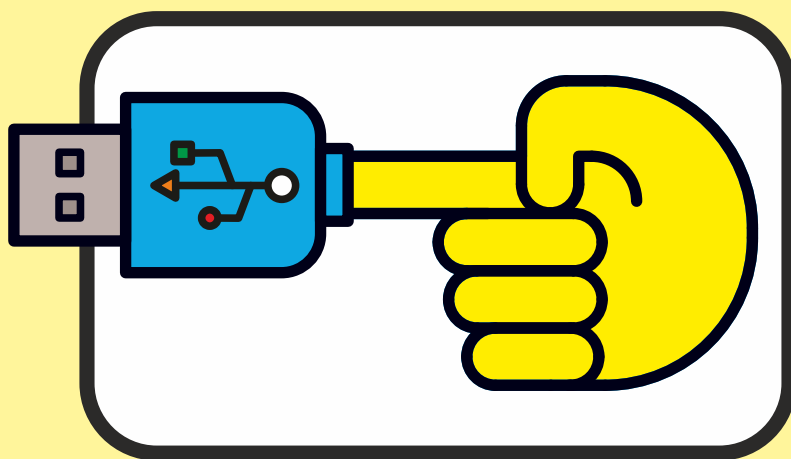




[des]conectad@s

Pantallas, pantallas, pantallas...
¿Cómo las utilizamos?



Guía de orientaciones para la
realización de actividades educativas
con niños y niñas de 10 a 12 años

Un programa de:



Financiado por:



Con la participación de:



Autores

Paola Bertomeu Panisello*

Jaume Llorca Montull*

Enric Marcos Peláez*

Gerard Vergés Granados*

*PDS · Promoción y Desarrollo Social, asociación

Agradecimientos

Al Servicio Provincial de Drogodependencias y Adicciones de la Diputación de Granada, al Servicio Provincial de Drogodependencias y Adicciones de la Diputación de Huelva, al Servicio de Promoción y Educación para la Salud de la Dirección General de Salud Pública y Adicciones de la Región de Murcia y al Plan de Prevención: Drogas y Adicciones de Navarra, por su colaboración técnica en la elaboración de los materiales del programa (DES)CONECTAD@S, así como a todos los técnicos y técnicas del ámbito de las adicciones de las Comunidades Autónomas de Andalucía, Cataluña, Murcia y Navarra que han aportado ideas y sugerencias para la elaboración de la presente guía y de la exposición a la que hace referencia.

© PDS · Promoción y Desarrollo Social, asociación

Provenza, 79, bajos 3ª - 08029 Barcelona

Tel.: 93 430 71 70

pds@pdsweb.org

www.pdsweb.org

Edición digital: Barcelona, 2022

Diseño gráfico y maquetación: E. Bosch

1 #pantallasrespuestas (des)conectad@s

Pantallas, pantallas, pantallas...
¿Cómo las utilizamos?

Un programa de: **PDS** **OPD** **DIPUTACION DE NÚCLEA** **Región de Murcia** **Gobierno de Navarra**

2 CONECTAD@S #pantallasrespuestas (des)conectad@s

Gracias al móvil puedo hablar con mis primos de Australia.
Me he aficionado a cocinar viendo tutoriales.
He encontrado una web con información para mi trabajo de Ciencias.
Me encanta jugar con mis amigos.

¿Qué usos positivos tienen las pantallas?

3 SOBRE-CONECTAD@S #sobreconectados (des)conectad@s

No me apetece salir.
Ahora hago los deberes.
Ya acabo.
5 minutos más.
Luego te saca.
Hoy no voy a entrenar.
Ya voy a cenar.
GUAU GUAU

¿Cuánto tiempo paso al día usando pantallas?

4 PASAR DE PANTALLA? #videojuegos (des)conectad@s

ENCUENTRA SEÑALES DE BUEN USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Jugar, sí, pero...
¿Cómo, cuánto, cuándo, dónde y con quién?

5 REDES... ¿SUPERFICIALES? #redes_sociales (des)conectad@s

POPULARIDAD AUTOESTIMA

¿Cómo me afecta lo que otr@s dicen sobre mí?

6 MIS DATOS SON IMPORTANTES #ciberseguridad (des)conectad@s

¿Me pasas tu contraseña para poder ver lo que cuelgan en la red nuestra @ amigos?

Ya sabes que mis padres no me dejan tener una cuenta hasta los 14.

Tu prometo que no se la voy a sacar a nadie, sabes que puedes confiar en mí.

Mi contraseña es "mery1234". Te la doy sólo si tú me das tu mejor amigo y confío en ti.

¿Cómo protejo mis datos en Internet?

7 ¿PODRÍAS SER TÚ? #ciberacoso (des)conectad@s

¿Qué haría yo en una situación como esta?

8 ¿TODO VALE? #contenidos_educativos (des)conectad@s

¿No quedamos en que no veríamos esta serie?

¡LA CENA...!

¿Vale la pena ver? Las reglas del juego dicen que quien gana la primera ronda le darán una botifada a quien pierde y esto se repetirá cada ronda hasta que solo queden dos jugadores. ¿Jugamos?

¿Me afecta lo que veo en las pantallas?

9 ¿QUÉ ME ESTAN VENDIENDO? #publicidad (des)conectad@s

¿Sabes cuál es mi secreto? Bebo PLAY-FUEL para no perder energía ni concentración en mis batallas virtuales.

¡Uala!!!

¡Eh! ¿Esto no es la chica que seguías?

Con esto, lo petamos.

