



Misión 3	Ekilibria NO News
Competencias digitales principales	1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales
Otras competencias digitales	3.2. Integración y reelaboración de contenido digital. 3.3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual
Objetivos	- Comprender los peligros de las <i>fake news</i> y su impacto en la sociedad. - Desarrollar habilidades de búsqueda en Internet para encontrar información precisa y confiable. - Aprender a identificar y corregir noticias falsas mediante pautas específicas de verificación de fuentes y análisis de contenido.
Descripción	En esta tercera misión del proyecto, nos enfrentamos al desafío de las fake news . El alumnado aprenderá sobre la propagación de noticias falsas en Internet y su influencia en la opinión pública . Se les presentarán textos con noticias que contienen erratas y desinformación y se les pedirá que las corrijan utilizando sus habilidades de búsqueda en Internet.

4.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la sesión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

4.3. Desarrollo de la misión

4.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Prepárate para el reto



La misión comenzará con una recapitulación sobre la **importancia de la veracidad de la información y los riesgos asociados** a las *fake news*. Se discutirá cómo las noticias falsas pueden afectar a la opinión pública y la importancia de ser críticos al consumir información en línea.

Comienza explicando la historia de esta misión. Para ello te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

4.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30–40 min

B. El reto



Antes de la actividad: Corrigiendo *Fake news*

El alumnado visualizará el **contenido interactivo sobre el concepto *fake news*** y una serie de pautas a seguir para poder comprobar si se trata de una noticia falsa o verdadera.

A continuación, tendrás que guiar al alumnado para que utilice **palabras clave, filtros y operadores de búsqueda** para encontrar información precisa y confiable que les permita corregir las noticias falsas que se le van a presentar.

Al final de la misión, el alumnado **compartirá sus hallazgos en el foro**. Se abrirá un debate y podrán explicar cómo identificaron y corrigieron las noticias falsas. Se fomentará una reflexión sobre la importancia de la verdad y la honestidad en la era de la información y se destacará el papel de los estudiantes como defensores de la verdad en la escuela de Planeta Ekilibria.

Nombre de la actividad	Corrigiendo <i>Fake news</i>
Breve descripción	El alumnado visualizará el contenido interactivo para poder identificar las <i>fake news</i> haciendo búsquedas en Internet.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Proyecta en pantalla el proyecto y visualiza la presentación de forma conjunta.
- Asegúrate que han entendido la presentación y resuelve las posibles dudas que les hayan podido surgir.
- Cada equipo deberá realizar las correspondientes búsquedas para comprobar la veracidad de la información. Si fuera necesario, guíales en las posibles búsquedas.





- Posteriormente, en virtud de la información recogida, el alumnado deberá publicar en el foro “Corrigiendo las *fake news*” las conclusiones sacadas, si la noticia es verdadera o falsa y el porqué.
- Corregir la actividad de manera colectiva a través de la proyección de pantalla.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Proyecta la pantalla de tu equipo y visualiza la presentación de forma conjunta.
- Asegúrate de que han entendido la presentación y resuelve las posibles dudas que hayan podido surgir.
- Realizad las correspondientes búsquedas de forma conjunta a través del ordenador del docente. Guíales en las posibles búsquedas.
- Corregid la actividad de manera colectiva a través de la proyección de pantalla.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Cuéntales a viva voz la presentación sobre *Fake news*. También puedes apoyarte en la versión imprimible de la pieza y que cada uno tenga una copia
- Asegúrate de que han entendido la información y resuelve las posibles dudas que hayan podido surgir.
- Por equipos, deberán identificar aquellas informaciones que consideran erróneas.
- Contrastad lo realizado de manera conjunta. Cada equipo deberá contrastar qué datos erróneos habían identificados y cuáles no.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

¿Qué son las *Fake news*?

Las *fake news* son **noticias falsas o inventadas** que se difunden en Internet o en otros medios de comunicación. Son historias que no son reales y que están hechas para confundir o engañar a las personas.

Las *fake news* pueden parecer noticias verdaderas y pueden tener títulos y detalles muy emocionantes o sorprendentes para llamar la atención. Pero en realidad, **no son reales**. Pueden decir cosas falsas sobre personas, lugares o eventos y su objetivo es confundir a las personas y hacerlas creer algo como verdadero cuando no es cierto.

Es importante tener cuidado y no creer en todo lo que leemos en Internet o en las redes sociales. Siempre es importante, que cuando leamos una nueva información comprobemos que es verdad. Para ello, debemos buscar el contenido de la noticia en otras fuentes que sean de confianza. Y recuerda al alumnado que también pueden contar con la ayuda de personas adultas, como familiares o docentes, para aprender a distinguir entre noticias verdaderas y falsas.

Para descubrir si una noticia es verdadera o falsa, se deben seguir los siguientes pasos:



Pasos	Descripción
1. Lee con atención.	Cuando encuentres una noticia, léela con atención para entenderla bien.
2. Conoce el medio de comunicación	Fíjate si conoces de dónde viene la noticia. Algunos sitios son más confiables que otros.
3. Verifica el autor	Mira quién escribió la noticia. ¿Puedes encontrar su nombre? Si no aparece su nombre y apellidos puede tratarse de un sitio poco fiable.
4. Busca la fuente	Mira si en la noticia se menciona de dónde viene la información; cuál es el origen. Si no aparece de dónde viene la información... ¡ten cuidado!
5. Examina los detalles	Si hay datos muy sorprendentes, ¡ajojo! Podrían ser falsos. Este tipo de información puede ser una táctica para llamar tu atención.
6. ¿Se corresponde el titular con el contenido?	Compara el titular con el texto de la noticia. ¿Están relacionados, tiene sentido? Un titular engañoso o exagerado puede ser una señal de que estamos ante una <i>fake news</i> .
7. Analiza las imágenes	Si hay fotos, míralas bien. ¿Parecen reales? Las imágenes falsas o retocadas pueden darnos una pista de que la noticia no es real.

Cada grupo deberá **investigar sobre las noticias que contiene el Boletín Digital** que les ha llegado, ya que contiene **3 noticias con erratas o con información incorrecta**. Cada grupo debe investigarlas y corregirlas utilizando sus habilidades de búsqueda en Internet. Después de la búsqueda tendrán que publicar en el foro si piensan que las noticias son verdaderas o falsas y el porqué.

Posteriormente abrid un debate en clase viendo lo que ha publicado cada grupo en el foro. El docente deberá decirles si las noticias son verdaderas o falsas con la siguiente información:

Corrigiendo *Fake news*:

Noticia 1: Los dinosaurios todavía existen.	
Explicación	¡Noticia sorprendente! Investigadores de renombre afirman haber descubierto evidencias de que algunas especies de dinosaurios han sobrevivido hasta nuestros días. Se cree que estos majestuosos seres podrían estar habitando en una isla remota, alejada de nuestra vista. Los científicos están emocionados por esta sorprendente posibilidad y se están preparando para explorar más a fondo.
Fuente	El astroinformador.
Error	Información correcta
La información incorrecta en este texto es que los dinosaurios todavía existen y viven en una isla perdida. Este es un error porque los dinosaurios se extinguieron hace millones de años y no existen en la actualidad. Los científicos han descubierto fósiles de dinosaurios y han	Los dinosaurios se extinguieron hace mucho tiempo, alrededor de 65 millones de años atrás. Los científicos han encontrado fósiles de dinosaurios y han estudiado su historia para aprender más sobre cómo eran y cómo

estudiado su historia, pero no hay evidencia de que todavía estén vivos.

vivían. Hoy en día, no hay dinosaurios vivos en nuestro mundo.

Noticia 2: Los feliplumas

Explicación ¡Increíble descubrimiento! Los biólogos han anunciado el hallazgo de una nueva raza de animales que han estado viviendo en lo más profundo de las selvas tropicales. Se llaman "Feliplumas", tienen alas que les permiten volar como pájaros y moverse como felinos en tierra firme. Los científicos creen que estas criaturas únicas han estado ocultas durante siglos, y su existencia acaba de ser revelada. Prepárate para explorar y aprender más sobre estos fascinantes seres en nuestro mundo.

Fuente El profeta.

Error

El error en este texto es afirmar que existe una nueva raza de animales que tienen la habilidad de volar con alas y moverse como felinos. Esto es completamente falso, ya que los felinos no pueden volar. Los gatos son animales terrestres y no tienen las estructuras físicas necesarias, como alas, para volar.

Información correcta

Los gatos son animales terrestres que no pueden volar. Aunque pueden saltar y trepar árboles con agilidad, no tienen la capacidad de volar. Su cuerpo está adaptado para moverse en tierra firme, pero no pueden despegar y volar como los pájaros.

Noticia 3: La Tierra es plana

Explicación ¡Noticia asombrosa! Los científicos han descubierto que la Tierra es plana y no redonda como nos enseñaron en la escuela. Los experimentos recientes han demostrado que la Tierra es plana como un disco gigante en lugar de una esfera. ¡Prepárate para reconsiderar todo lo que sabías sobre nuestro planeta!

Fuente Diario La Galaxia.

Error

El error en este texto es afirmar que la Tierra es plana y no redonda como se nos enseña en la escuela. Esta es una teoría errónea y desacreditada. Durante siglos, los científicos y exploradores han demostrado de manera concluyente que la Tierra es una esfera.

Información correcta

La Tierra es redonda, más precisamente, es un geoide, lo que significa que tiene una forma similar a una esfera, aunque ligeramente achatada en los polos y abultada en el ecuador. La idea de que la Tierra es plana ha sido desacreditada a lo largo de la historia y contradice una amplia cantidad de evidencia científica.

4.3.3 ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5–10 min

C. Ahora somos más fuertes



Descripción	En la cuarta misión en Planeta Ekilibria, nos enfrentaremos al desafío de introducir a la comunidad educativa en el mundo de Internet y mostrarles las ventajas que ofrece para la escuela. Muchos miembros de la comunidad desconocen qué es Internet y no comprenden por qué es importante en el ámbito educativo. Para abordar esta situación, hemos diseñado una actividad especial llamada "Las ventajas de Internet". En esta misión, el alumnado se organizará en equipos. Cada equipo recibirá pistas y preguntas para buscar y recopilar información sobre las ventajas que Internet puede ofrecer a la escuela. Una vez que los equipos hayan recopilado la información, se les pedirá que compartan sus hallazgos en el foro de la plataforma.
-------------	---

5.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

5.3. Desarrollo de la misión

5.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?

5 min

A. Prepárate para el reto



En la cuarta misión del Planeta Ekilibria, Luna, Leo y Estela se enfrentan a un nuevo desafío: **introducir a la comunidad educativa en el maravilloso mundo de Internet**. Resulta que muchos miembros de la comunidad no saben qué es Internet ni comprenden por qué es importante para la escuela. Para abordar esta situación, se decide organizar una actividad especial llamada **"Las ventajas del Internet"**.

Comienza explicando la historia de esta misión, para ello te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

5.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?

30-40 min

B. El Reto



Antes de la actividad:

Explícales que, a lo largo de esta misión, deben realizar una pequeña **labor de investigación para descubrir qué ventajas ofrece Internet** para la educación y la escuela. Diles que se trata de una labor a realizar en equipos. Se les proporcionarán distintas preguntas y pistas que les ayudarán a encontrar las distintas posibles ventajas de Internet. Posteriormente, deberán publicar los resultados en el **foro de la plataforma “Las ventajas de Internet en la escuela”** y comentarlo con el resto de sus compañeros/as.

Nombre de la actividad	Las ventajas de Internet
Breve descripción	Buscar y recopilar información sobre las ventajas que Internet puede ofrecer a la escuela. Cada equipo recibe una serie de pistas y preguntas para guiar su búsqueda.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)



- Explícales que deben realizar una labor de investigación sobre las ventajas de Internet para la Educación.
- Diles que deben ir contestando las distintas preguntas que se les van proponiendo.
- Las respuestas las deberán encontrar en las diversas fuentes de información que encuentren en Internet.
- Como tarea final, deben identificar o encontrar ventajas para la educación.
- Toda la información se recopilará en un documento o similar, ya que después deben publicar los resultados en el foro “Las ventajas de Internet en la escuela”.
- Indica al alumnado que debe introducir sus conclusiones en el foro como un comentario.
- Pídeles que, en el comentario, además de incluir los resultados obtenidos en la investigación, incluyan también alguna otra ventaja que ellos consideren que Internet ofrece para la Educación, a modo de conclusión o reflexión final de cada equipo.
- Para finalizar la misión, en el que caso de que hubiese suficiente tiempo, podéis comentar a nivel grupal las conclusiones extraídas. En caso contrario, siempre las tendrán disponibles en el foro.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Explícales que deben realizar una labor de investigación sobre las ventajas de Internet para la educación y proyecta en pantalla el planteamiento de la actividad
- Diles que, para ello, deben ir contestando las distintas preguntas que se les van proponiendo. Comparte con la clase la presentación para que puedan verla.



- Las respuestas las deberán encontrar en las distintas fuentes de información que encuentren en Internet. Haced una búsqueda conjunta desde el ordenador del docente.
- Como tarea final, deben identificar o encontrar ventajas para la educación.
- Deben ir recopilando toda la información en un documento o similar, ya que posteriormente cada uno deberá exponer en el aula las conclusiones.
- Una vez hayan recopilado toda la información, deben compartirla a modo de debate en el aula.
- Pídeles que, en el comentario, además de incluir los resultados obtenidos en la investigación, incluyan también alguna otra ventaja que ellos consideren que Internet ofrece para la Educación, a modo de conclusión o reflexión final de cada equipo.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Explícales que deben realizar una labor de investigación sobre las ventajas de Internet para la educación.
- Diles que, para ello, deben ir contestando las distintas preguntas que se les van proponiendo. Cuenta a viva voz la información que aparece en la presentación.
- Las respuestas las deberán encontrar en un texto impreso (aparece como anexo al final de esta guía).
- Como tarea final, deben identificar o encontrar ventajas para la Educación.
- Deben ir recopilando toda la información en un documento o similar, ya que posteriormente cada uno deberá exponer en el aula las conclusiones.
- Una vez hayan recopilado toda la información, deben compartirla a modo de debate en el aula.
- Pídeles que incluyan también alguna otra ventaja que ellos consideren que Internet ofrece para la Educación, a modo de conclusión o reflexión final de cada equipo.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

- ¿Qué beneficios puedes encontrar sobre cómo Internet ayuda en la escuela?
- ¿Qué ejemplos específicos de actividades educativas se mencionan en el sitio web?
- ¿Puedes encontrar casos reales de estudiantes que hayan utilizado Internet para aprender algo nuevo?
- ¿Cuáles son las opiniones de las personas sobre cómo Internet puede mejorar la experiencia de aprendizaje?
- ¿Puedes encontrar algún proyecto escolar genial que se haya hecho gracias a Internet?

Conclusiones:

A lo largo de esta misión, hemos explorado y descubierto las ventajas que ofrece Internet para la escuela y el aprendizaje:

- Las tecnologías nos ayudan a ser más independientes y a tener nuestras propias ideas.
- Nos hacen más creativos y nos dan ganas de aprender cosas nuevas.

- Nos permiten trabajar juntos y ayudarnos mutuamente, como un equipo.
- Son útiles para aprender cuando no estamos en la escuela.
- Nos ayudan a conectarnos con amigos y a divertirnos.
- Nos ayudan a entender mejor las cosas, pensar mucho y a preguntarnos cosas.
- Nos permiten hablar y compartir con todos los que están aprendiendo con nosotros y la comunidad educativa.

5.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la infografía final **“Ahora somos más fuertes”**, donde un pequeño diálogo entre los personajes principales.

Darás la posibilidad de que se planteen las distintas dudas que le hayan podido surgir a lo largo de la etapa.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

5.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** y los **logros del alumnado** (0-3) para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.



6. Misión 5. Con orden y concierto

6.1. Información general



Misión 5	Con orden y concierto
Competencias digitales principales	1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.
Otras competencias digitales:	3.1. Desarrollo de contenidos. 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.
Objetivos	- Desarrollar habilidades para organizar y compartir recursos utilizando marcadores y herramientas de gestión de la información similares. - Concienciar al alumnado de la importancia de establecer pautas, estrategias de búsqueda y organización propia que nos permitan optimizar tiempos y resultados de búsqueda. - Promover la capacidad de evaluar la calidad y relevancia de los recursos en línea.
Descripción	El alumnado utilizará motores de búsqueda y directorios educativos para encontrar páginas web con recursos relevantes. Evaluarán la calidad y relevancia de los recursos encontrados y recopilarán aquellos que consideren más útiles y adecuados para el contexto de Planeta Ekilibria. Añadiéndolos a la barra de marcadores.

6.2 Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes.	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

6.3 Desarrollo de la misión

6.3.1 ¿Qué se trabajará en esta misión?



5-min

A. Prepárate para el reto



En la quinta misión en la escuela del Planeta Ekilibria, veremos la utilidad que nos proporcionan los marcadores.

Además, realizaremos un repaso final de lo aprendido a lo largo de todo el proyecto. Para ello, se le propone al alumnado la realización de una guía de uso y aplicación de Internet en la Escuela, en la que deben recopilar las principales conclusiones/resultados de las sesiones anteriores.

Comienza explicando la historia de esta misión, para ello te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.





6.3.2 ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El Reto

Antes de la actividad:

La misión comenzará con una introducción sobre **qué son los marcadores y la importancia que tienen**. Se ofrecerá al alumnado unas herramientas y pautas sobre cómo usarlos. Esto ayudará a sacarles el máximo provecho a las herramientas en línea para el aprendizaje.

Posteriormente, se realizará un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las misiones anteriores, realizando como tarea final una **guía de uso y aplicación de Internet en la escuela**.

En primer lugar, los líderes de la Educación de Ekilibria les agradecerán a Estela, Leo y Luna toda la ayuda prestada. Han sido de gran utilidad a la hora de abrir la Escuela al gran mundo de Internet y comprobar cuáles pueden ser las ventajas y posibilidades que ofrece para enriquecer los procesos educativos. Como último esfuerzo, les piden que realicen una pequeña **Guía del uso y aplicación de Internet en la escuela**, para que esté a disposición de todo la Escuela y el Planeta Ekilibria.

Nombre de la actividad	Con orden y concierto
Breve descripción	A lo largo de esta misión, que constituye la quinta del proyecto, el alumnado se familiarizará con el concepto de marcadores. Y se enfocará en realizar un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores, creando una guía.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet. Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.



Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Proyecta en pantalla la presentación sobre marcadores y asegúrate de que todo el alumnado comprende el concepto y aplicación de los mismos.
- Realizad entre todos y todas un repaso de lo aprendido a lo largo del proyecto.
- Proyecta en pantalla las instrucciones proporcionadas para realizar la guía.
- Asegúrate de que el alumnado comprende adecuadamente las instrucciones y las recomendaciones para realizar la presentación digital.
- A partir de ahí, cada equipo se pondrá a trabajar sobre su guía.
- Al finalizar la actividad, si hubiera tiempo, cada equipo puede hacer una breve explicación/presentación de la guía que ha realizado.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Proyecta en pantalla el proyecto y visualiza la presentación sobre marcadores y asegúrate de que todo el alumnado comprende el concepto y aplicación de marcadores.
- Realiza entre todos y todas un repaso de lo aprendido a lo largo del proyecto.
- Proyecta en pantalla las instrucciones proporcionadas para realizar la guía.
- Asegúrate de que el alumnado comprende adecuadamente las instrucciones y las recomendaciones para realizar la presentación digital.
- Cada equipo se pondrá a trabajar sobre su guía de forma manual.
- Al finalizar la actividad, si hubiera tiempo, cada equipo puede hacer una breve explicación/presentación de la guía que ha realizado.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Cuéntales a viva voz la información proporcionada en la presentación sobre marcadores.
- Realiza entre todos y todas un repaso de lo aprendido a lo largo del proyecto.
- Explícales a viva voz las instrucciones proporcionadas para realizar la guía.
- Asegúrate de que el alumnado comprende adecuadamente las instrucciones y las recomendaciones para realizar la presentación digital.
- Cada equipo se pondrá a trabajar sobre su guía de forma manual.
- Al finalizar la actividad, si hubiera tiempo, cada equipo puede hacer una breve explicación/presentación de la guía que ha realizado.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:



¿Qué son los marcadores? Los marcadores de búsqueda son como **recordatorios especiales** que nos ayudan a guardar páginas de Internet que nos gustan, consideramos de interés o resultan útiles. Imagina que encuentras una página web muy divertida o con mucha información interesante, pero no quieres olvidarla. En lugar de tener que buscarla nuevamente cada vez que quieres visitarla, puedes usar un marcador para guardarla y acceder a ella fácilmente en el futuro.

Es como tener una lista especial de páginas web que son importantes para ti. Puedes guardar tantos marcadores como quieras y organizarlos en carpetas, para que sea más fácil encontrarlos más tarde. De esta manera, no tienes que escribir la dirección de la página web cada vez que quieras visitarla, solo necesitas hacer clic en el marcador y te llevará directamente a la página.

Algunas de las principales herramientas para usar marcadores de búsqueda son:

- **Navegadores web:** Los navegadores como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari y Microsoft Edge tienen opciones de marcadores incorporadas. Puedes hacer clic en el ícono de una estrella o en la opción "marcar" para guardar una página web.
- **Barra de marcadores:** Algunos navegadores tienen una barra de marcadores en la parte superior donde puedes guardar tus marcadores más importantes para acceder a ellos rápidamente.
- **Carpetas de marcadores:** Puedes crear carpetas para organizar tus marcadores en diferentes categorías. Por ejemplo, puedes tener una carpeta para juegos, otra para páginas educativas, etc.
- **Sincronización:** Algunos navegadores te permiten sincronizar tus marcadores en diferentes dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos. Esto significa que podrás acceder a tus marcadores desde cualquier lugar. Además, también existen aplicaciones y plataformas que nos permiten sincronizar nuestros marcadores entre dispositivos. Algunas de las más conocidas son: Pocket, Diigo, Evernote. Recuerda que es importante pedir permiso a tu padre, madre o tutores antes de usar herramientas en Internet y asegúrate de navegar de manera segura y responsable.

A la hora de incluir una nueva referencia en la lista de marcadores es importante:

- **Poner un título descriptivo.** Ayudará a identificar qué tipo de referencia o recurso es.
- **Organizar los marcadores por categorías.** Se pueden crear distintas carpetas/categorías/etiquetas que permiten hacer clasificaciones de los marcadores. Así los podemos agrupar por temática, tipo de recurso etc.
- **Incluir una breve descripción.** No es necesario extendernos demasiado, pero incluir una descripción corta de qué podemos encontrar en esa referencia luego nos resultará de gran ayuda.

