



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
PRIMERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DIGITALIZACIÓN E
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Primeros pasos con ciberseguridad

Menores de 5 a 8 años

LICENCIA DE CONTENIDOS

La presente publicación pertenece a Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) y está bajo licencia Reconocimiento-No Comercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons. Por esta razón está permitido copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** El contenido de esta publicación se puede reproducir total o parcialmente por terceros, citando su procedencia y haciendo referencia expresa a INCIBE y su sitio web: <https://www.incibe.es>. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que INCIBE presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- **Uso No Comercial.** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no tenga fines comerciales.
- **Compartir Igual.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuirla bajo esta misma licencia.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de INCIBE como titular de los derechos de autor.

Texto completo de la licencia:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES



ÍNDICE

1. CÓMO UTILIZAR ESTE GUION.....	5
2. INTRODUCCIÓN	6
2.1.1. Diapositiva 1	6
2.1.2. Diapositiva 2. ¿CÓMO USAMOS INTERNET?	6
2.1.3. Diapositiva 3. ¿QUÉ SABEMOS DE INTERNET?.....	6
2.1.4. Diapositiva 4. ¿NOS CONECTAMOS?	7
3. DESCRIPCIÓN DE RIESGOS Y CONSEJOS	8
3.1. CONTENIDOS INAPROPIADOS	8
3.1.1. Diapositiva 5. ¿TODO EN INTERNET ES ADECUADO PARA MÍ?	8
3.1.2. Diapositiva 6. SI ALGO NO TE GUSTA O TE ASUSTA.....	8
3.1.3. Diapositiva 7. PIDE AYUDA.....	9
3.1.4. Diapositiva 8. SIEMPRE EN COMPAÑÍA DE UN ADULTO.	9
3.1.5. Diapositiva 9. BUSCA CONTENIDOS POSITIVOS.....	9
3.1.6. Diapositiva 10. PÁGINAS DIVERTIDAS PARA NIÑOS/AS.	10
3.2. PRIVACIDAD Y RELACIONES EN LÍNEA	10
3.2.1. Diapositiva 11. ¿CON QUIÉN JUEGAS EN LÍNEA?	10
3.2.2. Diapositiva 12. CON QUIÉN PUEDES CONTACTAR.....	10
3.2.3. Diapositiva 13. SI NO LE CONOCES, ES UN DESCONOCIDO.	11
3.2.4. Diapositiva 14. QUÉ PUEDES CONTAR, Y QUÉ NO.	11
3.3. USO EXCESIVO	12
3.3.1. Diapositiva 15. ¿DEMASIADO TIEMPO CONECTADOS?.....	12
3.3.2. Diapositiva 16. HAY TIEMPO PARA TODO.....	12
3.3.3. Diapositiva 17. ACORDAMOS UNAS NORMAS.....	12
3.4. CONFIGURACIONES SEGURAS	13
3.4.1. Diapositiva 18. CONTRASEÑAS SEGURAS.	13
3.4.2. Diapositiva 19. DESCARGAS CON SENTIDO COMÚN.	13
3.4.3. Diapositiva 20. SI NO ESTÁS SEGURO.....	14
4. REACCIÓN FRENTE A PROBLEMAS.....	15
4.1. CÓMO PEDIR AYUDA.....	15
4.1.1. Diapositiva 21. ¡CONFÍA EN TI MISMO/A!.....	15
4.1.2. Diapositiva 22. EN INTERNET DEBES SER EDUCADO Y AMABLE.	15
4.1.3. Diapositiva 23. EN INTERNET DEBES SER EDUCADO Y AMABLE.	16
4.1.4. Diapositiva 24. SI TIENES DUDAS.	16
4.1.5. Diapositiva 25. EN INCIBE OS AYUDAMOS.	16
5. CIERRE.....	18
5.1. REPASO Y CONCLUSIÓN	18

5.1.1. Diapositiva 27. ALGUIEN ME PREGUNTA EN INTERNET: ¿DÓNDE ESTUDIAS?.....	18
5.1.2. Diapositiva 28. ESTE VÍDEO NO ME GUSTA... ¿QUÉ HAGO?.....	18
6. ANEXO.....	19
6.1. RECURSOS PARA AMPLIAR	19

1. CÓMO UTILIZAR ESTE GUION

Este guion se ha desarrollado para servir como referencia a los ponentes que utilicen la presentación “Primeros pasos con Ciberseguridad (menores de 5 a 8 años)”.