Publicidad engañosa

La marca de bebidas energéticas PLAY-FUEL paga a ZerPlayer para que haga publicidad engañosa de sus productos, haciendo creer a la gente que, si los consumen, jugará más y mejor.

¿Cómo sé que una información es fiable?

10 RESPONSABILIDAD, AUTONOMÍA Y RESPETO #mas_saludables (des)conectad@s

12

¿Y tú? ¿Cómo decides usar las pantallas?

Índice

PRESENTACIÓN	5
FICHA TÉCNICA	7
ACTIVIDAD 1	
Visita guiada a la exposición (DES)CONECTAD@S	8
ANEXO 1	
Cuestionarios de la visita a la exposición	16
ACTIVIDAD 2	
Pantallas Asertivas	20
ANEXO 2	
Situaciones para <i>role-playing</i>	22
ACTIVIDAD 3	
Ponte en mi lugar	26
ACTIVIDAD 4	
Desafíos (o <i>challenges</i>) saludables	29
CUESTIONARIOS DE VALORACIÓN	
Cuestionario para profesionales	31
Cuestionario para niños y niñas	33

Presentación

(DES)CONECTAD@S es un programa de promoción de los buenos usos de las tecnologías de la relación, la información y la comunicación (TRIC) y de prevención de los problemas asociados a sus usos de riesgo.

Consta de una exposición (editada en forma de herramienta digital) formada por diez paneles que incorporan elementos interactivos, así como de la presente guía de actividades, dirigidas al trabajo con grupos de preadolescentes de 10 a 12 años aproximadamente, con el fin de reflexionar sobre distintos aspectos relacionados con el uso de las TRIC. Su planteamiento y sus contenidos se han elaborado con perspectiva de género atendiendo a los diferentes usos de las TRIC que hacen los y las adolescentes.

Esta guía puede utilizarse tanto en el ámbito de la educación formal (centros educativos) como de la educación no formal (centros juveniles, asociaciones, etc.). (DES)CONECTAD@S ha sido elaborado por la asociación PDS - Promoción y Desarrollo Social, contando con la colaboración técnica de los programas de prevención de adicciones de las Diputaciones provinciales de Granada y de Huelva y de los Gobiernos Autonómicos de Navarra y de la Región de Murcia, y con financiación de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

La presente guía propone cuatro actividades para trabajar con grupos de menores de 10 a 12 años distintas temáticas que se plantean en la exposición (DES)CONECTAD@S. La primera actividad plantea el contenido mínimo de trabajo (actividad básica) que debería realizarse cuando se utilice la exposición en un contexto educativo, ya sea formal o informal. No obstante, se recomienda complementar esa primera actividad con la aplicación de una o más de las otras actividades sugeridas en esta guía, en función de las necesidades del grupo con el que se trabaje. Estas actividades, que pueden considerarse complementarias a la actividad básica inicial, permiten profundizar el trabajo sobre diferentes áreas temáticas contempladas en la exposición: los usos problemáticos de las TRIC, el ciberacoso, los peligros derivados de las TRIC y los modelos de conducta que enseñan las redes sociales.

Tabla resumen de la propuesta de actividades:

Actividades	Ámbito temático	Tiempo estimado
1. Visita guiada a la exposición (DES)CONECTAD@S <i>#pantallasresponsables</i>	Fórum de reflexión y debate educativo sobre los distintos contenidos de la exposición	60 minutos
2. Pantallas asertivas <i>#sobreuso</i>	Entrenamiento en asertividad ante situaciones relacionadas con el uso problemático de las pantallas	60 minutos
3. Ponte en mi lugar <i>#ciberacoso</i>	Intervención con los diferentes roles implicados en el ciberacoso	60 minutos
4. Desafíos (o <i>challenges</i>) saludables <i>#contenidosadecuados</i>	Recopilación de modelos de conducta a seguir en las redes sociales o creación de retos saludables	45 minutos



FICHA TÉCNICA

Título: (DES)CONECTAD@S

Materiales

- Exposición en forma de herramienta digital formada por 10 paneles que incorporan elementos interactivos.
- Guía de orientaciones con propuestas de actividades educativas.

Objetivo general

- Facilitar a profesionales de la educación y de la prevención de las adicciones, la realización de actividades educativas con preadolescentes para promover usos saludables de las TRIC y prevenir los problemas asociados al mismo.

Población destinataria

- Chicos y chicas de 10 a 12 años.

Actividades educativas

- Actividad 1: Visita guiada a la exposición (DES)CONECTAD@S.
- Actividad 2: Pantallas asertivas.
- Actividad 3: Ponte en mi lugar.
- Actividad 4: Desafíos (o *challenges*) saludables.

Perfil de las personas aplicadoras de las actividades educativas

- Profesionales de la educación y de la prevención de conductas adictivas.

ACTIVIDAD 1

Visita guiada a la exposición (DES)CONECTAD@S

#pantallasresponsables

Objetivo

Facilitar la comprensión, el análisis y la reflexión sobre las potencialidades y los riesgos derivados de los usos de las TRIC.

Material

- La exposición (DES)CONECTAD@S.
- Cuestionario de la exposición (ANEXO 1).
- Pizarra.

Desarrollo

1. Presentación:

Iniciar la presentación de la actividad preguntando al grupo los motivos por los que la gente utiliza Internet. Posteriormente, explicar que esta exposición quiere facilitar la reflexión sobre las potencialidades y los riesgos de los usos de las “pantallas” o TRIC. Comentar que las “pantallas”, por sí mismas, no son positivas ni negativas; que éstas aporten experiencias positivas o que generen problemas, dependerá de los usos que realiza cada persona.