Guía sobre uso y aplicación de Internet en la escuela:

La Guía sobre uso y aplicación de Internet en la Escuela estará dividida en 4 apartados diferentes:

Apartado	Ubicación de la respuesta
1. Pasos a seguir para realizar búsquedas en Internet.	Encontrarás la respuesta en los contenidos de la misión 2 .
2. ¿Cómo se puede descubrir una <i>fake news</i> ?	Encontrarás la respuesta en la misión 3 .
3. Las 5 ventajas de Internet para la Educación.	Recordad que elegisteis ventajas en la misión 4 .
4. Recursos y referencias web para el aprendizaje.	Lo aprendido sobre marcadores en esta misión .

Pasos para que el alumnado elabore la "Guía del uso y aplicación de Internet en la Escuela":

1. **Planificar:** Piensa en las ideas principales que quieres incluir en tu presentación. Haz una lista o dibuja un esquema para organizar los aprendizajes más

relevantes que has adquirido sobre el uso y la aplicación de Internet en la Escuela.

2. **Crear diapositivas:** Las diapositivas son como las páginas de tu presentación. Cada diapositiva debe tener una idea principal. Debes incluir cada uno de los apartados de la Guía en una nueva diapositiva.
3. **Agregar imágenes:** Las imágenes hacen tu presentación más interesante. Busca fotos en Internet y si incluyes alguna en la presentación, acuérdate de citar la fuente de información (de dónde la has cogido).
4. **Escribir texto:** En cada diapositiva, puedes escribir un poco de texto para explicar tus ideas. Recuerda usar palabras sencillas y frases cortas. Asegúrate de que el texto sea fácil de leer.
5. **Diseñar:** Haz que tu presentación se vea bonita y ordenada. Elige colores que te gusten y que vayan bien juntos. Puedes usar diferentes fuentes para el texto, pero asegúrate de que sea legible.

6.3.3 ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la infografía final “**Ahora somos más fuertes**”, que contiene un pequeño diálogo entre los personajes principales.

Darás al alumnado la posibilidad de plantear las distintas dudas que le hayan podido surgir a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

6.3.4 ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** y los **logros del alumnado** (0-3) para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

⚡ 7. Misión 6. ¡Hasta pronto!

7.1. Información general de la misión



Misión 6	¡Hasta pronto!
Competencias digitales principales:	5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales
Objetivos	• Evaluar y reflexionar sobre los conocimientos digitales adquiridos por el alumnado a lo largo del proyecto • La prueba de evaluación final tiene como objetivo identificar las áreas en las que el alumnado puede tener dificultades o necesiten reforzar sus conocimientos digitales. • Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.
Descripción	Esta última misión de la etapa se centrará en hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una prueba de evaluación final sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos. Esta evaluación permitirá obtener una visión global de los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto. Es importante resaltar que esta misión marcará el cierre del proyecto en el Planeta Ekilibria y preparará al alumnado para continuar su viaje por la Constelación Internet. El alumnado habrá adquirido una comprensión más profunda sobre las estrategias y pautas de búsqueda a seguir en Internet; la relevancia de organizar y gestionar adecuadamente la información encontrada y la necesidad de ser críticos y evaluar todos los contenidos encontrados. Además, habrá comprobado las ventajas que ofrece la red para la Educación.

7.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	10 min	A. Los mejores momentos	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. ¿Eres nivel pro?	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	c. ¡Lo conseguimos!	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

7.3. Desarrollo de la misión

7.3.1. Resumen de toda la etapa



25 min

A. Los mejores momentos

Presentación del **álbum de fotos que nos muestra la etapa completa** y cada una de sus misiones. Puedes recordar anécdotas de situaciones que hayan ocurrido en el aula o similar.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la parte **A. Los mejores momentos**.

7.3.2. ¿Qué se trabajará en esta misión?



30-40 min

B. ¿Eres nivel pro?

Antes de la actividad:

Nombre de la actividad	Test final
Breve descripción	Test de conocimientos finales utilizando el juego de "Pasapregunta".
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.



Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Actividad: Test de conocimientos finales

Realización de la prueba final sobre los conocimientos adquiridos en las competencias digitales trabajadas a lo largo del proyecto.

- Instrucciones para seguir el juego de "Pasapregunta":**

Para superar este juego el alumnado deberá responder correctamente tantas preguntas como pueda en el tiempo disponible. El alumnado verá cada pregunta cuando responda la pregunta anterior. Si les resulta complicada, pueden pulsar en "Pasapregunta" y la saltarán dejándola para el final. Si no saben la respuesta correcta o tienen dudas no deben preocuparse, ya que los fallos no restarán puntos.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Pide al alumnado que acceda al proyecto donde deberá realizar el juego de "Pasapregunta" para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.

- Explica que deben leer cada pregunta cuidadosamente y seleccionar la respuesta que consideren correcta.
- Asegúrate de que todos y todas realicen el juego.
- Comenta el *feedback* de las preguntas para que no quede ninguna duda.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Accede desde tu ordenador al proyecto y compártelo con el alumnado. Deberéis realizar el juego de “Pasapregunta” de forma común para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.
- Explica que deben leer cada pregunta cuidadosamente y seleccionar la respuesta que consideren correcta.
- Comenta el *feedback* de las preguntas para que no quede ninguna duda.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Narra el contenido del proyecto. Deberéis realizar el juego de “Pasapregunta” de forma común para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.
- Lee cada pregunta cuidadosamente y selecciona de forma común la respuesta que consideren correcta.
- Comenta el *feedback* de las preguntas para que no quede ninguna duda.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué quieren conseguir las <i>fake news</i> ?	Entretener a las personas. Enseñar algo a quien lee la noticia. Confundir o engañar a las personas. Informar a quien lee sobre un accidente importante.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Las <i>fake news</i> son noticias que no son verdad y que se comparten en Internet o en la televisión. Estas historias son inventadas para confundir o engañar a la gente.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Las <i>fake news</i> son noticias que no son verdad y que se comparten en Internet o en la televisión. Estas historias son inventadas para confundir o engañar a la gente.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante saber de dónde viene una noticia?	No es importante, todas las noticias son verdaderas. Para comprobar si la información es verdadera o no. Para conocer quien ha escrito la noticia.

	No importa de dónde viene la información.
Feedback positivo:	¡Correcto! Es importante tener cuidado y no creer en todo lo que leemos en Internet o en las redes sociales. Siempre es importante, que cuando leamos una nueva información comprobemos que es verdad. Para ello, debemos buscar el contenido de la noticia en otras fuentes que sean de confianza.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Es importante tener cuidado y no creer en todo lo que leemos en Internet o en las redes sociales. Siempre es importante, que cuando leamos una nueva información comprobemos que es verdad. Para ello, debemos buscar el contenido de la noticia en otras fuentes que sean de confianza.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Sabes cómo Internet puede ayudarte en la escuela?	Se hacen menos preguntas. Hacer cosas por ti mismo, como aprender algo nuevo. No tener que trabajar en equipo. No aprender cosas nuevas.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Durante este tiempo, hemos descubierto que una de las ventajas que tiene Internet es que nos ayuda en la escuela y al aprender cosas nuevas, porque podemos hacer cosas por nosotros mismos.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Durante este tiempo, hemos descubierto que una de las ventajas que tiene Internet es que nos ayuda en la escuela y al aprender cosas nuevas, porque podemos hacer cosas por nosotros mismos.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Podemos copiar y compartir todo lo que vemos en Internet?	Sí, no pasa nada si copiamos y pegamos cualquier información. No, nunca debemos copiar y pegar información de Internet sin permiso. Depende de si la información es aburrida o no. Solo podemos copiar y pegar imágenes, no texto.
Feedback positivo:	¡Exacto! Es importante recordar que no está bien copiar y pegar información de Internet sin permiso, porque eso se llama

	plagio y está mal. Si queremos usar información para la escuela o proyectos, es mejor escribirla con nuestras propias palabras o decir de dónde viene.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Es importante recordar que no está bien copiar y pegar información de Internet sin permiso, porque eso se llama plagio y está mal. Si queremos usar información para la escuela o proyectos, es mejor escribirla con nuestras propias palabras o decir de dónde viene.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué navegador puedes usar en el ordenador para guardar tus sitios web favoritos?	Facebook. Mozilla Firefox. Microsoft Word. Google Drive.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Los navegadores que usas para ver páginas web, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari y Microsoft Edge, te dejan guardar tus sitios webs favoritos. Puedes hacer clic en el ícono de una estrella o en la opción "marcar".
Feedback negativo:	¡Recuerda! Los navegadores que usas para ver páginas web, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari y Microsoft Edge, te dejan guardar tus sitios webs favoritos. Puedes hacer clic en el ícono de una estrella o en la opción "marcar".

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué son los enlaces o hipervínculos en una página web?	Palabras clave importantes. Programas que nos permiten entrar a Internet. Partes de texto o imágenes que nos llevan a otras páginas web. Resultados de búsqueda en Internet.
Feedback positivo:	¡Correcto! Los enlaces o hipervínculos son partes de texto o imágenes en una página web que, al hacer clic en ellos, nos llevan a otras páginas web relacionadas o a más información sobre un tema específico.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Los enlaces o hipervínculos son partes de texto o imágenes en una página web que, al hacer clic en ellos, nos llevan a otras páginas web relacionadas

	o a más información sobre un tema específico.
--	---

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante revisar si la información en Internet es verdadera?	No importa si la información es verdadera o falsa. No es importante, todas las páginas webs dicen la verdad. Para saber qué información es verdad y cuál quiere engañarnos. Es más divertido creer en todo lo que encontramos en Internet.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Lo que leemos no es siempre verdad, por eso es importante revisar si la información que vemos en Internet es verdadera, tenemos que ver de dónde viene y estar seguros de que sea un sitio seguro antes de creerla o mostrarla a otros. Esto nos ayuda a no caer en trampas ni compartir cosas que no son ciertas.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Lo que leemos no es siempre verdad, por eso es importante revisar si la información que vemos en Internet es verdadera, tenemos que ver de dónde viene y estar seguros de que sea un sitio seguro antes de creerla o mostrarla a otros. Esto nos ayuda a no caer en trampas ni compartir cosas que no son ciertas.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es útil usar marcadores?	Para no tener que guardar las páginas webs. Para guardar la página web y encontrarla fácilmente en el futuro. Encuentras páginas webs muy divertidas. Nos lleva a otro buscador.
Feedback positivo:	¡Correcto! Los marcadores son como recordatorios especiales que nos ayudan a guardar páginas de Internet que nos gustan, así evitamos tener que buscarla nuevamente cada vez que queramos visitarla.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Los marcadores son como recordatorios especiales que nos ayudan a guardar páginas de Internet que nos gustan, así evitamos tener que buscarla

	nuevamente cada vez que queramos visitarla.
--	---

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de estas opciones te ayuda a saber si lo que lees en Internet es verdad o no?	Compartir lo que leemos sin buscar nada más. Buscar la misma información en diferentes páginas web. Creer en todo lo que lees sin pensar. Preguntarle a nuestros amigos y amigas.
Feedback positivo:	¡Excelente! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son ciertas. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que no es verdad. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Las <i>fake news</i> son noticias falsas que aparecen en Internet y pueden hacerte creer cosas que no son ciertas. Es como cuando te cuentan una historia inventada para que creas algo que no es verdad. Es muy importante siempre revisar bien si lo que lees es verdadero antes de creerlo o compartirlo con otros.

Pregunta	Respuestas (negrita la correcta)
¿Quién nos puede ayudar a saber si la información que hay en Internet es verdadera?	Los amigos y compañeros de clase. Nuestros padres, madres, profesores o adultos que conozcamos. No nos hace falta pedir ayuda, podemos hacerlo solos. Cualquier persona que encontremos en Internet y parezca amable.
Feedback positivo:	¡Muy bien! Es muy importante tener la ayuda de adultos de confianza, como mamá, papá o los docentes, para saber si lo que vemos en Internet es verdad. Ellos nos enseñan cómo buscar cosas seguras, cómo saber si la información es buena y nos ayudan cuando tenemos preguntas. ¡Siempre está bien pedir ayuda si no estamos seguros de lo que encontramos en Internet!
Feedback negativo:	¡Recuerda! Es muy importante tener la ayuda de adultos de confianza, como mamá, papá o los docentes, para saber si lo que vemos en Internet es verdad. Ellos nos enseñan cómo buscar cosas

seguras, cómo saber si la información es buena y nos ayudan cuando tenemos preguntas. ¡Siempre está bien pedir ayuda si no estamos seguros de lo que encontramos en Internet!

7.3.3. ¿Cómo finalizar la sesión en el aula?



5 min

C. ¡Lo conseguimos!

Enseñarás al alumnado la infografía final “**¡Lo conseguimos!**”, en la que aparecen los logros que ha conseguido a lo largo de la etapa y un pequeño diálogo entre los personajes principales del planeta Ekilibria.

Darás la posibilidad al alumnado de plantear las distintas dudas que le hayan podido surgir en la misión final de la etapa.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Lo conseguimos**.



7.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** y los **logros del alumnado** (0-3) para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

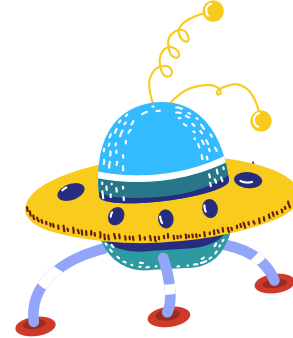
Recuerda que, si tienes alguna duda o consulta técnica, pedagógica o de contenido puedes ponerte en contacto con la **oficina de atención a docentes del proyecto (learning office)**.

8. Anexos

8.1 Misión 4: Las ventajas de Internet

Luna, Leo y Estela quieren explicaros las ventajas que tiene Internet para la escuela, pero han pensado que, sería mejor que os lo contara otra persona, alguien que lleve tiempo usando Internet en el colegio.

Así que, han contactado con Miko, un alumno de un planeta lejano a Ekilibria. Miko tiene 11 años y en su colegio llevan ya muchos cursos usando Internet en su día a día. Le han pedido que os mande un email contando su experiencia, os lo presentamos a continuación.



Buenos días, que bien que estéis en Ekilibria, me alegra saber que ya ha llegado Internet hasta allí y que queréis ayudar a introducirlo en los colegios.

Os voy a contar cómo se usa en mi cole, por si puede servir de ayuda.

En mi colegio cada uno de los alumnos y las alumnas tenemos nuestro propio ordenador. Lo llevamos todos los días a clase y allí nos conectamos a Internet con la red wifi del colegio. Ahora funciona bastante bien pero cuando empezamos hace unos años se caía cada poco tiempo y nos quedamos sin conexión a Internet, era un lío.

Tener Internet está genial porque podemos buscar información sobre cualquier tema que estemos estudiando en clase. Por ejemplo, cuando estábamos aprendiendo sobre nuestro sistema solar pudimos buscar más información sobre los planetas que tenemos más cerca, Harmonía, Ekilibria, DigiCrea... vimos vídeos y era como viajar directamente hasta allí, eso con los libros en papel no podemos hacerlo 😞. Ah, una cosa importante, cuando buscábamos información en Internet apareció el nombre de un planeta que nadie conocía, a veces nos encontramos con cosas como estas, noticias de las que no podemos fiarnos mucho. Y, a veces hay tanta información que pasamos un buen rato seleccionando lo que nos hace falta.

Hace unos días también hicimos un proyecto en el que nos conectamos con una escuela como la nuestra, hicimos una videollamada con una clase con chicos y chicas de nuestra misma edad. Ellos nos contaron cómo celebran algunas fiestas y nosotros hicimos lo mismo con las nuestras. La verdad es que nos reímos mucho y aprendimos algo más sobre su cultura y ellos sobre la nuestra.

También nos contaron que, hace un tiempo, en todo su planeta tuvieron un virus que se expandió creando una pandemia. Para protegerse, tuvieron que quedarse durante mucho tiempo en casa, saliendo muy poco, así no se contagiaban. Nos decían que, durante este tiempo pudieron seguir dando clase porque se conectaban a Internet desde casa pero que había algunos compañeros que no tenían Internet en casa y se perdieron una gran parte del curso.

Volviendo a mi colegio, nosotros entregamos muchas de las tareas por Internet, se las mandamos a nuestro profesor que las corrige y nos las entrega de nuevo. Y, a veces,



cuando nos ha salido mal un trabajo o un examen, los profes nos mandan información extra sobre ese tema, pero solo a los que nos ha salido mal.

Una de mis cosas favoritas de usar Internet en el cole es cuando tenemos que hacer trabajos en grupo. Es super fácil poder trabajar cada uno desde su casa y no perder nada de información, a mí me encanta eso. Puedo estar buscando información y mandarle un mensaje a una compañera para que me ayude o que me diga donde está buscando ella esa información.

Y esto es un resumen de como usamos nosotros Internet en el cole, espero que os sirva de ayuda.

¡Nos vemos en poco tiempo amigos! ¡Un saludo!



Odisea en la red

Etapa 1: ¡No sin mi móvil!



**12-13
años**

**Guía
docente**



**Financiado por
la Unión Europea**
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE JUVENTUD
E INFANCIA



**Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia**

Contenido

1.	Información general de la etapa.....	3
2.	Misión 1: Vamos a conocernos	4
2.1.	Información general.....	4
2.2.	Timing de la misión.....	4
2.3.	Desarrollo de la misión	4
3.	Misión 2: Uso, abuso y adicción	13
3.1.	Información general.....	13
3.2.	Timing de la misión.....	13
3.3.	Desarrollo de la misión	13
4.	Misión 3: Controlando el tiempo	19
	con un diario digital.....	19
4.1.	Información general.....	19
4.2.	Timing de la misión.....	19
4.3.	Desarrollo de la misión	20
5.	Misión 4: Que las notificaciones	24
	no te controlen	24
5.1.	Información general.....	24
5.2.	Timing de la misión.....	24
5.3.	Desarrollo de la misión	25
6.	Misión 5: El cómic de las buenas	29
	prácticas digitales.....	29
6.1.	Información general.....	29
6.2.	Timing de la misión.....	29
6.3.	Desarrollo de la misión	29
7.	Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?.....	32
7.1.	Información general.....	32
7.2.	Timing de la misión.....	32
7.3.	Desarrollo de la misión	32

1. Información general de la etapa

Línea	Odisea en la red
Etapas	¡No sin mi móvil!
Área competencial principal	4. Seguridad
Misiones	Misión 1: Vamos a conocernos. Misión 2: Uso, abuso y adicción. Misión 3: Controlando el tiempo con un diario digital. Misión 4: Que las notificaciones no te controlen. Misión 5: El cómic de las buenas prácticas digitales. Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?
Resumen de la etapa	Beta, una cracker malvada ha tomado el control de Internet. Ha diseñado un dispositivo que crea agujeros negros digitales que, poco a poco, van absorbiendo todo el contenido de la red: datos, avatares, programas... Tenemos que desactivar ese dispositivo para evitar perder toda nuestra información. Para ello, tenemos que entrar en el mundo paralelo que ha creado Beta, localizar el lugar donde tiene el dispositivo y desactivarlo. Este mundo paralelo tiene el formato de un videojuego. Cada uno de los proyectos será un nivel y para desplazarnos por el juego tenemos que usar una "nave" que nos permita esquivar los agujeros negros que se han ido creando. Nuestra misión será ayudar a Arno, el personaje protagonista, a pasar por los diferentes niveles del juego. Contaremos con la ayuda Milo, una IA que nos dará información y nos ayudará a resolver los retos y problemas que se irán presentando en los diferentes niveles.

2. Misión 1: Vamos a conocernos

2.1. Información general



Misión 1	Vamos a conocernos
Competencias digitales principales	5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.
Objetivos	• Presentar al alumnado las competencias digitales relacionadas con la seguridad que se trabajarán en el proyecto, con el fin de generar conciencia sobre la importancia de la seguridad en el entorno digital. • Identificar y comprender los impactos positivos que la tecnología tiene en la vida cotidiana y en la sociedad. • Reconocer los posibles efectos negativos de un uso inadecuado o excesivo de la tecnología. • Desarrollar la capacidad de evaluar de manera reflexiva el impacto de la tecnología en distintos aspectos de la vida. • Fomentar la participación activa de los estudiantes en el proyecto, involucrándolos en la planificación y diseño de actividades relacionadas con la seguridad digital, y promoviendo el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas y experiencias entre los compañeros y compañeras.
Descripción	La misión 1 de cada proyecto consiste en introducir a los niños y niñas en la etapa completa presentando la historia y las misiones con el vídeo introductorio . Además, consta de un juego que permite evaluar los conocimientos del alumnado sobre la materia a tratar durante toda la etapa.

2.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	10 min	A. Conoce la etapa	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. Empieza el reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Este es el plan	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

2.3. Desarrollo de la misión

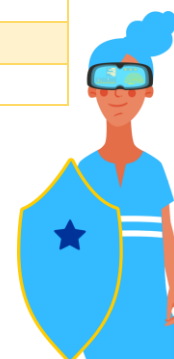
2.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Conoce la etapa

Para comenzar con esta misión te recomendamos que te guíes por la **parte A. Conoce la etapa** de la misión 1.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- **Accede a la plataforma** desde tu ordenador y compártelo con toda la clase, después accede al proyecto y al Juego de la Oca.
- Lee cada pregunta cuidadosamente con los alumnos y alumnas y selecciona la respuesta que consideren correcta de forma común.
- Asegúrate de que todos entienden el contenido y **comenta el feedback recibido**.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Explica al alumnado el proyecto y la prueba de conocimientos previos.
- En el siguiente apartado encontrarás las **preguntas del tipo test**, explica al alumnado las preguntas cuidadosamente y fomenta que decidan cuál es la respuesta correcta entre todo el grupo.
- Asegúrate de que entienden el contenido y **comenta el feedback** de las preguntas.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Pregunta 1	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de las siguientes acciones puede ayudarnos a evitar el uso excesivo de dispositivos?	Mantener el sonido y la vibración del dispositivo siempre activados.
	Revisar y responder inmediatamente todas las notificaciones que recibimos.
	Desactivar las notificaciones innecesarias y establecer horarios para revisarlas.
	Dejar el sonido de las notificaciones activado.
Feedback positivo:	¡Enhorabuena has acertado esta pregunta! Desactivar las notificaciones innecesarias y establecer horarios para revisarlas, puede ayudarnos a evitar el uso excesivo de dispositivos.
Feedback negativo:	No has acertado esta pregunta. Para evitar el uso excesivo de dispositivos, puede ayudarnos desactivar las notificaciones innecesarias y establecer horarios para revisarlas.

