



**Resumen
Proyecto
CODI**



Contenido

Introducción al programa CODI	3
Constelación Internet - Línea 1.1 (9 - 11 años)	4
Sesión inicial	4
Sesiones intermedias	4
Etapa 1 - ¡Quiero estudiar!	4
Etapa 2 - Yo soy, tú eres	8
Etapa 3 - Mi yo virtual	11
Etapa 4 - Titanes de la creación digital.....	15
Etapa 5 - 1,2,3 ¡En la red!	18
Sesión final	21
Odisea en la red - Línea 1.2 (12 - 13 años)	22
Sesión inicial	22
Sesiones intermedias	22
Etapa 1 - ¡No sin mi móvil!	22
Etapa 2 - Hablando se entiende la gente	26
Etapa 3 - Tengo una amiga que... ..	30
Etapa 4 - Busca bien y acertarás.....	33
Etapa 5 - Código secreto	36
Sesión final	40
Futurecity - Línea 2 (14 - 17 años)	41
Sesión inicial	41
Sesiones intermedias	41
Etapa 1 - Sólo un rato más	41
Etapa 2 - ¡Porque yo lo valgo!	44
Etapa 3 - Quién es quién en la red	47
Etapa 4 - Se buscan valientes	50
Etapa 5 - Habilidades para el futuro.....	53
Sesión final	56





Introducción al programa CODI

El programa CODI es un proyecto impulsado por el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, y junto con el Alto Comisionado contra la pobreza Infantil. Su objetivo es formar **950.000 niños, niñas y adolescentes** en competencias digitales, centradas en el **Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía**, también conocido como **DigComp 2.2**. Esta herramienta, a escala de la Unión Europea, busca mejorar la competencia digital de la ciudadanía, fomentando el desarrollo de habilidades digitales y planificando iniciativas educativas y formativas para tal fin.

El DigComp se organiza en **cinco áreas**:

1. Búsqueda y gestión de información y datos
2. Comunicación y colaboración
3. Creación de contenidos digitales
4. Seguridad
5. Resolución de problemas

Dentro de estas áreas, se desarrollan diversas competencias que se trabajarán de acuerdo con las diferentes edades y niveles de los alumnos. Para facilitar este proceso, se ha creado una estructura orientativa, dividida en tres **líneas formativas**:

- Línea 1.1 (9 – 11 años).
- Línea 1.2 (12 - 13 años).
- Línea 2 (14 - 16 años).

Estas líneas formativas siguen una **estrategia didáctica** basada en el **storytelling**. Cada línea formativa tiene su propia historia y personajes, los cuales están integrados en la didáctica y la narrativa para así potenciar el aprendizaje del alumnado. A través del storytelling, se pueden integrar las competencias digitales dentro de la narrativa, logrando que el estudiante conecte emocionalmente con el contenido y disfrute del curso.

Además, la estrategia didáctica se fundamenta en el **aprendizaje por refuerzo**. Las distintas líneas formativas están divididas en cinco etapas, que a su vez se dividen en seis misiones. En estas misiones, el alumnado encontrará una serie de **retos** que superar y así adquirir las competencias digitales.



Constelación Internet - Línea 1.1 (9 – 11 años)

Sesión inicial



En esta primera sesión presencial conocerás:

- Información general de la línea formativa.
- Los personajes conductores.
- El storytelling.

¿Cómo desarrollar la sesión?

Presentaremos un vídeo de contextualización con la información general del proyecto. El objetivo del mismo será explicar al alumnado la estructura de la formación por etapas y misiones.

Te recomendamos realizar una dinámica de presentación para promover la unión entre el alumnado.

Sesiones intermedias

Etapas 1 - ¡Quiero estudiar!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Los jefes alienígenas de la educación han pedido a Luna, Leo y Estela que sean los que enseñen a todos los habitantes de Ekilibria cómo realizar **búsquedas efectivas en Internet**.

Misión 2: El poder de la búsqueda

Descripción de la actividad

Realización de **3 actividades** interactivas con las que familiarizarse con términos, conceptos y primeras estrategias o pautas sencillas para la **búsqueda en Internet**. Posteriormente, el alumnado deberá buscar en Internet una **imagen, un vídeo y una información** en concreto.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Pixabay.
- Youtube.
- Google.

Competencias digitales principales

- 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.

Misión 3: Ekilibria NO News

La escuela de Ekilibria ha recibido un **Boletín digital lleno de noticias extrañas y locas**.

Todos están un poco confundidos y preocupados por si esas noticias son verdad o mentira. El alumnado, junto con Luna, Leo y Estela, **investigarán y revisarán las noticias** para corregir cualquier error o desinformación.

Descripción de la actividad

El alumnado aprenderá sobre la propagación de **noticias falsas en Internet** y su influencia en la opinión pública. Se les presentan varias noticias falsas y deberán comprobar si se trata de una noticia falsa o verdadera, para ello tendrán que utilizar **palabras clave, filtros y operadores de búsqueda** para encontrar **información precisa y contable** 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**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- 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.

Misión 4: Las ventajas de Internet

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.

Descripción de la actividad

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.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.
- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.

Misión 5: Con orden y concierto

Estela, Leo y Luna 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 Ekillibria.

Descripción 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. Como tarea final, realizarán una pequeña **Guía del uso y aplicación de**

Internet en la escuela, para que esté a disposición de toda la Escuela y el Planeta Ekillibria.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Buscadores.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.



Etapa 2 - Yo soy, tú eres

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Yo respeto, tú respetas

En el planeta Harmonía están conviviendo dos grupos de alienígenas y la **convivencia** está siendo un poco **difícil**...Han surgido **comportamientos inadecuados y faltas de respeto** en las interacciones digitales del planeta. Necesitan la ayuda de Leo, Luna y Estela para encontrar soluciones y **mejorar la convivencia** en la red.

Descripción de la actividad

Verá **ejemplos** concretos de **comportamientos adecuados e inadecuados en la red** y deberá identificar y seleccionarlos. El alumnado trabajará en grupos para diseñar un **póster digital**. Cada grupo creará un **lema** que **promueva el respeto** y el cumplimiento de normas de comportamiento adecuadas en la red.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- PowerPoint o similar.
- Cartulinas, folios o similar para la realización del póster (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 2.5. Comportamiento en la red.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

Otras competencias digitales

- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 3: ¿Quién es quién en la red?

Uno de los **grupos alienígenas** está recibiendo **cartas de alienígenas de otro planeta**, a quienes les gustaría visitar el Planeta Harmonía. Los de Harmonía no están muy seguros de si es del todo cierto ni suficiente la información proporcionada y creen que quizás en la Red pueden encontrar más información, pero no saben por dónde empezar.

Descripción de la actividad

El alumnado deberá responder a preguntas relacionadas con la **identidad digital** y su construcción. Además, participará en un juego de mesa adaptado al entorno digital: "**¿Quién es quién en la Red?**". A través de la **investigación en Internet**, los niños y niñas recopilarán la información necesaria para completar las tarjetas identificativas de los personajes.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

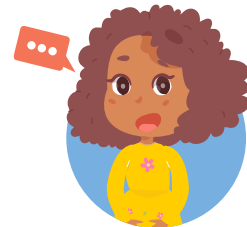
- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- Gestión de datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.