2. Lectura de la exposición:

1. Visionado rápido. Pedir al grupo de participantes que durante 5-10 minutos haga un recorrido libre por los paneles de la exposición, ojeando sus contenidos.
2. A continuación, dividir el grupo en 4 subgrupos (de 6 o 7 personas cada uno en el caso de clases escolares). Entregar a cada subgrupo una copia del cuestionario de la visita a la exposición (ver ANEXO 1). Cada uno trabajará distintos contenidos de la exposición: el primer subgrupo trabajará los paneles 2 y 3; el segundo subgrupo los paneles 4 y 5; el tercero los paneles 6 y 7; y al cuarto le corresponderá analizar los paneles 8 y 9. Prever unos 10 minutos para que los miembros de cada subgrupo lean con detalle los contenidos de los dos paneles que les han correspondido.

3. Reflexión en pequeños grupos:

Tras haber leído sus paneles correspondientes, cada subgrupo deberá responder su cuestionario asociado (ver fichas del ANEXO 1). Las respuestas a los cuestionarios deben incluir las discrepancias dentro del subgrupo, si las hubiere. Después de responder al cuestionario, cada subgrupo deberá elaborar una conclusión que resuma el aspecto o idea clave de cada uno de los paneles que habrá analizado. Prever unos 10 minutos para realizar esta actividad.

4. Fórum de discusión:

Después del trabajo en grupos pequeños (lectura y análisis de sus paneles, respuesta del cuestionario y elaboración de conclusiones), cada grupo presentará a los demás el trabajo realizado (sus respuestas a las preguntas de su cuestionario y las conclusiones de los paneles que ha analizado). Al terminar la exposición de lo que ha trabajado el primer grupo, la persona que dinamiza la actividad abrirá un turno libre de palabra con todo el grupo de participantes. Será el momento de señalar y comentar las posibles discrepancias y elementos comunes o de consenso que puedan surgir. Repetir el mismo procedimiento con los tres grupos restantes.

5. Finalización:

La persona que dinamiza la actividad planteará al grupo entero un par de preguntas en referencia al último panel, “RESPONSABILIDAD, AUTONOMÍA Y RESPETO” (*#usos_saludables*), que tendrán que responder entre todos: ¿Cuáles de los iconos del panel indicarían usos saludables de las pantallas? y ¿Qué iconos son indicativos de usos inadecuados de las pantallas? Acabar pidiendo al grupo que proponga recomendaciones que darían a un amigo o una amiga para hacer usos saludables de las pantallas, e ir anotándolas en la pizarra.

Durante los procesos de análisis y discusión se recomienda procurar que los propios grupos de participantes resuelvan las dudas y definan los puntos básicos de los paneles, limitándose la persona que aplica el taller a intervenir para guiar y dinamizar el debate y para hacer aclaraciones puntuales de aspectos clave.

Para ayudar a orientar la discusión, la siguiente tabla presenta una descripción de las temáticas, los contenidos y los elementos interactivos* de cada panel de la exposición:

Panel y Título	Contenidos Referenciales	Elementos Interactivos*
1 (DES)CONECTAD@S <i>#pantallasresponsables</i>	Bienvenida y presentación de los personajes y de la temática de la exposición (ejemplos de diferentes dispositivos de las TRIC)	--- (sin interactivo)
2 CONECTAD@S <i>#potencialidades</i>	Diferentes usos saludables y beneficios de las TRIC en la vida cotidiana	Buscar tres diferencias en cada una de las cuatro viñetas del panel
3 SOBRE-CONECTAD@S <i>#sobreuso</i>	Consecuencias negativas del sobreuso de las TRIC y sus repercusiones en diferentes áreas vitales	Descifrar enigmas + preguntas para reflexionar relacionadas con el sobreuso de las TRIC

Panel y Título	Contenidos Referenciales	Elementos Interactivos*
4 ¿PASAR DE PANTALLA? #videojuegos	Hacer usos saludables de los videojuegos	Encontrar iconos en el panel que hagan referencia a usos saludables de los videojuegos
5 REDES... ¿SUPERFICIALES? #redes_sociales	Posibles riesgos asociados a los usos de las redes sociales, sobre todo, la afectación de la autoestima en función de la popularidad	Posicionarse entre dos situaciones relacionadas con la autoestima y los likes
6 MIS DATOS SON IMPORTANTES #ciberseguridad	Importancia de la seguridad y privacidad de los datos personales y contraseñas	Trabajar la situación que plantea el panel y hacer recomendaciones sobre ciberseguridad
7 ¿PODRÍAS SER TÚ? #ciberacoso	Diversidad de formas y roles que conforman el ciberacoso y la frecuente alternancia que se da entre los roles de víctima-agresor en una misma persona	Visionado de la continuación de la conversación por mensajería instantánea del panel + preguntas de reflexión sobre cómo actuarían ante una situación como esa
8 ¿TODO VALE? #contenidos_ade cuados	Posibles peligros de consumir contenidos inadecuados e inapropiados para la edad	Identificación y clasificación de los códigos PEGI
9 ¿QUÉ ME ESTAN VENDIENDO? #publicidad	Información falsa (<i>Fake News</i>) sobre productos: los contenidos que se visualizan a través de las pantallas pueden ser creados y/o utilizados para persuadir a las personas hacia unos determinados intereses	Valorar la veracidad o falsedad de noticias
10 RESPONSABILIDAD, AUTONOMÍA Y RESPETO #usos_saludables	Señales de usos saludables y de usos inadecuados de las pantallas	Sopa de letras con palabras clave: responsable, respeto, prudencia, seguridad, descanso, privacidad

Además, cada panel contiene una pregunta relativa al ámbito temático que trabaja. Estas cuestiones apelan a la individualidad de cada participante y suelen tener un formato abierto para invitar a la reflexión.