Pregunta 2	Respuestas (negrita la correcta)
Las notificaciones de nuestros dispositivos:	No se pueden desactivar.
	No son una distracción.
	Pueden ser una distracción y hacernos utilizar el móvil con mayor frecuencia.
	Hacen que utilicemos el teléfono durante menos tiempo.

Feedback positivo:	¡Enhorabuena has acertado esta pregunta! Las notificaciones de nuestros dispositivos pueden ser una distracción y hacernos utilizar el móvil con mayor frecuencia.
Feedback negativo:	No has acertado esta pregunta. Las notificaciones de nuestros dispositivos pueden ser una distracción y hacernos utilizar el móvil con mayor frecuencia.

Pregunta 3	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa el “abuso de la tecnología”?	Utilizar la tecnología de forma responsable y equilibrada. Usar mucho la tecnología de forma que afecte a nuestro día a día. Compartir información personal solo con amigos cercanos y familiares en plataformas privadas. Todas son correctas.
Feedback positivo:	¡Correcto! el abuso produce impactos negativos directos en el día a día de la persona que lo practica y en la de los que lo rodean.
Feedback negativo:	Recuerda que el abuso produce impactos negativos directos en el día a día de la persona que lo practica y en la de los que lo rodean.

Pregunta 4	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cómo podemos controlar el tiempo que pasamos frente a pantallas?	No es posible controlar el tiempo frente a pantallas. Estableciendo límites de tiempo, utilizando aplicaciones o configuraciones de dispositivos que rastreen el uso y establezcan recordatorios, teniendo períodos de desconexión, etc. Pasando más tiempo frente a pantallas para estar siempre al tanto de la información. Activando las notificaciones.
Feedback positivo:	¡Correcto! estableciendo límites de tiempo, utilizando aplicaciones o configuraciones de dispositivos que rastreen el uso y establezcan recordatorios, teniendo períodos de desconexión, etc.
Feedback negativo:	Recuerda que podemos controlar el tiempo estableciendo límites, utilizando aplicaciones o configuraciones de dispositivos que rastreen el uso y establezcan recordatorios, teniendo períodos de desconexión, etc.

Pregunta 5	Respuestas (negrita la correcta)
De las siguientes respuestas ¿Cuál es un impacto positivo de la tecnología en nuestras vidas?	Aumento de la distracción y la falta de concentración. Ninguna de las respuestas es correcta. Provoca aislamiento social y disminución de la comunicación. Facilita el acceso a información y conocimiento de diversas áreas.
Feedback positivo:	¡Correcto! La tecnología nos ofrece la posibilidad de acceder a una amplia gama de información y recursos de fácil acceso online.
Feedback negativo:	Recuerda que la tecnología nos ofrece la posibilidad de acceder a una amplia gama de información y recursos de fácil acceso online.

Pregunta 6	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa tener equilibrio cuando usamos la tecnología?	Es la capacidad de equilibrar el uso de dispositivos electrónicos con otras actividades offline. Es la capacidad de usar múltiples dispositivos electrónicos al mismo tiempo. Es la capacidad de evitar el uso de dispositivos electrónicos en cualquier momento. Significa que no podemos conectarnos a Internet en algunos horarios específicos.
Feedback positivo:	¡Correcto! El equilibrio digital es importante para nuestra salud y bienestar porque nos permite dedicar tiempo a otras actividades importantes fuera de la pantalla, como el estudio, las relaciones sociales, el tiempo de ocio...
Feedback negativo:	Recuerda que el equilibrio digital es importante para nuestra salud y bienestar porque nos permite dedicar tiempo a otras actividades importantes fuera de la pantalla, como el estudio, las relaciones sociales, el tiempo de ocio...

Pregunta 7	Respuestas (negrita la correcta)
De las siguientes respuestas ¿Cuál es un impacto negativo de la tecnología en nuestras vidas?	Facilita la comunicación y la colaboración con amigos y familiares. Ayuda al acceso a la información Ayuda a mejorar nuestra capacidad de concentración y resolución de problemas. Puede causar distracción y afectar el tiempo de estudio y actividades al aire libre.
Feedback positivo:	¡Correcto! Puede causar distracción y afectar el tiempo de estudio y actividades al aire libre.
Feedback negativo:	Recuerda que puede causar distracción y afectar el tiempo de estudio y actividades al aire libre.

Pregunta 8	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante establecer límites de tiempo cuando usamos dispositivos?	Para evitar que otras personas accedan a nuestra información personal. Para garantizar que siempre tengamos batería suficiente en nuestros dispositivos. Para mantener un equilibrio entre el tiempo de pantalla y otras actividades importantes en nuestra vida. No es importante establecer límites de tiempo cuando usamos dispositivos.
Feedback positivo:	Es correcta. Establecer límites de tiempo en el uso de dispositivos nos ayuda a evitar el exceso de tiempo de pantalla y asegurar que también dediquemos tiempo a otras actividades, como el estudio, el trabajo, las relaciones sociales y el tiempo de ocio.
Feedback negativo:	No has acertado, recuerda que establecer límites de tiempo en el uso de dispositivos nos ayuda a evitar el exceso de tiempo de pantalla y asegurar que también dediquemos tiempo a otras actividades, como el estudio, el trabajo, las relaciones sociales y el tiempo de ocio.

Pregunta 9	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa el término "bienestar digital"?	Cuidar nuestros dispositivos electrónicos para que no se rompan. Mantener una relación saludable con la tecnología para proteger nuestra salud física y emocional. Tener muchos seguidores y "likes" en redes sociales. No tener seguidores en redes sociales.
Feedback positivo:	Correcto. El bienestar digital hace referencia a usar la tecnología para que nos ayude no para que nos perjudique.
Feedback negativo:	Recuerda que el bienestar digital hace referencia a usar la tecnología para que nos ayude no para que nos perjudique.

Pregunta 10	Respuestas (negrita la correcta)
De las siguientes respuestas ¿Cuál es un impacto negativo del uso excesivo de las redes sociales?	Aumento de la productividad y la eficiencia. Aislamiento social y pérdida de tiempo. Mayor conexión con amigos y familiares. Ninguna de las respuestas es correcta.
Feedback positivo:	¡Correcto! Las redes sociales usadas de forma negativa pueden provocar que la persona pierda mucho tiempo y se aisle de las personas que le rodean.
Feedback negativo:	Recuerda que las redes sociales, usadas de forma negativa, pueden provocar que la persona pierda mucho tiempo y se aisle de las personas que le rodean.

Actividad 2: Reflexión grupal

1. Configuración de equipos:

- Verifica el número de alumnos y alumnas que tienes en el grupo y crea **grupos de 4-5 personas**.
- Organiza y guía la formación de los equipos de trabajo. Puedes utilizar diferentes métodos para **formar los grupos**, como la asignación aleatoria o la elección de los y las estudiantes. Es importante fomentar la colaboración y el respeto mutuo entre los y las miembros de cada equipo.
- Asegúrate de que todos y todas sepan en qué grupo están y quiénes forman parte de su equipo.
- Recuérdales que este grupo **será el mismo para toda la etapa**.

2. Reflexión grupal:

- Primer **acercamiento/reflexión** sobre los inconvenientes de la tecnología.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Pide al alumnado que continúen avanzado en la presentación interactiva.
- Explícales que deben **reflexionar sobre las preguntas** que se les plantean:
 - ✓ ¿Creéis que la tecnología nos ayuda en nuestro día a día o nos da problemas? ¿Es algo bueno o malo?
 - ✓ ¿Se pueden aprovechar las ventajas de la tecnología sin caer en sus posibles aspectos negativos? ¿Cómo?
 - ✓ ¿Conocéis a alguien con problemas derivados del uso de la tecnología?
- **Debatid en clase.**

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Proyecta desde el ordenador la presentación interactiva para seguir avanzando.
- Explícales que deben **reflexionar sobre las preguntas** que se les plantean:
 - ✓ ¿Creéis que la tecnología nos ayuda en nuestro día a día o nos da problemas? ¿Es algo bueno o malo?
 - ✓ ¿Se puede aprovechar las ventajas de la tecnología sin caer en sus posibles aspectos negativos? ¿Cómo?
 - ✓ ¿Conocéis a alguien con problemas derivados del uso de la tecnología?
- **Debatid en clase.**

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Lee en voz alta las siguientes preguntas y pide al alumnado **que reflexione sobre las mismas**:
 - ✓ ¿Creéis que la tecnología nos ayuda en nuestro día a día o nos da problemas? ¿Es algo bueno o malo?
 - ✓ ¿Se puede aprovechar las ventajas de la tecnología sin caer en sus posibles aspectos negativos? ¿Cómo?
 - ✓ ¿Conocéis a alguien con problemas derivados del uso de la tecnología?
- **Debatid en clase.**

2.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Este es el plan

Enseñarás al alumnado la infografía final, la **parte C. Este es el plan**. En ella aparecen las diferentes misiones que van a llevarse a cabo, descubriendo los temas que se van a tratar y las tareas a realizar.

Darás la posibilidad al alumnado de **plantear las distintas dudas** que hayan podido surgir en el inicio de la etapa y posible familiarización con la plataforma.

2.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.



3. Misión 2: Uso, abuso y adicción

3.1. Información general



Misión 2	Uso, abuso y adicción
Competencias digitales principales	4.3. Protección de la salud y del bienestar.
Otras competencias digitales	2.1. Interactuar a través de tecnologías digitales. 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.
Objetivos	- Comprender los conceptos de uso, abuso y adicción a la tecnología. - Identificar ejemplos prácticos de cada tipo de uso. - Reflexionar sobre las consecuencias del uso de la tecnología en su bienestar y relaciones. - Desarrollar habilidades para un uso responsable y consciente de la tecnología.
Descripción	En esta misión ayudaremos a Arno a comprender las diferencias entre realizar un uso adecuado de la tecnología, abusar de ellas o ser adictos. La misión consiste en trabajar por grupos en la elaboración de un tablero con PowerPoint u OpenOffice para clasificar algunas situaciones del mundo real según se trate de un uso normal, un abuso o una adicción a las tecnologías.

3.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la sesión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de sesión	Exposición oral

3.3. Desarrollo de la misión

3.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?

5 min

A. Prepárate para el reto



Comienza explicando la historia. Milo y Arno inician la segunda misión de esta primera etapa en la que deben averiguar si los zombis digitales son personas que hacen un uso normal de la tecnología o si, por el contrario, están abusando de ellas o han desarrollado una adicción. Solo así podrán ayudarles a lograr entrar en Odisea, el mundo virtual donde vive Beta.



Para contar la historia te recomendamos que te guíes por la **infografía** generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

Tras hacer un resumen de la historia, explica en un lenguaje adaptado a tu grupo los conceptos de uso, abuso y adicción a la tecnología. Puedes usar las definiciones que aparecen en la **parte B de la misión 2**.

Una vez que hayas explicado los conceptos comienza a explicar el **reto**. En esta misión el alumnado debe ayudar a Arno a comprender las diferencias entre hacer uso, abusar o ser adictos a las tecnologías. Para ello deben elaborar un tablero donde clasifiquen **situaciones diarias** según si consideran que se trata de un uso normal de la tecnología, un abuso o una adicción.

3.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?

30-40 min

B. El reto



Nombre de la actividad	Uso, abuso o adicción.
Breve descripción	Se plantean algunos ejemplos y el alumnado debe clasificarlos según si consideran que se está haciendo un uso normal de la tecnología o si por el contrario se trata de una situación de abuso o de adicción a la tecnología.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet. Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

1. **Divide al alumnado** en los grupos creados para el proyecto y explica que deberán analizar una serie de situaciones para determinar si cada una de ellas se podría considerar un uso, un abuso o una adicción.

2. Actividad práctica:

- En esta modalidad, la actividad será crear una **presentación con PowerPoint o Impress**, de Open Office.
- Cada grupo creará una presentación con una tabla de 3 columnas y dos filas. Insertarán el título de cada columna:
 - Uso
 - Abuso
 - Adicción
- Se presentarán una serie de **casos prácticos** del día a día.
- El alumnado debe trasladar cada caso a la columna adecuada.



3. Tras la resolución, pide que cada grupo analice las **respuestas incorrectas**, si las tienen, o que seleccionen aquellas en las que han tenido más dudas para analizarlas en detalle.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

1. **Divide al alumnado** en los grupos creados para el proyecto y pide que cada grupo elija a un o una representante que dará las respuestas del grupo.
2. Explica que deberán **analizar una serie de situaciones** para determinar si cada una de ellas se podría considerar un uso, un abuso o una adicción.
3. Lee en alto cada uno de los casos prácticos proporcionados. Cada grupo debe discutir en qué categoría se **clasifica (uso, abuso o adicción)**.
4. Tras el debate de cada grupo, el o la representante debe decir la opción seleccionada.
5. Crea un tablero desde PowerPoint o Impress, pega o escribe en la columna correspondiente del **tablero de respuestas** cada una de las situaciones. Si no hay consenso entre todos los grupos, pega o escribe en la columna que haya seleccionado la mayoría.
6. Tras analizar cada situación proporciona la **respuesta correcta**. Si alguna de las respuestas no es correcta, analiza en detalle ese caso explicando por qué no es correcta y resolviendo las dudas que puedan surgir.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

1. **Divide al alumnado** en los grupos creados para el proyecto y pídeles que cada grupo elija a un o una representante que proporcionará las respuestas del grupo.
2. Explica que deberán **analizar una serie de situaciones** para determinar si cada una de ellas se podría considerar un uso, un abuso o una adicción.
3. Cada alumno o alumna deberá crear un tablero con las columnas para añadir las situaciones (puede ser en una pizarra, una cartulina o un papel grande). Explica que, en base a las respuestas, se irá añadiendo cada **situación a la columna correspondiente**.
4. Enseña el **tablero** con las columnas que usarás para añadir las situaciones (puede ser una pizarra, una cartulina o un papel grande). Explica que, en base a las respuestas, se irá añadiendo cada situación a la columna correspondiente.
5. **Lee en alto cada uno de los casos prácticos**. Cada grupo debe discutir en qué categoría se clasifica (uso, abuso o adicción).
6. Tras el debate, el o la portavoz de cada grupo dirá en voz alta lo que han decidido.
7. Escribe en la **columna correspondiente del tablero** de respuestas cada una de las situaciones. Si no hay consenso entre todos los grupos, escribe en la columna que haya seleccionado la mayoría.



8. Tras analizar cada situación proporciona la **respuesta correcta**. Si alguna de las respuestas no es correcta, analiza en detalle ese caso explicando por qué no es correcta y resolviendo las dudas que puedan surgir.

Material necesario para la actividad:

Clasifica las **siguientes situaciones** según si pensáis que se trata de un buen uso, abuso o adicción a las tecnologías:

- Evitar quedar con amigos para pasar más tiempo jugando videojuegos.
- Se enfada o se pone violento si le quitan el móvil.
- Usar un ordenador para buscar información para un trabajo de clase.
- Hacer una videollamada con un familiar.
- Jugar videojuegos durante toda la noche
- Mirar cada poco tiempo el móvil cuando se está hablando con amigos o la familia.
- Sentirse mal cuando se intenta usar menos o dejar de usar el móvil.
- Enviar mensajes de WhatsApp a nuestros amigos.
- Pasar horas con el móvil en vez de interactuar con amigos.

Plantilla de respuestas para el reto:

Uso

- **Usar un ordenador para buscar información para un trabajo de clase.**

Explicación: Lo clasificamos como **uso normal** de la tecnología. Por sí solo no representa un problema inmediato para la persona que lo usa o para su entorno.

- **Hacer una videollamada con un familiar.**

Explicación: Lo clasificamos como **uso normal** de la tecnología. Por sí solo no representa un problema inmediato para la persona que lo usa o para su entorno.

- **Enviar mensajes de WhatsApp a nuestros amigos.**

Explicación: Lo clasificamos como **uso normal** de la tecnología. Por sí solo no representa un problema inmediato para la persona que lo usa o para su entorno. Si se hace de forma muy habitual, se está pendiente continuamente de los mensajes y quita tiempo de otras actividades podría llegar a considerarse como un abuso.

Usar un ordenador para buscar información para un trabajo de clase.

Explicación: Lo clasificamos como **uso normal** de la tecnología. Por sí solo no representa un problema inmediato para la persona que lo usa o para su entorno.

Abuso

- **Jugar videojuegos durante toda la noche, lo que hace que no se descansa de forma adecuada.**

Explicación: Lo clasificamos como **abuso** porque especifica que se realiza durante mucho tiempo (toda la noche) y porque causa un problema (no se descansa de forma adecuada). Si se realiza con más frecuencia y se convierte en algo en torno a lo que

giran todas las actividades de esa persona se podría considerar también como una adicción.

- **Mirar cada poco tiempo el móvil cuando se está hablando con amigos o la familia.**

Explicación: Lo clasificamos como **abuso** porque indica que se realiza con frecuencia (cada poco tiempo) y porque interfiere con otras actividades (hablar con amigos o con la familia). Si se realiza con más frecuencia y se convierte en algo en torno a lo que giran todas las actividades de esa persona se podría considerar también como una adicción.

Adicción

- **Sentirse mal cuando se intenta usar menos o dejar de usar el móvil.**

Explicación: Lo clasificamos como **adicción** porque indica que hace que la persona se sienta mal.



- **Evitar quedar con amigos para pasar más tiempo jugando videojuegos.**

Explicación: Lo clasificamos como **adicción** porque se está evitando una situación positiva (quedar con amigos, interactuar con otras personas) para realizar una actividad que no es estrictamente necesaria (jugar videojuegos).

- **Sentirse mal cuando se intenta usar menos o dejar de usar el móvil.**

Explicación: Lo clasificamos como **adicción** porque se habla de que hace que la persona se sienta mal.

- **Se enfada o se pone violento si le quitan el móvil.**

Explicación: Lo clasificamos como **adicción** porque indica que si no se realiza esa acción (tener el móvil) la persona se siente mal, incluso con comportamientos violentos. Refleja un grado de dependencia.

3.3.3. ¿Cómo finalizar la sesión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la infografía final "**Ahora somos más fuertes**", donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de la misión y un pequeño diálogo entre los personajes principales de la etapa.

Darás la posibilidad de que planteen las distintas dudas que le hayan podido surgir a lo largo de la misión.



Te recomendamos que te guíes por **la infografía** generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes.**

3.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.

4. Misión 3: Controlando el tiempo con un diario digital.

4.1. Información general



Misión 3	Controlando el tiempo con un diario digital.
Competencias digitales principales	4.3: Protección de la salud y del bienestar.
Otras competencias digitales	1.1: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 3.1: Desarrollo de contenidos.
Objetivos	- Descubrirán el concepto de bienestar digital. - Aprenderán a controlar el tiempo que pasan con dispositivos y aplicarán estos conocimientos de forma práctica para mejorar su relación con la tecnología. - Promover la investigación y el análisis de información. - Desarrollar habilidades de búsqueda en Internet. - Fomentar la conciencia sobre hacer un uso responsable de los dispositivos buscando el propio bienestar digital.
Descripción	En esta misión ayudaremos a Arno a comprender el concepto de bienestar digital. Además, aprenderemos algunas aplicaciones que controlan el tiempo de uso del móvil. El reto consistirá en completar un diario digital sobre el tiempo que pasan haciendo diferentes usos del móvil. Posteriormente tendrán que debatir en grupo para poner en común la respuesta de los demás y finalizarán realizando una búsqueda en Internet sobre alternativas al uso del móvil y buscar 3 aplicaciones que permitan contralar el tiempo de uso de los móviles.

4.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

4.3. Desarrollo de la misión

4.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Prepárate para el reto



Comienza explicando esta misión, para ello te recomendamos que te guíes por la **infografía** generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

Este reto va a consistir en elaborar un **diario digital** sobre el tiempo que el alumnado pasa utilizando el móvil, además deberán poner en común ese diario e investigar por grupos acerca de alternativas de ocio al uso del móvil y sobre **3 aplicaciones que controlen el tiempo de uso del móvil**.

Milo y Arno continúan intentando entrar en Odisea, el mundo virtual donde vive Beta, pero los Zombis digitales siguen impidiéndoles el paso.

En la misión anterior conseguimos **averiguar que estos zombis digitales eran personas adictas a la tecnología**, pero ese dato solo nos ayudó a conocerlos mejor. En esta nueva misión tenemos que intentar que los zombis digitales presten atención a Arno y Milo para que puedan explicarles la importancia de que les dejen entrar a Odisea.

A Milo se le ha ocurrido la idea de darles algunos consejos para que aprendan a gestionar el tiempo que dedican a sus móviles, con la esperanza de que estos zombis aparten su vista de los móviles y escuchen a Arno.

A lo largo de la misión tendremos que ir realizando algunos retos que se explicarán en la **parte B. El reto**

4.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto



Antes de la actividad

Nombre de la actividad	Controlando el tiempo con un diario digital.
Breve descripción	Después de hacer un nexo con la historia de esta misión con la misión anterior, debes acceder al reto que sería la pieza B del contenido. Iniciarás explicando de forma breve los objetivos principales de la misión. En esta misión se trabajará en grupo para investigar sobre las diferentes herramientas que permiten medir el tiempo que estamos dedicando a nuestros dispositivos. Además, crearemos un diario digital en Hoja de cálculo registrando el tiempo que pasamos usando la tecnología para averiguar si hacemos un uso saludable.



	Por último, reflexionaremos sobre alternativas a los malos hábitos de uso de los dispositivos.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet. Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

1. Comienza indicando los **objetivos de la misión** guíate por la **parte B. El reto**.
2. Continúa con el **contenido teórico** que se expone en las pantallas de ¿Lo sabías? (Definición de bienestar digital y cómo lograrlo).
3. Explica el reto:
 - ✓ Crear un **diario digital** desde Hoja de cálculo (OpenOffice o Excel). Para ello, deben diseñar una tabla donde anoten el tiempo que invierten haciendo las siguientes tareas:
 - Redes sociales
 - Ver vídeos de entretenimiento
 - Hablar con amigos
 - Jugar a videojuegos
 - Hablar con familiares
 - Realizar búsquedas en Internet
 - ✓ Una vez que hayan completado la tabla se deben organizar en grupo y poner en común las respuestas de cada uno.
 - ✓ Cada grupo debe investigar sobre:
 - **Alternativas de ocio** para no pasar tanto tiempo con los móviles.
 - **Tres aplicaciones** que permitan controlar el tiempo de uso de los móviles.
 - ✓ Deben compartir la investigación a través del foro "**Controlando el tiempo con un diario digital**".



