

# CIBEREDUCA



iStock™

Credit: Zephyr18

**EDUCANDO A ESTUDIANTES  
SOBRE SEGURIDAD EN LA  
NUEVA ERA DIGITAL.**

# OBJETIVO

Fortalecer la seguridad digital de la comunidad educativa de San Antonio de Prado sensibilizandolos sobre el cibercrimen, brindandoles conocimientos y herramientas para prevenir y mitigar estos delitos.



## MISIÓN

Educar a estudiantes de las Instituciones Educativas del corregimiento de San Antonio de Prado sobre los delitos informáticos en la nueva era digital, equipándolos de conocimiento y herramientas para prevenirlos.

## VISIÓN

Ser un proyecto referente en San Antonio de Prado sobre delitos informáticos en la nueva era digital, donde la comunidad educativa esté consciente de los riesgos y cuenten con las herramientas necesarias para navegar de manera segura y responsable en un entorno digital.

# Metodología

## Público objeto

Estudiantes desde el grado sexto el undécimo grado de cada Institución Educativa de San Antonio de Prado

1

## Organización de grupos

Coordinar con el personal directivo de la institución para la asignación de horarios para cada grupo con un máximo de 30 estudiantes por sesión.

3

## Vídeo informativo

Se compartirá 1 video que muestra los peligros que se observan en el internet, el cual tiene una duración de 3:12 minutos (Página 5)

5

## Consejos

Brindar a los estudiantes herramientas y estrategias para prevenir el cibercrimen. (páginas 7-8)  
Duración: 10 minutos

7

## Orientaciones finales

Se brindarán orientaciones a los estudiantes para prevenir el uso excesivo del celular y así mismo combatir el cibercrimen (Página 10).  
Duración: 5 minutos.

9

## Juegos interactivos

Se realizarán 4 tipos de juegos distintos, pero que tendrán la misma información que se dictó dentro de la charla, cada grupo de 30 estudiantes se dividirá con el fin de reducir el tiempo (Página 11)  
Duración: 15-20 minutos

11

## Corre la voz

Instalar con 1 semana de anticipación carteleras informativas en lugares estratégicos de la institución con el fin de informar a los estudiantes con antelación lo que se realizará.

2

## Datos informativos

Se brindará información correspondiente a datos que fueron extraídos (página 4). Desde este momento se observa la charla que se le realizará a los jóvenes.  
Duración: 5 minutos

4

## Introducción a los delitos

Introducir a los estudiantes en los delitos más comunes y que más los afectan en la actualidad y con el avance de las tecnologías, brindando información importante y relevante (página 6).  
Duración: 10 minutos.

6

## Vídeo informativo

Se compartirá 1 video que enseña algunas recomendaciones que son importantes para los jóvenes en esta época. (Página 9)

8

## Tiempo de escucha

Se tomará un tiempo de 5 minutos con el fin de escuchar a cada grupo que quiera sobre sus propias experiencias de vida que han tenido con los ciberdelitos.

10

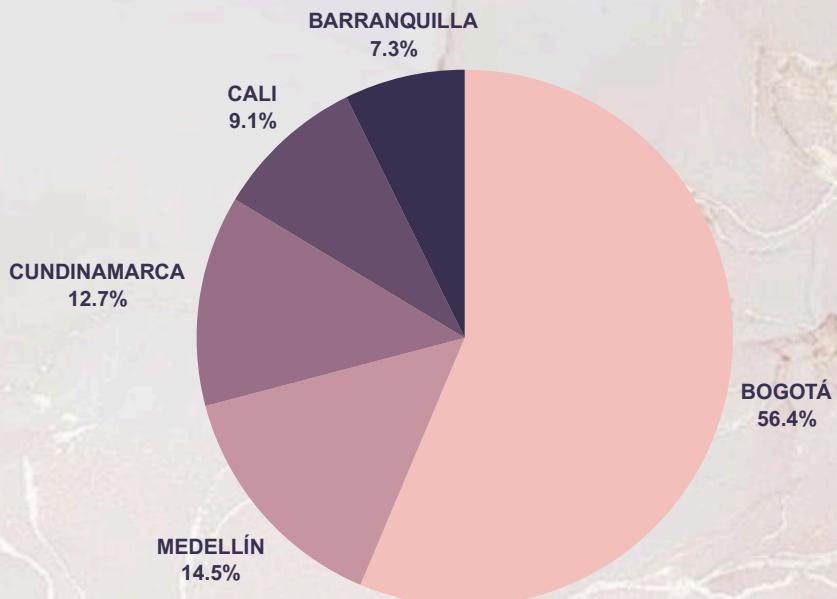
## Evaluación de la charla

Con el fin de conocer los resultados al finalizar cada charla se le pedirá a los estudiantes escanear el QR (página 13).