A continuación, se plantean para cada panel sugerencias educativas sobre su información principal y su contenido secundario, con posibles estímulos para el debate.

**NOTA: los elementos interactivos complementan los contenidos de los paneles y ayudan a profundizar en los mismos. Estos elementos presentes en cada panel (excepto en el inicial, de bienvenida) se pueden trabajar durante la visita guiada o durante la realización de las actividades complementarias o también, de manera combinada.*

ORIENTACIONES EDUCATIVAS SOBRE LOS CONTENIDOS QUE SE PUEDEN TRABAJAR EN CADA PANEL

1. (DES)CONECTAD@S

Información principal:

Los personajes protagonistas de la exposición representan la heterogeneidad cultural y de género que podemos encontrar en nuestro día a día; facilitando que los y las participantes se identifiquen con ellos. También aparecen diferentes dispositivos electrónicos que usan los/as chicos/as actualmente.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Empezar a reflexionar sobre su propio uso de las pantallas, se les puede plantear preguntas como: ¿Cuántos dispositivos electrónicos tienen en casa? ¿Cuántos usan en su día a día?

2. CONECTAD@S

Información:

Conocer las TRIC, señalando la variedad de dispositivos y funciones e incidiendo en los beneficios y ventajas que tiene para los chicos/as usarlas. Las pantallas ofrecen opciones inmediatas e ilimitadas de ocio, comunicación, actividades sociales y relacionales, aprendizaje y diversión dentro y fuera de casa. Es interesante remarcar que, todas estas funcionalidades serán beneficiosas, siempre y cuando los dispositivos se usen siguiendo una serie de normas: respeto en las interacciones dentro de las pantallas, tiempo de uso limitado, realización también de otras actividades alternativas, visualización de contenidos adecuados y privacidad de los datos personales.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Se puede abordar la necesidad de estar siempre conectados y de tener varios dispositivos. Por otro lado, prestar atención a elementos de las viñetas relacionados con usos saludables de las TRIC: relojes que indican la hora y la ventana que muestra que es de día, calendario que indica que es fin de semana, habitación ordenada, personajes bien sentados/as y uso de los dispositivos en habitaciones compartidas como la sala de estar.

3. SOBRE-CONECTAD@S

Información:

Concienciar acerca de las consecuencias negativas que puede conllevar el sobreuso y otros usos problemáticos de las pantallas y cómo estos usos afectan a diversas esferas de la vida: bajo rendimiento académico, conflictos familiares, distanciamiento de las amistades, abandono de otras actividades, problemas físicos y malestar psicológico derivado de “desconectarse de la vida real”.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Incidir en la importancia del autocontrol, la responsabilidad, la gestión del tiempo y la organización según prioridades. Asimismo, prestar atención a las características del protagonista del panel: lleva auriculares, que le aíslan de lo que pasa a su alrededor, y las respuestas que da a lo largo del día indican que prioriza las pantallas a la vida real.

4. ¿PASAR DE PANTALLA?**Información:**

Conocer la importancia de dosificar el tiempo que pasan en los videojuegos y los problemas que pueden derivarse de los usos inadecuados de los videojuegos/juegos *online*: irritabilidad, ansiedad por no jugar, impulsividad, aislamiento, sobreuso e incluso adicción y sedentarismo. Por otra parte, señalar también los beneficios que puede aportar el juego *online*: diversión, jugar con gente que está lejos, mejorar la atención y concentración, trabajo en equipo, mejora de la capacidad viso-espacial y las habilidades tácticas.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Se puede reflexionar acerca de la presión de grupo para jugar y sobre cómo el juego puede afectar al autoconcepto y la autoestima: diferencias en identidad, reputación o popularidad dentro y fuera del juego. Por otro lado, como posible estímulo para debatir, indicar que el dedo del personaje Mary señala la pantalla del otro (Feli), comentando la partida, haciendo referencia así al juego compartido, que sería más saludable y positivo, en comparación con jugar por separado.

5. REDES... ¿SUPERFICIALES?**Información:**

Detectar los riesgos relacionados con las redes sociales y reflexionar sobre modelos de belleza irreales, popularidad, comparaciones tóxicas, obsesiones relacionadas con el aspecto físico, afectación de la autoestima y del estado de ánimo. También, se puede remarcar la diferencia entre “amigos/as *online*” y “amigos/as *offline*”, incidiendo en los riesgos de los amigos/as *online* y de la importancia de las interacciones sociales cara a cara. Para ello se deben priorizar las relaciones *offline* por encima de las relaciones *online*.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Señalar las distintas marcas de ropa que llevan los protagonistas del panel (dos con una corona, una con otro símbolo y el último sin marca) y cómo esto puede ser un factor que les dé más influencia en las redes sociales y afectar a su autoestima.

6. MIS DATOS SON IMPORTANTES

Información:

Concienciar sobre la importancia de la seguridad y privacidad de sus datos personales y remarcar la importancia de usar contraseñas seguras; señalando el peligro de compartir las contraseñas con mejores amigos/as ya que estos/as pueden difundirlas y los *hackers* tienen más facilidad de acceder a sus datos si hay un mayor número de personas que disponen de su contraseña. Únicamente los padres y madres o tutores legales de los menores deben conocer sus contraseñas.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Sensibilizar sobre la huella digital que dejamos en la red y que permanece ahí indefinidamente. Por otro lado, como estímulo para reflexionar, fijarse en la caca que hay en el camino delante de los protagonistas de este panel y en las posibilidades que tienen de pisarla mientras andan mirando el móvil, así como otros peligros de circular por la calle atendiendo al móvil. Además, como material adicional, se puede ver y comentar el siguiente video de *Pantallas Amigas: Redes sociales y privacidad - Cuida lo que publicas sobre ti*:

<https://www.youtube.com/watch?v=SQfx8d2tgas>

7. ¿PODRÍAS SER TÚ?