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

1. Comienza indicando los **objetivos de la misión** guíate por la **parte B. El reto**.
2. Continúa con el contenido teórico que se expone en las pantallas de ¿Lo sabías? (Definición de bienestar digital y cómo lograrlo) proyectando tu pantalla a la clase.
3. Explica el reto:
 - ✓ Crear un **diario digital** desde Hoja de cálculo de forma conjunta desde el ordenador del docente (OpenOffice o Excel). Para ello deberéis diseñar una tabla donde anoten el tiempo que invierten haciendo las siguientes tareas:
 - Redes sociales.



- Ver vídeos de entretenimiento.
- Hablar con amigos.
- Jugar a videojuegos.
- Hablar con familiares.
- Realizar búsquedas en Internet.
- ✓ Una vez que hayan completado la tabla se deben organizar en grupo. Cada grupo debe investigar sobre:
 - **Alternativas de ocio** para no pasar tanto tiempo con los móviles.
 - **Tres aplicaciones** que permitan contralorar el tiempo de uso de los móviles.
- ✓ Deben compartir la investigación con el resto de la clase.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

1. En esta modalidad, deben **dibujar una tabla** en papel o cartulina sobre el tiempo que invierten haciendo las siguientes tareas:

- Redes sociales.
- Ver vídeos de entretenimiento.
- Hablar con amigos.
- Jugar a videojuegos.
- Hablar con familiares.
- Realizar búsquedas en Internet.

2. Una vez que el alumnado la haya completado de forma individual, se deben **organizar por grupos y debatir** sobre las respuestas de cada uno para ver si existe mucha diferencia.

3. Explica que para, medir el tiempo de forma más precisa, existen herramientas digitales que pueden ser instaladas o activadas en diferentes dispositivos.

4. Una vez que hayan completado la tabla se deben organizar en grupo. Cada grupo debe investigar sobre:

- ✓ **Alternativas de ocio** para no pasar tanto tiempo con los móviles.
- ✓ **Tres aplicaciones** que permitan contralorar el tiempo de uso de los móviles.

4.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la infografía final “**Ahora somos más fuertes**”, donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de la misión y un pequeño diálogo entre los personajes principales de la etapa.

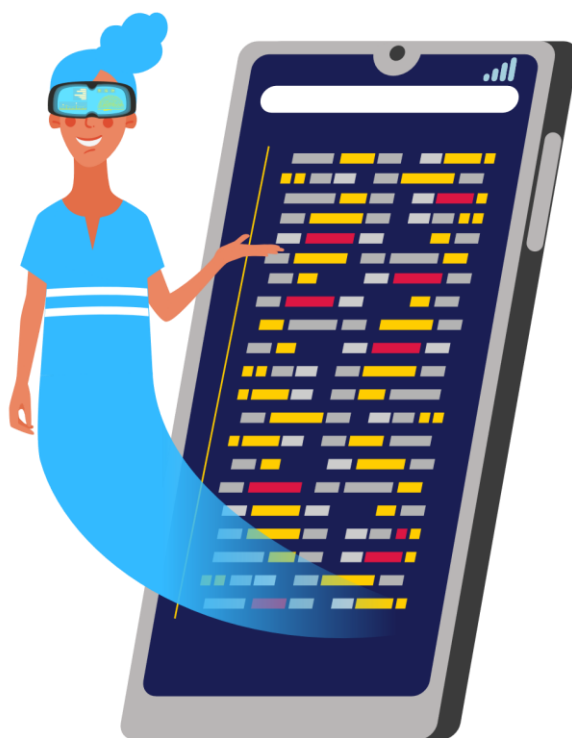
Darás la posibilidad de que planteen las distintas dudas que hayan podido surgir a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.



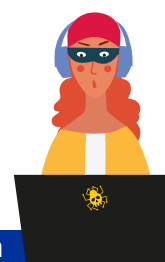
4.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.



5. Misión 4: Que las notificaciones no te controlen

5.1. Información general



Misión 4	Que las notificaciones no te controlen
Competencias digitales principales	4.3: Protección de la salud y del bienestar.
Otras competencias digitales	2.1: Interactuar a través de tecnologías digitales. 2.2: Compartir a través tecnologías digitales.
Objetivos	Aprender a identificar situaciones en las que el uso de los dispositivos móviles puede distraernos. Desarrollar estrategias creativas y efectivas para evitar las distracciones promoviendo así el uso responsable de la tecnología. Trabajar en equipo para recopilar información sobre situaciones de distracción relacionadas con el uso del móvil, identificando patrones y tendencias comunes que afectan su concentración y bienestar digital. Desarrollo de habilidades para abordar problemas relacionados con las distracciones móviles, proponiendo soluciones prácticas y creativas que les permitan mantenerse enfocados en sus actividades y minimicen el impacto negativo de las distracciones.
Descripción	Los Zombis digitales están aprendiendo a hacer un buen uso de sus dispositivos, pero reciben notificaciones que los distraen. Por ello, siguen sin dejar que Milo y Arno puedan entrar en Odisea. El alumnado deberá unir conceptos, relacionados con las distracciones digitales, con su definición. Posteriormente, se realizará una actividad práctica en la que enumerarán situaciones de su día a día en las que el dispositivo móvil les distrae. Posteriormente, entre toda la clase, se buscarán soluciones prácticas para evitar o minimizar esas distracciones.



5.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral



5.3. Desarrollo de la misión

5.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Prepárate para el reto



En esta misión aprenderemos algunos **problemas que pueden causar las notificaciones** que recibimos en nuestros dispositivos y cómo controlar esas notificaciones. Además, aprenderemos a detectar algunas distracciones digitales que nos hacen perder el tiempo. El reto de esta misión va a consistir en unir cada distracción con su definición a través de un ejercicio.

Además, también reflexionaremos en grupo sobre algunos **ejemplos de distracciones y cómo controlarlas**.

Comienza haciendo un resumen de lo que se aprendió en la misión anterior haciendo un nexo con la historia de esta nueva misión. Para ello te recomendamos que te apoyes en la **parte A. Prepárate para el reto**.

5.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto



Antes de la actividad

Nombre de la actividad	Que las notificaciones no te controlen.
Breve descripción	El reto consiste en unir cada definición con la distracción que esconde . Luego nos dividiremos en grupo y reflexionaremos sobre dos ejemplos de distracciones y cómo controlarlas. Finalmente compartiremos nuestras reflexiones con el resto del grupo a través del foro o de una presentación en el caso de la modalidad 2 y 3.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

1. Comienza la misión realizando las siguientes **preguntas** al alumnado:

- ¿Pensáis que la tecnología nos hace dependiente de ella?

- ¿Los dispositivos nos dominan o los dominamos nosotros?
2. Explica en un lenguaje adaptado a tu grupo las **notificaciones** digitales, por qué suponen una distracción y los problemas que nos pueden ocasionar. Puedes usar las definiciones y ejemplos prácticos proporcionados en la **parte B. El reto**, de la misión 4 de esta etapa.
 3. Después de **introducir los conceptos** y explicar cómo podemos controlar las distracciones vamos a realizar el reto. En esta modalidad se trata de un ejercicio de unir cada distracción con su definición, la actividad se puede realizar de forma individual o grupal:
 - ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce ruidos o tonos audibles. **Respuesta: Sonido.**
 - ✓ Acción de perder la concentración o atención en algo debido a notificaciones o estímulos externos. **Respuesta: Distraer.**
 - ✓ Duración o periodo de atención que dedicamos a nuestros dispositivos móviles. **Respuesta: Tiempo.**
 - ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce movimientos rápidos y cortos. **Respuesta: Vibración**
 - ✓ Comunicación de voz a través del teléfono móvil. **Respuesta: Llamada.**
 - ✓ Alarma o mensaje que nos ayuda a recordar una tarea o evento importante. **Respuesta: Recordatorio.**
 - ✓ Acción de alejarse de los dispositivos móviles para descansar o realizar otras actividades. **Respuesta: Desconexión.**
 - ✓ Aviso o mensaje que recibimos en nuestro dispositivo móvil. **Respuesta: Notificación.**

4. Después de este juego cada uno de los grupos debe realizar la siguiente tarea:

- Seleccionar 2 ejemplos de distracción digital.
- Buscar soluciones que podamos darles a esas distracciones.



5. Una vez que los grupos hayan reflexionado deben **compartir sus respuestas** con el resto de la clase a través del foro: **“Que las notificaciones no te controlen”**.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

1. Comienza la misión realizando las siguientes preguntas:
 - ¿Pensáis que la tecnología nos hace dependiente de ella?
 - ¿Los dispositivos nos dominan o los dominamos a ellos?
2. Explica en un lenguaje adaptado a tu grupo las **notificaciones digitales**, por qué suponen una distracción y los problemas que nos pueden ocasionar. Puedes usar las definiciones y ejemplos prácticos proporcionados en la pieza B de esta misión.
3. Después de introducir los conceptos y explicar **cómo podemos controlar las distracciones** vamos a realizar el reto. En esta modalidad se trata de un ejercicio de unir cada distracción con su definición. La actividad se realizará de forma grupal, de manera

que sea el docente el que complete la actividad en su ordenador con la respuesta consensuada del alumnado.

- ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce ruidos o tonos audibles.
Respuesta: Sonido
- ✓ Acción de perder la concentración o atención en algo debido a notificaciones o estímulos externos. **Respuesta: Distraer**
- ✓ Duración o periodo de atención que dedicamos a nuestros dispositivos móviles.
Respuesta: Tiempo
- ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce movimientos rápidos y cortos.
Respuesta: Vibración
- ✓ Comunicación de voz a través del teléfono móvil. **Respuesta: Llamada**
- ✓ Alarma o mensaje que nos ayuda a recordar una tarea o evento importante.
Respuesta: Recordatorio
- ✓ Acción de alejarse de los dispositivos móviles para descansar o realizar otras actividades. **Respuesta: Desconexión**
- ✓ Aviso o mensaje que recibimos en nuestro dispositivo móvil. **Respuesta: Notificación**

4. Después de este juego cada uno de los grupos debe realizar la siguiente tarea:

- Seleccionar 2 ejemplos de distracción digital.
- Buscar soluciones que podamos darles a esas distracciones.

5. vez que los grupos hayan reflexionado deben compartir sus respuestas con el resto de la clase exponiéndolas en voz alta.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

1. Comenzar la misión realizando las siguientes preguntas:

- ¿Pensáis que la tecnología nos hace dependiente de ella?
- ¿Los dispositivos nos dominan o los dominamos nosotros?

2. Explica en un lenguaje adaptado a tu grupo las notificaciones digitales, por qué suponen una distracción y los problemas que nos pueden ocasionar. Puedes usar las definiciones y ejemplos prácticos proporcionados en la **parte B. El reto**, de esta misión.

3. Después de introducir los conceptos y explicar cómo podemos controlar las distracciones vamos a realizar el reto. En esta modalidad se trata de que relacionen las definiciones con su distracción correspondiente. Lee en voz alta cada definición y debate la respuesta:

- ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce ruidos o tonos audibles.
Respuesta: Sonido
- ✓ Acción de perder la concentración o atención en algo debido a notificaciones o estímulos externos. **Respuesta: Distraer**
- ✓ Duración o periodo de atención que dedicamos a nuestros dispositivos móviles.
Respuesta: Tiempo
- ✓ Modo de notificación del dispositivo que produce movimientos rápidos y cortos.
Respuesta: Vibración
- ✓ Comunicación de voz a través del teléfono móvil. **Respuesta: Llamada**



- ✓ Alarma o mensaje que nos ayuda a recordar una tarea o evento importante. **Respuesta: Recordatorio**
- ✓ Acción de alejarse de los dispositivos móviles para descansar o realizar otras actividades. **Respuesta: Desconexión**
- ✓ Aviso o mensaje que recibimos en nuestro dispositivo móvil. **Respuesta: Notificación**

4. Después de este juego cada uno de los grupos debe realizar la siguiente tarea:

- Seleccionar dos ejemplos de distracción digital.
- Buscar soluciones que podamos darles a esas distracciones.

5. Una vez que los grupos hayan reflexionado deben **compartir sus respuestas** con el resto de la clase exponiéndolas en voz alta.

5.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumnado la **infografía final “Ahora somos más fuertes”**, donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de la misión y un pequeño diálogo entre los personajes principales de la etapa.

Darás la posibilidad de que planteen las distintas **dudas** que le hayan podido surgir a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.



5.3.4. ¿Qué hacer completar la sesión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.

⚡ 6. Misión 5: El cómic de las buenas prácticas digitales

6.1. Información general



Misión 5	El cómic de las buenas prácticas digitales
Competencias digitales principales	4.3: Protección de la salud y del bienestar.
Otras competencias digitales	1.3: Gestión de datos, información y contenidos digitales. 2.1: Interactuar a través de tecnologías digitales. 2.2: Compartir a través tecnologías digitales. 3.1: Desarrollo de contenidos.
Objetivos	Tomar conciencia del uso responsable de la tecnología. Aprender a resumir los conocimientos adquiridos creando mensajes claros y concisos. Comunicar de forma efectiva conceptos a través de un diseño creativo. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. Promover el uso de herramientas tecnológicas . Aprender a usar Canva para crear imágenes digitales.
Descripción	En esta sesión realizaremos un repaso de los conceptos aprendidos en las misiones anteriores para intentar recopilar información sobre buenas prácticas para posteriormente crear un cómic digital por grupos.

6.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

6.3. Desarrollo de la misión

6.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?

⌚ 5 min

A. Prepárate para el reto



En esta misión realizaremos un repaso sobre las **buenas prácticas digitales** para que cada grupo pueda elaborar un **cómic digital** con los consejos más importantes. En el caso de la modalidad 2 y 3 ese cómic será crear un mural con cartulinas.

Comienza explicando la historia de esta misión, para ello te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto.**

6.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto



Por grupos se debe crear un **cómic digital** o un mural sobre buenas prácticas en el uso de los dispositivos.

Antes de la actividad

Nombre de la actividad	El cómic de las buenas prácticas digitales
Breve descripción	Crear un cómic sobre buenas prácticas digitales en el uso de dispositivos.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet. Papel, lápiz, cartulinas, tijeras...

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

1. Comienza a explicar la **parte B. El reto** para introducir la actividad. Inicia esta parte realizando un resumen sobre los mejores consejos de buenas prácticas digitales que se han visto en las misiones anteriores.
2. El alumnado debe organizarse por grupos para realizar un **cómic digital** sobre buenas prácticas digitales utilizando **Canva**. Antes de comenzar con el cómic, comparte con ellos algunas recomendaciones que deben seguir.
3. Finalmente, cada grupo debe compartir su presentación a través del foro: "**El cómic de las buenas prácticas digitales**".

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2 y 3)

1. Comienza a explicar la parte **B. El reto** para introducir la actividad. Inicia esta parte realizando un resumen sobre los mejores consejos de buenas prácticas digitales que se han visto en las misiones anteriores. En la modalidad 2 el docente puede proyectarlo desde su ordenador y en la 3 comentará un resumen en clase.
2. Las viñetas se crean en **papel dibujándolas**. La actividad consiste en crear un cómic que resuma buenas prácticas para realizar un uso responsable de la tecnología favoreciendo el bienestar digital. Cada grupo creará una viñeta.
3. El cómic se formará con la composición de todas las viñetas generadas y se expondrá en algún lugar visible del aula.
4. En función del número de equipos de tu grupo decide si cada grupo creará una o más viñetas. Es recomendable un cómic con, al menos 5-6 viñetas.



Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Pautas para crear una buena viñeta

Crear una viñeta de un cómic no es solo **realizar el diseño y los personajes**, las viñetas deben ser **efectivas y transmitir** de manera clara y atractiva los mensajes sobre las buenas prácticas para realizar un uso responsable de la tecnología.

Para ello, puedes transmitir al alumnado estos consejos:

- ✓ **La narrativa debe ser clara:** Deben asegurarse de que la viñeta transmita una idea o acción clara y fácil de entender.
- ✓ **Buena composición:** Los elementos de la viñeta deben tener un orden y ser equilibrados. Los personajes, objetos y diálogos se deben distribuir de forma que guíen la mirada del lector a través de la escena.
- ✓ **Cuida las expresiones y gestos:** Las expresiones faciales y gestos de los personajes reflejan sus emociones y acciones con lo que hay que cuidarlos.
- ✓ **Uso de viñetas y globos de diálogo:** Los globos de diálogo deben seguir un orden que permita mantener el flujo de lectura y facilitar la comprensión de la historia.
- ✓ **Cuidado con el espacio en blanco:** Hay que aprovechar el espacio en blanco para crear contraste y resaltar elementos importantes en la viñeta.
- ✓ **Realiza pruebas y mejoras:** Deben experimentar con diferentes diseños y disposiciones antes de finalizar la viñeta. La creatividad y originalidad son fundamentales en la creación de un cómic interesante y atractivo.

6.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes



Enseñarás al alumno la **infografía final “Ahora somos más fuertes”**, donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de la misión y un pequeño diálogo entre los personajes principales de la etapa.

Darás la posibilidad de que planteen las distintas dudas que le hayan podido surgir a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la parte **C. Ahora somos más fuertes**.

6.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.



7. Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

7.1. Información general

Misión 6	¿Qué hemos aprendido?
Competencias digitales principales	5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.
Objetivos	Comprobar la comprensión del alumnado sobre los conceptos de uso, abuso y adicción con respecto a la tecnología.
	Comprobar la comprensión del alumnado del concepto de bienestar digital .
	Comprobar si el alumnado ha adquirido herramientas para identificar un abuso de la tecnología o un uso inadecuado de la misma.
	Comprobar si el alumnado es capaz de identificar y establecer buenas prácticas para hacer un uso saludable de la tecnología.
Descripción	En la misión 6, realizaremos un repaso de lo aprendido en la etapa y propondremos al alumnado que resuelvan un test para comprobar qué han aprendido.

7.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	10 min	A. Los mejores momentos	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. ¿Eres nivel pro?	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	c. ¡Lo conseguimos!	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

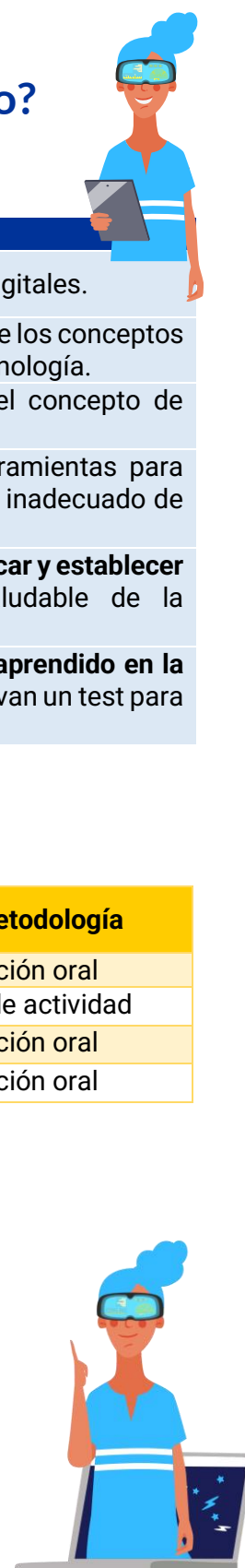
7.3. Desarrollo de la misión

7.3.1. Resumen de toda la etapa

 25 min | Los mejores momentos

Presentación del **álbum de fotos** que presenta la etapa completa y cada una de sus misiones. Puedes recordar anécdotas de situaciones que hayan ocurrido en el aula o similar.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la parte **A. Los mejores momentos**.



7.3.2. ¿Qué se trabajará en esta misión?



30-40 min

¿Eres nivel pro?

Nombre de la actividad	Test final
Breve descripción	Test de conocimientos finales utilizando el "Pasapregunta".
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Actividad: Test de conocimientos finales

Realización de la prueba final sobre los conocimientos adquiridos en las competencias digitales trabajadas a lo largo del proyecto.

- Instrucciones para seguir el juego "Pasapregunta":**

Para superar este juego el alumnado deberá **responder correctamente** tantas preguntas como pueda en el tiempo disponible. El alumnado verá cada pregunta cuando responda la pregunta anterior. Si les resulta complicada, pueden pulsar en "Pasapregunta" y la saltarán dejándola para el final. Si no saben la respuesta correcta o tienen dudas no deben preocuparse, ya que **los fallos no restarán puntos**.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Pide al alumnado que acceda al proyecto, donde deberán realizar el juego de "Pasapregunta" para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.
- Explica que deben leer cada pregunta cuidadosamente y seleccionar la respuesta que consideren correcta.
- Asegúrate de que todos completen y envíen el test.
- Comenta el feedback** de las preguntas para que no quede ninguna duda.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Accede desde tu ordenador al proyecto y compártelo con el alumnado, deberéis realizar el **juego de "Pasapregunta"** de forma común para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.
- Explica que deben leer cada pregunta cuidadosamente y seleccionar la respuesta que consideren correcta.
- Comenta el feedback** de las preguntas para que no quede ninguna duda.



Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Narra el contenido del proyecto, deberéis realizar el **juego de “Pasapregunta”** para poner a prueba los conocimientos adquiridos durante toda la etapa.
- Lee cada pregunta cuidadosamente y selecciona de forma común la respuesta que consideren correcta.
- **Comenta el *feedback*** de las preguntas para que no quede ninguna duda.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Pregunta 1	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál es una funcionalidad que ofrecen las aplicaciones de bienestar digital?	Permiten saber cuántas horas hemos utilizado el dispositivo. Aumentan las notificaciones que llegan al dispositivo. Ofrecen recomendaciones sobre qué aplicaciones usar. Ayudan a aumentar el tiempo dedicado al uso de dispositivos.
Feedback positivo:	Es correcta. Las aplicaciones de bienestar digital ofrecen la funcionalidad de permitirnos saber cuántas horas hemos utilizado el dispositivo.
Feedback negativo:	No has acertado, recuerda que las aplicaciones de bienestar digital ofrecen la funcionalidad de permitirnos saber cuántas horas hemos utilizado el dispositivo.