Misión 4: Porque tú lo vales

Después de la misión anterior, los habitantes de Harmonía **decidieron invitar al grupo de alienígenas** a visitar su planeta. Pero... **la convivencia no está siendo del todo buena**, están teniendo disputas entre ellos y nuestra misión es **mejorar la comunicación** para crear un ambiente respetuoso y amable para todos.

Descripción de la actividad

El alumnado visualizará el contenido interactivo, deberán escribir individualmente un **comentario reflexivo** y publicarlo en el foro. En él que cada niño y niña exponga cómo puede aportar a una **convivencia adecuada en el grupo**. Se les animará a resaltar sus virtudes y habilidades personales relevantes para fomentar el respeto y la cooperación.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.



- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Misión 5: Himno de la paz digital

Los habitantes de Harmonía están muy contentos porque ven que en su **Planeta ha vuelto la convivencia amigable, respetuosa y positiva**. Sin embargo, por su propia experiencia saben que **es muy importante no olvidarse de lo sucedido** y proponen elaborar el **Himno de la Paz Digital**.

Descripción de la actividad

La actividad principal de esta misión consistirá en que los y las estudiantes elaboren su propio **himno de la Paz Digital**. Divididos en equipos, reflexionarán sobre los **valores, principios y acciones necesarios para promover la convivencia respetuosa** en el entorno digital. Utilizarán herramientas de grabación de audio para crear y plasmar sus ideas en forma de canción.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.
- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías.

Otras competencias digitales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Etapa 3 - Mi yo virtual

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.



Misión 2: Protege tus secretos

En la segunda misión en Planeta Cifralia, el alumnado aprende sobre la **privacidad y la protección de datos personales** de la mano de la Anciana Sabia. Descubren qué es la privacidad y por qué es importante, identifican qué información se considera personal y participan en un ejercicio práctico para aplicar lo aprendido.

Descripción de la actividad

La misión se centrará en ayudar al alumnado a comprender **cómo mantener seguros sus datos personales y proteger su privacidad** en diversas situaciones cotidianas. Realizarán una **actividad interactiva** donde deban identificar qué situaciones son de carácter privado y cuáles no.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 2.1. Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras competencias digitales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.

Misión 3: No seas estrella

En la tercera misión, Leo, Luna y Estela continúan su viaje en el fascinante Planeta Cifralia para aprender más sobre la importancia de **proteger su privacidad en el mundo digital**. Con la ayuda de la Anciana Sabia de Cifralia, se sumergirán en una historia cautivadora y participarán en actividades interactivas.

Descripción de la actividad

En la tercera misión, nos adentraremos en el tema de la **privacidad** en el mundo digital. En esta misión, utilizaremos el video **"No seas estrella" de UNICEF** para explorar los riesgos de compartir datos personales y la importancia de configurar correctamente los ajustes de privacidad en diferentes servicios digitales. Más tarde, realizaremos una actividad práctica en la que el alumnado trabajará en grupos para crear una **cuña radiofónica**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

Otras Competencias Digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.





Misión 4: Rastro de migas digitales

En esta misión Leo, Luna y Estela llegan al centro de operaciones de Planeta Cifralia, donde se están creando su **propia página web**. Allí se encuentran con la anciana sabia de Cifralia, que les cuenta que la **política de privacidad** de la página web **no está correctamente configurada**, lo que podría afectar la privacidad de los visitantes.

Descripción de la actividad

El alumnado aprenderá en qué consisten las **cookies y la política de privacidad**. Después de comprender qué son, participarán en una breve actividad interactiva en la que tendrán que ver si deberían **aceptar diferentes términos** presentados en **políticas de privacidad** de páginas web. Finalmente, se le darán varias opciones para que **formulen la política de privacidad del Planeta Cifralia** que consideren correcta.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Misión 5: El contrato defensor

Leo, Luna y Estela, han aprendido sobre los **riesgos de compartir información personal, la importancia de configurar los ajustes de privacidad y cómo tomar decisiones seguras en línea**. Ahora, la Anciana de Cifralia cree que es el momento de resumir todo lo que han aprendido y ponerlo en práctica de una manera especial, creando **su propio contrato de política de privacidad**.

Descripción de la actividad

Comenzaremos la misión destacando la importancia de las **contraseñas** y cómo nos ayudan a **proteger nuestra información personal**. Por último, el alumnado tendrá la oportunidad de aplicar todo lo que ha aprendido sobre la protección de la privacidad y los datos personales. Cumplimentarán un **contrato de su propia política de privacidad**, resumiendo los conceptos clave aprendidos durante el proyecto.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 4.1. Protección de dispositivos.

Otras competencias digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.





Etapa 4 - Titanes de la creación digital

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Date a conocer

En esta ocasión, se enfrentarán a una nueva misión: darse a conocer en los distintos **estudios y espacios culturales del planeta** para compartir su pasión por la **creatividad digital** y ayudar a los habitantes en sus etapas innovadoras.

Descripción de la actividad

El alumnado comprenderá la importancia de crear **tarjetas de visita digitales** como una forma de presentación. Además, explorarán la utilidad de los **códigos QR** como herramienta para que cualquier habitante de DigiCrea pueda acceder fácilmente a sus tarjetas. **Crearán sus propias tarjetas de visita** digitales con la herramienta **Canva** y posteriormente la convertirán en un **código QR**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Canva.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.
- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Otras competencias digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.
- 4.1. Privacidad y protección de datos personales.



Misión 3: Descubre la Biblioteca

Los protagonistas han sido convocados a la **Biblioteca de DigiCrea**, un lugar lleno de sabiduría y conocimiento que se quiere adaptar a la nueva era digital. Al llegar a la Biblioteca les espera la Jefa Creativa, que quiere que les enseñe sobre **herramientas de lectura digital** como **bibliotecas digitales, libros electrónicos y audiolibros**.

Descripción de la actividad

En esta misión explorarán el fascinante mundo de los **e-books y audiolibros**, descubriendo cómo funcionan, sus ventajas y la posibilidad de acceder a libros gratuitos en las bibliotecas digitales. Además, pondrán a prueba su creatividad al crear su primer **relato corto digital**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Procesador de texto.

Competencias digitales principales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 4: Entre stickers anda el juego

En esta aventura los protagonistas se dirigen al **Teatro de DigiCrea**, donde se encuentran con el famoso humorista Zippy. Él les enseñará que son los **stickers**, cómo se crean y cómo compartirlos de manera responsable y respetuosa para difundir alegría y diversión a todos.

Descripción de la actividad

En la primera parte de la misión, se abordará el término de **sticker**, sus características y se incidirá en la importancia de hacer un **uso responsable y respetuoso** de esta herramienta creativa. Posteriormente, se propone al alumnado que generen **sus propios stickers** con la herramienta "I Love IMG" y los compartan a través del **foro**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- I Love IMG.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.



- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 5: Expo Creativa

En esta misión serán los organizadores y organizadoras de una **exposición espacial**, donde **compartirán** todas sus **creaciones digitales** con los habitantes de DigiCrea, para ello deberán recordar todas las aventuras que han ido superando y **crear una invitación** para la exposición.