Los [textos entre corchetes] corresponden a notas aclaratorias sobre la organización, adaptación y desarrollo de la sesión.

Los textos normales corresponden a los mensajes clave e ideas a transmitir a las personas participantes.

Los (textos entre paréntesis) corresponden a aclaraciones o explicaciones ampliadas en cuestiones que pueden ser relevantes, por ejemplo, para responder a una pregunta.

La presentación incluye mensajes breves y directos, acompañados de imágenes decorativas/aclaratorias que captan la atención de los menores, de modo que la persona que imparte la presentación debe ampliar las explicaciones adecuándose al grupo.

Esta sesión se enfoca a los primeros contactos con Internet. El objetivo es prepararles frente a los primeros riesgos que pueden encontrarse al conectarse, ofreciéndoles pautas para afrontarlos.

En este rango de edades, es habitual que utilicen juegos en línea o aplicaciones de visualización de contenidos en formato vídeo, así como que realicen sus primeras consultas en buscadores de Internet. Dado que no tienen la madurez y capacidad crítica para filtrar los contenidos y las comunicaciones que pueden encontrarse en Internet, deben poseer herramientas para saber cómo actuar ante posibles problemas.

2. INTRODUCCIÓN

2.1.1. Diapositiva 1.

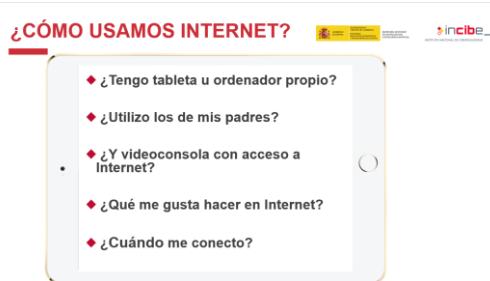
[Antes de iniciar la sesión, preparamos la presentación para mostrarla a pantalla completa con esta primera diapositiva]



Brevemente nos presentamos e introducimos INCIBE y el teléfono de ayuda 017, el proyecto Cibercooperantes (trata de promover la colaboración de personas particulares en la divulgación de la ciberseguridad a través de charlas de sensibilización), y los objetivos de la sesión: mostrar cómo utilizar Internet de forma segura en su día a día, conocer algunos de los riesgos que pueden encontrarse y cómo afrontarlos.

2.1.2. Diapositiva 2. ¿CÓMO USAMOS INTERNET?

[A modo de introducción, tanteamos al grupo para valorar la experiencia que poseen en torno a Internet y la tecnología. Procuraremos adaptarnos a su nivel de conocimientos, evitando generar necesidades que aún no tienen, como tener móvil o redes sociales.]

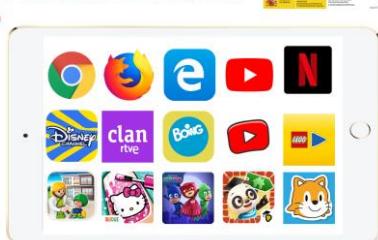


¿Tienen tabletas u ordenador propio?, ¿utilizan los dispositivos de sus padres?, ¿tienen videoconsolas que puedan conectarse a Internet?, ¿qué es lo que más les gusta hacer en Internet?, ¿cuándo se conectan?

[Les animaremos a responder a estas preguntas, dejando abierta la posibilidad de que vayan comentando de forma natural sobre sus intereses y hábitos en línea.]

2.1.3. Diapositiva 3. ¿QUÉ SABEMOS DE INTERNET?

[Completando la introducción, tanteamos al grupo en cuanto a su experiencia en torno a ¿QUÉ SABEMOS DE INTERNET? Logos de 017 Cibercooperantes y Ciberseguridad para todos.]



¿Reconocen los iconos de las aplicaciones (apps) que aparecen en pantalla?, ¿Para qué sirven?

(Primera fila: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, YouTube, Netflix.

Segunda fila: Disney Channel, Clan Rte, Boing, YouTube Kids, Lego TV.

Tercera fila: Playmobil Hospital infantil, Salón de uñas de Hello Kitty, PJ Masks, Dr. Panda, ScratchJr.)