Pregunta 2	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál es la diferencia entre "uso" y "abuso" de la tecnología?	El "uso" es cuando utilizamos la tecnología solo para el trabajo escolar, y el "abuso" es cuando la usamos para jugar todo el tiempo. El "uso" es cuando utilizamos la tecnología de manera responsable y equilibrada, y el "abuso" es cuando la utilizamos de forma excesiva y poco saludable. El "uso" es cuando no utilizamos la tecnología en absoluto, y el "abuso" es cuando la utilizamos solo para ver videos y películas. No existen diferencias entre estos conceptos.
Feedback positivo:	¡Correcto! El abuso produce impactos negativos directos en el día a día de la persona que lo practica y en la de los que lo rodean.
Feedback negativo:	No es del todo correcto, recuerda que el abuso produce impactos negativos

	directos en el día a día de la persona que lo practica y en la de los que lo rodean.
--	--

Pregunta 3	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué efecto pueden tener las notificaciones activadas con sonido o vibración en nuestro uso del smartphone?	Mejoran la concentración en la tarea que estamos realizando. Aumentan nuestro estrés de manera positiva. Permiten un uso más responsable de la tecnología. Nos distraen de otras actividades.
Feedback positivo:	Correcto. Tener las notificaciones activadas con sonido o vibración en nuestro smartphone puede distraernos de otras actividades mientras las estamos realizando. Esto puede afectar nuestra concentración y productividad.
Feedback negativo:	Recuerda que tener las notificaciones activadas con sonido o vibración en nuestro smartphone puede distraernos de otras actividades mientras las estamos realizando. Esto puede afectar nuestra concentración y productividad.

Pregunta 4	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál es una recomendación para controlar las notificaciones digitales?	Ignorar todas las notificaciones. Establecer horarios específicos para revisar mensajes y correos electrónicos. Activar todas las notificaciones para estar siempre informado. Usar dispositivos digitales todo el día sin restricciones.
Feedback positivo:	¡Correcto! Una de las recomendaciones para controlar las notificaciones digitales es establecer horarios específicos para revisar mensajes y correos electrónicos. Esto ayuda a evitar interrupciones constantes y a mantener un mejor control de las notificaciones.
Feedback negativo:	Recuerda que una de las recomendaciones para controlar las notificaciones digitales es establecer horarios específicos para revisar mensajes y correos electrónicos. Esto ayuda a evitar interrupciones constantes y a mantener un mejor control de las notificaciones.

Pregunta 5	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de las siguientes acciones hace que nos distraigamos cuando estamos realizando una tarea?	Realizar varias tareas a la vez para aprovechar el tiempo. Hacer caso a las notificaciones de las redes sociales y juegos. Trabajar mucho tiempo sin hacer pausas. Todas las respuestas son correctas.
Feedback positivo:	¡Correcto! Tener las notificaciones activas es una de las principales causas de distracción cuando realizamos cualquier tarea.
Feedback negativo:	Recuerda que tener las notificaciones activas es una de las principales causas de distracción cuando realizamos cualquier tarea.

Pregunta 6	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de las siguientes acciones puede ayudarnos a evitar el sedentarismo digital (estar ociosos o sin hacer nada)?	Establecer horarios estrictos para el uso de dispositivos electrónicos. Realizar actividad física regularmente. Reducir el tiempo de pantalla en los fines de semana. No realizar actividad física.
Feedback positivo:	Correcto, evitar el sedentarismo digital implica incorporar actividad física a nuestra rutina diaria.
Feedback negativo:	Recuerda que evitar el sedentarismo digital implica incorporar actividad física a nuestra rutina diaria.

Pregunta 7	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál es una característica del "uso" adecuado de la tecnología?	Se dedica todo el tiempo posible a la tecnología. Se producen consecuencias negativas inmediatas. Se realiza un uso de la tecnología de forma muy frecuente. La persona puede interrumpir lo que está haciendo sin problemas.
Feedback positivo:	¡Correcto! En el "uso" adecuado de la tecnología, una característica clave es que la persona puede interrumpir lo que está haciendo sin que ello le cause problemas
Feedback negativo:	Recuerda que en el "uso" adecuado de la tecnología, una característica clave es que la persona puede interrumpir lo que está haciendo sin que ello le cause problemas

Pregunta 8	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante tomar conciencia del uso que hacemos de la tecnología?	Para aumentar el tiempo que dedicamos frente a la pantalla. Para utilizar la tecnología de forma compulsiva. Para asegurarnos de que la tecnología nos beneficie y no nos perjudique. Para ignorar nuestra relación con la tecnología.
Feedback positivo:	¡Correcto! Tomar conciencia del uso que hacemos de la tecnología es importante para asegurarnos de que esta nos beneficie en lugar de perjudicarnos. Reflexionar sobre nuestra relación con la tecnología nos permite tomar el control de nuestra experiencia digital.
Feedback negativo:	Recuerda que tomar conciencia del uso que hacemos de la tecnología es importante para asegurarnos de que esta nos beneficie en lugar de perjudicarnos. Reflexionar sobre nuestra relación con la tecnología nos permite tomar el control de nuestra experiencia digital.

Pregunta 9	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué herramienta de control de tiempo puede ayudarnos a monitorear cuánto tiempo pasamos en aplicaciones y sitios web?	Asistente virtual. Gestor de contraseñas. Herramienta de bienestar digital. Todas las respuestas son correctas.
Feedback positivo:	Correcto, la herramienta de bienestar digital que incorporan los dispositivos nos permite establecer límites de tiempo para el uso de aplicaciones y sitios web, lo que nos ayuda a ser conscientes de cuánto tiempo pasamos frente a la pantalla y a mantener un uso razonable de los dispositivos.
Feedback negativo:	Recuerda que la herramienta de bienestar digital que incorporan los dispositivos nos permite establecer límites de tiempo para el uso de aplicaciones y sitios web, lo que nos ayuda a ser conscientes de cuánto tiempo pasamos frente a la pantalla y a mantener un uso razonable de los dispositivos.

Pregunta 10	Respuestas (negrita la correcta)
De las siguientes respuestas ¿Cuál es un impacto positivo del uso de la tecnología?	Mayor distracción y dificultad para concentrarse. Acceso a mucha información y recursos online. Mayor aislamiento social. Ninguna de las respuestas son correctas.
Feedback positivo:	¡Correcto! La tecnología nos ofrece la posibilidad de acceder a una amplia gama de información y recursos de fácil acceso online.
Feedback negativo:	Recuerda que la tecnología nos ofrece la posibilidad de acceder a una amplia gama de información y recursos de fácil acceso online.

7.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?

 5 min | ¡Lo conseguimos!

Enseñarás al alumnado la infografía final “**Lo conseguimos**”, donde aparecen las ideas fuerza de lo que han visto a lo largo de esta etapa.

Darás la posibilidad al alumnado a plantear las distintas dudas que le hayan podido surgir en la misión final de la etapa.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la parte **C. Lo conseguimos**.

7.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.



Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la **asistencia** del alumnado para que puedan comprobar sus avances y refleja los **logros del alumnado** (0-3) para complementar su progreso en la adquisición de competencias digitales.

Recuerda que, si tienes alguna duda o consulta técnica, pedagógica o de contenido puedes ponerte en contacto con la **oficina de atención a docentes del proyecto (learning office)**.

FutureCity

Etapa 1: Solo un rato más



3. Contenido

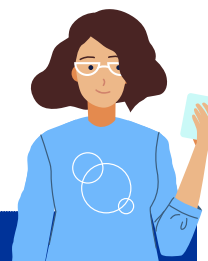
1.	Información general de la etapa.....	3
2.	Misión 1: Bienvenida a la etapa.....	4
2.1.	Información general.....	4
2.2.	Timing de la misión.....	4
2.3.	Desarrollo de la misión	5
3.	Misión 2: ¿Qué sabemos de ...?	12
3.1.	Información general.....	12
3.2.	Timing de la misión.....	12
3.3.	Desarrollo de la misión	12
4.	Misión 3: ¿Qué harías si...?.....	20
4.1.	Información general.....	20
4.2.	Timing de la misión.....	20
4.3.	Desarrollo de la misión	21
5.	Misión 4: Me cuido, te cuidas	27
5.1.	Información general.....	27
5.2.	Timing de la misión.....	27
5.3.	Desarrollo de la misión	27
6.	Misión 5: El decálogo de la buena vida.....	35
6.1.	Información general.....	35
6.2.	Timing de la misión.....	35
6.3.	Desarrollo de la misión	35
7.	Misión 6: Final de la etapa	40
7.1.	Información general.....	40
7.2.	Timing de la misión.....	40
7.3.	Desarrollo de la misión	40
8.	Anexos.....	48
8.1.	Test autodiagnóstico	48
8.2.	Resultados	50

1. Información general de la etapa

Línea	Futurecity
Etapa	Solo un rato más
Área competencial principal	3. Creación de contenidos digitales
Misiones	Misión 1. Bienvenida a la etapa Misión 2. ¿Qué sabemos de...? Misión 3. ¿Qué harías si...? Misión 4. Me cuido, te cuidas Misión 5. El decálogo de la buena vida Misión 6. Final de la etapa
Resumen de la etapa	Neo es una habitante más de Futurecity, una ciudad del futuro en la que se esperaba que las nuevas tecnologías y la innovación los convirtieran en la cúspide de la evolución. Sin embargo, el mal uso que sus habitantes han dado a las nuevas tecnologías ha propiciado la aparición de tecnoadicciones en gran parte de la sociedad y el abandono de los hábitos positivos y saludables. En un primer momento, y gracias a los esfuerzos de activistas como XEquis, amigo de Neo, los efectos nocivos de este mal uso de las tecnologías fueron remitiendo, pero poco a poco y sin darse cuenta, el propio XEquis se vio envuelto en los mismos problemas que intentaba combatir, dejando de lado su activismo, provocando que en todo Futurecity aparecieran nuevamente los malos hábitos relacionados con el uso de Internet y dispositivos por parte de sus habitantes. Sin saber qué hacer y sin apoyos, Neo decide viajar el pasado para buscar ayuda, y localiza a Hugo y Aisha, dos personas con habilidades extraordinarias, que la acompañarán en la búsqueda de soluciones para ayudar no solo a XEquis, también a todo Futurecity.
Producto final	Elaboración de un decálogo en formato digital sobre las bases necesarias para una buena salud digital que recoja lo aprendido en las diferentes etapas para poder compartirlo de forma online y ayudar a XEquis a difundir sus aprendizajes.

2. Misión 1: Bienvenida a la etapa

2.1. Información general



Misión 1	Bienvenida a la etapa
Competencias digitales principales	5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales
Objetivos	• Presentar al alumnado las competencias digitales relacionadas con la creación de contenidos digitales que se trabajarán en el proyecto, con el fin de entender los diferentes formatos disponibles y la forma de creación, edición y almacenaje de los mismos. • Explicar los contenidos específicos que se abordarán en el proyecto, como los documentos de texto, las presentaciones digitales, la reelaboración de contenidos digitales, los derechos de autor y licencias. • Establecer las expectativas de aprendizaje para el proyecto, asegurándose de que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos en términos de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y demostrar competencias relacionadas con la creación de contenidos digitales.
	• Fomentar la participación de los estudiantes en el proyecto, involucrándolos en la planificación y diseño de actividades relacionadas con la seguridad digital, y promoviendo el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas y experiencias entre los compañeros y compañeras.
Descripción	La misión 1 de cada proyecto consiste en introducir al alumnado en la etapa completa presentando la historia y las misiones con el vídeo introductorio . Además, consta de un juego que permite evaluar los conocimientos del alumnado sobre la materia a tratar durante toda la etapa.

2.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	A. Conoce la etapa	Exposición oral
30-40 min	50 min	B. Empieza el reto	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. Este es el plan	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral



2.3. Desarrollo de la misión

2.3.1 ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Conoce la etapa

Futurecity ha sucumbido ante las malas prácticas y hábitos perjudiciales de las nuevas tecnologías e Internet. Neo, una viajera del futuro, quiere ayudar a XEquis, un activista muy influyente, a recuperarse de su tecnoadicción para contar con su apoyo para ayudar a Futurecity.

Viéndose sola en una tarea tan compleja, viaja al pasado para buscar ayuda, encontrando para ello a Hugo y Aisha.

En esta misión el alumnado visualizará el **vídeo de introducción a la etapa**, que les mostrará la historia conductora de la misma. También se llevará a cabo un **Juego de la Oca** para identificar los conocimientos previos que el alumnado tiene sobre la materia.

Una vez terminado el juego, el alumnado deberá dividirse por grupos y asignar roles de trabajo a sus integrantes.

2.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. Empieza el reto

Nombre de la actividad	Bienvenida a la etapa
Breve descripción	Test de conocimientos previos utilizando el Juego de la Oca.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Actividad 1: Test de conocimientos previos

Realización del Juego de la Oca con preguntas tipo test. Es la prueba previa para comprobar los conocimientos iniciales del alumnado con respecto a las competencias de esta etapa.

- **Instrucciones para seguir el Juego de la Oca:**

El objetivo es **llegar a la casilla final del juego** respondiendo a las preguntas que se plantearán por el recorrido. **Las respuestas correctas se reflejarán en el marcador**, para seguir avanzando el jugador deberá tirar el dado de nuevo. El alumnado no debe preocuparse por **los fallos** porque **no restan puntuación**.

Para avanzar en el juego hay que hacer clic en el dado y se avanzarán tantas casillas como el resultado de la tirada. En el juego existen **casillas especiales**, cada una realizará una acción diferente, es necesario prestar atención a las instrucciones que se muestran en pantalla.

Existen diversos tipos de casillas:

- a) **Casilla normal**: aparecerá una pregunta que deberán responder. En caso de fallo no existe penalización.
- b) **Casilla "Salto Espaciotemporal"**: Aparecerá una pregunta que deben responder, si aciertan se quedan en dicha casilla, en caso contrario, retroceden un número de casillas al azar.
- c) **Casillas "Batería baja" o "Error de cálculo"**: Son casillas que obligarán a retroceder varias casillas sin realizar ninguna pregunta. Su funcionamiento es como el pozo en el Juego de la Oca.
- d) **Casillas "Evento canónico" y "Pase especial"**: Son casillas que permiten avanzar varias casillas sin tener que responder preguntas. Su funcionamiento es como el puente en el Juego de la Oca.
- e) **Casilla "Del futuro al pasado"**: Son casillas que permiten avanzar hasta la más próxima que sea igual. Su funcionamiento es igual que las casillas de oca a oca.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)



Visualizar, mediante un proyector o en las pantallas de los dispositivos del aula, **el vídeo de introducción a la etapa**, en la que se detalla la historia de XEquis, Neo, Aisha y Hugo tratan de ayudar a los habitantes de Futurecity a proteger sus datos y perfiles de los términos y condiciones abusivas de ValorAmi, y en general en redes sociales e Internet.

Una vez terminado el vídeo, se **iniciará el Juego de la Oca** en la plataforma, en el que el alumnado podrá demostrar sus conocimientos previos sobre el uso de herramientas y creación de contenidos digitales, así como sobre tecnoadicciones.

Una vez terminado el juego, se crearán **grupos de trabajo** que deberán ser los mismos durante todas las misiones de la etapa. Para la creación de estos grupos puede optarse por asignar los equipos de forma aleatoria o agruparlos por habilidades o intereses para que estos sean equilibrados y cohesionados. Si se considera adecuado, se puede permitir que los estudiantes elijan a sus compañeros y compañeras de grupo.

Una vez creados los grupos, será el propio alumnado quien **asigne roles** a sus integrantes:



- **Comandante:** Se encarga de representar al grupo. Transmitirá las ideas finales obtenidas en cada misión.
- **Analista:** Tomarán nota de toda la información que se analice durante la misión, para trabajarla juntamente con el equipo posteriormente.
- **Técnico:** Hace uso del dispositivo en el que se va a trabajar, realizando búsquedas, dando forma a los contenidos o accediendo a la plataforma.



Se les debe comunicar que estos roles pueden ser realizados siempre por la misma persona, pero es mejor que se vayan rotando, para que puedan compartir **diferentes experiencias**.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

Las instrucciones son las ya mencionadas para la modalidad 1. La diferencia es que el vídeo se proyectará desde el equipo del docente y el juego se realizará en común, proyectándolo y respondiendo toda la clase. También podrá realizarse por pequeños grupos o parejas, según disponibilidad de equipamiento en el aula.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

El docente detallará brevemente la historia de la etapa. En este caso, Neo, Hugo y Aisha intentan ayudar a XEquis a superar su adicción a la tecnología. XEquis es un activista de Futurecity, una ciudad consumida por las tecnoadicciones,

Una vez terminada la explicación, el docente realizará las siguientes **preguntas en voz alta y escuchará las respuestas escogidas por la clase**, teniendo así una visión general de los conocimientos previos del grupo. Al terminar de responder cada pregunta, indicará el *feedbacks* correspondiente, según sea la respuesta correcta o no:

Pregunta 1	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa expresarse a través de medios digitales?	Comunicar pensamientos y emociones utilizando herramientas y plataformas digitales.
	Utilizar contenido de otros creadores sin permiso para compartir en línea.
	Crear copias digitales de libros y artículos para difundirlos.
	Criticar a otros en redes sociales.
Feedback positivo:	¡Correcto! Expresarse a través de medios digitales implica utilizar herramientas y plataformas para comunicar tus pensamientos, emociones y creatividad de manera digital.
Feedback negativo:	Esto no es correcto, crear copias exactas de otros contenidos su uso sin permiso, así como criticar a otros en redes, es un comportamiento negativo en el entorno digital. Expresarse a través de medios digitales implica utilizar herramientas y

	plataformas para comunicar tus pensamientos, emociones y creatividad de manera digital.
--	---

Pregunta 2	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante considerar el medio y el formato al expresarte digitalmente?	Porque es una forma de ocultar tu verdadera personalidad en línea. Para asegurarte de que tu contenido se vea más atractivo y obtenga más <i>likes</i> y seguidores. Para adaptar tu mensaje y contenido al medio más adecuado para llegar a tu audiencia de manera efectiva. El medio y el formato no son importantes, y no es necesario tenerlos en cuenta.
Feedback positivo:	¡Correcto! Es esencial considerar el medio y el formato al expresarte digitalmente para asegurarte de que tu mensaje llegue de manera eficaz a tu audiencia. Diferentes plataformas y formatos requieren enfoques de comunicación distintos.
Feedback negativo:	Eso no es del todo correcto... Considerar el medio y el formato al expresarte digitalmente no se trata de ocultar tu personalidad, sino más bien de adaptar tu mensaje de manera efectiva a las plataformas y formatos específicos en línea. La expresión digital busca transmitir ideas y comunicación de manera transparente y auténtica.

Pregunta 3	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de las siguientes herramientas digitales sería más adecuada para crear una presentación multimedia con imágenes, texto y audio?	Procesador de texto. Hoja de cálculo. Software de presentaciones. Editor de código
Feedback positivo:	¡Correcto! Este tipo de herramienta digital está diseñado específicamente para crear presentaciones multimedia que pueden incluir imágenes, texto y también animaciones sencillas o interactividad.
Feedback negativo:	Esta herramienta no está optimizada para este propósito y podría no permite incluir todos los elementos y funcionalidades que se necesitan para crear una presentación

Pregunta 4	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa adaptar la expresión de tu persona mediante la creación de los medios digitales más adecuados?	Utilizar el mismo formato de presentación para todas las ocasiones. Ajustar la forma en que te comunicas en Internet y redes sociales para adaptarte a diferentes audiencias o contextos. Copiar el estilo y formato de otros creadores populares en línea. Descargarme plantillas de cualquier página de Internet para hacer mis presentaciones más atractivas.
Feedback positivo:	¡Correcto! esto permitirá facilitar la comprensión por parte de las personas con las que te comunicas o adaptarte a las herramientas que utilizan normalmente.
Feedback negativo:	Debes tener en cuenta la variedad de contextos y audiencias al crear medios digitales. Si bien tener un estilo propio o mantener un formato que te ha funcionado es algo bueno, también es esencial adaptarse a las diferentes ocasiones para transmitir mejor tu mensaje, evitando al utilizar nuevos estilos y formatos copiarlos o usarlos sin permiso de sus creadores.

Pregunta 5	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de los siguientes conceptos hacen referencia al diseño y organización de la información en una presentación digital?	Uso de colores muy llamativos. Plantillas complejas. Estructura lógica. Usar muchas tipografías diferentes.
Feedback positivo:	¡Correcto! La estructura lógica se refiere al diseño y organización de la información en una presentación para que tenga un flujo coherente y sea fácil de seguir. Una estructura bien planificada es esencial para comunicar tus ideas de manera efectiva.
Feedback negativo:	El concepto que se refiere al diseño y organización de la información es otro. Sigue pensando en cómo se estructura y presenta la información para que sea clara y comprensible.

Pregunta 6	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es la "adicción a la tecnología"?	Tener una dependencia extrema de la tecnología que afecta nuestra vida diaria y bienestar. Tener mucho conocimiento sobre cómo usar dispositivos electrónicos. No tener acceso a dispositivos electrónicos en absoluto. Tener dispositivos móviles de alta gama.
Feedback positivo:	¡Correcto! La adicción a la tecnología va más allá del conocimiento sobre cómo usar dispositivos electrónicos y no tiene relación con no tener acceso a ellos o la gama de la que sean. Se trata de una dependencia extrema que puede tener un impacto negativo en la vida diaria y el bienestar de una persona.
Feedback negativo:	Esto no es del todo correcto... La adicción a la tecnología va más allá del conocimiento sobre cómo usar dispositivos electrónicos y no tiene relación con no tener acceso a ellos o la gama de la que sean. Se trata de una dependencia extrema que puede tener un impacto negativo en la vida diaria y el bienestar de una persona.

Pregunta 7	Respuestas (negrita la correcta)
De las siguientes respuestas, ¿cuál es un impacto negativo de la tecnología en nuestras vidas?	Facilita la comunicación y la colaboración con amigos y familiares.
	Ayuda al acceso a la información
	Puede causar distracción y afectar el tiempo de estudio y actividades al aire libre.
	Permite crear contenido digital.
Feedback positivo:	¡Correcto! Ese es uno de los impactos negativos de la tecnología en nuestras vidas.
Feedback negativo:	Esto es algo positivo, es importante reconocer que puede tener efectos negativos como la distracción y afectar a nuestro tiempo de estudio o las actividades que realizamos al aire libre.