Descripción de la actividad

En esta misión serán responsables de **organizar la exposición**. Tendrán que **crear una invitación** con la herramienta **Canva**, que refleje la diversidad y creatividad de todo lo que han aprendido y creado en DigiCrea. Se les animará a utilizar sus habilidades digitales y su imaginación para diseñar una invitación única y atractiva.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Canva.

Competencias digitales principales

- 3.1. Creación de contenidos digitales.

Otras competencias digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Etapa 5 - 1,2,3 ¡En la red!

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Los Emojis de Remotus

La Maestra de los Bits les propone comenzar en el mundo de la **interconexión** por los **símbolos de comunicación** conocidos como **emojis**. Estos constituyen uno de los recursos de comunicación más utilizados en la **era digital**, pero también pueden ser fuente de **malentendidos y confusiones**.

Descripción de la actividad

A lo largo de esta misión el alumnado realizará un **juego interactivo** en el que tendrán que averiguar el **título** de una famosa **película** según la **agrupación de emojis** que se les presenta. Por último, trabajarán en equipos para crear emojis personalizados para Remotus con la herramienta **Emoji Kitchen de Google**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Emoji Kitchen.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 5.3 Uso creativo de la tecnología digital.



Otras competencias digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

Misión 3: Adivina, adivinanza...

La Maestra de los Bits cree que ha llegado la hora de descubrir qué opciones tienen para poder **interconectarse** con el Planeta Ekilibria. Es muy importante **hacerlo bien** y no meter la pata ni en la **forma (canal)** ni en el **modo (discurso)**.

Descripción de la actividad

El alumnado realizará una actividad interactiva, donde se encontrarán con una serie de textos o mensajes y deberán relacionarlos con el **canal de comunicación** que consideren más adecuado. Una vez que hayan entendido los diferentes canales de comunicación que se pueden encontrar en Internet, cada grupo creará una **adivinanza** relacionada con un tipo de canal de comunicación y el **resto de grupos deberá adivinar de que canal se trata**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Procesador de texto.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.
- 2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Misión 4: Interconexión con el planeta Ekilibria

Es importante conocer los **distintos canales de comunicación y tipos de textos/discursos**, pero también lo es **conocer las personas con las que queremos contactar**. La Maestra les explica a Leo, Luna y Estela que hay una herramienta digital que es verdaderamente útil y efectiva para ello: los **formularios digitales**.

Descripción de la actividad

El alumnado conocerá los **pasos que se deben seguir a la hora de diseñar un formulario**, compartirlo y recopilar la información de las respuestas recogidas. Posteriormente, diseñarán su propio formulario digital usando la herramienta de **Google Forms**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Google Forms o Formulario de Google.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

Misión 5: Primeras líneas conectadas

Una vez han elaborado el formulario, el siguiente paso será hacérselo llegar a la Dirección de la Escuela de Ekilibria para que los niños y niñas lo cumplimenten. Para tal misión, es fundamental conocer qué es el **correo electrónico**.

Descripción de la actividad

El alumnado se familiarizará con el **correo electrónico**. Una vez hayan conocido las posibilidades de comunicación e interconexión con otros Planetas, deberán realizar un **cartel digital** con PowerPoint. En él recojerán sus ilusiones con respecto a cómo debería ser la **Educación Digital** en Remotus, plasmando cómo sería su **Educación Soñada**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Power Point o similar.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras competencias digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.
- 3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Sesión final

Esta **última sesión** se establece para:

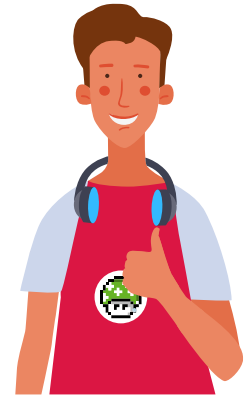
- **Cerrar el ciclo de convivencia** en el aula
- Animar a mantener el **interés por las competencias digitales**.
- **Fomentar las relaciones** que se han generado en el grupo.

El ambiente debe ser un **ambiente relajado y festivo**. No existen objetivos de aprendizaje ni dinámicas obligatorias que realizar. Se puede aprovechar para que el alumnado **exprese su valoración sobre la formación** recibida en el aula y para analizar los conocimientos y las habilidades adquiridas.



Odisea en la red - Línea 1.2 (12 – 13 años)

Sesión inicial



En esta **primera sesión presencial** conocerás:

- **Información general** de la línea formativa.
- Los **personajes** conductores.
- El **storytelling**.

¿Cómo desarrollar la sesión?

Presentaremos un **vídeo de contextualización** con la información general del proyecto. El objetivo del mismo será explicar al alumnado la **estructura de la formación** por etapas y misiones.

Te recomendamos realizar una **dinámica de presentación** para promover la unión entre el alumnado.

Sesiones intermedias

Etapa 1 - ¡No sin mi móvil!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Milo y Arno encuentran las coordenadas de Odisea el mundo virtual donde vive Beta, una malvada hacker que está sembrando el caos. Para acceder a Odisea deben abrir un portal pero un grupo de zombis digitales les dificulta el acceso a internet y no logran abrir el portal. Estos personajes tienen que convencer a los zombis digitales para que aprendan a hacer un buen uso de internet y abran paso.

Descripción de la actividad

1. **Juego de la Oca** para descubrir los conocimientos previos.
2. **Reflexionar** sobre las siguientes preguntas:
 - ¿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?

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Uso, abuso y adicción

Milo y Arno siguen buscando la forma de acceder al mundo virtual en el que vive Beta pero los zombis digitales no se lo están poniendo fácil. En esta misión ayudaremos a Arno a entender las diferencias entre un uso adecuado, un abuso o una adicción a la tecnología. Con estos consejos Arno debe intentar convencer a los zombis digitales de que no están haciendo un uso adecuado de las tecnologías.

Descripción de la actividad

Realizar una **presentación** clasificando en una tabla las siguientes situaciones según si se tratan de un **uso normal, un abuso o una adicción** a la tecnología:

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar

Otras Competencias Digitales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.



Misión 3: Controlando el tiempo con un diario digital

En la misión anterior descubrimos que los zombis digitales son un grupo de personas adictas a las tecnologías. Arno y Milo siguen intentando entrar a Odisea y van a aprovechar esa información para convencerlos de que deben dejar de utilizar sus dispositivos durante tanto tiempo para ello descubriremos cómo controlar el tiempo de uso de nuestros dispositivos.

Descripción de la actividad

1. **Crear un diario digital** donde cada alumno/a anote en una tabla el tiempo que pasa haciendo las siguientes tareas:

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

2. **Compartir la tabla** con el resto del grupo.

3. **Investigar en internet** sobre:

- Alternativas de ocio para no pasar tanto tiempo con los móviles.
- 3 aplicaciones que permitan contralar el tiempo de uso de los móviles.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 4: Que las notificaciones no te controlen

Milo y Arno continúan intentando acceder a Odisea, el mundo virtual de Beta. Han conseguido que algunos Zombis dejen de usar el móvil, pero aún hay muchos que siguen conectados y le impiden el paso al mundo de Beta. En esta misión les enseñaremos a controlar las notificaciones de sus dispositivos para que reduzcan el tiempo de uso.