Información:

Conocer la diversidad de conductas que pueden conformar el ciberacoso, la alternancia entre los roles de víctima y agresor en una misma persona y hacerles conscientes de las consecuencias negativas a nivel de salud mental que estas prácticas pueden provocar en la persona que recibe los ataques. Además, se pueden abordar las opciones y el deber que tienen los/as compañeros/as para parar a los/as acosadores/as y notificar a personas adultas de referencia los casos en los que se produce este tipo de violencia. Trabajar la ley del silencio. Hacer énfasis en que observar y callar ante el ciberacoso nos hace cómplices del mismo.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Fomentar la empatía y la responsabilidad y concienciar sobre los peligros legales que puede conllevar publicar en internet imágenes o información de otras personas sin su consentimiento. También, señalar las expresiones faciales de frustración, humillación y tristeza que presentan los tres personajes del panel al ser víctimas de ciberataques.

8. ¿TODO VALE?

Información:

Concienciar sobre los peligros de consumir contenidos inadecuados e inapropiados para su edad y remarcar la importancia de avisar a los adultos de su entorno, padres, madres o profesores/as, siempre que se encuentren con este tipo de materiales. El panel se centra en los riesgos de ver series de contenido violento que promueven modelos de conducta inadecuados, una imagen errónea del éxito y de los medios para conseguirlo, prácticas de riesgo, infracción de normas, insensibilidad, etc. No obstante, la conclusión que se obtiene de este panel podría generalizarse a otros contenidos como el visionado de pornografía, que promueve prácticas sexuales inadecuadas, o también al visionado de desafíos o *challenges* (modelos de conducta inadecuados, incitación a saltarse normas y leyes, conductas que ponen en riesgo la salud, etc.) o a visitar webs que promueven conductas de riesgo (p. ej. anorexia, bulimia y autolesiones).

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Promover el pensamiento crítico y cuestionar los referentes de conducta a seguir en las redes y las conductas de riesgo que se muestran. Por otra parte, se pueden señalar las expresiones de duda y de incomodidad de varios de los otros personajes y pedir al grupo que reflexione sobre cuál sería su respuesta y su reacción ante una situación similar.

9. ¿QUÉ ME ESTÁN VENDIENDO?

Información:

Trabajar la capacidad de diferenciar entre hechos reales, opiniones e información falsa (*Fake News*) sobre productos, acontecimientos, personas, problemáticas, hechos históricos, datos científicos, etc., y tomar conciencia de que los contenidos que se visualizan a través de las pantallas pueden ser creados y/o utilizados para persuadir a las personas hacia unos determinados intereses comerciales, financieros, políticos o de cualquier otra índole.

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Abordar la relevancia de adoptar una actitud crítica con la información que recibimos de las redes sociales y de las pantallas en general, así como la necesidad de contrastar fuentes, de actuar con prudencia y de informarnos antes de difundir determinada información en la red.

10. RESPONSABILIDAD, AUTONOMÍA Y RESPETO

Información:

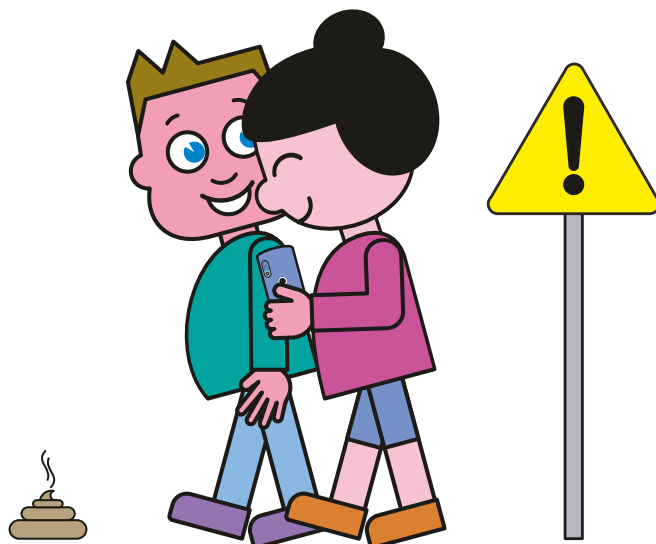
A modo resumen y como consolidación final de lo aprendido a lo largo de la exposición, este panel busca, por medio de la identificación de las distintas señales o iconos que contiene, reforzar los usos saludables de las pantallas y saber reconocer y evitar o cesar sus usos inadecuados. Asimismo, busca promover las pautas de educación digital para usos adecuados de las pantallas. Los iconos que aparecen hacen referencia a aspectos trabajados a lo largo de los paneles anteriores y los chicos y chicas pueden descifrar si se tratan de aspectos a evitar (negativos) o aspectos a potenciar (positivos) o debatir si un mismo aspecto puede ser positivo o negativo dependiendo de la perspectiva que se le dé: (1) reloj de arena (tiempo de uso), (2) candado (ciberseguridad), (3) atletas/corredores (ejercicio / vida real *offline*) (4) PEGI (contenidos), (5) *tick* azul *influencer* (modelos a seguir), (6) pinocho (mentir), (7) comentarios/chat (lenguaje en la red), (8) bocadillo de cómic con símbolos de malas palabras (insultos, discusiones familiares, etc.), (9) multitarea (múltiples tareas simultáneas), (10) escena de discusión (discusiones familiares), (11) icono *like* (reputación y comparación en la red), (12) cama por la noche (tiempo de descanso), (13) *fake news* (información falsa), (14) sillón (sedentarismo), (15) corazón agrietado (vida no saludable) y (16) máscara/antifaz (robo de identidad y fraudes *online*).