2.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?

 5-10 min

C. Este es el plan

Para terminar, mostrarás al alumnado la ficha final en la que aparecen los logros previstos y un resumen de las misiones a las que se tendrá que enfrentar a lo largo de la etapa.

Darás la posibilidad de plantear las distintas dudas que hayan podido surgir en el inicio de la etapa y sobre la familiarización con la plataforma.

La misión finalizará comentando la **parte C. Este es el plan** de etapa.

2.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

3. Misión 2: ¿Qué sabemos de ...?

3.1. Información general

Misión 2	¿Qué sabemos de...?
Competencias digitales principales	3.1 Desarrollo de contenidos
Otras competencias digitales	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales
Objetivos	1.1 Búsqueda y gestión de información y datos - Aprender a realizar búsquedas en Internet, realizando un filtro y análisis de los resultados para obtener información útil y relevante. - Conocer los diferentes tipos de contenidos digitales existentes y sus principales características. - Descubrir cómo estructurar la información según el tipo de contenido.
Descripción	En esta misión se activarán los conocimientos previos del alumnado en relación con la temática a tratar en el proyecto: el uso, abuso y adicción a las nuevas tecnologías , comúnmente denominadas tecnoadicciones y se llevarán a cabo las primeras búsquedas y síntesis de contenido en el formato que el alumnado seleccione.



3.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

3.3. Desarrollo de la misión

3.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?

5 min

A. Prepárate para el reto

Neo, Hugo y Aisha van a buscar una forma de ayuda a XEquis, pero para ello necesitan saber si realmente tiene una tecnoadicción.

Se iniciará la misión con un breve **debate**, para posteriormente dividir al alumnado en grupos y que inicien una **búsqueda sobre uso, abuso y adicción** a las nuevas tecnologías. Tras analizar la información obtenida en las búsquedas, escogerán un **formato de contenido digital** para realizar un resumen de la información localizada.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

3.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto

Antes de la actividad

Nombre de la actividad	¿Qué sabemos de...?
Breve descripción	Realizar una búsqueda sobre los conceptos de uso, abuso y adicción a las nuevas tecnologías y realizar un resumen en un formato digital que cada de grupo de trabajo decida.
Materiales/recursos necesarios	Parte B. El reto En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Opcional: en la modalidad 1 y 2, sería interesante que en el dispositivo esté instalado algún editor de audio y vídeo para trabajar con ciertos formatos. Modalidad 3: folios, rotuladores y bolígrafos

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- Debate inicial en común
- El alumnado realizará una búsqueda sobre los conceptos de uso, abuso y adicción a nuevas tecnologías, y con la información seleccionada de los resultados, crearán un contenido digital en el formato que prefieran.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Debate inicial en común
- El alumnado realizará una búsqueda sobre los conceptos de uso, abuso y adicción a nuevas tecnologías, y con la información seleccionada de los resultados, crearán un contenido digital en el formato que prefieran, o en caso de no tener suficientes dispositivos, un resumen o estructuración de dicho contenido enfocado a un tipo de contenido digital.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Debate inicial en común
- Desarrollar un esquema o guion para una presentación digital u otro formato seleccionando uno de los términos relacionados con la temática.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 1 y 2

Activación de conocimientos previos – Debate presencial (5 minutos)

En esta actividad, se activarán los conocimientos previos del alumnado.

En primer lugar, se mostrarán las siguientes **fotos en las que aparecen jóvenes que parecen tener diferentes tipos de adicciones**:



Y a continuación, se realizarán las siguientes preguntas, que deben ser respondidas por el alumnado mediante un **debate**.

- ¿Sabes lo que son las tecnoadicciones?
- ¿Puedes decir algún ejemplo?
- ¿Cuáles pueden ser las causas de esas adicciones?
- ¿Y las consecuencias?
- ¿Conoces a alguien que tenga un problema de adicción?
- ¿Crees que pasar mucho tiempo con la tecnología te hace un adicto?

Adicional al contenido de la **parte B. El reto**, si es preciso para dirigir el debate o responder consultas del alumnado, a continuación, se amplía la información sobre el tema:

Las **tecnoadicciones o ciberadicciones** hacen referencia a una situación adictiva referida al uso de determinados servicios o a determinados dispositivos tecnológicos, como pueden ser Internet, los teléfonos móviles, las RRSS, los videojuegos...

Este concepto engloba, por tanto, todos aquellos problemas derivados de un abuso desmedido y del que no se puede escapar en el uso de las tecnologías. Hay muchos

jóvenes que usan o abusan de las tecnologías, pero hay gente con mayor predisposición al enganche.

A pesar de ser un fenómeno relativamente nuevo, se ha extendido enormemente sobre todo por el desarrollo de las RRSS como Facebook, Twitter, Instagram o Tik Tok.

Dentro de este concepto, se pueden hacer diversas **clasificaciones**:

- **NOMOFOBIA** (NO-MOBILE-PHONE-PHOBIA): Miedo a no estar conectado/a.
- **El síndrome FOMO** (FEAR OF MISSING OUT): Miedo a perderse algo que ocurra en las redes sociales.
- **Trastorno por videojuego**: adicción comportamental caracterizada por la práctica persistente y excesiva de los videojuegos, que mina la salud de la persona (dormir y comer poco, no hacer ejercicio).
- Adicción a la **compra o apuestas online**.
- **Conducta Adictiva a Internet (CAI)**: pérdida de control sobre el uso de Internet.

Consecuencias:

- Ansiedad.
- Depresión.
- Malhumor cuando no se está activo en las redes.
- Aislamiento social.
- Dejación de compromisos y obligación.
- Desplazamiento de otros hobbies.
- Necesidad de comprar las últimas novedades en tecnología.
- Pérdida de interés por actividades que no impliquen el uso de un dispositivo.
- Trastornos del sueño.
- Inquietud cuando no se puede estar conectado/a.
- Aparición de problemas de autoestima.
- Disminución de la capacidad para controlar el tiempo dedicado a las tecnologías.
- Mentir sobre el tiempo de uso, minimizándolo.
- Negación de la existencia de un problema.

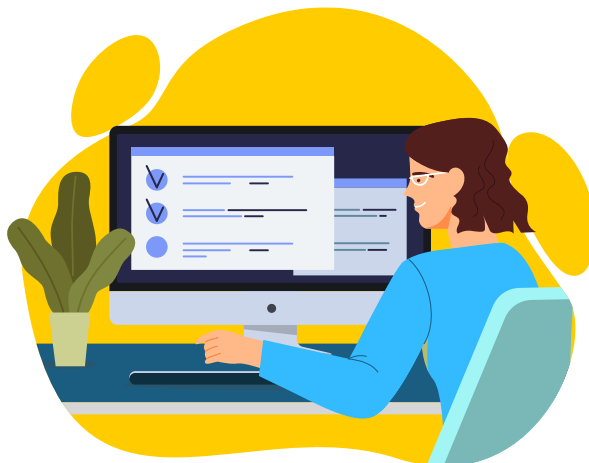
Protocolos ante la tecnoadicción:

- Terapia.
- Limitación de tiempo de acceso a dispositivos.
- Potenciar y estimular otras actividades de ocio alternativo.
- Recuperar las actividades cotidianas que se había desplazado.
- Hacer planes sin móvil.

Primeras búsquedas, elección de herramienta y elaboración – parte B. El reto – (35 minutos)

Se dividirá en pequeños grupos al alumnado y la primera tarea que deberán realizar es una **búsqueda de información** sobre los conceptos de uso, abuso y adicción a nuevas tecnologías. Pueden consultar los contenidos en los dispositivos disponibles o en su versión impresa para conocer algunos consejos a aplicar durante la búsqueda, como el uso de operadores y la importancia de contrastar la información. También pueden facilitárseles estos **términos** para que tengan una base de conocimiento sobre el tema:

- **Adicción sin sustancias:** Es una dependencia psicológica y patrón de comportamiento compulsivo hacia una actividad o comportamiento específico, que resulta en una pérdida de control y afecta negativamente la calidad de vida de una persona.
- **Tecnoadicción:** Deseo incontrolables de estar conectado a las TIC No solo a los dispositivos sino también a los servicios que se ofertan y a sus aplicaciones, a todas horas, causando deterioro en la vida de la persona (ausencia a estudios o trabajo) y aislándose socialmente.
- **Uso:** El uso se refiere al acto de participar en una actividad o comportamiento en particular. En el caso de las adicciones sin sustancia, el uso se refiere a participar en una actividad específica, como el juego, el juego en línea, las compras compulsivas, el trabajo excesivo, las redes sociales, entre otros. El uso en sí mismo puede ser moderado y no necesariamente problemático.
- **Abuso:** El abuso se produce cuando una actividad o comportamiento se vuelve problemático y perjudicial para la persona que lo practica y para su entorno. El abuso implica un patrón de uso excesivo y descontrolado que causa dificultades en diferentes áreas de la vida de la persona, como relaciones interpersonales, trabajo, salud física y emocional, y responsabilidades cotidianas. El abuso suele manifestarse en una pérdida de control y una incapacidad para limitar o detener la actividad adictiva.
- **Adicción:** La adicción se caracteriza por un patrón de uso compulsivo y dependiente de una actividad o comportamiento, a pesar de las consecuencias negativas significativas. La adicción sin sustancia implica una dependencia psicológica y emocional a una actividad en particular, en la que la persona experimenta una fuerte necesidad de participar en ella de manera recurrente. Además, la adicción se acompaña de síntomas de abstinencia cuando se intenta detener o reducir la actividad adictiva. La adicción también puede implicar la pérdida de interés en otras actividades, el deterioro de las relaciones personales y la disminución del funcionamiento global.
- **Nomofobia:** La nomofobia consiste en el miedo excesivo que una persona tiene a ser separado de su teléfono móvil o a perderlo.
- **FOMO** (Fear of Missing Out): El miedo a perderse algo, especialmente en relación con actividades o eventos sociales, que puede llevar a la compulsión por estar constantemente conectado y actualizado en las redes sociales.
- **Procrastinación digital:** La tendencia a posponer tareas o responsabilidades importantes mediante el uso excesivo de dispositivos electrónicos, navegando por Internet, viendo videos, jugando videojuegos, entre otros.
- **Vamping:** El vamping es un término que proviene de las palabras en inglés “vampire” (vampiro) y “texting” (envío de mensajes de texto a través de aparatos electrónicos) y que se refiere a la práctica de realizar un uso excesivo de



aparatos electrónicos (teléfono móvil, tablets, etc.), justo antes de ir a dormir y, casi siempre, ya metidos en la cama.

- **Hikikomori:** El término hikikomori surgió en Japón y significa literalmente “estar apartado”. Se utiliza para describir aquellas personas, generalmente jóvenes, que se retiran completamente de la sociedad y se aíslan en sus casas durante un período prolongado, evitando cualquier interacción social significativa. Las personas que experimentan hikikomori suelen pasar la mayor parte del tiempo en su habitación, limitando sus actividades al mundo virtual, como navegando por Internet, jugando videojuegos o viendo películas. Esta situación de aislamiento puede durar meses o incluso años.

Tras esto, deberán **elegir de forma consensuada un formato de contenido digital** en el que realicen el resumen de la información obtenida en la búsqueda, debiendo argumentar la razón por la que han decidido escoger dicho formato.

Si **disponen de suficientes dispositivos para cada grupo**, deberán estructurar la información recogida en la búsqueda y **crear el contenido en el formato elegido**. Las posibles herramientas que pueden utilizar para la creación de estos contenidos son:

- **Creación de una entrada de blog:** [Wordpress](#) o [Blogger](#).
- **Infografía:** [Genially](#), [Canva](#) o [Piktochart](#).
- **Podcast o canción:** Pueden grabarlo directamente con su dispositivo móvil o con el micrófono del ordenador. Si queda tiempo suficiente y quieren realizar una edición sencilla pueden utilizar software como [Audacity](#).
- **Vídeo:** Pueden grabarlo con la cámara de su dispositivo móvil o, en caso de tenerla, la de algún ordenador de clase. Si les queda tiempo suficiente y quieren realizar una edición sencilla, pueden usar [Shortcut](#).
- **Animación:** Puedes crearla utilizando [Canva](#) o [Powtoon](#).

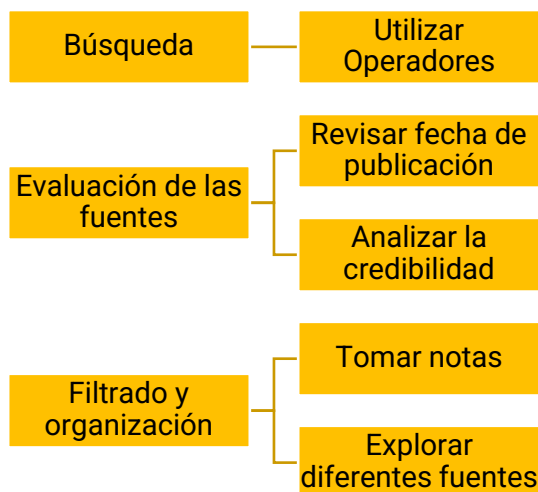
En todo momento deberá recordárseles que debe ser una pieza sencilla, que puedan generar en el tiempo de realización de esta parte de la actividad. Dentro de **la parte B. El reto** se incluyen pautas básicas para la creación de estos resúmenes.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 3

Tras el debate de activación de conocimientos previos, que será igual que en las anteriores modalidades, el docente indicará al alumnado que trabaje por escrito en uno de los **términos** facilitado, como paso previo a su transformación en formato digital. Para ello, dará las siguientes indicaciones según el formato:

- **En caso de blog:** la información estructurada en párrafos, indicando posibles elementos que utilizarían como imágenes o enlaces.
- **En el caso de infografías:** el esquema y el resumen de los conceptos, indicando o dibujando la iconografía a incluir.
- **En el caso de podcast:** el resumen de los puntos a tratar con estimaciones de tiempo.
- **En el caso de canciones:** la letra de la canción, con una descripción del género de la base de música.
- **En el caso de vídeo tradicional:** un guion detallando que ocurre en las diferentes escenas y las narraciones a incluir.

- **En el caso de animación:** un guion gráfico, detallando los fondos, acciones y narraciones en pequeños cuadros.



Actividades parte B. El reto

El contenido formativo de la **parte B. El reto** puede facilitarse al alumnado impreso, pero en el mismo no aparecerán las actividades que si existen en su formato digital. De forma voluntaria y si el formador lo considera adecuado, puede **realizar de forma grupal** con el alumnado dichas actividades que se facilitan a continuación:

Primera actividad

Une las buenas prácticas a la fase correspondiente de la búsqueda.

Instrucciones: Los conceptos de la parte izquierda deben unirse, tal y como se muestra en la imagen, con los de la parte derecha. Puede realizarse esta actividad en la pizarra, o con post-it o papeles.

Segunda actividad

Responde a las siguientes preguntas con Verdadero o Falso.

Pregunta 1	Respuesta
En un podcast debes evitar al máximo la improvisación o dar tu opinión personal.	Falso
Feedback correcto:	¡Claro que no! Este tipo de actuaciones harán único y diferente el podcast.
Feedback incorrecto:	Eso no es del todo correcto... Aunque es importante tener un resumen de la información que se vaya a tratar, la improvisación y aportar opiniones personales, permiten conectar con audiencia y darle un toque único y diferenciador.

Pregunta 2	Respuesta
Utilizar iconografía en una infografía ayudará a la comprensión del tema que se trata.	Verdadero
Feedback correcto:	¡Así es! El uso de texto e iconografía se complementan entre sí, aportando claridad a la información y en ocasiones contextualizándola.
Feedback incorrecto:	Recuerda que... la inclusión de iconografía no solo hace más atractiva la infografía, también ayuda a la comprensión del contenido.

3.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5 -10 min

C. Ahora somos más fuertes

Felicita a los grupos por el trabajo realizado y anímalos a compartir sus trabajos con familiares y amigos. Refuerza lo aprendido sobre tecnoadicciones y las conclusiones obtenidas durante el trabajo en clase.

Por último, anima al alumnado a continuar trabajando con diferentes formatos digitales.

3.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.



4. Misión 3: ¿Qué harías si...?

4.1. Información general

Misión 3	¿Qué harías si...?
Competencias digitales principales	3.1 Desarrollo de contenidos 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital
Objetivos	• Mejorar las competencias para la búsqueda de información en Internet para una temática concreta. • Descubrir el concepto de autoconocimiento y su importancia para el crecimiento personal. • Aprender el uso básico de la herramienta de presentaciones y elementos creativos Genially. • Descubrir cómo estructurar la información en una presentación.
Descripción	En esta misión, el alumnado reflexionará sobre situaciones de emergencia relacionadas con el abuso de la tecnología. Se trabajará en primer lugar mediante un role-playing, un juego de roles, para sacar conclusiones sobre cómo podríamos actuar ante determinadas situaciones. Posteriormente, el alumnado realizará protocolos en soporte digital, tras una nueva búsqueda sobre estos conceptos para completar su información sobre el tema.

4.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes.	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

4.3. Desarrollo de la misión

4.3.1. ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min

A. Prepárate para el reto

Neo, Hugo y Aisha han confirmado que XEquis está sufriendo una **tecnoadicción**. Deciden comenzar una búsqueda para crear un **protocolo de actuación** para saber que pueden hacer ante situaciones de adicción a las nuevas tecnologías o redes sociales y además compartirlo con otras personas.

En esa misión vamos a trabajar la **búsqueda de información y autoconocimiento** para aprender cómo actuar para ayudar a personas que estén sufriendo una tecnoadicción.

Por último, el alumnado deberá desarrollar un **protocolo de actuación** sobre el tema, generando una presentación digital.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.



4.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto

Antes de la actividad

Nombre de la actividad	¿Qué harías si...?
Breve descripción	Realización de un role playing, autodiagnóstico sobre el tema y creación de una presentación en formato digital.
Materiales/recursos necesarios	Parte B–El reto En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Modelo 3: Folios y bolígrafos Anexo 1

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1)

- **Activación de conocimiento previos.** Realiza el **role-playing** con el alumnado para mostrar cómo actuarían ante diversas situaciones. Para ello, se dividirá al grupo en equipos y trabajarán en diversas situaciones de emergencia en las que el alumnado puede verse involucrado. Representarán la situación y reflexionarán en grupo sobre ellas. Encontrarás la información sobre las diversas situaciones en el apartado **Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad** de esta guía.

- Para conocer su situación actual, se realizará el **test de autodiagnóstico** de forma individual. Puedes acceder al test en la sección de anexos de esta guía.
- Cada adolescente deberá **buscar** en Internet los conceptos y situaciones tratados en el aula para ampliar información sobre el tema y generar una **presentación en formato digital**. Tras lo indicado anteriormente, el alumnado deberá realizar una búsqueda de información por Internet sobre las medidas a adoptar en las situaciones desarrolladas durante el role-playing. Una vez realizada la búsqueda, deberán crear una presentación digital con la herramienta que decidan. Plantearás algunas posibles herramientas como: Canva, Genially o Google Slides. En la presentación incluirán la información recopilada de la búsqueda y añadirán también las conclusiones obtenidas durante el role-playing. Los contenidos sobre cómo estructurar la información para presentación pueden encontrarla dentro de la **parte B. El reto** en plataforma, así como un pequeño tutorial del uso de Genially.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 2)

- Se seguirán las mismas instrucciones que en la modalidad 1, pero en lugar de realizar el trabajo de búsqueda por Internet y creación de una presentación digital de forma individual, se realizará en grupo.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

- Realiza el **role-playing** con el alumnado para mostrar cómo actuarían ante diversas situaciones
- Para conocer su situación actual, se realizará el **test de autodiagnóstico** de forma individual. Puedes acceder al test en la sección de anexos de esta guía.
- Al ser una actividad sin equipamiento informático, se suprimirá la búsqueda por Internet y se facilitará el documento con la información sobre actuaciones al alumnado para que seleccionen cinco actuaciones de su preferencia y realicen la estructuración del contenido por escrito. Deberán **redactar un guion** para una futura presentación que se realizaría en formato digital.

Se facilitará al alumnado la información sobre tecnoadicción que encontrarás en el siguiente apartado. Tras su lectura, deberán escoger de entre las diez actuaciones cinco de su preferencia para el desarrollo de una presentación.

Para la creación de la presentación, se les solicitará crear el contenido de las diapositivas por escrito, reflejando también aquellos elementos que incluirían como imágenes o enlaces, para que cuando puedan acceder a las herramientas digitales, sencillamente deban volcar lo que han planteado en formato físico.

La información de cómo estructurar la información para presentación pueden encontrarla dentro de la **parte B. El reto** que puede ser facilitada impresa.

Conocimiento necesario del docente para desarrollar la actividad:

Actividad role-playing:

Situación: "La pantalla que nos separa"	
Personajes:	Carlos (el estudiante adicto a la tecnología) y Marta (la amiga preocupada).
Descripción:	Carlos siempre está pegado a su teléfono móvil, incluso durante las clases y en momentos de interacción social. Marta está preocupada por él y decide confrontarlo en privado para expresar su preocupación y discutir cómo la adicción a la tecnología está afectando su amistad.

Situación: "El desafío de la atención"	
Personajes:	María (la estudiante adicta a las notificaciones) y Alejandro (el compañero preocupado).
Descripción:	María siempre está pendiente de las notificaciones de su teléfono, incluso cuando está en clase o hablando con sus amigos. Alejandro, su compañero de clase, decide abordar el tema y proponerle un desafío para que se enfoque en estar presente en el momento y reduzca la dependencia de las notificaciones.

Situación: "El desafío de la desconexión"	
Personajes:	Laura (la estudiante adicta a las redes sociales) y Daniel (el amigo interesado en ayudar).
Descripción:	Laura está constantemente obsesionada con las redes sociales y no puede pasar mucho tiempo sin revisar su teléfono. Daniel se preocupa por ella y la desafía a pasar un día completo sin usar sus redes sociales, y juntos exploran actividades alternativas para disfrutar y conectarse de manera más significativa.