[Dejaremos que sean ellos mismos los que se animen a comentar qué ven, qué utilizan, con qué frecuencia, etc. De esta manera podremos hacernos una idea de su experiencia con Internet y cuáles son sus intereses.]

2.1.4. Diapositiva 4. ¿NOS CONECTAMOS?

[Los menores a menudo no son conscientes de todas las actividades que en su día a día utilizan Internet, y por tanto cuánto tiempo pasan 'conectados'. En esta diapositiva aparecen varias actividades relacionadas.]



Preguntamos al grupo acerca de las actividades que aparecen, ¿qué están haciendo?, ¿están conectados a Internet? Seguramente las conozcan, aunque no las practiquen, pero no siempre serán conscientes de que esos dispositivos necesitan conectarse para funcionar. ¿Qué otras actividades conocen que requieran el uso de Internet?, ¿son útiles para nuestro día a día?

[Podemos orientarles con ejemplos, como el GPS del coche, algunos electrodomésticos, la alarma de casa, etc. El objetivo es que visualicen que Internet va más allá de la tableta o el móvil, y que ofrece muchas funciones que nos facilitan algunas actividades, nos entretienen y nos permiten comunicarnos. Finalmente, nos centraremos en la tableta y los videojuegos, por ser las actividades más habituales a esta edad.]

3. DESCRIPCIÓN DE RIESGOS Y CONSEJOS

3.1. CONTENIDOS INAPROPIADOS

3.1.1. Diapositiva 5. ¿TODO EN INTERNET ES ADECUADO PARA MÍ?

Explicamos de forma sencilla el concepto de 'contenido': imágenes, vídeos, juegos o textos que podemos encontrar en Internet sobre diferentes temas. Pedimos que nombren ejemplos que se les ocurran, como un vídeo de YouTube, un videojuego concreto o imágenes sobre sus cantantes favoritos. Existen multitud de contenidos en la Red, de hecho, es una de sus principales ventajas: podemos encontrar casi cualquier cosa en Internet, sobre cualquier tema que nos interese.



Pero, ¿todos los contenidos que existen en Internet son adecuados para ellos? No, hay muchos contenidos que no son apropiados, que están dirigidos a personas más mayores, otros cuyos temas todavía no pueden comprender bien, o incluso algunos que no deberían estar en Internet porque son malos para los niños/as y no están permitidos en nuestra sociedad.

3.1.2. Diapositiva 6. SI ALGO NO TE GUSTA O TE ASUSTA.

[Uno de los riesgos asociados a los contenidos inadecuados a estas edades es que éstos generen miedo o incomprendimiento en el menor. Esto puede suceder por ejemplo si visualizan imágenes o vídeos de violencia, contenidos sexuales, etc.]



No es difícil que uno de estos contenidos caiga en sus manos, ya sea porque sienten curiosidad y lo buscan, porque alguien se lo ha enviado o sin querer se lo encuentran mientras navegan o ven otros contenidos.

Si esto ocurre, y un contenido no les gusta, no les parece apropiado o les genera incomodidad, deben sentirse seguros para ser capaces de comunicárselo a un adulto. La pauta a seguir debe quedar clara: dejar de ver el contenido y mostrárselo a un adulto.

[Es importante que el adulto pueda ver qué contenido ha visualizado el menor, para poder facilitarle una explicación, conocer cómo ha llegado a sus manos o incluso conocer su procedencia para denunciar el contenido si este no debería estar en Internet o al alcance de un menor.

Enlace de interés: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/contenido-inapropiado>]

3.1.3. Diapositiva 7. PIDE AYUDA.

[Aunque parezca sencillo, ante una situación compleja como esta un menor puede no saber cómo actuar o sentirse bloqueado para pedir ayuda.



Estos momentos pueden acompañarse de cuadros de ansiedad, estrés, miedos, deficientes habilidades sociales, etc. Incluso es posible que se sientan culpables si han buscado esos contenidos por curiosidad o los han reproducido siendo conscientes de que no se les permitía hacerlo. Por ello, es útil recordarles que siempre pueden pedir ayuda si siguen estos pasos.]

Ante un contenido de Internet que no les gusta, no deben dejarlo pasar. Deben contárselo cuanto antes a un adulto de confianza, como sus padres.