Contenido secundario y posibles estímulos para el debate:

Reflexionar sobre la importancia del desarrollo del pensamiento crítico, la empatía, el autocontrol, las habilidades sociales, la asertividad y la autoestima. Además, como material adicional se puede ver el vídeo de *Smile and Learn*:

Mi primer móvil - Consejos de uso del teléfono móvil:

<https://www.youtube.com/watch?v=LaWJOQ5vK3I>



ANEXO 1

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Subgrupo 1

PANEL 2: CONECTAD@S

Preguntas

¿Qué cosas os permite hacer el móvil?

¿Hay cosas que no podríais hacer si no tuvierais móvil?

¿Usáis el ordenador para hacer los deberes? ¿Sabéis dónde buscar información fiable en Internet?

¿Habéis descubierto alguna nueva afición gracias a las pantallas? ¿Cuáles?

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

PANEL 3: SOBRE-CONECTAD@S

Preguntas

Anotad la media de horas que usáis las pantallas al día (ordenador, videojuegos, móvil, etc.). Después, calculad la media de horas de uso de vuestro grupo.

¿Alguna vez habéis dejado de hacer algo por pasar más ratos conectados o conectadas a las pantallas? Escribid algunos ejemplos.

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Subgrupo 2

PANEL 4: ¿PASAR DE PANTALLA?

Preguntas

¿Cuándo y cuántas horas jugáis a videojuegos?

¿Tenéis alguna norma, condición, deber o responsabilidad que cumplir para poder jugar?

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

PANEL 5: REDES... ¿SUPERFICIALES?

Preguntas

¿Creéis que las imágenes que muestra la gente en las redes sociales son reales?
Razonad vuestras respuestas.

¿Pensáis que las Redes Sociales pueden afectar la autoestima de las personas?
Razonad vuestras respuestas.

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Subgrupo 3

PANEL 6: MIS DATOS SON IMPORTANTES

Preguntas

¿Le pasaríais vuestra contraseña a vuestro/a mejor amigo/a?
Justificad vuestras respuestas.

¿Qué peligros puede comportar pasarle una contraseña a un/a amigo/a?

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

PANEL 7: ¿PODRÍAS SER TÚ?

Preguntas

¿Podríais ser vosotros las personas que reciben los ataques / burlas / humillaciones que se ven en el panel? ¿Podríais ser vosotros las personas que atacan / se burlan / humillan a otras personas?
Razonad vuestras respuestas.

¿Por qué creéis que el resto del grupo actúa como se indica en cada teléfono?
¿Qué haríais vosotros si estuviéseis en ese grupo de esa red social?

¿Cómo se podrían defender las víctimas?
¿Qué podrían hacer en lugar de atacar / humillar también ellas?

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Subgrupo 4

PANEL 8: ¿TODO VALE?

Preguntas

¿Miráis series, *pelis* o jugáis a juegos que no son adecuados para vuestra edad?

¿Hay contenidos que no son apropiados para todas las edades?
¿Por qué?

¿Qué riesgos creéis que puede tener ver o jugar a contenidos inadecuados?

CONCLUSIÓN DEL PANEL

Respuestas

PANEL 9: ¿QUÉ ME ESTÁN VENDIENDO?

Preguntas

¿Vosotros compraríais *PLAY-FUEL*?
¿Por qué?
¿Creéis que os ayudaría a jugar mejor?
¿Por qué?

¿Os gustaría que *PLAY-FUEL* existiese? ¿En qué os beneficiaría?
¿Y en qué os perjudicaría?

¿Vuestros *influencers* favoritos anuncian productos?
¿Alguna vez habéis comprado alguno de estos productos?

CONCLUSIÓN DEL PANEL:

Respuestas

ACTIVIDAD 2

Pantallas asertivas

#sobreuso

Objetivo

Entrenamiento en asertividad, mediante *role-playing* en grupo, en situaciones relacionadas con los usos inadecuados de las pantallas.

La asertividad es un factor importante en la prevención de los problemas relacionados con malos usos de las TRIC. Incorporar en el repertorio de conductas habilidades para saber “decir no” tiene relación con la percepción de autoeficacia que tienen los chicos y las chicas para controlar su propia conducta y puede influir sobre el tipo de usos que hacen de las TRIC.

Material

- Cartulinas con guiones de 4 situaciones en las que hay que ser asertivo/a y saber “decir no” (ANEXO 2). Tantas cartulinas como grupos (de 3 personas) que se formen.

Desarrollo

1. Presentación y preparación:

Empezar trabajando la motivación de grupo remarcando la importancia de ser asertivos y saber “decir no”. Esta capacidad nos permite actuar con más libertad, sin dejarnos llevar por los demás, y tomar nuestras propias decisiones. Decir “no” es una habilidad que se puede aprender y, cuanto más se practica, mejor se llega a realizar.

Explicar a continuación, brevemente, los tres tipos de respuestas en la comunicación:

1. Agresiva – la persona se sale con la suya, pero dañando al otro, que se puede volver en su contra.
2. Pasiva – evita el enfrentamiento, cede y hace lo que quiere la otra persona.
3. Asertiva – permite defender los derechos personales sin herir los de los demás.

