

# Ciberconvivencia emocional

Trinidad del Milagro García Pérez

garcia\_triper@gva.es

**IES Canónigo Manchón**

## Resumen

*El uso de dispositivos móviles e Internet, se está usando cada vez más y con los acontecimientos vividos en este último año, ha acelerado su uso a alumnado de más temprana edad. La finalidad de este proyecto no era otro que el de concienciar al alumnado sobre los peligros que conllevan su uso, sobre todo, en lo que respecta a la privacidad y a la ciberconvivencia, pues en la mayoría de ocasiones, los conflictos vienen provocados por el mal uso de las palabras en redes sociales y sus interpretaciones, así como las publicaciones personales con la consecuente pérdida de privacidad.*

*Así que el objetivo era concienciar al alumnado del primer ciclo de la ESO de todos los peligros, pues el desconocimiento de ellos, les puede llevar por mal camino.*

*Así que la metodología empleada fue llegar a ellos mediante alumnado de edad superior a ellos, pero no tanto para que su lenguaje fuese similar y entendible. También, para los más intrépidos, se les preparó un reto basado en juegos sobre preguntas de seguridad. En este caso, el reto no iba dirigido al primer ciclo de la ESO, sino a toda la ESO, BAT y ciclos, pues los juegos se publicaron en el periódico del centro.*

*Palabras clave:*

*Cooperación, colaboración, convivencia, ciberconvivencia, pividad, ciberseguridad.*

NOTA: Todas las actuaciones reflejadas en esta memoria se pueden visualizar resumidas en el vídeo que preparamos para un congreso organizado por el CEFIRE y que tenemos disponible en el siguiente enlace:

[Vídeo resumen de nuestras actuaciones](#)

## 1. Hermano mayor

*El alumnado de primero de bachillerato que cursa TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), preparó un par de presentaciones, en grupos, para trabajar la cooperación y colaboración, sobre la convivencia en el centro y la seguridad en Internet. Una vez trabajadas en clase, expusieron por parejas, estas presentaciones en todas las clases de primero y segundo de la ESO. Las presentaciones incluían vídeos de is4k y pantallas amigas, pero también incluyeron mimicortos hechos por ellos mismos con Powtoon.*

*La idea era que el mensaje les llegara de gente más cercana a ellos, con menor diferencia de edad, que no supusiera una autoridad para ell@s, como un profesor/a, un/a guardia civil, padre, madre o tutor/a legal. El mensaje les llegaría de alumnado con edad similar, con vocabulario similar, inquietudes similares, como si fuesen herman@s mayores.*

*La verdad es que tuvo buen resultado y escucharon con atención a sus compañer@s en la mayoría de los grupos. Como podemos comprobar en las imágenes 1 y 2, el alumnado por parejas expuso sus presentaciones (aunque mi alumnado me dio su consentimiento para publicar imágenes, les he emborronado las caras). Al final de la presentación, se les informaba sobre La*

carrera de la seguridad, que consistía en una serie de juegos que el alumnado de segundo de bachillerato había preparado con Genially (hablaré de ello en el punto 2).



Imagen 1. Alumnado 1º de BAT en un grupo de 1º de la ESO



Imagen 2. Alumnado de 1º de BAT en otro grupo de 1º de la ESO

La seguridad en Internet, incluyendo la protección de datos, y la ciberconvivencia son dos temas muy preocupantes y a la vez inquietantes entre los adolescentes. Para ellos, es muy importante lo que se comente o se diga de ellos en las redes sociales o grupos de whatsapp y es tan fácil decir, comentar, insultar... cuando la víctima no está delante, que ni lo piensan. Esto trae muchos problemas y creo que es importante hacerles ver el daño que causan y que no debe usarse tan libremente. Lo mismo ocurre con la privacidad, pues desconocen que cualquier información que suben a Internet, deja de ser privada, aunque ellos piensen que sólo los más amig@s la podrán ver.

Queda mucho trabajo y mucho recorrido por hacer, pues Internet ha venido para quedarse y su uso cada vez es más exponencial en cualquier ámbito de la vida. Nuestro alumnado debe estar preparado y conocer tanto los beneficios que nos aporta como los peligros asociados. Una vez conocidos, ya dependerá del alumnado, si quiere continuar por ese camino o elegir otro. Pero si no conoce los peligros que existen de tomar un camino u otro, ¿qué probabilidad hay de elegir el camino equivocado?