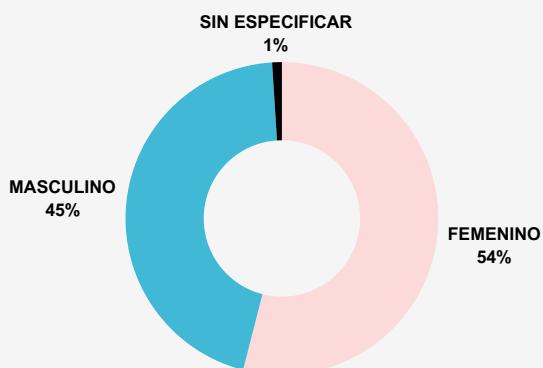
12

# INICIO DE INTERVENCIONES EN INSTITUCIONES

## CIUDADES QUE MAS RECIBIERON ATAQUES CIBERNÉTICOS EN COLOMBIA DURANTE EL AÑO 2022-2023



## TOTAL DE DENUNCIAS POR GÉNERO



# VÍDEO ENSEÑANZA.



## Los peligros del internet



En este video, se resalta la importancia de tener cuidado al interactuar con personas en internet. No todas las personas son quienes dicen ser.

# Delitos informáticos que más afectan a los jóvenes en la actualidad

## Ciberacoso

El ciberacoso es el uso de medios electrónicos para acosar a alguien, como por medio de mensajes de texto, correos electrónicos, redes sociales y chats en línea.



## Grooming

Es una estrategia que utilizan los adultos para ganarse la confianza de un menor de edad con el fin de abusarlo sexualmente.



## Sexting

El sexting es el envío de contenido sexual (fotos, videos o mensajes) a otra persona por medios electrónicos, como el celular, las redes sociales o el correo electrónico.



## Suplantación de identidad

Acto de robar la información personal de alguien, como su nombre, número de seguro social o tarjeta de crédito, para usarla con fines fraudulentos.



## Phishing

Método utilizado por delincuentes ciberneticos para estafar y obtener información confidencial de forma fraudulenta



## CIBERSTALKING

Es el acoso, espionaje o persecución que se da a una persona o grupo usando Internet u otro dispositivo electrónico. Este acoso puede darse con investigación constante de información sobre la persona, acusaciones falsas, espionaje, amenazas, robo de identidad, y daño a la información o el equipo que la almacena.

# 13 Consejos para prevenir los ciberdelitos



01

## Juegos online

No compartas tus datos personales con otros jugadores y mucho menos si nos los conoces físicamente.



03

## Egosurfing

Revisa regularmente la información personal que aparece en internet sobre ti haciendo uso del buscador.



05

## Navegador

Utiliza extensiones que bloquen anuncios invasivos, así te protegerás frente al seguimiento de datos.



02

## Descargas

Descarga archivos de webs confiables y sospecha si te solicitan información personal para comenzar el proceso.



04

## Servicios online

Activa la función de doble verificación para añadir una capa extra de seguridad a tus cuentas y evitar que nadie acceda a tu espacio privado.



## Reputación online

Piensa antes de publicar un comentario, foto o video en internet.

06

**07**

## Mensajes

No compartas contraseñas ni datos bancarios en respuesta a mensajes que hayas podido recibir a través del correo o un SMS.

**09**

## conexiones

Utiliza siempre conexiones cifradas para evitar que intercepten tus datos al navegar por internet.

**08**

## Localización

Desactiva la localización si no deseas que otras personas sepan en donde estas en cada momento.

**10**

## Redes sociales

Ajusta regularmente la configuración de privacidad de tus perfiles para controlar quien puede ver y acceder a tu información personal.

**11**

## Contraseñas

Utiliza contraseñas fuertes y diferentes para cada servicio online en el que estés registrado.