Seguidamente, se expondrán los componentes más importantes para “decir no”:

- Ser firme y no vacilar. Se puede decir simplemente “no”, “no gracias”, “no, no me apetece” o “no gracias, prefiero hacer otra cosa”.
- No dar explicaciones. Explicar que están en su derecho de “decir no”, no tienen porqué justificarse ni sentirse culpables; cada persona es libre de decidir lo que le apetece hacer.
- Lenguaje no verbal adecuado. Postura relajada, mirar a los ojos y con un tono de voz respetuoso pero firme.

- Disco rayado. Es una técnica asertiva que consiste en decir “no” tantas veces como sea necesario, sin añadir excusas ni otro tipo de información. La clave está en que el interlocutor se canse antes. No hay ningún problema en ser repetitivo; el objetivo no es debatir con la(s) otras(s) persona(s) sino salirse con la suya, es decir: hacer lo que cada persona quiere hacer o lo que considera que debe hacer.
- Decir “no” y marcharse de la situación. Si se considera conveniente, se puede simplemente decir “no” y marcharse.

2. Puesta en práctica:

A continuación, explicar que la mejor forma de aprender una habilidad es practicarla. Cuanto más ejerciten ésta, antes y mejor la aprenderán. Para ello se utilizará la técnica del *role-playing*, que permite entrenar de una manera controlada y supervisada la asertividad y cómo “decir no” en situaciones similares a las que se dan en la vida real.

Seguidamente, formar grupos de 3 participantes y dar a cada uno cartulinas diferentes que planteen guiones de situaciones (ver ANEXO 2) en las que cada miembro de los grupos deberá representar un papel. En todas las situaciones, una de las personas será asertiva y sabrá “decir no”, mientras que los otros dos miembros ejercerán presión de grupo. Para que cada miembro del grupo represente el papel asertivo y se entrene en “decir no”, se harán diferentes rondas alternándose los distintos papeles entre los miembros del grupo. La última intervención del protagonista de cada situación se presenta en blanco (con una sugerencia de respuesta para educadores), de modo que los participantes tendrán que pensar una respuesta asertiva para finalizar las situaciones.

Cuando todos los miembros de cada grupo hayan pasado por el papel asertivo, cada grupo representará una vez ante el resto de grupos la situación que les haya tocado. De esta manera, el ensayo de conducta no sólo es ventajoso para quienes participan en él, sino también para todo el grupo, que así tiene la oportunidad de observar cómo usar la asertividad en distintos escenarios, mejorando la capacidad de generalizar esa habilidad y de aprender su ejecución mediante modelado.

A lo largo de toda la actividad, se debe ir supervisando y retroalimentando las representaciones, identificando posibles dificultades, ayudando, corrigiendo los errores y reforzando los aciertos.

3. Cierre:

Para concluir la actividad, se preguntará al grupo de jóvenes si les ha costado poner en práctica su asertividad, las dificultades que se han encontrado y qué han aprendido con el ejercicio. Se remarcará la importancia de generalizar lo aprendido y se les animará a ponerlo en práctica en situaciones naturales de su día a día.

ANEXO 2

SITUACIONES PARA *ROLE-PLAYING*

Aquí se describen las diferentes situaciones que los participantes tendrán que interpretar, mediante *role-playing*, para entrenar su asertividad. Hay 4 situaciones, una diferente para cada cartulina.

SITUACIÓN 1:

Llevas un rato jugando a un videojuego con tus amigos/amigas y recuerdas que aún no has hecho los deberes de matemáticas para mañana.

- ◆ Protagonista (asertivo/a):
Chicos/as, me tengo que ir ya, aún no he hecho los deberes de matemáticas para mañana.
- ◆ Amigo/a 1 (de grupo):
No pasa nada, la profe ya te preguntó el otro día. Mañana no te va a volver a preguntar y no se enterará si no los haces.
- ◆ Protagonista (asertivo/a):
Aunque no me pregunte puede pedir que se los entreguemos al final de clase; quiero tenerlos hechos.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Va, quédate y yo te dejaré copiar mis deberes por si la profe los pide.
- ◆ Protagonista (asertivo/a):
No, de verdad. Gracias, pero quiero hacerlos yo, sino no aprenderé lo de la última clase.
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
¡Sólo una partida más, no seas aburrido/a!
- ◆ Protagonista (asertivo/a):
No.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Mañana te puedes levantar antes para hacer los deberes.
- ◆ Protagonista (asertivo):

.....*

*Sugerencia de respuesta (para educadores/as):

No, no me levantaré antes. ¡Hasta mañana! (Y te marchas sin decir nada más).

SITUACIÓN 2:

Tus amigos/amigas han quedado esta noche para ver el último capítulo de vuestra serie favorita, pero tú no puedes porque tienes la cena de cumpleaños de tu hermana.

- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
Recuerda que esta noche hemos quedado para ver el último capítulo de Flyhorne East.
- ◆ Protagonista (asertivo):
Ya os dije que me gustaría, pero no puedo porque celebramos el cumple de mi hermana, lo siento.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Pensábamos que le dirías a tu hermana que lo celebrase mañana para poder quedar con nosotros/as.
- ◆ Protagonista (asertivo):
No, a mi hermana le hace ilusión celebrarlo el día de su cumple. ¿No podemos quedar mañana?
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
No, mañana un montón de gente ya lo habrá visto y nos harán spoiler del final. Queremos ser los/as primeros/as en terminarla, ¿sino qué gracia tiene?
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Sí, tiene que ser esta noche.
- ◆ Protagonista (asertivo):

.....*

*Sugerencia de respuesta (para educadores/as):

Pues lo siento, pero no voy a venir. Estaré con mi familia hoy.