Descripción de la actividad

1. Se dan una serie de **definiciones y los alumnos deben unirlos con la distracción** correspondiente.

2. **Reflexionar en grupo:**

- Buscar 2 ejemplos de distracción digital.
- ¿Qué solución podemos darles a esas distracciones?

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

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.

Misión 5: El cómic de las buenas prácticas digitales

En la misión anterior Milo envió a los zombis digitales un mensaje con algunos consejos para que aprendan a no distraerse con las notificaciones que reciben en sus dispositivos. Estas recomendaciones están ayudando a los zombis digitales Milo y Arno quieren entregarles un manual para que nunca olviden lo aprendido.

Descripción de la actividad

Cada grupo debe **crear un cómic** sobre buenas prácticas en el uso de la tecnología.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, tijeras...

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.

Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

Presentación de un álbum de fotos que nos muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Juego **Pasapalabra** con preguntas tipo test sobre la etapa.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Etapa 2 - Hablando se entiende la gente

Misión 1: Recuperando Socialteens

Milo y Arno logran acceder a Odisea y localizan una nave espacial. Para lograr arrancar la nave necesitan la llave maestra que está en el interior de una caja de seguridad. Los creadores de Socialteens han pedido ayuda a Milo y Arno con algunos problemas que están teniendo a cambio le darán el código secreto que abre la caja de seguridad.

Descripción de la actividad

1. **Juego de la Oca** para descubrir los conocimientos previos.

2. **Reflexionar** sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué entendéis por redes sociales?
- ¿Para qué creéis que sirven las redes sociales?
- Destaca alguna experiencia que conozcas o hayas vivido en RRSS

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: La ventana de la comunicación

Arno y Milo descubren que Beta ha intentado alterar la “ventana de comunicación de SocialTeens”. En ella se recogen las ventajas y desventajas de la comunicación online/online.

Descripción de la actividad

En esta actividad vamos a reconstruir la ventana de comunicación de Socialteens, para ello se comparte con el alumnado una serie de características que deben clasificar como ventajas y desventajas de la comunicación Online o ventajas y desventajas de la comunicación Online.

Los alumnos deben crear una tabla mostrando la clasificación final.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.1: Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 2.2: Compartir a través de tecnologías digitales.
- 2.3: Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 4.3: Protección de la salud y del bienestar.

Misión 3: El semáforo de SocialTeens

Beta también ha atacado al semáforo de socialteens, este semáforo es el encargado de comprobar si los mensajes compartidos a través de socialteens son adecuados o peligrosos.

Descripción de la actividad

1. **Reconfigurar el semáforo de Socialteens:** Mientras que el semáforo ha estado sin funcionar se han recibido algunos mensajes, Arno necesita vuestra ayuda para clasificarlos según si son mensajes positivos (verdes), mensajes inadecuados (naranjas) o mensajes peligrosos (rojos).

2. **Elaborar una lista** con 2 ejemplos de comentarios adecuados y 2 inadecuados.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.2: Compartir a través de tecnologías digitales.
- 2.3: Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.
- 2.6. Comportamiento en la red.

Otras Competencias Digitales

- 4.3: Protección de la salud y del bienestar.

Misión 4: El ciberbullying a análisis

Arno y Milo descubren que se han identificado los primeros casos de ciberbullying en Socialteens, la conocida red social de Odisea.

Descripción de la actividad

Analizar el caso de René, un niño de 13 años que ha estado viviendo una situación difícil relacionada con el ciberbullying. El alumnado debe **responder a las siguientes preguntas**:

1. ¿Cuál es el impacto del ciberbullying en la vida de René? ¿Cómo se refleja este impacto en su comportamiento y emociones?
2. ¿Qué papel desempeñan los compañeros y compañeras observadores/as en la situación de ciberbullying? ¿Por qué crees que algunos de ellos/as no intervienen para detener el acoso? ¿Consideras que son cómplices de la situación?
3. ¿Cómo afecta el ciberbullying a la confianza y autoestima de René? ¿Qué consecuencias tiene esto en su rendimiento académico y bienestar general?
4. ¿Qué estrategias podrían utilizar los compañeros de René para mostrar su apoyo y solidaridad con él frente al ciberbullying?
5. ¿Qué lecciones podemos aprender del caso de René sobre la importancia de ser conscientes del ciberbullying y tomar medidas para prevenirlo?

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Post-it, papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.3: Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.
- 4.3: Protección de la salud y del bienestar.

Misión 5: Stop Cyberbullying

Estamos a punto de salvar Socialteens de las garras de Beta pero Milo y Arno han recibido una carta con una petición muy especial que deben analizar para que Socialteens siga siendo lo que era antes de caer en manos de Beta.

Descripción de la actividad

Milo y Arno reciben la carta de Zori, una víctima del ciberacoso. Cada grupo debe **escribir una carta de respuesta a Zori** donde deben transmitir palabras de valentía, fuerza y empatía, así como proporcionar consejos prácticos para enfrentar el ciberacoso.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.
- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.

Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

Presentación de un álbum de fotos que nos muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Juego **Pasapalabra** con preguntas tipo test sobre la etapa.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Etapa 3 - Tengo una amiga que...

Misión 1: Conociendo el metaverso Teenverse

Milo y Arno aterrizan en Teenverse, su nave se ha quedado sin energía, los habitantes de este lugar se comprometen a repostar de energía la nave si Milo y Arno les ayudan a restablecer la paz y acabar con los problemas que están teniendo debido a la maldad de Beta.

Descripción de la actividad

1. **Juego de la Oca** para descubrir los conocimientos previos.
2. **Reflexionar** sobre las siguientes preguntas:
 - ¿Qué entendéis por redes sociales?
 - ¿Para qué creéis que sirven las redes sociales?
 - Destaca alguna experiencia que conozcas o hayas vivido en RRSS.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Mi yo en la red

Milo y Arno descubren que debido a la acción destructiva de Beta en el metaverso Teenverse se ha perdido toda la información sobre la identidad digital y ahora tienen que volver a recuperar toda la información perdida.

Descripción de la actividad

Crear una lista con cada una de estas identidades y **clasificarla en diferentes categorías** según su nivel de privacidad y su propósito:

- Identidad en correo electrónico personal.
- Perfil de redes sociales (Facebook).
- Cuenta de juego en línea (Minecraft).
- Cuenta de una plataforma de aprendizaje (Khan Academy, Moodle).
- Nombre de usuario/a en un foro de interés específico (por ejemplo, un foro sobre astronomía).

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.



Competencias Digitales Principales

- 2.5. Comportamiento en la red.

Otras Competencias Digitales

- Interactuar a través de las tecnologías digitales.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.

Misión 3: Normas en la red

Los habitantes de Teenverse han detectado que hay personas que tienen un comportamiento diferente en redes sociales y en el mundo virtual, lo que está creando conflictos en este metaverso. Han pedido ayuda a Milo y Arno que les ayude a volver a restablecer la paz entre los habitantes.