## 2. La carrera de la seguridad

El alumnado de 2º de bachillerato, pensando que la mayoría de adolescentes están enganchados a los juegos, prepararon un reto sobre la Seguridad en Internet.

Este reto consistía en superar 3 juegos con preguntas sobre la seguridad en Internet, sobre la privacidad y sobre el cifraje, que se publicaron en el periódico digital del centro, "El Clip"<sup>1</sup>. Al final de cada juego conseguirían una palabra y con las 3 palabras obtenidas, tenían que introducirlas en el orden correcto para abrir una caja (la caja de Pandora). Dentro de la caja encontrarían el premio.

Este reto, del que eran informados por el alumnado de 1º de bachillerato al finalizar sus charlas, empezaría la semana de 9 de febrero para celebrar el día de Internet segura.

Cada juego fue creado por un grupo de alumn@s de 2º de bachillerato usando herramientas online de forma colaborativa.

En las siguientes imágenes podemos observar :

- Imagen 3: la noticia en el periódico en su lanzamiento el día de Internet Segura.
- Imagen 4: la noticia después, cuando ya estuvieron los 3 juegos publicados y se convirtió en reto.
- Imagen 5: el inicio de la página donde se encuentran publicados los tres juegos.
- Imagen 6: el tercer y último juego que se publicó. Con la obtención de esta última palabra que nos proporcionaba el juego, se conseguía formar la clave para abrir la caja. Quizá sea de un estilo muy distinto a los anteriores publicados, pues la palabra no se proporciona directamente. La tienen que obtener de una forma distinta, como si estuviese encriptada.
- Imagen 7: el segundo juego que se publicó con preguntas sobre la privacidad y la seguridad en Internet. Una vez contestadas correctamente todas las preguntas, proporcionaba la palabra segunda para formar la clave necesaria para abrir la caja. Este juego se adaptaba mejor a un móvil que a un ordenador, pero bueno, igualmente se podía jugar.
- Imagen 8: el primer y más sencillo de los tres juegos, pues pensamos que debíamos empezar por una estructura y con una preguntas de menor complejidad y después ir subiendo poco a poco. Al finalizar el juego, se obtenía la primera palabra para formar la clave que abriría la caja de Pandora.

Tanto los 3 juegos, como la caja de Pandora están realizados con Genially de forma colaborativa.

Hasta la fecha, nadie ha conseguido abrir la caja, pero me consta que alumnado ha estado apunto. Esperemos que la abran pronto para cambiar los juegos y volver a cerrarla.

Dejo enlace del periódico, donde aparece la noticia del concurso (la noticia está en los dos idiomas oficiales, valenciano y castellano, pero los juegos sólo en castellano). Web:

<https://portal.edu.gva.es/iescanonigomanchon/es/el-clip/>



**CONCURSO**

**DÍA DE INTERNET SEGURA**  
9 de Febrero de 2021


**La caja de Pandora**

¿Serás tú el primero en abrirla? Dentro estará tu premio!!!

Aquí tenéis la caja

¡La caja de Pandora ya está disponible! ¿Tienes las 3 palabras claves para poder abrirla? Si no las tienes, aún las puedes conseguir.

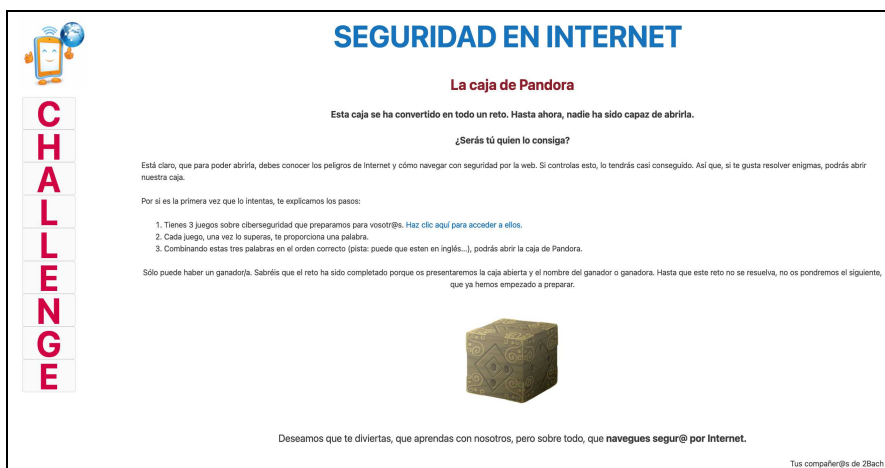
Si clicas el título de arriba, te llevará a los 3 juegos, cada uno de los cuales te proporcionará una pista. Recuerda no difundir las palabras secretas que te proporcionamos al final de cada juego. Sólo puede haber un ganador/a.