Es algo que nos puede pasar a todos, no hay que tener vergüenza o miedo de hablar de ello. Los adultos no se van a enfadar porque les cuenten algo así, todo lo contrario, les ayudarán y les explicarán aquello que no han entendido o les ha disgustado.

3.1.4. Diapositiva 8. SIEMPRE EN COMPAÑÍA DE UN ADULTO.

En estas edades siempre deben contar con el apoyo de un adulto que les acompañe y guíe a lo largo de este proceso de aprendizaje. Deben asimilar que es normal y saludable contar con este acompañamiento para aprender poco a poco a utilizar bien Internet, reconocer los riesgos y problemas a los que se pueden enfrentar, e ir ganando confianza y responsabilidad. Además, es importante que Internet forme parte del tiempo que pasan en familia, de manera que entiendan que es divertido ver vídeos o jugar en línea con sus padres y hermanos.



Es divertido pasar tiempo en familia disfrutando de Internet: ¡y así aprenderás a usarlo con seguridad!

[Enlace de interés: <https://www.is4k.es/mediacion-parental>]

3.1.5. Diapositiva 9. BUSCA CONTENIDOS POSITIVOS.

[El cierre de este apartado está enfocado a la búsqueda de contenidos positivos y el fomento de la capacidad de crítica de los menores desde sus primeros contactos con Internet. Los menores deben aprender a valorar contenidos de calidad, que les aporten conocimientos y entretenimiento siendo seguros es fundamental para protegerles frente a los contenidos inapropiados.]



Con la ayuda de un adulto, encuentra contenidos positivos para ti:

- Adaptados a tu edad
- Divertidos
- Educativos
- Variados
- Sin publicidad

Como ya hemos comentado, en Internet existen multitud de contenidos, y muchos sí son positivos para ellos. Con la ayuda y compañía de un adulto pueden aprender a buscar contenidos adecuados, que sean divertidos y con los que puedan aprender cosas nuevas, siempre que sean seguros y apropiados para su edad. Lo ideal es que busquen páginas, aplicaciones o videojuegos que no tengan publicidad, y que sean de temáticas variadas, que les aportarán diferentes conocimientos y perspectivas.

3.1.6. Diapositiva 10. PÁGINAS DIVERTIDAS PARA NIÑOS/AS.

Existen buscadores diseñados especialmente para ellos, donde pueden encontrar vídeos y juegos, o información sobre diferentes temas que les interesen. Es una buena forma de evitar encontrarse con contenidos que no son buenos para su edad.



(Se muestran imágenes de los buscadores infantiles Bunis, en español, y KidRex, en inglés, así como la aplicación de YouTube Kids.)

3.2. PRIVACIDAD Y RELACIONES EN LÍNEA

3.2.1. Diapositiva 11. ¿CON QUIÉN JUEGAS EN LÍNEA?

[Dado que en este rango de edades no es habitual que tengan aún redes sociales, trataremos el tema de las relaciones en línea centrándonos en los videojuegos, ya que también ofrecen la posibilidad de comunicarse con otros usuarios, enviar mensajes, solicitudes de amistad o la creación de comunidades.]



Tanteamos al grupo acerca de sus intereses en juegos en línea: ¿cuáles son sus juegos favoritos?, ¿se conectan a Internet?, ¿permiten hablar con otros jugadores?, ¿les gusta esta función de los juegos actuales?

[Dejaremos que sean ellos mismos los que ofrezcan la información, que utilizaremos como base para adaptarnos a su actividad en la Red.]

3.2.2. Diapositiva 12. CON QUIÉN PUEDES CONTACTAR.

[Uno de los mayores riesgos que pueden afectar a un menor en la Red es el contacto con desconocidos, dado que muchos delincuentes aprovechan las plataformas y espacios de juego en línea, entre otros, para acercarse a los menores. En estos casos, es sencillo hacerse pasar por un menor, utilizando imágenes de personas de su edad y simulando intereses comunes que pueden llevar a engaño. No es necesario explicarles en detalle este proceso, dependiendo de su capacidad de comprensión será suficiente con transmitirles la importancia de no contactar con desconocidos y de hacerlo, estar siempre acompañados por un adulto de confianza, como sus padres].