**13**

## cookies

Elimina las cookies de tu navegador frecuentemente, ya que pueden contener información personal que no deseas compartir

**12**

## Aplicaciones

Acepta solo los permisos que consideres necesarios de una aplicación para tener bajo control a que información accede.



# VÍDEO ENSEÑANZA.



Recomendaciones para prevenir



En este video, se presentan valiosos consejos para los jóvenes de la sociedad actual, con el objetivo de prevenirlos de los delitos informáticos.

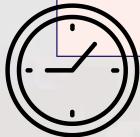
# ORIENTACIONES PARA EL CORRECTO USO DE LOS MEDIOS INFORMÁTICOS

1



## ESTABLECE LÍMITES Y HORARIOS

Determina un tiempo máximo al día para el uso de tus dispositivos, recuerda que hay cosas mas importantes.



2



## NAVEGA SEGURO Y RESPONSABLEMENTE

Ten cuidado con la información personal que compartes en línea. Utiliza contraseñas seguras y diferentes para cada cuenta que uses en internet.



3

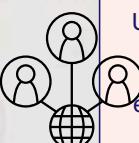
## SÉ CRÍTICO CON LA INFORMACIÓN QUE ENCUENTRAS

Ten cuidado con la publicidad engañosa y las noticias falsas que circulan en línea. No creas todo lo que lees o ves en internet.

Investiga y verifica la información antes de compartirla.



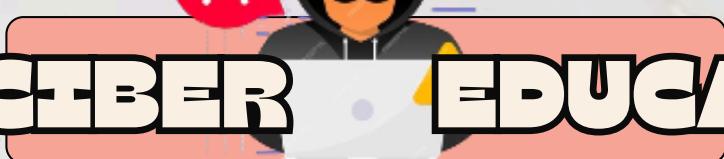
4



## APROVECHA LOS MEDIOS INFORMÁTICOS PARA TU DESARROLLO

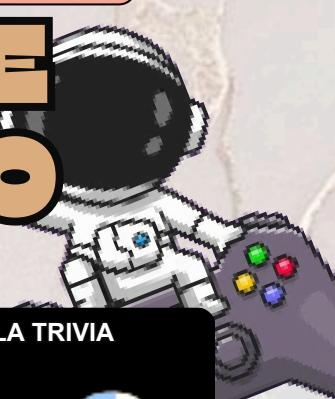
Utiliza internet para aprender cosas nuevas, investigar para la escuela o explorar tus intereses.

Usa las redes sociales para conectarte con amigos y familiares, compartir experiencias y participar en actividades positivas.



# CIBER EDUCA

# APRENDE JUGANDO



## MEMORY DE LA PRIVACIDAD



Descubre de manera lúdica los consejos y acciones que deberías tener en cuenta cuando usas tu ordenador, dispositivo móvil, video consola, asistente virtual y cualquier otro dispositivo o servicio online.

## QUIZ GAME

Demuéstralos en Quizizz, un juego interactivo donde responderás preguntas sobre privacidad, antivirus, phishing y más. ¡Compete con tus amigos y conviértete en el campeón de la ciberseguridad!



A:      B:

C:      D:

## RAYUELA TRIVIA

En Rayuela Trivia, los jóvenes se unen en equipos de 5 para competir en un juego dinámico que combina la clásica rayuela con preguntas de ciberseguridad. ¡Salta casillas, responde preguntas y demuestra tu dominio del mundo digital para llegar a la victoria!



En este juego de mesa, los jóvenes se embarcan en una travesía por el cibermundo, donde cada casilla esconde una pregunta de ciberseguridad. Tira el dado y avanza por el tablero, pero ten cuidado: ¡algunas casillas te impulsarán hacia adelante como una escalera, mientras que otras te harán retroceder como una serpiente!

## CIBER SNAKE



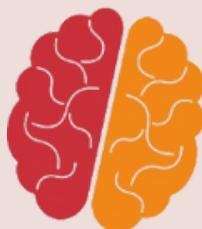
# IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS

Es importante destacar que en cada grupo de capacitación, se deberá dividir por equipos (dependiendo la cantidad de estudiantes que se tengan), con el fin de facilitar que todos puedan pasar por cada uno de los juegos en un tiempo determinado.  
Cada juego tendrá una duración entre 5-10 minutos.

## Memory de la privacidad

Este juego tendrá un total de 38 cartas las cuales estarán sobre una mesa y boca abajo.