Deseamos que te diviertas, que aprendas con nosotros, pero sobre todo, que **navegues segur@ por Internet**.

Tus compañer@s de 2Bat

Imagen3. Concurso publicado en el periódico digital



**CHALLENGE**

**SEGURIDAD EN INTERNET**

**La caja de Pandora**

Esta caja se ha convertido en todo un reto. Hasta ahora, nadie ha sido capaz de abrirla.


¿Serás tú quien lo consiga?

Está claro, que para poder abrirla, debes conocer los peligros de Internet y cómo navegar con seguridad por la web. Si controlas esto, lo tendrás casi conseguido. Así que, si te gusta resolver enigmas, podrás abrir nuestra caja.

Por si es la primera vez que lo intentas, te explicamos los pasos:

1. Tienes 3 juegos sobre ciberseguridad que preparamos para vosotros. Haz clic aquí para acceder a ellos.
2. Cada juego, una vez lo superas, te proporciona una palabra.
3. Combinando estas tres palabras en el orden correcto (¡gusta: puede que estén en inglés...!), podrás abrir la caja de Pandora.

Sólo puede haber un ganador/a. Sabrás que el reto ha sido completado porque os presentaremos la caja abierta y el nombre del ganador o ganadora. Hasta que este reto no se resuelva, no os pondremos el siguiente, que ya hemos empezado a preparar.



Deseamos que te diviertas, que aprendas con nosotros, pero sobre todo, que **navegues segur@ por Internet**.

Tus compañer@s de 2Bach

Imagen4. Reto publicado en el periódico digital poco tiempo después

Al clicar sobre la caja, redirecciona a una página que contiene el juego, hecho en la plataforma Genially por el alumnado de 2º de bachillerato. Este juego sólo se usa para introducir la clave, que como ya he comentado, se obtiene con la resolución de los 3 juegos de seguridad.

Pero clicando sobre el título de la noticia, o sobre el enlace indicado, redirecciona a la página que contine los 3 juegos. Llamamos a la página, "La carrera de la seguridad", pues en realidad era nuestra principal idea. Primero se publicaba un juego, después a las dos semanas otro juego y así sucesivamente hasta tener los tres juegos publicados.

De esta manera, el primero en abrirla sería el que consiguiese el juego.

## LA CARRERA DE LA SEGURIDAD

### LA CAJA DE PANDORA

¡Tercer juego, tercera pista!

Este tercer juego lo han realizado Eric y Jairo, para que seáis buenos hackers, que no es lo mismo que crackers. Los **hackers** son buena gente con conocimientos avanzados de informática y de seguridad en la red, mientras que los **crackers** tienen el propósito de hacer daño, por eso se les conoce como piratas informáticos.

Al final del juego, obtendrás una palabra secreta que deberás custodiar y no informar a nadie de ella. Si la quieren saber, que pasen todo lo el juego, así aprenderán a ser buenos hackers y otras cosas importantes y necesarias para una navegación segura.

Esta palabra secreta, junto a la obtenida en los dos juegos anteriores, serán las claves para poder abrir la caja de Pandora. Recuerda que el segundo juego es mejor completarlo desde el móvil, pero desde el ordenador también se puede.

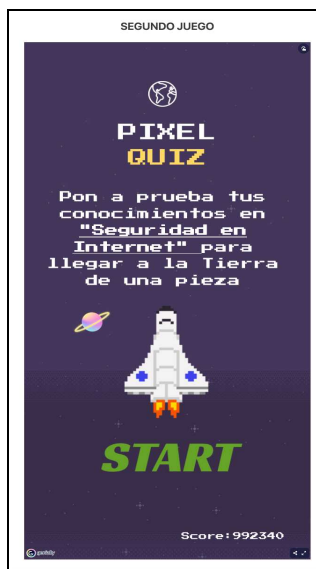
¿Serás tú el primero o la primera que la consiga abrir?

¡Suerte!