Descripción de la actividad

Crear un cartel con un lema para transmitir la importancia de respetar y seguir unas normas de comportamiento adecuadas en Redes.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.5 comportamiento en la red

Otras Competencias Digitales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

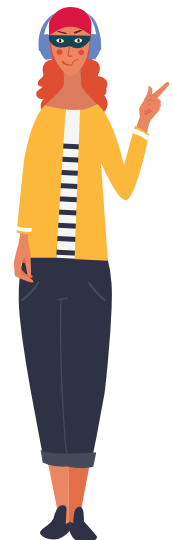
Misión 4: Reputación en línea

Tenemos un nuevo problema, a través de Chatverse, (un conocido foro en este metaverso) se están recibiendo mensajes de Beta que está perjudicando a la reputación de algunos usuarios.

Descripción de la actividad

Organizar los grupos para **analizar algunas situaciones** reflexionando sobre las consecuencias de cada una de ellas.

- **Situación 1:** Comentario ofensivo en redes sociales.
- **Situación 2:** Divulgación accidental de información personal.
- **Situación 3:** Historial de publicaciones inapropiadas.
- **Situación 4:** Suplantación de identidad.
- **Situación 5:** Inclusión en publicaciones negativas.



HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y lápiz.

Competencias Digitales Principales

- 2.6. Gestión de la identidad digital

Otras Competencias Digitales

- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

Misión 5: Una WIKI por una causa

Hemos conseguido que los habitantes de este metaverso aprendan a tener un buen comportamiento en internet, dándole consejos para que creen una buena identidad digital y solucionen sus conflictos, pero Milo y Arno quieren asegurarse de que no olviden los consejos que han aprendido.

Descripción de la actividad

1. **Elaborar una wiki** desde Canva siguiendo las siguientes indicaciones:

- ¿Qué es la identidad digital? ¿Qué consejos podemos seguir para crear una buena identidad digital?
- ¿Qué es la netiqueta?
- Mencionar algunas normas de comportamiento adecuado en la red.
- ¿Qué es la reputación en línea?
- Mencionar algunos consejos para tener una buena reputación en línea.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.5. Comportamiento en la red
- 2.6. Gestión de la identidad digital

Otras Competencias Digitales

- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales
- 3.1. Desarrollo de contenidos
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital

Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

Presentación de un álbum de fotos que nos muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Juego **Pasapalabra** con preguntas tipo test sobre la etapa.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.



Etapa 4 - Busca bien y acertarás

Misión 1: Aterrizando en Laberintia

Beta ha tomado el control de la nave de Milo y Arno y ha provocado un aterrizaje forzoso en Laberintia. Nuestros personajes descubren que en este lugar necesitan su ayuda, Beta ha lanzado un virus contra un famoso laberinto de este planeta. Deben devolverlo a su funcionamiento normal. Milo y Arno cuentan con la ayuda de Infobot, un robot que vive en Laberintia y los va a acompañar a lo largo de esta etapa.

Descripción de la actividad

1. **Juego de la Oca** para descubrir los conocimientos previos.

2. **Reflexionar** sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuál pensáis que es la función de un navegador?
- ¿Podéis mencionar a 3 navegadores?
- Destaca alguna experiencia que conozcas o hayas vivido en redes sociales.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.



Misión 2: Aprendiendo a buscar

Milo y Arno deben seguir avanzando para encontrar la salida de este laberinto, con la ayuda de Infobot encuentran una tablet con acceso a internet descubriremos cómo realizar búsquedas efectivas en Google introduciendo diferentes conceptos de búsquedas avanzadas y operadores.

Descripción de la actividad

El alumnado debe realizar una **serie de búsquedas en internet** y luego realizar las mismas búsquedas utilizando algunos comandos. Después deben **elaborar un documento** donde se muestre capturas de la diferencia entre los resultados ofrecidos por el buscador.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y lápiz.

Competencias Digitales Principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.

Misión 3: Buscando en diferentes formas y formatos

Milo y Arno siguen avanzando en el laberinto y llegan hasta la segunda senda donde el camino se corta y encuentran con un mago. En esta misión aprenderemos sobre búsquedas avanzadas en Google usando los filtros y las herramientas. Además, se realizarán búsquedas en diferentes formatos de documentos.

Descripción de la actividad

Realizar búsquedas en internet filtrando por el tipo de contenido que se quiere obtener y **realizar una presentación** con los resultados obtenidos. Por último, responder a algunas preguntas que realiza el mago sobre qué filtro utilizar para poder realizar algunas búsquedas concretas en internet.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y lápiz.

Competencias Digitales Principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- 1.2: Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.3: Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.

Misión 4: Buscando en imágenes al revés

Milo y Arno continúan avanzando en el laberinto con la ayuda de Infobot están logrando llegar al final, pero para poder abrir el portal de salida necesitan superar esta misión donde aprenderemos a realizar búsquedas de imágenes en internet.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en realizar una **búsqueda a través de Internet por imágenes** y anotar en un **documento** qué representa cada una de esas imágenes.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y lápiz.

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

- 2.2: Compartir a través tecnologías digitales.
- 3.2: Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 5: Analizando Fakes

Milo y Arno por fin han logrado salir del laberinto y han reestablecido su funcionamiento eliminando el virus que Beta ha creado, se disponen a subir a su nave cuando de repente el móvil de Infobot comienza a sonar recibiendo algunos mensajes con noticias y debe averiguar si son reales o falsas. El alumnado aprenderá sobre la propagación de noticias falsas en Internet y su influencia en la opinión pública

Descripción de la actividad

Infobot ha recibido algunas noticias, Milo y Arno junto al alumnado deben **analizar estas noticias** para descubrir si son reales o falsas. Para ello se deben organizar por grupos y **responder a una serie de preguntas** relacionadas con cada una de las noticias.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

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

- 2.2: Compartir a través tecnologías digitales.
- 3.2: Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

Presentación de un álbum de fotos que nos muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Juego **Pasapalabra** con preguntas tipo test sobre la etapa.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Etapa 5 - Código secreto

Misión 1: Aterrizando en la guarida de Beta

Milo y Arno han aterrizado en la guarida de Beta y tienen que acceder para poder detenerla, pero no será tan fácil. Beta ha configurado un sistema de seguridad que parece inquebrantable, pero nuestros compañeros descubren que puede tener vulnerabilidades e investigan acerca de algunos ciberataques para lograr desactivar el sistema y entrar a la guarida.

Descripción de la actividad

1. **Juego de la Oca** para descubrir los conocimientos previos.
2. **Reflexionar** sobre las siguientes preguntas:
 - ¿Pensáis que los entornos digitales son seguros o pueden tener algún riesgo?

- ¿Pensáis que es correcto compartir información personal en internet?
- ¿Alguna vez os habéis encontrado en internet con algún mensaje o anuncio sospechoso?

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Las amenazas y las vulnerabilidades

Milo y Arno han aterrizado a las puertas de la guarida de Beta, un gran edificio lleno de dispositivos digitales con muchas **medidas de seguridad** que parecen imposibles de vencer. En esta misión se explicarán las diferencias entre **vulnerabilidad y amenaza** con el objetivo de encontrar alguna vulnerabilidad en el sistema de Beta.