Muchos juegos ofrecen la posibilidad de enviar mensajes o 'hacerse amigos' de otros jugadores. Pero si en la vida real no juegan con cualquier desconocido, porque es peligroso, en Internet tampoco deben hacerlo. Siempre deben estar acompañados de un adulto antes de enviar mensajes a desconocidos, teniendo en cuenta que hay cosas que

nunca debes compartir en Internet. Así, si alguien les dice algo que no les gusta, o algo que no es bueno para ellos, sus padres les ayudarán y les enseñarán cómo deben actuar.

Enlace de interés: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/grooming>,
<https://www.is4k.es/necesitas-saber/comunidades-peligrosas>]

3.2.3. Diapositiva 13. SI NO LE CONOCES, ES UN DESCONOCIDO.

Si alguien intenta contactar con ellos, deben cumplirse tres normas para que puedan aceptar a ese nuevo ‘amigo’ para jugar en línea: sus padres deben conocer a esa persona y dar su visto bueno a esa ‘amistad’, siempre que sea alguien que les cae bien y hace que el juego sea divertido.



Si no conocemos a alguien de verdad, sigue siendo un desconocido. Conocer de verdad a alguien es conocerle en persona, porque en Internet las personas pueden hacerse pasar por quien no son.

[Remarcaremos la importancia de que el primer punto es el más importante: es imprescindible que sus padres sean conscientes de quiénes son sus amigos en Internet. Esto es así dado que puede darse el caso de que una persona cercana a la familia intente contactar con el menor, y que este acepte la solicitud confiando en que sí es alguien ‘conocido’.]

3.2.4. Diapositiva 14. QUÉ PUEDES CONTAR, Y QUÉ NO.

[Los menores deben interiorizar que Internet no es el lugar donde compartir información privada, porque puede caer en manos de desconocidos o personas con malas intenciones.]



Da igual con quién hablamos en Internet, hay algunos datos que nunca debemos revelar, como su nombre real, su teléfono o su dirección, o en qué colegio estudian. Tampoco deben concretar los horarios de sus clases o sus actividades extraescolares, o compartir los datos de otras personas.

Es mejor usar un nick o alias en la Red, que servirá para identificarnos sin necesidad de que todos sepan cómo se llaman en realidad.

[Enlace de interés: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/privacidad>]

3.3. USO EXCESIVO

3.3.1. Diapositiva 15. ¿DEMASIADO TIEMPO CONECTADOS?

[Los menores no siempre son conscientes de la cantidad de tiempo que invierten entre pantallas. Móviles, tabletas, ordenadores, consolas y televisiones pueden absorber demasiado tiempo de su rutina, llegando incluso a ser excesivo y provocar cambios de humor, pérdida de aficiones, problemas de salud, etc.]



Animaremos al grupo a reflexionar sobre esta cuestión, dejando que sean ellos los que compartan la frecuencia con la que se conectan:

¿Cuánto tiempo pasáis en Internet?, ¿os parece mucho o poco?, ¿habéis contado con el tiempo que dedicáis a ver vídeos o jugar a videojuegos cada día?

[Enlace de interés: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/uso-excesivo-de-las-tic>]

3.3.2. Diapositiva 16. HAY TIEMPO PARA TODO.

Internet puede ofrecernos muchas cosas, pero la clave para utilizarlo bien es repartir el tiempo y hacer un uso equilibrado.



Nunca deben perderse otras actividades por conectarse, porque si se organizan pueden tener tiempo para todo. Estudiar, hacer deporte y descansar siempre debe estar por delante de un videojuego o un vídeo. Y lo más importante: las personas primero. Pasar tiempo en familia, y apagar el móvil o la tableta cuando les hablan es

una norma de educación, pero también es cuestión de sentido común. Nada de lo que puedan encontrar en Internet es más importante que la gente que les rodea.

3.3.3. Diapositiva 17. ACORDAMOS UNAS NORMAS.

[Fomentaremos buenos hábitos familiares, como la negociación de normas para el uso de dispositivos, móviles, tabletas o videoconsolas. Es una buena manera de animar a los menores a comprometerse y respetar ese equilibrio.]



¿En casa sus padres ponen unas normas para usar su móvil, la consola o la tableta? Dejamos que ellos mismos compartan algunas de esas normas, que a menudo coincidirán, haciéndoles ver que lo que sus padres les piden es razonable y habitual

entre sus compañeros también.