*Imagen5. Inicio de la página con los 3 juegos*



*Imagen6. Publicación del tercer juego en el periódico digital*



*Imagen7. Segundo juego publicado en el periódico digital*



Imagen8. Primer juego publicado en el periódico digital

Los objetivos de esta experiencia eran varios. Por un lado el trabajo colaborativo entre alumnado de 2º de bachillerato participando en la creación del juego online. La aportación de ideas, criterios, formas de trabajar online... supone trabajar la ciberconvivencia. Por otro lado, insistir, en el resto de alumnado, sobre la importancia de la Seguridad en Internet, así como del respeto a la privacidad.

### 3. Otras actuaciones

Incluimos en este tercer punto, acciones que hemos hecho años anteriores para concienciar a los y las adolescentes en el uso seguro y responsable de Internet.

#### **CURSO 2018-2019**

- El Instituto Nacional de Ciberseguridad (Incibe), presentó el concurso "[Cyberchallenge Internet Segura. Conviviendo con respeto en Internet](#)". El plazo era hasta el 5 de febrero de 2019.

Consistía en pensar un consejo sobre ciberseguridad y el uso seguro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y representarlo en un vídeo con formato de videoclip a modo de 'challenge', con música, un baile y que apareciese representada la tecnología.

Grabamos un corto con un grupo de alumno@s de 2º de la ESO y lo presentamos. En él se mostraban algunos consejos a la hora de navegar por Internet.

El vídeo lo tengo yo, por si se necesita.

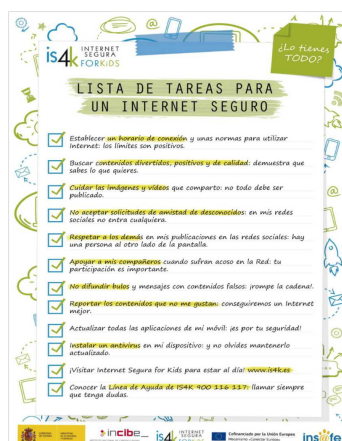
- Celebramos el día de Internet segura con vídeos y juegos, como el **Juego de Cyberscouts**

#### **CURSO 2019-2020**

- **Jornada sobre Seguridad en Internet.** Solicitamos a INCIBE desde is4k las "Jornadas para el uso seguro y responsable de la Red" en su tercera edición y nos lo concedieron. Así que tuvimos una jornada formativa tanto alumnado como profesorado sobre seguridad

con la ponencia de Yolanda Corral (#yocomu) que estuvo genial y aprendimos mucho con ella.

- Participamos en **Cyberolimpics 2019**, nuestra primera vez, aunque ya era la sexta edición. Los alumnos de 4º de la ESO participaron en este campeonato de **CyberOlympics** donde, por equipos, se ponen a prueba las habilidades técnicas en distintos campos de la seguridad en Internet y las nuevas tecnologías a través de una serie de retos de habilidad en modo war game. El campeonato se desarrolló en dos fases; una primera online donde se clasificaron los 10 mejores centros para batirse en la gran final de forma presencial que se celebraría **el 29 de noviembre en el Palacio de Congresos de Valencia**. Pero nuestro alumnado no quedó entre los 10 primeros. Nuestro equipó se llamó **CMCyber** y quedó en el puesto 88 de 214 centros inscritos.
- Colgamos **pancarta del día de Internet segura**.
- Celebramos el día de Internet segura con vídeos y juegos, como el **Juego de Cyberscouts**.
- Plastificamos las reglas básicas para navegar seguros que tiene is4k en su web y las colgamos en las aulas de informática. Adjunto foto.



## **CURSO 2020-2021**

A parte de las dos actuaciones nuevas que hemos contado al principio de la memoria, hemos seguido con las actuaciones que ya veníamos realizando años anteriores y otras nuevas.

- **INCIBE. Evento ONLINE**, pero al final no lo hicimos por no coincidir horas y tendríamos que haberlo organizado pidiendo permiso al resto de profes. El próximo curso, se organizará mejor.
- Pusimos en las aulas de informática, otro cartel se is4k sobre el uso seguro de los dispositivos móviles, para concienciar a nuestro alumnado.



- Pero, aunque no tuvimos las charlas de INCIBE, celebramos el día:
  - Colgamos **pancarta del día de Internet segura**.
  - **Juego de Cyberscouts y vídeos de seguridad**.

## Referencias

- [1] Periódico digital del IES Canónigo Manchón, “El Clip”. Temporalmente, situado en una sección de la web del centro <https://portal.edu.gva.es/iescanonigomanchon/es/el-clip/>