Descripción de la actividad

En esta misión el alumnado deberá **analizar una serie de situaciones y clasificarlas** según si son vulnerabilidades o amenazas. Posteriormente, deberán realizar en grupo una **investigación** sobre los incidentes de seguridad más famosos y **completar una ficha** con algunos datos, incluyendo el motivo por el que el incidente ha tenido lugar.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y lápiz.

Competencias Digitales Principales

- 4.1 Protección de dispositivos.

Otras Competencias Digitales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.

Misión 3: Investigando los ciberataques más conocidos

Milo y Arno han descubierto que el **sistema de seguridad** de Beta puede tener vulnerabilidades y quieren lanzar un ataque contra este, pero primero tienen que averiguar más sobre **ciberataques**.

Descripción de la actividad

Cada grupo debe realizar una investigación a fondo de cada ciberataque que se ha visto en el contenido y completar una **ficha de datos** a través de un **documento colaborativo en Google Drive**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.1 Protección de dispositivos.

Otras Competencias Digitales

- 1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales.
- 3.1 Desarrollo de contenidos.

Misión 4: Protegiendo los accesos con contraseñas seguras

Milo y Arno han conseguido lanzar un ataque contra el sistema de seguridad de Beta y lo han vuelto más vulnerable, pero Beta se ha anticipado y ha configurado el sistema con una **contraseña** para hacerlo indestructible. En esta misión se explicará qué es una contraseña y las **buenas prácticas** que deberíamos seguir para que nuestras contraseñas sean fuertes y robustas.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en **crear un lema** sobre las características necesarias que debería tener una contraseña segura.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.1 Protección de dispositivos
- 4.2 Protección de datos personales y privacidad

Otras Competencias Digitales

- 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales
- 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales

- 2.2 Compartir a través tecnologías digitales
- 3.1 Desarrollo de contenidos

Misión 5: Convenciendo a Beta

Milo y Arno han conseguido acceder a la guarida de Beta pero han recibido varios **mensajes** en sus dispositivos. El alumnado debe ayudarles a **analizarlos**. En esta misión realizaremos un repaso sobre lo aprendido en misiones anteriores haciendo hincapié en **consejos** que debemos seguir para no ser víctimas de **ciberataques**. Además, convenceremos a Beta de que realizar un uso seguro de la tecnología puede tener muchas ventajas.

Descripción de la actividad

Milo y Arno han recibido algunos mensajes en sus dispositivos y tenemos que ayudarles a **decidir cómo actuar**, además enseñaremos a Beta que puede hacer un uso seguro de la tecnología, para ello el alumnado debe **crear un Top 5** sobre características positivas de Internet y las tecnologías.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel, lápiz, cartulinas, rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.1: Protección de dispositivos
- 4.2: Protección de datos personales y privacidad

Otras Competencias Digitales

- 1.1: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
- 1.2: Evaluar datos, información y contenidos digitales
- 1.3: Gestión de datos, información y contenidos digitales
- 4.3: Protección de la salud y del bienestar

Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?

Presentación de un álbum de fotos que nos muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Juego **Pasapalabra** con preguntas tipo test sobre la etapa.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.



Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales

Sesión final

Esta **última sesión** se establece para:

- **Cerrar el ciclo de convivencia** en el aula
- Animar a mantener el **interés por las competencias digitales**.
- **Fomentar las relaciones** que se han generado en el grupo.

El ambiente debe ser un **ambiente relajado y festivo**. No existen objetivos de aprendizaje ni dinámicas obligatorias que realizar.

Se puede aprovechar para que el alumnado **exprese su valoración sobre la formación** recibida en el aula y para analizar los conocimientos y las habilidades adquiridas.



Futurecity - Línea 2 (14 - 17 años)

Sesión inicial



En esta **primera sesión presencial** conocerás:

- **Información general** de la línea formativa.
- Los **personajes** conductores.
- El **storytelling**.

¿Cómo desarrollar la sesión?

Presentaremos un **vídeo de contextualización** con la información general del proyecto. El objetivo será explicar al alumnado la **estructura de la formación** por etapas y misiones.

Te recomendamos realizar una **dinámica de presentación** para promover la unión entre el alumnado.

Sesiones intermedias

Etapa 1 - Sólo un rato más

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Misión 1: Bienvenida a 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 tecno adicción para contar con su apoyo para ayudar a Futurecity.

Descripción de la actividad

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: ¿Qué sabemos de...?

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

Descripción de la actividad

El alumnado realizará un **debate** inicial en común y posteriormente 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** en el formato que prefieran.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.
- Modalidad 3: folios, rotuladores y bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales.
- Búsqueda y gestión de información y datos.

Misión 3: ¿Qué harías si...?

Neo, Hugo y Aisha han confirmado que XEquis está sufriendo una tecno adicción. 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.

Descripción de la actividad

El alumnado realizará un **role-playing** para conocer cómo actuarían ante diferentes situaciones de posibles tecno adicciones. Tras esto realizarán un **test autodiagnóstico** y después de buscar información sobre el tema y crear una **presentación**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Genially, Canva.
- Modalidad 3: folios, rotuladores y bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 4: Me cuido, te cuidas

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.

Descripción de la actividad

El alumnado visualizará un **vídeo** mediante el cual reflexionarán sobre cómo mejorar nuestros hábitos en general, para posteriormente cumplimentar un **mural** indicando que acciones felicitarían, mejorarían y propondrían.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Padlet.
- Modelo 3: Folios, pizarra, post-it.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales
- 4.3 Protección de la salud y bienestar

Misión 5: Decálogo de la buena vida

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.

Descripción de la actividad

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.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

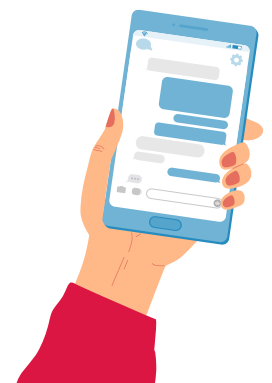
- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.
- Modelo 3: Folios, pizarra, post-it.

Competencias Digitales Principales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.

Otras Competencias Digitales

- 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales



Misión 6: ¡Ponte a prueba!

Presentación de un álbum de fotos que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

En esta misión se desarrollará un **Pasa Palabra** que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales

Etapa 2 - ¡Porque yo lo valgo!

Misión 1: Bienvenida a la etapa

Futurecity, parecía comenzar a mejorar sus hábitos con las nuevas tecnologías gracias a la vuelta de XEquis a su activismo, sin embargo, ha ocurrido algo inesperado y la situación ha empeorado enormemente. EterConex una empresa de desarrollo de aplicaciones, ha lanzado ValorAmi, una red social que cuenta con rankings de popularidad para aquellos usuarios que reciben más “Me gusta” en sus aplicaciones y el intento por alcanzar los puestos más altos ha hecho que los usuarios abandonen sus acciones y actividades sociales.

Descripción de la actividad

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: No es oro todo lo que reluce

Neo está preocupada por el impacto de ValorAmi en Futurecity, y no sabe por dónde empezar, ya que son muchos los problemas que se presentan. Aisha y Hugo deciden ayudarla a descubrir los principales problemas y sus causas, para poder proponer soluciones.

