

ACTIVIDAD DE IMPLEMENTACIÓN DE LA MOVILIDAD Erasmus+ ESCOLAR,  
COFINANCIADA POR LA UE. PROYECTO 2024-1-ES01-KA121-SCH-000218696



# CYBERSECURITY HERO

En la última década, la tecnología ha avanzado a un ritmo acelerado, transformando nuestras vidas y la forma en que interactuamos con el mundo. Úsala de modo seguro!



## SAFEONWEB'S FAIRY TALES

En la era digital, la ciberseguridad actúa como un superhéroe, protegiendo de amenazas digitales.

- [account hack \(episode 1\)](#)
- [Tech Scam \(episode 2\)](#)
- [valse webshop \(episode 3\)](#)
- [phishing \(episode 4\)](#)
- [safe online adventures \(episode 5\)](#)



## PLAY ZONE

¡Bienvenido a la zona de entrene para convertirte en un héroe de la seguridad digital! ¡A jugar!

- [INTERLAND](#)
- [STOP SEXTING](#)
- [CYBERBULLYING](#)



## THINK B4U CLICK

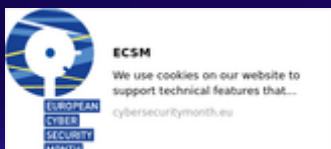
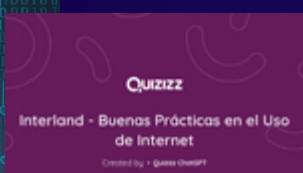
¡Conviértete en el héroe de tu ciberaventura!  
Descubre cómo proteger tus datos y aprende sobre tácticas de hackers.

- [BESMARTERTHANAHACKER](#)
- [RAMSOMWARE](#)
- [PHISHING](#)
- [CYBER 1ST AID](#)



## QUIZZ TIME

¡Comprueba tus cyber skills!



[CYBERSCOUT](#)

**ACTIVIDAD DE IMPLEMENTACIÓN DE LA MOVILIDAD Erasmus+ ESCOLAR,**  
**COFINANCIADA POR LA UE. PROYECTO 2024-1-ES01-KA121-SCH-000218696**

## CYBERSECURITY HERO

**NOELIA ENGUIX EGEA**

### Descripción:

La infografía es una presentación motivadora para el alumnado. Se pretende convertirlos en superhéroes expertos que luchan contra los peligros de la red.

Se presentan diversos recursos recogidos de la web, a partir de los cuales se han desarrollado diversas actividades, como gamificaciones, creación de otras infografías a partir de una puesta en común entre el alumnado, etc. El recurso está en español y en inglés. La lengua vehicular será el valenciano.

Presentamos cada apartado del recurso y actividad a desarrollar en cada una, así como las sesiones dedicadas:

**Safeonweb's fairy tales:** recopilación de 5 vídeos de dibujos en inglés, presentados por Bélgica a un concurso de la UE para promocionar la seguridad de los internautas. Se visionará cada vídeo, se realizará una puesta en común (idea principal, identificar el problema, trabajar el vocabulario en inglés). tras el visionado, el alumnado hará una breve redacción comentando el problema en redes tratado y cómo evitarlo. Después de cada uno se realizará una gamificación diseñada, para evaluar el aprendizaje adquirido.

[Safe online adventures quizziz](#)  
[phising quizziz](#)  
[valse webshop quizziz](#)  
[tech scham quizziz](#)  
[account hack quizziz](#)

*Temporalización: 1 sesiones cada vídeo y actividad asociadas. TOTAL 5 sesiones*

**Play zone:** Juegos online donde el alumnado aprenderá a identificar y solucionar peligros como internauta. Tras cada uno, se hará una puesta en común, trabajando la expresión oral.

*Temporalización: 1 sesión cada juego (Tnterland tiene 4 mundos). TOTAL 7 sesiones*

**THINK B4U CLICK:** Visionado de vídeos cortos elaborados por la UE, promocionando el uso saludable de internet, y lucha contra el fraude.

*Temporalización: 2 ítems por sesión. TOTAL 2 sesiones*

**Quizz time:** Evaluación del aprendizaje a través de la gamificación.

*Temporalización: 2 ítems por sesión. TOTAL 2 sesiones*

**PRODUCTO FINAL:** Tras la investigación y aprendizaje llevado a cabo, nuestro alumnado deberá confeccionar un decálogo de buenas prácticas para enseñar a la comunidad educativa a navegar con seguridad por internet. Individualmente o de manera colaborativa, se harán infografías, usandose las TIC, y posteriormente se darán a conocer al público, a través de las diferentes redes del centro.