Situación: "El equilibrio"	
Personajes:	Paula (la estudiante enganchada a los videojuegos) y David (el hermano preocupado)
Descripción:	Paula pasa la mayor parte de su tiempo libre jugando videojuegos y descuida sus responsabilidades y relaciones personales. David, su hermano mayor,

	decide tener una conversación franca sobre el impacto negativo que está teniendo en su vida y la anima a encontrar un equilibrio saludable entre los videojuegos y otras actividades importantes.
--	---

Situación: "El tiempo frente a la pantalla"	
Personajes:	Ana (la estudiante adicta a las series de televisión) y Marcos (el padre preocupado).
Descripción:	Ana pasa horas interminables viendo series de televisión sin tomar descansos ni hacer otras actividades. Marcos, su padre, decide establecer límites y conversar con ella sobre la importancia de un uso equilibrado del tiempo frente a la pantalla, y juntos establecen pautas para que ella pueda disfrutar de su pasatiempo sin que afecte su bienestar y responsabilidades.

Actividad búsqueda de información y elaboración de presentación (tecnoadicción).

La **tecnoadicción**, también conocida como adicción a la tecnología o adicción digital, es un problema creciente en nuestra sociedad.

Si alguien en nuestro entorno está mostrando signos de tecnoadicción, es importante abordar la situación de manera **adecuada y compasiva**. Estas son algunas medidas que pueden adoptarse:

- **Educación y conciencia:** Debemos asegurarnos de entender qué es la tecnoadicción y cómo afecta a las personas. Investigar sobre los síntomas y las consecuencias para poder hablar con conocimiento de causa es algo fundamental.
- **Comunicación abierta:** Debemos hablar con la persona afectada de manera abierta y sin juzgar. Debemos expresar nuestra preocupación por su bienestar y explicarle cómo hemos notado que la tecnología está afectando su vida.
- **Fomentar el autoconocimiento:** Debemos ayudar a la persona a reconocer y entender su propia relación con la tecnología. Podemos preguntarles cómo se sienten respecto a su uso excesivo y si sienten que están perdiendo el control.
- **Establecer límites claros:** Trabajar conjuntamente para establecer límites saludables en el uso de la tecnología. Esto podría incluir períodos de tiempo específicos para usar dispositivos, evitar el uso de dispositivos durante las comidas y antes de acostarse, y establecer momentos libres de tecnología.
- **Fomentar las actividades sociales y al aire libre:** Debemos ayudar a la persona a participar en actividades sociales, deportes o pasatiempos al aire libre que no involucren tecnología. Esto puede ayudarles a diversificar sus intereses y reducir el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos.

- **Promover la autorreflexión:** Es importante animar a la persona a reflexionar sobre cómo se siente antes, durante y después de usar la tecnología en exceso. Esto puede ayudarles a comprender mejor su comportamiento y sus patrones de uso.
- **Buscar apoyo profesional:** Si la situación es grave o no mejora, considera buscar la ayuda de un profesional de la salud mental especializado en adicciones o psicología. El terapeuta puede ayudar a abordar los aspectos emocionales y psicológicos de la tecnoadicción.
- **Modela un comportamiento saludable:** Si nosotros mismos somos un ejemplo de un uso equilibrado y saludable de la tecnología, podemos influir positivamente en la persona que está lidiando con la tecnoadicción.
- **Apoyo familiar y social:** Podemos involucrar a otros miembros de la familia o amigos cercanos en el proceso de ayudar a la persona a superar su tecnoadicción. El apoyo social puede hacer una gran diferencia.
- **Reconoce el progreso:** Celebrar los logros y los pasos positivos que la persona está tomando para superar su tecnoadicción es muy positivo para el proceso. Esto refuerza su motivación y autoestima.

Debemos recordar que cada persona es única y puede responder de manera diferente a estas medidas. La **paciencia y el apoyo constante** son clave para ayudar a alguien a superar una tecnoadicción.

Siempre es recomendable **buscar la ayuda de profesionales** si la situación es grave o no mejora con las medidas básicas.

Actividades parte B. El reto

El contenido formativo de la **parte B. El reto** puede facilitarse al alumnado impreso, pero en el mismo no aparecerán las actividades que si existen en su formato digital. De forma voluntaria, y si el formador lo considera adecuado, puede **realizar de forma grupal** con el alumnado dichas actividades que se facilitan a continuación:

Primera actividad

Responde a las siguientes preguntas con Verdadero o Falso.

Pregunta 1	Respuesta
El autoconocimiento solo nos permite conocer nuestras debilidades.	Falso
Feedback correcto:	¡Claro que no! El autoconocimiento nos permite conocer también nuestros sentimientos, pensamientos y fortalezas. Pero no olvidemos que conocer nuestras debilidades es algo positivo, ya que indica que podemos seguir creciendo y mejorando.
Feedback incorrecto:	Eso no es del todo correcto... Aunque si nos indica nuestras debilidades y nos

	permite trabajar en ellas, también nos permite conocer nuestros sentimientos, pensamientos y fortalezas.
--	--

Pregunta 2	Respuesta
Añadir bastantes conceptos técnicos en nuestra presentación ayuda a que el público sepa que contiene información fiable.	Falso
Feedback correcto:	¡Así es! Debemos evitar el uso de conceptos técnicos, y en caso de tener que utilizarlos, debemos explicarlos para que sean comprendidos por cualquier público.
Feedback incorrecto:	Recuerda que...la inclusión de conceptos técnicos debe ser la mínima posible, y en caso de utilizarlos, deben ser explicados adecuadamente para que cualquier público puede entenderlos.

4.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes

Felicita a los grupos por el trabajo realizado y anímalos a compartir sus trabajos con familiares y amigos. Refuerza lo aprendido sobre tecnoadicciones y las conclusiones obtenidas durante el trabajo en clase. Para ello, te recomendamos que utilices la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

Por último, animar al alumnado a continuar trabajando con diferentes formatos digitales.

4.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

5. Misión 4: Me cuido, te cuidas

5.1. Información general



Misión 4	Me cuido, te cuidas
Competencias digitales principales	3.1 Desarrollo de contenidos
Otras competencias digitales	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales 4.3 Protección de la salud y bienestar
Objetivos	Descubrir cómo detectar un hábito que no es saludable. Conocer algunas pautas para modificar hábitos relacionados con las nuevas tecnologías que no sean saludables. Aprender el uso básico de la herramienta de murales digitales Padlet. Descubrir cómo estructurar trabajar un Mural de Freinet.
Descripción	En esta sesión el alumnado aprenderá cuándo un hábito es saludable o perjudicial . Reflexionarán sobre ello creando un mural de Freinet , en el que evalúen que hábitos saludables felicitan, cuáles creen que podrían mejorar y propuestas de mejora.

5.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	5 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

5.3. Desarrollo de la misión

5.3.1 ¿Qué se trabajará en esta misión?



5 min
A. Prepárate para el reto

Neo, Hugo y Aisha deciden reforzar el protocolo diseñado con alternativas o acciones que permitan potenciar la mejora, así como conocer los hábitos concretos que no son saludables.

En esa misión vamos a trabajar con los y las adolescentes para que **analicen sus hábitos** con el objetivo de determinar cuáles son saludables y cuáles no lo son tanto. Además, hablaremos con ellos sobre las formas en las que pueden mejorarse o, en caso de ser perjudiciales, suprimirlos o sustituirlos por otros.

Para ello, el alumnado desarrollará un **Mural de Freinet** conjuntamente, que les facilite llegar a dichas conclusiones sobre sus hábitos.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

5.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto

Antes de la actividad

Nombre de la actividad	Me cuido, te cuidas
Breve descripción	Mediante la cumplimentación de un Mural de Freinet, sacar conclusiones sobre hábitos con las nuevas tecnologías.
Materiales/recursos necesarios	Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet. Para la modalidad 3: pizarra, papel para la pared o similar y bolígrafo/lápiz.

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1 y 2)

Se realizará la **visualización de un vídeo**, sobre el que reflexionar acerca de cómo mejorar nuestros hábitos en general y concretamente con las nuevas tecnologías. Por parte del profesor se creará un **mural en Padlet** que compartirá mediante un enlace con el alumnado para que añadan tarjetas con la información correspondiente. Por último, se **reflexionará** debatiendo entre el alumnado sobre la información volcada en cada una de las columnas.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

Se generará un **Mural de Freinet físico**, en el que el alumnado irá añadiendo información para posteriormente reflexionar sobre ella.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 1 y 2

Activación de conocimientos previos – Visualización de vídeo (5 minutos)

Se proyectará en el aula o se facilitará al alumnado el enlace al vídeo de **Internet Segura for Kids** sobre cómo mejorar nuestros hábitos y utilizar las nuevas tecnologías como un apoyo a nuestro crecimiento personal: <https://www.youtube.com/watch?v=1In9InTYsvs>

Elaboración del Mural de Freinet (25 minutos)

Se facilitará al alumnado un enlace en el que accederán a un muro que deberás crear previamente en Padlet. La información sobre como compartir un muro se encuentra en la **parte B. El reto de la plataforma**.

Una vez que el alumnado acceda al mural, encontrarán tres columnas diferenciadas denominadas:

- “Yo felicito”
- “Yo mejoraría”
- “Yo propongo”

Para crear este formato, generaremos en Padlet un muro normal y seguiremos los pasos a continuación:

Pulsaremos sobre el icono de los puntos suspensivos:



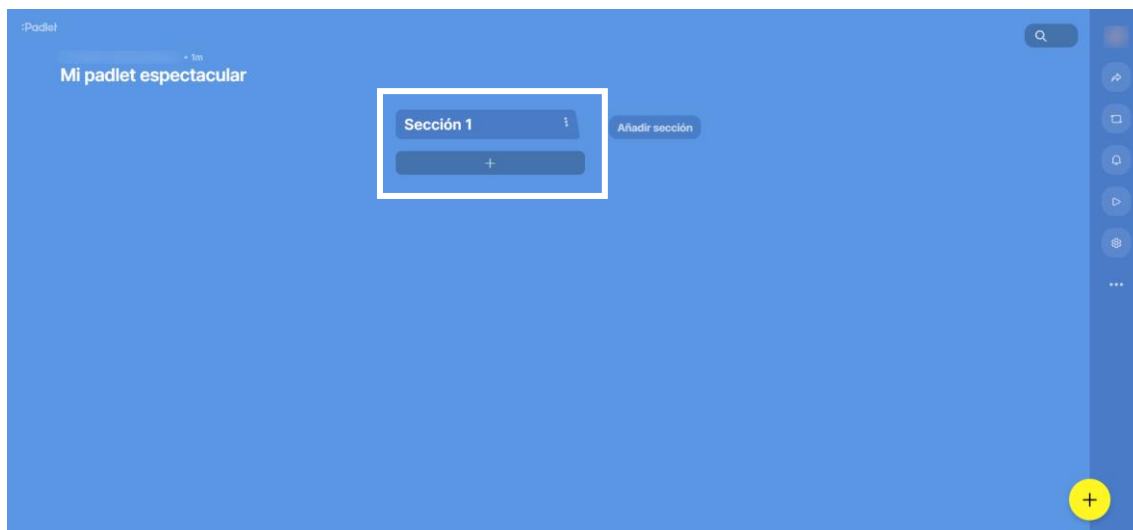
Y a continuación, seleccionamos la opción **“Cambiar formato”**:



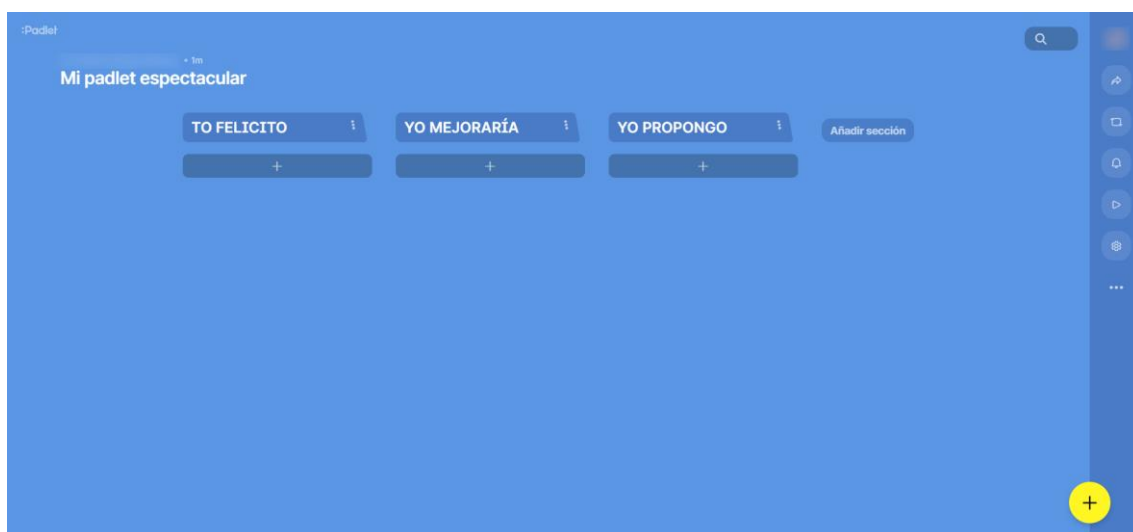
Ahora seleccionaremos la opción **“Muro con secciones (columna)”**:



Esto **generará columnas** en las que podremos indicar los nombres de los paneles para el muro:



Por lo que el **aspecto final** de nuestro muro debería ser algo así:



El alumnado podrá **escribir o añadir imágenes** en cada columna pulsando el icono con el símbolo "+", debiendo tener en cuenta la **temática de cada columna**:

- **Yo felicito:** Este apartado se utilizará para felicitar conductas sanas. Esas felicitaciones pueden ser sobre uno mismo o sobre conductas de algunos de sus compañeros o compañeras.
- **Yo mejoraría:** Aquí se volcarán conductas o hábitos que podrían mejorarse o sugerencias para hacer algo mejor. Debemos recordar que los comentarios deben ser amigables y útiles, para ayudar a mejorar y crecer.
- **Yo propongo:** Esta parte es para dar ideas de cómo hacer un mundo mejor en este caso en relación con el uso o hábitos negativos con las tecnologías, redes sociales e Internet.

Para la modalidad 2, en el caso de existir **pocos dispositivos en el aula**, dividiremos al alumnado en grupos que deberán añadir la información en cada columna de forma consensuada entre los participantes de este.

En el caso de que solo exista **un dispositivo en el aula**, por turnos y de forma ordenada, el alumnado irá accediendo al ordenador para añadir un comentario o imagen en cada una de las columnas.

Análisis y reflexión (10 minutos)

Una vez terminado el mural, deberán reflexionar sobre la **información volcada en cada una de las columnas**, comentando aquellas cosas que les hayan sorprendido, reflexiones personales o propuestas e ideas que permitan llegar a conclusiones para ayudar a XEquis y también a al alumnado en general.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 3

Creación de Mural de Freinet – (35 minutos)

Se creará el Mural de Freinet de forma física en el aula siguiendo las siguientes indicaciones:

- **Elegir el espacio de trabajo:** Se escogerá una zona en el aula en la que se creará el mural. Puede ser una pared vacía, la pizarra o un panel de corcho.
- **Poner los materiales a disposición del alumnado:** Se pueden utilizar post-it o trozos de papel con celofán, que irán pegando en los diferentes paneles, también puede sencillamente escribirse en la pizarra. Se les facilitarán bolígrafos o marcadores para que puedan anotar la información o dibujos que quieren añadir al mural.
- **División del mural:** Se debe separar el mural en tres secciones:
 - ✓ **Yo felicito:** Este apartado se utilizará para felicitar conductas sanas. Esas felicitaciones pueden ser sobre uno mismo o sobre conductas de algunos de sus compañeros o compañeras.
 - ✓ **Yo mejoraría:** Aquí se volcarán conductas o hábitos que podrían mejorarse o sugerencias para hacer algo mejor. Debemos recordar que los comentarios deben ser amigables y útiles, para ayudar a mejorar y crecer.
 - ✓ **Yo propongo:** Esta parte es para dar ideas de cómo hacer un mundo mejor en este caso en relación con el uso o hábitos negativos con las tecnologías, redes sociales e Internet.

- Rellenar las columnas:** Se deben colocar los papeles escritos o dibujados en las secciones correspondientes del mural, si es en pizarra, que escriban o dibujen directamente en ella. Pueden organizarlos de manera ordenada o creativa. Cada vez que alguien coloque una tarjeta, deberá realizar algún comentario sobre ella, de forma breve.

YO FELICITO

YO MEJORARÍA

YO PROPONGO

Análisis y reflexión (10 minutos)

Una vez colocada toda la información, se propondrá un debate sobre cada uno de los paneles, en el que los alumnos trasladarán cosas que les hayan sorprendido, reflexiones personales o propuestas e ideas. Se animará al alumnado a probar la herramienta de Padlet cuando tengan acceso a dispositivos con Internet.

Actividades parte B. El reto

El contenido formativo de la parte B. El reto puede facilitarse al alumnado impreso, pero en el mismo no aparecerán las actividades que si existen en su formato digital. De forma voluntaria y si el formador lo considera adecuado, puede **realizar de forma grupal** con el alumnado dichas actividades que se facilitan a continuación:

Primera actividad

Responde a las siguientes preguntas con Verdadero o Falso.

Pregunta 1	Respuesta
Un hábito puede ser perjudicial si notamos que nos está haciendo sentir tristes o irritables de manera regular.	Verdadero
<i>Feedback correcto:</i>	¡Así es! En ese caso deberíamos tomar medidas para cambiar el hábito, modificándolo por otra actividad o reduciendo poco a poco su realización.
<i>Feedback incorrecto:</i>	Eso no es correcto... Si un hábito nos hace sentir tristes o irritables de forma

regular está afectando a nuestro estado de ánimo y eso es algo negativo.

Pregunta 2	Respuesta
El primer paso para modificar un hábito perjudicial es cambiarlo por otro más saludable.	Falso
Feedback correcto:	¡Claro que no! Lo primero es ser conscientes del problema y aceptarlo, para a continuación buscar alternativas y soluciones.
Feedback incorrecto:	No es correcto... El primer paso es ser conscientes del problema y aceptarlo, para a continuación buscar alternativas y soluciones.

5.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes

Felicita a los grupos por el trabajo realizado y anímalos a llevar a cabo las propuestas realizadas. Refuerza lo aprendido sobre hábitos saludables y las conclusiones obtenidas durante el trabajo en clase.

Darás la posibilidad de que planteen las distintas dudas que hayan podido surgir en a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la ficha generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

Por último, anima al alumnado a continuar trabajando con diferentes herramientas digitales.

5.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

6. Misión 5: El decálogo de la buena vida

6.1. Información general



Misión 5	El decálogo de la buena vida
Competencias digitales principales	3.1 Desarrollo de contenidos.
Otras competencias digitales	3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.
Objetivos	2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales.
Descripción	Descubrir algunos consejos para la elaboración de un decálogo. Conocer los diferentes tipos de contenidos digitales que mejor pueden adaptarse a la elaboración de un decálogo. En esta misión se realizará un repaso de todos los contenidos trabajados en las misiones pasadas para realizar la elaboración de un decálogo que sirva como resumen de todo lo aprendido sobre buenos hábitos de buena salud digital.

6.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	En la misión anterior	Exposición oral
5 min	10 min	A. Prepárate para el reto	Exposición oral
40 min	50 min	B. El reto	Ficha de actividad
5 min	55 min	C. Ahora somos más fuertes	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

6.3. Desarrollo de la misión

6.3.1. ¿Qué se trabajará en esta sesión?

5 min

A. Prepárate para el reto

Neo ha reunido toda la información que necesitaba para ayudar a XEquis y decide volver a Futurecity. Poco a poco la situación de XEquis mejora, pero siente que le ha fallado a Futurecity, pero en vez de entristecerse, decide aprender de lo ocurrido y ayudar a otros con su experiencia.

Se iniciará la misión trasladando al alumnado que deben poner en práctica y analizar nuevamente toda la información que han ido recogiendo a lo largo de las misiones anteriores para la elaboración de una pieza final que permita resumir cómo tener una buena salud digital, mediante la elaboración de un decálogo.

Te recomendamos que te guíes por la infografía generada para la **parte A. Prepárate para el reto**.

6.3.2. ¿Cómo se va a trabajar?



30-40 min

B. El reto

Antes de la actividad

Nombre de la actividad	El decálogo de la buena vida
Breve descripción	Crear un decálogo que muestra formas de tener una buena salud digital, con la información recogida a lo largo de la etapa.
Materiales/recursos necesarios	Parte B. El reto En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Modelo 3: Folios, pizarra, post-it

Recuerda seleccionar la modalidad de la actividad según los recursos disponibles.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 1 y 2)

Utilizando la información que han ido recopilando a lo largo de las diferentes misiones, el alumnado deberá desarrollar un decálogo sobre cómo llevar una buena salud digital en el formato y herramienta que prefieran, pudiendo consultar los contenidos formativos de otras misiones para ello. El decálogo se realizará por grupos.

Explicación de qué deben hacer (Modalidad 3)

Utilizando la información que han ido recopilando a lo largo de las diferentes misiones, el alumnado desarrollará **un decálogo en formato físico** sobre cómo tener una buena salud digital.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 1 y 2

Activación de conocimientos previos – Consejos para desarrollar un decálogo (5 minutos)

Recuérdales los consejos vistos en el la **parte B. El reto** para la elaboración del decálogo:

- De toda la información recopilada, debemos identificar aquella que consideremos **importante y con valor**.
- Pensaremos en **consejos prácticos** que anteriormente nos hayan ayudado o que podrían hacerlo. Pueden ser cosas pequeñas pero poderosas, como "siempre prioriza tu salud" o "evita dejar de lado a tus familiares".
- Debemos recordar que el decálogo es un conjunto de **pautas simples**. Mantengamos las ideas claras, simples y fáciles de entender.
- Es importante enfocarse en lo positivo. Debemos crear consejos que **animen e impulsen a mejorar**.

- Podemos llenar de vida el decálogo con **colores, dibujos o incluso emojis**. Hagámoslo visualmente atractivo para que todo el mundo quiera consultarlo.
- Una vez redactado, debemos leer el decálogo una y otra vez. Es importante asegurarse de que **realmente refleje lo que queremos transmitir**. Si algo no suena bien, ¡lo cambiamos!