En Internet Segura for Kids hemos creado unos pactos que se pueden imprimir y llenar entre toda la familia para dejar por escrito esas normas, que podáis participar y decidir entre todos qué es lo adecuado.

[Enlace de interés: <https://www.is4k.es/de-utilidad/recursos/pactos-familiares-para-el-buen-uso-de-dispositivos>]

3.4. CONFIGURACIONES SEGURAS

3.4.1. Diapositiva 18. CONTRASEÑAS SEGURAS.

[A pesar de utilizar habitualmente móviles, tabletas y ordenadores, no siempre conocen pautas básicas de seguridad para hacer un buen uso de los mismos. A modo de introducción en la ciberseguridad técnica, explicaremos cómo hacer una correcta gestión de acceso.]



¿Alguna vez han creado una contraseña para un juego o una aplicación? Cada vez es más habitual tener que crear un usuario para poder utilizar servicios de Internet, y aunque parezca tedioso, es importante hacerlo bien. Una buena contraseña debe contener letras minúsculas y mayúsculas, números y si es posible algún símbolo especial, como por ejemplo guiones o arrobas. De esta forma, será más complicado que otras personas puedan averiguarla.

Pero, ante todo, la clave es no compartir la clave, una contraseña debe ser secreta. Solo sus padres deben conocerla para poder acceder en caso necesario.

[La imagen corresponde al juego de Google 'Tower of treasure' (https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/tower-of-treasure). Se puede utilizar este juego como actividad práctica, si disponen de dispositivos, para trabajar la creación de contraseñas.]

[Enlace de interés: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/uso-configuration-segura>]

3.4.2. Diapositiva 19. DESCARGAS CON SENTIDO COMÚN.

[Los menores utilizan habitualmente aplicaciones y suelen realizar numerosas descargas, a menudo sin contar con unas medidas mínimas de seguridad. Detallaremos los aspectos en los que deben fijarse al realizar descargas en los mercados de aplicaciones, que siempre deben ser los oficiales.]



¿Cuántas aplicaciones tienen para jugar o ver videos?, ¿todas ellas son seguras? Hay muchas aplicaciones disponibles en Internet, pero algunas

de ellas no son fiables o son engañosas. ¿Alguna vez han descargado por error una app que parecía divertida y resultó ser algo completamente diferente? Esto se puede evitar fijándose en la información que está disponible antes de descargarla, contando siempre con la ayuda y la autorización de un adulto. De este modo, nos fijaremos en el número de descargas, quién es el creador de la aplicación, qué permisos necesita, qué opinan otros usuarios, etc. El sentido común es nuestra mejor herramienta de seguridad.

3.4.3. Diapositiva 20. SI NO ESTÁS SEGURO.

A pesar de utilizar el sentido común, e intentar utilizar Internet con responsabilidad, a veces pueden encontrarse ante situaciones que son demasiado complejas o que desconocen. En estos casos, deben pedir ayuda a un adulto.



Por ejemplo, siempre deben contar con la autorización de un adulto para realizar compras de verdad en un juego o en una página web. También deberán pedir ayuda cuando aparezca un mensaje de error en la pantalla, o si les envían un mensaje sospechoso o que no entiendan, como aquellos que ofrezcan premios o descuentos.

[Enlace de interés: <https://www.osi.es>]

4. REACCIÓN FRENTA A PROBLEMAS

4.1. CÓMO PEDIR AYUDA

4.1.1. Diapositiva 21. ¡CONFÍA EN TI MISMO/A!

[Es importante que los menores sientan que son capaces de protegerse a sí mismos, ya que poco a poco deberán aprender a utilizar Internet de forma autónoma. Ahora, con el acompañamiento de un adulto, es el momento de que desarrollen habilidades sociales adecuadas para convivir en sociedad, también en los medios virtuales.]

¡CONFÍA EN TI MISMO/A!

Recuerda, en Internet:
▶Ponte en el lugar de la otra persona
▶Debes ser educado y amable
▶Aprende a protegerte de los riesgos



Al igual que debemos aprender normas de convivencia para saber ser educados cuando estemos con otras personas, en Internet las normas son las mismas. Aunque no la tengamos delante, sabemos que detrás de la pantalla hay una persona que debemos respetar. Además, saber comunicarse bien a través de Internet es fundamental para ser cuidadoso y defenderse de los riesgos.