Descripción de la actividad

Se realizará un **debate** inicial en común y posteriormente el alumnado realizará una **búsqueda** sobre cómo gestionar adecuadamente la influencia de las redes sociales, para desarrollar una **nube de palabras**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Murales digitales: Padlet, Mural.
- Modalidad 3: folios, rotuladores y bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- 2.5. Comportamiento en la red.

Otras Competencias Digitales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.

Misión 3: Normas en la red

Neo trae nuevas, aunque no muy buenas, noticias desde el futuro. ValorAmi tiene una comunidad muy negativa, con comentarios dañinos y poco empáticos, por lo que deciden embarcarse en una investigación sobre cómo mejorar esta comunidad y hacerla más positiva, mediante el uso de la netiqueta y combatiendo a los trolls.

Descripción de la actividad

El alumnado **visualizará un video informativo** y colaborará en la elaboración de un **mural** para compartir experiencias positivas y negativas en redes sociales e internet.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet. Padlet.
- Modalidad 3: pizarra, papel para la pared o similar y bolígrafo/lápiz.

Competencias Digitales Principales

- 2.5. Comportamiento en la red.

Otras Competencias Digitales

- 4.3 Protección de la salud y del bienestar.
- 3.1 Desarrollo de contenidos.



Misión 4: Del dato al relato

Hugo ha conseguido unos estudios estadísticos en clase, y cree que puede ser interesante su análisis para obtener conclusiones sobre los diferentes perfiles de personas que utilizan Internet.

Descripción de la actividad

Se realizará un **análisis de un estudio estadístico**, para comprender la información que contiene, para a continuación estructurarlo cronológicamente elaborando una **línea del tiempo**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles. Conexión a Internet.
- Modalidad 3: Hojas de papel y lápices, bolígrafos o rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 2.5 Comportamiento en la red.
- 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.

Misión 5: Radio de verdad

XEquis quiere aprovechar la popularidad del hashtag #ValorAminotevalora para reforzar todo lo que ha intentado transmitir en sus directos. Para ello decide contar con Neo y también con las voces de Aisha y Hugo, pidiéndoles un podcast sobre el tema.

Descripción de la actividad

Utilizando la información que han ido recopilando a lo largo de las diferentes misiones, el alumnado deberá desarrollar el guion que posteriormente utilizarán para **realizar un podcast**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Micrófonos y dispositivos de grabación.
- Modalidad 3: Papeles para el desarrollo del guion.

Competencias Digitales Principales

- 2.5 Comportamiento en la red.
- 2.6 Gestión de la identidad digital.

Otras Competencias Digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

Misión 6: ¡Ponte a prueba!

Presentación de un álbum de fotos que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

En esta misión se desarrollará un **Pasa Palabra** que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Etapa 3 - Quién es quién en la red

Misión 1: Bienvenida a la etapa

Los habitantes de Futurecity corren el riesgo de poner en peligro sus datos personales debido a los abusivos términos y condiciones de ValorAmi. Por ello, XEquis quiere crear directos que muestren formas de proteger sus datos y perfiles, con la ayuda de Neo, Hugo y Aisha.

Descripción de la actividad

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Ampliando conocimientos

Neo ha reflexionado sobre la información que ha volcado en Internet y está preocupada por si alguno de esos datos preferiría que estuviesen ocultos. Hugo se da cuenta de que nunca lo había valorado y también se siente preocupado por el tema. Aisha les propone realizar egosurfing.

Descripción de la actividad

En esta sesión se realizará un visionado de un video sobre la temática para invitar a la reflexión del alumnado para después realizar la primera actividad, que es buscarse a sí mismos en la red, es decir, **practicar el “egosurfing”**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 4.2 Protección de datos personales y privacidad.

Otras Competencias Digitales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.

Misión 3: Protegiendo nuestros datos

XEquis ha enviado un informe a Neo sobre un apartado de los términos y condiciones de ValorAmi, en el que, por defecto, la información volcada en el perfil de la cuenta será puesto público de forma automática. Tras comentarlo con Hugo y Aisha, los tres se dan cuenta que esto puede suponer un riesgo para muchos usuarios, por ello, deciden investigar formas de que los usuarios pueden proteger sus datos y restringir el acceso a los mismos.

Descripción de la actividad

En esta sesión se llevará a cabo un pequeño **debate** sobre la protección de datos personales y la privacidad. Después se dividirá al alumnado en grupos y se les presentarán diferentes casuísticas a las que darles respuesta, de forma que se fomente la conciencia y la práctica de la protección de datos personales y la privacidad en línea entre el alumnado.

Competencias Digitales Principales

- 4.2 Protección de datos personales y privacidad

Misión 4: Crear y proteger nuestra identidad digital

Tras facilitarle a XEquis información sobre cómo proteger nuestros datos e información en Internet y redes sociales, Aisha y Hugo reflexionan y sienten que falta algo más, es la identidad digital, ya que no importan los permisos o configuraciones que realicemos en nuestras aplicaciones y dispositivos si no tenemos en cuenta que son nuestras publicaciones y comentarios lo que nos representa en Internet.

Descripción de la actividad

En esta misión el alumnado deberá **generar un mural** sobre características que consideren importantes para su identidad digital, tras esto, se realizará un intercambio de ideas y debate por grupos para analizar conjuntamente la información planteada.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Padlet.
- En la modalidad 3: folios, post-it, bolígrafos y rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.2 Protección de datos personales y privacidad.

Otras Competencias Digitales

- 2.6 Gestión de la identidad digital.

Misión 5: ¡Enséñame a protegerme!

Neo ha tenido una genial idea, crear pequeños vídeos de consejos o tutoriales que sean sencillos de consumir y que transmitan los puntos más importantes que XEquis comenta en sus directos. Hugo y Aisha la felicitan por la gran idea que ha tenido, y creen que pueden aprovechar este primer tutorial para reforzar todo lo investigado sobre protección de datos e identidad digital.

Descripción de la actividad

Utilizando la información que han ido recopilando a lo largo de las diferentes misiones, el alumnado deberá desarrollar un **tutorial práctico** sobre ella.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. ScreenPal.
- En la modalidad 3: folios, post-it, bolígrafos y rotuladores.

Competencias Digitales Principales

- 4.2 Protección de datos personales y privacidad.

Otras Competencias Digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.



Misión 6: ¡Ponte a prueba!

Presentación de un álbum de fotos que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

En esta misión se desarrollará un **Pasa Palabra** que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales.

Etapa 4 - Se buscan valientes

Misión 1: Bienvenida a la etapa

XEquis lleva varios meses sufriendo ciberacoso, incluso por parte de personas que creía que eran de confianza y está destrozado. Neo intenta ayudarlo alejándolo temporalmente de la situación, volviendo al pasado con Hugo y Aisha. Además, quiere buscar soluciones que le permita ayudar a su amigo a salir de esta terrible situación.

Descripción de la actividad

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Otras Competencias Digitales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad
- Interactuar a través de las tecnologías digitales

Misión 2: ¿Qué sabemos de?

XEquis ha recibido unos horribles comentarios en sus redes sociales por parte de ciberacosadores. Ahora pone en duda su valor en el activismo y se siente triste y atacado. Neo decide llevarlo con ella al pasado para estar unos días junto a Hugo y Aisha.