Habrá 19 cartas que tendrán una frase alusiva a lo que se vio en la charla y las otras 19 tendrá el significado de cada una de las frases que aparezcan.

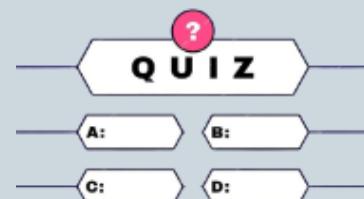


La idea es que cuando levanten una carta la lean y busquen a su pareja, si al momento de levantar otra no coincide se debe dejar de nuevo boca abajo. Recuerda que en este juego habrá una cantidad de estudiantes que luego pasaran al siguiente, gana quien logre obtener más cartas iguales.

Para este juego cada estudiante necesitará un teléfono móvil con conexión a internet, luego se compartirá un link o código QR con el cual podrán ingresar a la página de Quizizz.

Cada una de las preguntas tiene un tiempo para responder, gana el estudiante que responda bien en el menor tiempo posible.

## QUIZ GAME



## RAYUELA TRIVIA

En este juego es importante que el equipo que llegue se divida en dos equipos, con el fin de que compitan entre sí.

Se utilizará cinta adhesiva con papel de colores para pegar en el suelo, cada estudiante en su turno de juego deberá tocar cada uno de estos papeles como si estuviera jugando rayuela tradicional, pero sin ningún objeto que deba tirar, uno de los participantes de los dos equipos deberá llegar primer a la meta.



El participante que llegue primero a la meta responderá la pregunta sobre los que se vio en la charla, si este lo responde bien, le dará un punto a su equipo de lo contrario el participante del equipo contrario tiene la oportunidad de responder y ganara el punto quien llegue primero y responda correctamente.

El equipo ganador será quien obtenga mayor puntaje al finalizar el tiempo del juego..

## CIBER SNAKE



Para este juego será importante contar con el tablero del juego escalera o culebrita, ficha para cada jugador, un dado grande el cual puede ser realizado a mano y cartas de preguntas sobre lo visto en la charla.

Cada integrante del grupo tendrá una ficha, la persona que lance el dado deberá correr el tablero con el número correspondiente, cada casilla tiene un color y deberá coger la carta de ese color, si el estudiante responde correctamente a la pregunta se podrá quedar en la casilla, de lo contrario deberá devolverse el mismo número que había avanzado. Recuerda que en este juego hay escaleras que harán subir más arriba o culebras que te harán caer a lo más bajo.

Ganará el jugador que llegue a la meta o llegue más lejos al finalizar el tiempo del juego.

# ESCANÉAME!



TUS COMENTARIOS SON  
IMPORTANTES PARA  
NUESTRA MEJORA

# Webgrafía

- 01 Ciberacoso (cyberbullying). (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Objetivos de la guía de marca](#)
- 02 Grooming. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 03 Sexting. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 04 Superintendencia de Industria y Comercio. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 05 Phishing. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 06 Cyberstalking. (s/f). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 07 Beloki, M. (2015, julio 1). ¿Cómo enseñar a nuestros hijos a prevenir el Sexting? DatconNorte. [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 08 Engaños en redes sociales por información bancaria. (2020, octubre 19). La comunidad logística; Logística Revista Enfasis. [Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 09 (S/f). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de [\(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 10 Ministerio de Justicia y del Derecho. (s/f). Gov.co. Recuperado el 24 de abril de 2024, de [\(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de \(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 11 Ciberseguridad en Colombia: panorama completo de su estado en 2023. (s/f). Linktic.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de [\(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de \(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)
- 12 (S/f-b). Recuperado el 24 de abril de 2024, de [\(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de \(S/f\). Googleusercontent.com. Recuperado el 24 de abril de 2024, de Grooming. \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Ciberacoso \(cyberbullying\). \(s/f\). Gov.co. Recuperado el 12 de abril de 2024, de Objetivos de la guía de marca](#)

**ANTES DE COMPARTIR ALGO ONLINE,  
PREGÚNTATE SI REALMENTE  
QUIERES QUE EL MUNDO LO SEPA.**



**AUTOR: ISABELA  
MORALES SERNA**

[isabelamoralesserna04@gmail.com](mailto:isabelamoralesserna04@gmail.com)  
Profesional en criminalistica  
creación: 26 de abril del 2024