Por eso, deben tratar de ser amables en Internet, sin ofender a los demás. Son capaces de ser educados también en Internet, y lo pueden demostrar cada día que se conecten.

4.1.2. Diapositiva 22. EN INTERNET DEBES SER EDUCADO Y AMABLE.

[Se incluye un vídeo que se puede visualizar con conexión a Internet. El vídeo de 'El Puente' puede ser de utilidad para transmitir a los participantes la necesidad de ser educados y tratar a los demás usuarios con amabilidad para crear un Internet mejor.]

Dependiendo la edad de los participantes o el tiempo disponible se pueden visualizar otros vídeos incluidos en el anexo de este guion. De igual forma, es posible saltar esta diapositiva si no resulta conveniente su reproducción.]

¿Qué ocurre cuando el oso y el reno se encuentran en el puente? ¿Y cuando se cruzan el mapache y el conejo? ¿Qué forma de actuar os parece más útil para los personajes? En Internet, si todos actuamos de forma correcta y responsable, también conseguimos un ambiente más positivo y amable para todos.

(Enlace al vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=X_AfRk9F9w)

4.1.3. Diapositiva 23. EN INTERNET DEBES SER EDUCADO Y AMABLE.

[Se incluye un vídeo que se puede visualizar con conexión a Internet. Este vídeo sobre acoso escolar se puede utilizar para concienciar a los participantes sobre la importancia de rechazar este tipo de conductas y ayudar a las personas que lo sufren.
Dependiendo la edad de los participantes o el tiempo disponible se pueden visualizar otros vídeos incluidos en el anexo de este guion. De igual forma, es posible saltar esta diapositiva si no resulta conveniente su reproducción.]

¿Sabemos lo que es el acoso escolar? Se produce cuando una o varias personas tratan mal a otra en el colegio de forma habitual. En Internet, puede ocurrir lo mismo, a través de mensajes o imágenes que resultan humillantes para esa persona. En el vídeo vemos que, entre todos, podemos ayudar a quienes sufren acoso. Así estaremos ayudando a frenar el ciberacoso y crearemos una Internet mejor.

(Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=63v5siMWGrs>)

4.1.4. Diapositiva 24. SI TIENES DUDAS.

[A modo de repaso de la pauta más importante, que es saber pedir ayuda cuando lo necesiten, repetiremos lo mencionado anteriormente acerca de la importancia de contar con un adulto cuando tengan un problema en Internet.]

Ante una duda en Internet o un problema, no deben callarse o sentirse mal, siempre tendrán a su familia cerca para prestarles ayuda. Todos podemos cometer errores o caer en un engaño, así que no hay motivo para sentir vergüenza o miedo de hablar de ello. Sus padres confían en ellos y están ahí para ayudarles cuando lo necesiten.

4.1.5. Diapositiva 25. EN INCIBE OS AYUDAMOS.



Mostramos la información de INCIBE prestando especial atención a la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE a través de la cual cualquier menor o adulto puede contactar de manera gratuita y confidencial cuando tengan una duda o un problema en Internet, llamando al número de teléfono 017 o enviando un mensaje a través de la página web

<https://www.incibe.es/linea-de-ayuda-en-ciberseguridad>.

Animamos a los participantes a visitar las diferentes webs de INCIBE en función del público (Ciudadanos, Menores o Empresas) y a seguirnos en redes sociales.

Además, explicamos que en la web pueden encontrar mucha información y actividades para trabajar cualquier tema de ciberseguridad, juegos y recursos pedagógicos.



(Se proponen como ejemplos:

Una dinámica creativa en la sesión “¿Y tú qué ves en Internet?” y un juego de cartas en la sesión “Juegas en línea”, dentro de la Unidad Didáctica 6 “Comenzamos con ciberseguridad”, para menores de 5 a 8 años <https://www.is4k.es/unidades-didacticas-20>

El juego interactivo Cyberscouts <https://www.is4k.es/de-utilidad/cyberscouts>).

