

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

| | | | | | | |
|----------------|---|---|-------|--------|---------------|------------|
| IDENTIFICACIÓN | TÍTULO | La pesca en la Red | | | | |
| | ÁREA/MATERIA/ÁMBITO | TRDR | NIVEL | 1º ESO | TEMPORIZACIÓN | 6 sesiones |
| | DESCRIPCIÓN | Diariamente aparecen en los medios de comunicación términos como phishing y otros tipos de ingeniería social, pero la mayoría de nuestro alumnado de 1º de ESO no entiende estos términos, por lo que pueden verse envueltos en algún tipo de fraude. | | | | |
| | RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD... | ¿Sabes que es el phishing? ¿Has recibido alguna vez un mensaje en el que te pedían que descargaras algo o hicieras clic en un enlace? ¿Qué crees que hay que hacer en ese caso? ¿Conoces a alguien a quien hayan estafado en la red? | | | | |
| | PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL | <p>En grupos de 3 personas, tendrán que realizar una investigación sobre las técnicas de Ingeniería Social que utilizan los ciberdelincuentes. Toda la información la irán plasmando en un documento de texto compartido en Word online, en el documento también tendrán que recoger las fuentes de información consultadas.</p> <p>Posteriormente tienen que realizar una infografía en Genially en la que, de forma sencilla, explicarán qué es la Ingeniería Social, consejos para no caer en ella, ejemplos reales y la explicación de al menos 4 tipos diferentes de ingeniería social. La infografía la expondrán en clase a sus compañeras/os.</p> | | | | |

| | | | | | |
|----------------------|--------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------------|
| EVALUACIÓN CUIPPI | COMPETENCIAS CLAVE | COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES |
| | | | Código | Descripción y concreción | |

| | | | | |
|--|--|-----|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ CCL ✓ CP ✓ STEM / CMCT ✓ CD ✓ CPSAA ✓ CC ✓ CE <input type="checkbox"/> CCEC | <p>CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</p> <p>CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p>CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p> | 1.3 | Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura. | <ul style="list-style-type: none"> • Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. • Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad • Lectura e interpretación de información de medios digitales • Propiedad intelectual y derechos de autoría • Creación básica de contenidos con herramientas digitales • Estética y lenguaje audiovisual • Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes. |
| | | 1.5 | Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. | |
| | | 2.1 | Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad. | |
| | | 2.4 | Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea. | |
| | | 2.5 | Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales. | |
| | | 2.6 | Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría. | |
| | | 4.4 | Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo. | |
| | | 4.5 | Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales. | |

| | | | |
|---|------------------------------------|---|-------------------------------------|
| CCL: Competencia en comunicación lingüística | CP: Competencia plurilingüe | STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología y ingeniería | CD: Competencia digital |
| CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender | CC: Competencia ciudadana | CCEC: Competencia en conciencia y expresión cultural | CE: Competencia emprendedora |



Autoría: Paqui Roger

| | | |
|--------------|----------------------------------|--|
| DISEÑO DE LA | ACTIVIDADES / TAREAS | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
| | DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1 | <input type="checkbox"/> Accesibilidad |

Nombre: ¿Qué es la ingeniería social?
 Objetivos: Reflexión sobre sus conocimientos previos.
 Aprendemos nuevo vocabulario.
 Temporalización: 0.5 clase
 Desarrollo de la sesión: Visualizamos en primer lugar el vídeo de la OSI: <https://youtu.be/SSidJgINu2E>
 Después de ver el vídeo, en pequeños grupos debaten si ya conocían el concepto de ingeniería social, si conocen a alguien que haya sido víctima de un ataque de este tipo y analizan el significado de la frase: “los usuarios somos siempre la mayor debilidad del sistema, es decir, el “eslabón más débil”” que aparece en el vídeo. A continuación, cada grupo buscará en Internet dos ejemplos de Ingeniería Social, anotando su significado de la forma más clara posible. Sus conclusiones las plasmarán en un documento de Word online compartido entre los miembros del grupo. Tendrán que anotar también las fuentes consultadas.
 Posteriormente se hará una puesta en común con todo el grupo, en la pizarra se irán anotando los ejemplos que han ido encontrando (es de esperar que a todos los grupos les haya aparecido el phishing y el grooming)

- Física
- Sensorial
- Cognitiva
- Emocional

- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
- Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
- Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

| MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EVALUACIÓN |
|---|--|--|--------------------------------|--|
| METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional | 2.1 2.6 | Observación directa (actitud participativa, interés...) Documento de Word realizado |
| Primera parte: grupos de 3 personas Segunda parte: grupo-clase | Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules | | | |

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA
2

Nombre: ¿Qué sabemos del Phishing y del Grooming?
 Objetivos: Profundizamos en algunos tipos de ingeniería social y los peligros que suponen.
 Aprendemos a protegernos de algunos tipos de ingeniería social
 Consolidamos el vocabulario aprendido
 Temporalización 0.5 clases
 Desarrollo de la sesión: La actividad consiste en completar las preguntas que les aparecen en: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14246173-peligros-en-la-red-phising-y-grooming.html>
 Al finalizar deberán hacer captura de pantalla en la que se vea claramente el resultado obtenido y entregarla en AULES.