Elección de herramienta y elaboración del decálogo

– El reto – (25 minutos)

Se dividirá al alumnado en pequeños grupos para la elaboración del decálogo. Para iniciar la actividad deberán **seleccionar el formato y la herramienta que prefieran** de las que se han conocido a lo largo de las anteriores misiones o de las que se detallen en la mochila, recordándoles que deben ceñirse al tiempo que tienen para su desarrollo, siendo responsables con su elección.

El decálogo deberá recoger **diez pautas para llevar una vida digital saludable**, que deberán desarrollar con los contenidos que han ido recogiendo en su búsqueda e investigación sobre el tema a lo largo de las diferentes misiones.



Presentación del decálogo – (10 minutos)

El alumnado **deberá poner en común el trabajo realizado**, para compartir y visualizar los trabajos de otros grupos, que les ayuden a sacar conclusiones y aprender de otros formatos.

Instrucciones para guiar la actividad en modalidad 3

Activación de conocimientos previos – Consejos para desarrollar un decálogo (5 minutos)

Se les recordarán los **consejos** vistos en la **parte B. El reto** para la elaboración del decálogo, los cuales son:

- De toda la información recopilada, debemos identificar aquella que consideremos **importante y con valor**.
- Pensaremos en **consejos prácticos** que anteriormente nos hayan ayudado o que podrían hacerlo. Pueden ser cosas pequeñas pero poderosas, como "siempre prioriza tu salud" o "evita dejar de lado a tus familiares".
- Debemos recordar que el decálogo es un conjunto de **pautas simples**. Mantengamos las ideas claras, simples y fáciles de entender.
- Es importante enfocarse en lo positivo. Debemos crear consejos que **animen e impulsen a mejorar**.
- Podemos llenar de vida el decálogo con **colores, dibujos o incluso emojis**. Hagámoslo visualmente atractivo para que todo el mundo quiera consultarlo.
- Una vez redactado, debemos leer el decálogo una y otra vez. Es importante asegurarse de que **realmente refleje lo que queremos transmitir**. Si algo no suena bien, ¡lo cambiamos!

Elección de herramienta y elaboración del decálogo – El reto – (25 minutos)

Se dividirá al alumnado en pequeños grupos para la elaboración del decálogo. Para iniciar la actividad deberán **seleccionar el formato de contenido que prefieran** y en base a ello deberán desarrollar en formato físico la siguiente información:

- **Infografías o Póster:** Deberán desarrollar la esquematización de la información, el contenido que se mostrará y los elementos como imágenes o iconografía que aparecen.
- **Presentaciones:** Indicar la organización de la información de cada diapositiva, incluyendo el contenido e imágenes u otros recursos como enlaces que quieran incluir.
- **Videos:** Guion estructurado por escenas en el que indique que información se narra o desarrolla en cada una, así como las imágenes o textos que aparecerán en pantalla.



En el caso de elegir algún otro formato, deberán crear la información de igual manera por escrito, de tal forma que les permita posteriormente trasladar esta información a una herramienta digital.

Presentación del decálogo – (10 minutos)

El alumnado **deberá poner en común el trabajo realizado**, para conocer los trabajos de otros grupos, que les ayuden a sacar conclusiones y aprender de otros formatos. Animar al alumnado a volcar la información trabajada durante la misión en una herramienta digital cuando tengan esta posibilidad, de cara a poner en práctica y desarrollar sus competencias digitales.

Actividades parte B. El reto

El contenido formativo de la parte B. El reto puede facilitarse al alumnado impreso, pero en el mismo no aparecerán las actividades que si existen en su formato digital. De forma voluntaria y si el formador lo considera adecuado, puede **realizar de forma grupal** con el alumnado dichas actividades que se facilitan a continuación:

Primera actividad

Responde a las siguientes preguntas con Verdadero o Falso.

Pregunta 1	Respuesta
El decálogo debe enfocarse en lo positivo.	Verdadero
Feedback correcto:	¡Así es! Esto permitirá que los consejos animen a la gente y le impulse a mejorar.
Feedback incorrecto:	Eso no es correcto... Enforcar el decálogo hacia lo positivo permitirá que gente sienta motivación por mejorar.

Pregunta 2	Respuesta
No debemos dar consejos en el decálogo para no condicionar al público.	Falso
Feedback correcto:	¡Claro que no! Mostrar consejos prácticos que a nosotros nos hayan funcionado pueden ayudar a otros, es muy positivo añadirlos al decálogo.
Feedback incorrecto:	No es correcto... Los consejos prácticos que hayan sido de utilidad para nosotros pueden ayudar a otras personas. Pueden ser incluso cosas pequeñas, pero poderosas como "siempre prioriza tu salud" o "evita dejar de lado a tus familiares".

6.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?



5-10 min

C. Ahora somos más fuertes

Felicita a los grupos por el trabajo realizado y anímalos a llevar a cabo las propuestas realizadas. Refuerza lo aprendido sobre hábitos saludables y las conclusiones obtenidas durante el trabajo en clase.

Darás la posibilidad de que planteen las distintas dudas que hayan podido surgir en a lo largo de la misión.

Te recomendamos que te guíes por la ficha generada para la **parte C. Ahora somos más fuertes**.

Por último, anima al alumnado a continuar trabajando con diferentes herramientas digitales.

6.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

7. Misión 6: Final de la etapa

7.1. Información general



Misión 6	Final de la etapa
Competencias digitales principales	5.4: Identificar lagunas en las competencias digitales
Objetivos	• Evaluar los conocimientos actuales del alumnado en relación con las competencias digitales trabajadas en la etapa. • Potenciar el trabajo en grupo por parte del alumnado. • Desarrollar el autoconocimiento del alumnado mediante la autoevaluación de sus habilidades y competencias.
Descripción	En esta misión se desarrollará un trivial que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

7.2. Timing de la misión

Duración	Tiempo acumulado	Contenido	Metodología
5 min	5 min	A. Los mejores momentos	Exposición oral
30-40 min	45 min	B. ¿Eres nivel pro?	Ficha de actividad
5-10 min	55 min	C. ¡Lo conseguimos!	Exposición oral
5 min	60 min	Cierre de misión	Exposición oral

7.3. Desarrollo de la misión

7.3.1. Resumen de toda la etapa

25 min
 Los mejores momentos

XEquis mostró a toda su audiencia el decálogo, así como su experiencia vivida, y empiezan a verse alguna mejora en los habitantes de Futurecity.

En primer lugar, analizaremos la **pieza A – Los mejores momentos**, recordando las **actividades y experiencias que hemos ido desarrollando** a lo largo de las diferentes misiones. Debemos hacer partícipe al alumnado, permitiéndoles compartir anécdotas, conceptos o habilidades aprendidas que les hayan marcado o cuál han sido sus misiones preferidas.

También debemos tratar de **sacar conclusiones conjuntamente** de todo lo aprendido y **felicitar por el trabajo que han estado realizando**, comunicándoles detalles o aspectos positivos que el docente haya detectado durante las sesiones, como buena comunicación en los grupos, trabajos creativos o que demostraban implicación y esfuerzo o cualquier otra situación que ponga en valor el trabajo realizado por el alumnado.

7.3.2. ¿Qué se trabajará en esta misión?



30-40 min

¿Eres nivel pro?

Realizaremos un Pasa Pregunta que permita repasar lo aprendido en la etapa y también evaluar la adquisición de competencias digitales por parte del alumnado. Para ello, deberán acceder a la plataforma e iniciar el juego. Deberán leer detenidamente las preguntas, y en caso de fallar, analizar el *feedback* que se les ofrece, para seguir aprendiendo.

En el caso de contar con pocos dispositivos en el aula, realizarán el juego por grupos, los mismos que fueron creados al inicio, y responderán por turnos o consensuadamente.

En caso de no existir dispositivos en el aula, se responderán las siguientes preguntas en voz alta y escuchando las respuestas escogidas por la clase. Al terminar de responder cada pregunta, se les indicarán los *feedbacks* que aparecen, para que puedan determinar si sus respuestas eran o no adecuadas:

Pregunta 1	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante diseñar y organizar visualmente la información en una presentación?	Solo para hacer que la presentación se vea más atractiva.
	Para garantizar que la presentación sea aburrida y difícil de entender.
	Para facilitar la comprensión de la información y captar la atención de la audiencia.
	No es necesario, la información por sí sola es suficiente.
Feedback positivo:	¡Buen trabajo! Diseñar y organizar visualmente la información en una presentación es importante para facilitar la comprensión de la audiencia y captar su atención. Cuando los elementos visuales se utilizan de manera efectiva, ayudan a transmitir la información de manera clara y atractiva
Feedback negativo:	No es la respuesta correcta en este caso... El diseño y la organización visual en una presentación es algo muy importante y no se hacen solo para hacerla atractiva o divertida, sino principalmente para facilitar la comprensión de la información por parte de la audiencia y mantener su atención.

Pregunta 2	Respuestas (negrita la correcta)
¿Cuál de las siguientes opciones es una forma de expresarse a través de medios digitales en tiempo real?	Escribir un diario personal en papel.
	Publicar una carta escrita a mano.
	Transmitir en vivo un video en línea.
	Enviar un mensaje de texto.
Feedback positivo:	¡Exactamente! Expresarse a través de medios digitales en tiempo real se logra transmitiendo en vivo un video en línea. Esta forma de comunicación permite a las personas compartir eventos, pensamientos o experiencias en el momento en que ocurren, lo que crea una conexión más inmediata con la audiencia.
Feedback negativo:	Esa no es la opción correcta en este caso. Transmitir en vivo un video en línea es la forma de expresarse a través de medios digitales en tiempo real. Ya que un diario en papel o una carta a mano, no implica el uso de una nueva tecnología, y enviar un mensaje de texto no tiene una respuesta en tiempo real.

Pregunta 3	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es un motor de búsqueda?	Un dispositivo que navega por Internet por ti.
	Un sitio web donde puedes comprar productos en línea.
	Un tipo de red social.
	Un sistema que permite buscar información en la web utilizando palabras clave.
Feedback positivo:	¡Buen trabajo! Efectivamente un motor de búsqueda es un sistema que permite buscar información en la web utilizando palabras clave. Estos motores de búsqueda como Google, Bing y otros, exploran la vasta cantidad de información en línea y presentan resultados relevantes a las palabras que ingresaste.
Feedback negativo:	Es no es del todo correcto... un motor de búsqueda es un sistema que permite buscar información en la web utilizando palabras clave. No es un navegador, ni tampoco una red social, y no permite realizar comprar, solo muestra resultados relacionados con webs dónde si pueden comprarse productos en línea.

Pregunta 4	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es una "palabra clave" en una búsqueda en línea?	Un término o frase que escribes en un motor de búsqueda para encontrar información específica. Una contraseña para acceder a un sitio web. Un tipo de enlace que lleva a información relevante. Un tipo de virus en línea.
Feedback positivo:	¡Exactamente! Una "palabra clave" en una búsqueda en línea es un término o frase que escribes en un motor de búsqueda para encontrar información específica. Las palabras clave ayudan al motor de búsqueda a identificar y mostrar resultados relevantes relacionados con lo que estás buscando.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Una "palabra clave" no se refiere a una contraseña para acceder a un sitio web, un tipo de enlace o un virus en línea. En el contexto de una búsqueda en línea, se trata de los términos que utilizas para encontrar información específica en la web.

Pregunta 5	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué es la "búsqueda avanzada" en un motor de búsqueda?	La forma en que se buscan cosas difíciles de encontrar en Internet. Una característica que permite buscar información solo en sitios web populares. Un filtro para bloquear resultados que no son relevantes. Una opción que permite refinar y especificar los resultados de búsqueda utilizando diferentes criterios.
Feedback positivo:	¡Eso es! la "búsqueda avanzada" en un motor de búsqueda es una opción que permite refinar y especificar los resultados de búsqueda utilizando diferentes criterios. Esta función permite ser más específico en lo que estás buscando y a obtener resultados más relevantes para tus necesidades.
Feedback negativo:	Esto no es del todo correcto... Es una opción que te permite afinar tus búsquedas y obtener resultados más precisos en función de los criterios que determines.

Pregunta 6	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa el "uso de comillas" en una búsqueda?	La forma en que se buscan cosas difíciles de encontrar en Internet. Una característica que permite buscar información solo en sitios web populares. Un filtro para bloquear resultados que no son relevantes. Una opción que permite refinar y especificar los resultados de búsqueda utilizando diferentes criterios.
Feedback positivo:	¡Exactamente! El "uso de comillas" en una búsqueda en línea es una técnica que se utiliza para buscar resultados exactos que coincidan con una frase específica. Al poner una frase entre comillas, el motor de búsqueda buscará esa frase completa en lugar de las palabras individuales por separado.
Feedback negativo:	Esa no es la opción correcta en este caso. El "uso de comillas" no se refiere a un estilo de escritura en línea, a buscar imágenes ni a un término técnico relacionado con enlaces. Es una estrategia que te permite buscar resultados que coincidan exactamente con la frase que has encerrado entre comillas.

Pregunta 7	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante evaluar la fuente de información en línea?	Porque toda la información en línea es siempre precisa y confiable. Porque no importa la fuente, toda la información en línea es igual. Porque hay mucha información falsa en línea y es importante asegurarse de que la fuente sea confiable. Porque las fuentes en línea no pueden ser evaluadas.
Feedback positivo:	¡Eso es! Es importante evaluar la fuente de información en línea debido a la presencia de mucha información falsa o engañosa en la web. Asegurarse de que la fuente sea confiable, precisa y respaldada por datos sólidos es esencial para obtener información precisa y tomar decisiones informadas.
Feedback negativo:	Esa no es la opción correcta en este caso. Evaluar la fuente de información en línea es esencial precisamente porque no toda la información en línea es precisa y

	confiable. No todas las fuentes en línea son iguales, y algunas pueden ser engañosas o inexactas. Por lo tanto, es importante ser crítico y verificar la credibilidad de las fuentes.
--	---

Pregunta 8	Respuestas (negrita la correcta)
¿Qué significa "adaptar contenido digital"?	Cambiar el color de fondo de una imagen. Rediseñar completamente un sitio web a nuestro gusto. Modificar el contenido existente para para diferentes plataformas o audiencias. Eliminar todo el contenido digital y comenzar desde cero.
Feedback positivo:	¡Eso es! "Adaptar contenido digital" significa modificar el contenido existente para que sea adecuado para diferentes plataformas o audiencias. Puede incluir ajustar el formato, el tono, el estilo, el diseño y otros aspectos del contenido para que sea más relevante y efectivo en contextos específicos.
Feedback negativo:	Esa no es la opción correcta en este caso. "Adaptar contenido digital" no se refiere simplemente a cambiar el color de fondo de una imagen, rediseñar completamente un sitio web a gusto personal o eliminar todo el contenido digital. Se trata de ajustar el contenido existente para que sea más adecuado y efectivo en diferentes situaciones y para diferentes públicos.

Pregunta 9	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante adaptar el contenido visual en una presentación digital?	Para asegurarse de que las imágenes y gráficos apoyen el contenido. Porque el contenido visual nunca es relevante en una presentación. Para hacer que la presentación se vea más colorida y llamativa. Para eliminar completamente el contenido visual.
Feedback positivo:	¡Exacto! Adaptar el contenido visual en una presentación digital es importante para asegurarse de que las imágenes y gráficos realmente apoyen y complementen el contenido que estás presentando. Las imágenes deben ser

	relevantes y ayudar a transmitir tus ideas de manera más efectiva.
Feedback negativo:	¡Recuerda! Adaptar el contenido visual no se trata de hacer la presentación más colorida o llamativa solo por el aspecto estético, ni de eliminar completamente el contenido visual. La razón principal es mejorar la comprensión y retención del contenido por parte de la audiencia, asegurándose de que las imágenes sean coherentes con el mensaje que deseas transmitir.

Pregunta 10	Respuestas (negrita la correcta)
¿Por qué es importante tener una mentalidad creativa al crear nuevos elementos para una presentación digital?	Porque la creatividad no tiene impacto en la presentación. Para hacer que la presentación sea más compleja. Para generar ideas frescas que capturen la atención Porque la creatividad siempre lleva mucho tiempo y no es necesaria.
Feedback positivo:	¡Correcto! Es importante tener una mentalidad creativa al generar nuevos elementos para una presentación digital para crear ideas frescas y originales que capturen la atención de la audiencia. La creatividad puede ayudar a hacer que la presentación sea más interesante y memorable.
Feedback negativo:	Esa no es la opción correcta en este caso. Tener una mentalidad creativa es algo muy importante y no se trata tampoco de hacer la presentación más compleja. De hecho, la creatividad puede mejorar significativamente la calidad y la efectividad de la presentación al generar enfoques únicos y atractivos para comunicar tus ideas. No siempre lleva mucho tiempo y puede ser una parte valiosa del proceso de creación.

7.3.3. ¿Cómo finalizar la misión en el aula?

 5 min | ¡Lo conseguimos!

Terminaremos la misión recordando las competencias aprendidas en esta etapa:

- Organizar estrategias de búsqueda personales.
- Aplicar formas de crear y editar contenidos en diferentes formatos.
- Mostrar formas de expresarme a través de la creación de medios digitales
- Cambiar y adaptar el contenido y su propia expresión utilizando el formato digital de presentación digital.
- Evaluar las formas más adecuadas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar nuevos elementos e información específicos para crear otros nuevos y originales en una presentación digital
- Organizar información, datos y contenidos relacionados con el debate y las búsquedas
- Mostrar formas de expresarse a través de la creación de medios digitales.
- Diseñar y organizar visualmente la información en una presentación para que sea fácil de entender.

Animaremos al alumnado a aplicarlo en su día a día, durante el estudio o para crear contenidos personales o lúdicos, y felicitaremos por haber llegado al final de la etapa.

7.3.4. ¿Qué hacer para completar la misión? La evaluación del alumnado.

Al finalizar la misión, refleja en la plataforma la asistencia y los logros (0-3) del alumnado para que puedan comprobar sus avances y progreso en la adquisición de competencias digitales.

Recuerda que, si tienes alguna duda o consulta técnica, pedagógica o de contenido puedes ponerte en contacto con la **oficina de atención a docentes del proyecto (learning office)**.

8. Anexos

Anexo 1. Test autodiagnóstico

Este cuestionario te permitirá determinar si el uso y tiempo que dedicas a Internet, dispositivos móviles, videojuegos y redes sociales es adecuado o si puede ser problemático. Señala la opción "SÍ", si la afirmación que aparece concuerda con tu comportamiento, y la opción "NO" en caso contrario. Cuando termines, puedes realizar un autodiagnóstico utilizando las instrucciones que encontrarás a continuación de estas preguntas.

Se sincero/a en tus respuestas, este autodiagnóstico te ayudará a conocerte mejor y valorar si hay algún aspecto que podrías mejorar. Este cuestionario ha sido adaptado del Multicage-TIC, desarrollado y analizado para explorar los problemas en el uso de Internet, dispositivos móviles, videojuegos, mensajería instantánea y redes sociales por un equipo de expertos., para más información puede consultarse el siguiente enlace <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/viewFile/806/857>

Internet	Sí	No
¿Crees que dedicas más tiempo del que deberías conectado/a a Internet, para otras cosas que no son estudiar o buscar información cultura o educativa?		
¿Tu familia, amigos o entorno cercano te han realizado algún comentario o queja sobre el tiempo que dedicas a estar en Internet?		
¿Te cuesta estar desconectado/a de Internet durante varios días seguidos?		
¿Te cuesta evitar conectarte a Internet o has intentado, sin conseguirlo, reducir el tiempo que pasas conectado/a?		

Móvil	Sí	No
¿Utilizas el móvil con mucha frecuencia o por más tiempo del que crees que sería conveniente?		
¿Te han dicho alguna vez tu familia o amigos que usas demasiado el móvil para hablar o enviar mensajes?		
Si en algún momento no tienes el móvil, ¿te sientes incómodo/a o como si te faltara algo muy importante?		
¿Has intentado en algún momento reducir el uso del móvil y no lo has conseguido?		

Videojuegos	Sí	No
¿Crees que dedicas más tiempo del que deberías jugando a videojuegos?		
¿Tu familia, amigos o entorno cercano se ha quejado alguna vez de que pasas demasiado tiempo jugando a videojuegos?		
¿Te cuesta estar varios días sin jugar?		
¿Has intentado reducir el tiempo que dedicas a jugar a videojuegos, pero no lo has conseguido?		

Mensajería instantánea	Sí	No
¿Dedicas más tiempo del que crees que deberías hablando con tus amigos o familiares por WhatsApp o cualquier otra aplicación de mensajería?		
¿Alguna vez te han dicho tus amigos o familiares que pasas demasiado tiempo chateando?		
¿Te resulta difícil pasar tiempo sin mirar si tienes alguna notificación de WhatsApp o cualquier otra aplicación de mensajería que utilices?		
¿Has intentado alguna vez reducir el tiempo que pasas chateando sin conseguirlo?		

Uso de redes sociales	Sí	No
¿Dedicas más tiempo del que crees que deberías utilizando redes sociales (Instagram, Facebook, Twitter, etc)?		
¿Te han dicho tus amigos o familiares que pasas mucho tiempo mirando publicaciones o chateando por redes sociales?		
¿Te cuesta pasar tiempo sin consultar si tienes alguna notificación de tus redes?		
¿Alguna vez has intentado reducir el tiempo que pasas en tus redes sociales y no lo has conseguido?		

Anexo 1. Resultados

Deberás contabilizar el número total de “SI” que has seleccionado en las diferentes categorías (Internet, móvil, videojuegos, mensajería instantánea y redes sociales) y comparar tus resultados con la siguiente información:

- **1 a 4:** El **uso es adecuado** y no interfiere en tus actividades diarias. Tienes control sobre el uso que le das y tiempo que dedicas, ¡sigue así!
- **2 a 4:** El uso que das comienza a mostrar algo de **riesgo**. En ocasiones interfiere en tu vida y actividades y no siempre percibes que te roba tiempo o si el uso que le das te resulta útil o te aporta algo. Analiza tus comportamientos e intenta mejorar aquellos que no veas tan positivos.
- **3 a 4:** El uso que das es de **alto riesgo**, Interfiere bastante en tu vida y actividades, no percibes con total claridad que te está robando tiempo y no te preocupa el uso que le estás dando. ¡Es el momento de tomar medidas!
- **4:** El uso es **problemático**. Interfiere por completo en tu vida y actividades. No eres capaz de darte cuenta del tiempo que le dedicas y no tienes en cuenta el uso que le das. ¡Es el momento de actuar y cambiar la situación!