Enlaces de interés:

Ciudadanos:

<https://www.osi.es/es/campanas>

<https://www.osi.es/es/hackers>

<https://www.osi.es/es/juegos-mesa>

<https://www.osi.es/es/cuanto-sabes>

Menores:

<https://www.is4k.es/materiales-didacticos>

<https://www.is4k.es/de-utilidad/cyberscouts>

<https://www.is4k.es/campanas>

<https://www.is4k.es/de-utilidad/test>

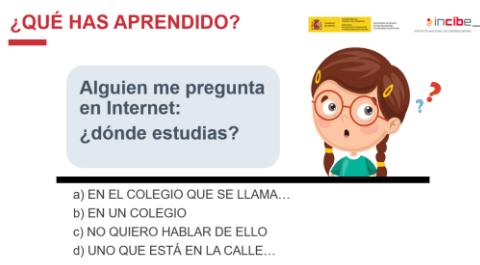
5. CIERRE

5.1. REPASO Y CONCLUSIÓN

[A continuación se incluyen dos preguntas para responder entre todos, que servirán de repaso y cierre de la sesión. Solo hay una única respuesta correcta, pero la clave de este ejercicio está en explicar por qué unas respuestas son válidas y otras no, animando a los menores a que sean ellos los que razonen estas cuestiones.]

5.1.1. Diapositiva 27. ALGUIEN ME PREGUNTA EN INTERNET: ¿DÓNDE ESTUDIAS?

La respuesta 'a) En un colegio que se llama...' no es correcta, ya que no pueden dar este tipo de datos a través de Internet, aunque parezca una persona con la que ya tienen confianza, sigue siendo un desconocido.



La respuesta 'b) En un colegio' no es correcta, ya que, aunque no se concreta el nombre del colegio, no es deseable ya que desvela que somos menores y de corta edad (menos experimentados y más vulnerables).

La respuesta 'c) No quiero hablar de ello' es la opción correcta, ya que refuerza la idea de que no van a hablar de ese tipo de cosas por Internet con nadie.

La respuesta 'd) Uno que está en la calle...' no es correcta, ya que no pueden dar este tipo de datos a través de Internet, aunque parezca que no dan la información completa, con el resto de datos pueden llegar a averiguarlo (por ejemplo una foto en la que se vea el uniforme o la puerta del colegio).

5.1.2. Diapositiva 28. ESTE VÍDEO NO ME GUSTA... ¿QUÉ HAGO?

La respuesta 'a) Apago la tableta' no es correcta porque no es suficiente, deben contárselo a un adulto de confianza.



La respuesta 'b) Se lo cuento a mis amigos/as' no es correcta, ya que animaría a sus amigos a verlo también, y puede que a ellos tampoco les gustase.

La respuesta 'c) Hablo con mis padres' es la opción correcta, ellos sabrán explicarles lo que no entiendan y les ayudarán para evitar que vuelvan a ver vídeos como ese.

La respuesta 'd) Lo veo hasta igualmente' no es correcta, porque un contenido que no es apropiado para ellos puede hacerles sentir mal o confundirles.

6. ANEXO

6.1. RECURSOS PARA AMPLIAR

A continuación, se nombran algunos enlaces de interés con vídeos cortos que se pueden reproducir en el aula a lo largo de la sesión:

- [El puente](#) [2:45]
[Ver diapositiva 22]
- [Ciberacoso](#) [1:01]
[Ver diapositiva 23]

Otros:

- [Diversidad](#) [2:45]
[Vídeo que nos cuenta la historia de un grupo de amigos/as, todos “redonditos”, menos uno “cuadradito”, quien no puede entrar en “la casa grande” ya que la puerta es redonda. Finalmente se dan cuenta del problema y adaptan la puerta para que todos/as puedan entrar.
Al principio, ¿se lo están pasando bien juntos?, ¿dónde está el problema en “cuadradito” o en la puerta?, ¿alguna vez habéis tenido un problema con otro niño/a, le habíais echado la culpa y luego no era así?]
- [Amabilidad](#) [2:13]
[Vídeo en el que una serie de personajes “grises” se van alegrando y coloreando a medida que reciben y realizan actos de amabilidad y generosidad en una especie de cadena de favores.
Los personajes “grises”, ¿cómo se sienten justo antes de que tengan con ellos un acto de amabilidad?, ¿y después?, ¿cómo se sienten mejor, solos o con más gente alegre y “coloreada”?]