| MEDIDAS DE RESPUESTA | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EVALUACIÓN |
|----------------------|--------------------------------|--------------------------------|------------|
|----------------------|--------------------------------|--------------------------------|------------|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---------------------------------|---|
| | (I,II) | | | | |
| | METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional | 1.3 1.5 2.6 4.4 4.5 | Tarea de AULES con el resultado obtenido. En caso de que el resultado no haya sido el deseable, se les ofrecerá la oportunidad de repetirlo. |
| | Individual | Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules | | | |
| DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE | ACTIVIDADES / TAREAS | | | | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
| | DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 | | | | <input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando |
| | Nombre: Nuestro primer Genially: Mandamos una postal animada Objetivos: Registro en la plataforma Genially. Aprender a utilizar una nueva herramienta. Temporalización: 1 clase Desarrollo de la sesión: Visualizamos en primer lugar un vídeo en el que se les explica qué es Genially: https://youtu.be/SFDxgW8kuHg Después de ver el vídeo, se les mostrarán varios ejemplos hechos en Genially por compañeros suyos y que están recopilados en un padlet: https://padlet.com/proger1/rinc-n-genially-qtl0nypzlbwl (se les explica que en este sus trabajos se añadirán a este padlet que además estará publicado en el Teams del equipo para que todos puedan ver el trabajo de sus compañeros) A continuación, se registrarán en la plataforma, utilizando para ello el correo de su identidad digital. Se les explica también cómo compartir su trabajo. El resto de la clase se dedica a familiarizarnos con esta herramienta, y nuestra primera creación será una e-card o postal animada, por ejemplo: https://view.genial.ly/5af8115e44f5dc777272de59/interactive-content-ecard2 y https://view.genial.ly/5e3016ba35ef460490ce546a/social-action-movil Puedes utilizar la plantilla que quieras de la categoría "Mas" y dentro buscar "Tarjetas interactivas" La idea es que hagas una tarjeta de felicitación para alguien. Es importante que la personalices, cambiando las opciones que vienen por defecto. Una vez acabada, copia y pega el enlace en la tarea. A la hora de puntuar la tarea se tendrá muy en cuenta el trabajo realizado, no sirve con presentar cualquier cosa hecha en 2 minutos. | | | | |
| MEDIDAS DE RESPUESTA | MEDIDAS DE RESPUESTA | CÓDIGO CRITERIOS DE | EVALUACIÓN | | |

| | | | | |
|------------------------------|--|---|------------|--|
| (I,II) | | (III, IV) | EVALUACIÓN | |
| METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | - Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación | 2.6 | La evaluación será mediante una rúbrica que se utilizará: - Por parte de la profesora para evaluar el trabajo de cada uno - Por parte de cada alumno para autoevaluar su trabajo - Por parte de cada alumno para evaluar el trabajo de varios de sus compañeros |
| Individual | Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules | -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Comprobar que todo el alumnado tiene la psicomotricidad fina suficiente para poder trabajar con las tarjetas -Portátil adaptado para diversidad funcional | | |

feedback.

- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

DESCRIPCIÓN
ACTIVIDAD/TAREA 4

Nombre: Infografía sobre la Ingeniería Social
Objetivos: Crear un producto combinando saberes y destrezas adquiridos en las tareas anteriores.
Fomentar el razonamiento, la creatividad, la autonomía y la independencia del alumnado.
Temporalización 3 clases
Desarrollo de las sesiones: En grupos de 3 personas, tendrán que realizar una investigación sobre las técnicas de Ingeniería Social que utilizan los ciberdelincuentes. Toda la información la irán plasmando en un documento de texto compartido en Word online, en el documento también tendrán que recoger las fuentes de información consultadas.
Posteriormente tienen que realizar una infografía en Genially en la que, de forma sencilla, explicarán qué es la Ingeniería Social, consejos para no caer en ella, ejemplos reales y la explicación de al menos 4 tipos diferentes de ingeniería social.
La infografía la expondrán en clase a sus compañeras/os.

| MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EVALUACIÓN |
|------------------------------|--|--|--------------------------------|--|
| METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de | 1.3 1.5 2.1 2.4 | La evaluación de esta tarea se hará al finalizar las exposiciones de la siguiente tarea. |

| | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|--|--|
| DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE | Grupos heterogéneos de 3 personas | Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules | pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional | 2.6 4.4 4.5 | | | |
| | ACTIVIDADES / TAREAS | | | | | APRENDIZAJE ACCESIBLE | |
| | DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5 | | | | | | |
| | <p>Nombre: Exposición de los trabajos realizados ante sus compañeros</p> <p>Objetivos: Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y afianzar las respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su rendimiento e identifique cómo puede mejorarlo.</p> <p>Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y cómo lo ha hecho.</p> <p>Temporalización: 1 clase</p> <p>Desarrollo de la sesión: Cada grupo expondrá su trabajo. A continuación se completará la actividad de Taller en AULES, que servirá para autoevaluar y coevaluar su trabajo.</p> | | | | | <input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. | |
| | MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EVALUACIÓN | | | |
| METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | -Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Comprobar que todo el alumnado tiene la psicomotricidad fina suficiente para poder trabajar con las tarjetas -Portátil adaptado para | 2.4 4.5 | Autoevaluación y coevaluación, por medio de una actividad de tipo Taller creada en AULES (en la evaluación de esta actividad se les asigna también una nota por realizar la evaluación de sus compañeros. Para llevar a cabo esta evaluación, se les darán las pautas necesarias de los aspectos a tener en cuenta para hacerla | | | |
| Primera parte: grupos de 3 personas Segunda parte: individual | Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules | | | <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando | | | |

diversidad funcional

diferentes formatos.

Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.

Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

DESCRIPCIÓN
ACTIVIDAD/TAREA

Nombre:
Objetivos:

MEDIDAS DE
RESPUESTA
(I,II)

MEDIDAS DE
RESPUESTA
(III, IV)

CÓDIGO
CRITERIOS
DE
EVALUACIÓN

EVALUACIÓN

METODOLOGÍA/
AGRUPAMIENTO

RECURSOS
MATERIALES,
PERSONALES
Y ESPACIALES