Descripción de la actividad

Se realizará una búsqueda de información sobre los diferentes tipos de ciberacoso, y eligiendo uno de ellos, deberán **desarrollar una presentación** detallando algunos de sus principales aspectos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.
- Modalidad 3: Folios y bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.
- Participación ciudadana a través de tecnologías digitales.

Misión 3: Mis derechos, tus derechos

El acosador de XEquis ha seguido enviando comentarios negativos y desagradables sobre él, y pese a que muchos están reprochándole su comportamiento y comentándole que van a reportarlo, se escuda constantemente en que solo está ejerciendo su libertad de expresión. Neo no sabe si esa libertad ampara ese tipo de comportamientos, y prefiere investigar sobre el tema para salir de dudas.

Descripción de la actividad

Se realizará un **pequeño debate** sobre la libertad de expresión y los principios del respeto. Después se dividirá al alumnado en grupos y se les presentarán diferentes casuísticas a las que darles respuesta, de forma que se fomente la conciencia y la práctica de la protección de datos personales y la privacidad en línea entre el alumnado, mediante la realización de un **"Café del mundo"**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.
- Modalidad 3: Folios, post-it o pizarra.

Competencias Digitales Principales

- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.
- 2.5. Comportamiento en la red.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.

Misión 4: La ley del silencio

XEquis le ha confesado a Neo que el ciberacoso que estaba recibiendo, no solo había sido en las últimas semanas, llevaba varios meses sufriendolo por mensajes privados y no se lo había contado a nadie. Ese silencio autoimpuesto ha supuesto, una escalada en la situación y también ha sumido a XEquis es una gran tristeza e incluso ha comenzado a creer lo que los horribles mensajes dicen de él.

Descripción de la actividad

El alumnado deberá realizar un **debate**, dividiéndose en dos grupos, defensores y detractores de romper la ley del silencio, trabajando sobre premisas concretas en las que posicionarse desarrollando sus argumentos.

Competencias Digitales Principales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.

Misión 5: A ritmo de rap

XEquis ha decidido bloquear y denunciar a su ciberacosador, así como hablar con su antiguo compañero de ciberactivismo para intentar arreglar la situación. Todas esas acciones han renovado su energía y la han motivado a transformar la experiencia tan negativa que ha sufrido en un aprendizaje que puede ayudar a otras personas. Ha tenido la creativa idea de usar el rap como una forma de concienciar a más personas sobre el tema.

Descripción de la actividad

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 para la **crear un rap** que genera conciencia sobre el tema.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.
- Modalidad 3: Folios.

Competencias Digitales Principales

- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.
- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales.





Misión 6: ¡Ponte a prueba!

Presentación de un álbum de fotos que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

En esta misión se desarrollará un **Pasa Palabra** que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

- Identificar lagunas en las competencias digitales

Etapa 5 - Habilidades para el futuro

Misión 1: Bienvenida a la etapa

Futurecity ha mejorado sus hábitos con las nuevas tecnologías y XEquis descubrió como enfrentar mejor las críticas y combatir a los ciberacosadores. Hugo y Aisha han terminado sus estudios superiores y van a comenzar su búsqueda de empleo, pero no saben muy bien por dónde empezar y deciden analizar conjuntamente cómo desarrollar una adecuada búsqueda de empleo.

Descripción de la actividad

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

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias Digitales Principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Otras Competencias Digitales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- Interactuar a través de las tecnologías digitales.

Misión 2: Profesiones y digitalización

Aisha y Hugo han superado sus estudios superiores, y quieren comenzar su búsqueda de empleo, pero no saben por dónde empezar. Neo y XEquis quieren echarles una mano, y deciden que el primer paso será determinar que competencias digitales necesitan para desarrollar aquellos empleos a los que les gustaría enfocarse.

Descripción de la actividad

El alumnado deberá seleccionar algunas profesiones, en las que estén interesados, debiendo ser algunas convencionales y otras emergentes, para a continuación realizar un **análisis de las herramientas y competencias digitales** que se utilizan, debiendo anotarlas en un mural.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Padlet.
- Modalidad 3: Anexo 1.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Otras Competencias Digitales

- Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 3: Análisis DAFO

Aisha y Hugo han comenzado a investigar las ofertas de empleo relacionadas con el perfil que quieren desarrollar y de los campos profesionales en los que están interesados, para descubrir que habilidades técnicas pueden necesitar. Y aunque esta es una muy buena iniciativa, Neo les propone completar este esfuerzo realizando un DAFO.

Descripción de la actividad

En esta sesión el alumnado deberá cumplimentar los diferentes apartados de un **análisis DAFO**, para poder conocer mejor sus fortalezas y debilidades, así como las oportunidades y amenazas del ámbito laboral al que aspiran.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Genially o Canva.
- Modalidad 3: Anexo 2.
-

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 4: Identidad Personal vs. Profesional

Hugo quiere comenzar a desarrollar su perfil profesional en las redes, pero no sabe por dónde empezar, y Aisha, aunque ya ha creado su perfil, no lo ha orientado correctamente. XEquis, que tiene conocimientos del tema ya que ha realizado algunas formaciones decide ayudarles.

Descripción de la actividad

En esta misión el alumnado deberá **crear su perfil profesional**, así como una posible publicación para sus redes profesionales.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Genially.
- Modalidad 3: Folios o bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Otras Competencias Digitales

- 1.3. Gestión de datos, información y contenidos digitales.
- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales.



Misión 5: Agenda de empleo

Hugo ha descubierto que los ilustradores no suelen entregar currículos, si no portfolios, y ha comenzado a realizar los cambios pertinentes en sus postulaciones y por su parte Aisha espera ansiosa que la llamen para alguna entrevista. Pero XEquis se ha dado cuenta de que ninguno está realizando un seguimiento del proceso de búsqueda de empleo por lo que decide ayudarles a crear su agenda de empleo.

Descripción de la actividad

Generar una **agenda de empleo**, en la que aparezcan, como mínimo los apartados indicados en la parte B-El reto, aportándole el diseño y estructuración que ellos y ellas decidan.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet. Genially, Canva u Hojas de cálculo.
- Modalidad 3: Folios o bolígrafos.

Competencias Digitales Principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Otras Competencias Digitales

- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales.
- 1.3. Gestión de datos, información y contenidos digitales.

Misión 6: ¡Ponte a prueba!

Presentación de un álbum de fotos que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

En esta misión se desarrollará un **Pasa Palabra** que permitirá evaluar la correcta adquisición de competencias digitales por parte del alumnado y reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

En modalidades 1 y 2: Dispositivos con acceso a Internet.

Competencias Digitales Principales

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Sesión final

Esta **última sesión** se establece para:

- **Cerrar el ciclo de convivencia** en el aula.
- Animar a mantener el **interés por las competencias digitales**.
- **Fomentar las relaciones** que se han generado en el grupo.

El ambiente debe ser un **ambiente relajado y festivo**. No existen objetivos de aprendizaje ni dinámicas obligatorias que realizar.

Se puede aprovechar para que el alumnado **exprese su valoración sobre la formación** recibida en el aula y para analizar los conocimientos y las habilidades adquiridas.