SITUACIÓN 3:

Ha salido un videojuego nuevo y todos/as tus amigos/as ya lo tienen, pero tú no, porque tus padres te han dicho que ya te lo comprarán para tu cumpleaños (dentro de 3 meses).

- ◆ Amigo/a (presión de grupo):
- ¿Aún no te has comprado el WOW5?
- ◆ Protagonista (asertivo):
No, mis padres me lo regalarán para mi cumple.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
¿Para tu cumple? ¡Pero si queda un montón!
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
¡Cuando lo tengas nosotros/as ya nos lo habremos pasado! jajajaja
- ◆ Protagonista (asertivo):
Tampoco puedo hacer nada. Da igual, ya me he hecho la idea.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Sí que podrías. Podrías chantajear a tus padres con no estudiar y suspender todo si no te lo compran ya.
- ◆ Protagonista (asertivo):
¿Estás de broma? ¡No pienso hacer eso!
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
Si tantas ganas tuvieses de tenerlo lo harías; yo lo haría.
- ◆ Protagonista (asertivo):
Tengo ganas de tener el juego, pero no así. No chantajearé a mis padres.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
¡Eres un/a cagado/a!
- ◆ Protagonista (asertivo):

.....*

*Sugerencia de respuesta (para educadores/as):
No me importa lo que digáis. Ya os lo he dicho: NO lo haré.

SITUACIÓN 4:

Tus amigos/as quieren participar en un concurso en el que el grupo que tenga más likes gana tres móviles y proponen usar la manera “más fácil” de conseguir likes.

- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
Hemos pensado que la manera de conseguir más likes y más rápido es colgando el vídeo que grabamos de Feli cayéndose al suelo, jajajajaja. ¿Sabes cuál te digo, no?
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
Podríamos ponerle música de circo de fondo, jajajajaja. ¡Seguro que lo petamos! ¿Cuándo quedamos para editarlo?
- ◆ Protagonista (asertivo):
¿Lo decís en serio? No pienso participar en eso.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
¿Por qué no? Es la manera más fácil de conseguir el móvil ¿O es que ya no lo quieres?
- ◆ Protagonista (asertivo):
Claro que lo quiero, pero no pienso usar ese vídeo para ganarlo, si se enterasen en el cole nos expulsarían...
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
¡Venga, no seas cagado/a! Hay un montón de vídeos así por Internet. No se enterarán.
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
¡Y lo que nos reiremos haciendo un meme! ¡No seas aburrido/a!
- ◆ Protagonista (asertivo):
No me parece bien utilizar una humillación y ridiculizar a una persona para ganar algo. Yo, no lo voy a hacer.
- ◆ Amigo/a 1 (presión de grupo):
Piensa que cuando termine el concurso podemos borrar el vídeo y ya está...
- ◆ Amigo/a 2 (presión de grupo):
¡Claro! ¡Ya tendremos el móvil!
- ◆ Protagonista (asertivo):

.....*

*Sugerencia de respuesta (para educadores/as):

Y entonces ya lo habrá visto todo el mundo, y se quedará para siempre en Internet, aunque lo borremos. Lo que subimos a las RRSS nunca se elimina por completo... De esta manera, ya no quiero el móvil. No contéis conmigo.

ACTIVIDAD 3

Ponte en mi lugar

#ciberacoso

Objetivo

Conocer la diversidad de conductas y roles que pueden conformar el ciberacoso y tomar conciencia de las consecuencias negativas que estas prácticas pueden provocar en la persona que recibe los ataques.

Se trabaja la empatía y se abordan las opciones y el deber que tienen ellos y ellas como compañeros y compañeras para parar el ciberacoso desde cualquiera de los roles en que lo experimenten.

Material

- Equipo (proyector, pantalla...) dónde poder visualizar vídeos.
- Papel y bolígrafo (cada participante).
- Cartulina o papel grande para hacer un mural.
- Rotuladores de colores o pinturas.

Desarrollo

1. Contextualización de la actividad:

Empezar preguntando al grupo ¿Qué es el ciberacoso? y pedir que aporten varios ejemplos de conductas propias de este tipo de violencia a través de Internet. Dejar que el grupo hable abiertamente de casos de ciberacoso que conocen. Preguntarles si conocen los distintos roles que conforman el ciberacoso y su definición: víctima, agresor/a y observador/a. Asimismo, se puede propiciar un proceso de reflexión grupal sobre los conceptos de intimidación personal y privacidad, para abordar este tipo de riesgos e inconvenientes que pueden comportar las redes sociales.

2. Vídeo didáctico:

Seguidamente, ver uno de los siguientes vídeos y propiciar un breve proceso de reflexión formulando al grupo dos o tres de preguntas sobre el mismo:

- De *Smile and Learn*:
https://www.youtube.com/watch?v=ZHQ03fSn9J0&t=2s&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol
- De UNICEF:
https://www.youtube.com/watch?v=cdZ4SBT4w3l&list=PL8FeZkJdPQaXxGWr7zPCYJ0wdCngQAZhd&index=8&ab_channel=UNICEFESPANOL
- De *Pantallas Amigas*:
https://www.youtube.com/watch?v=SEC_dOWFN5M

3. Desarrollo de soluciones:

Señalar al grupo que todos y todas podemos ser víctimas, agresores/as y observadores/as. Por lo tanto, es importante conocer medidas de actuación para cada uno de estos roles que conforman el ciberacoso y, de esta manera, evitar la aparición de futuros casos.

Seguidamente, dividir el grupo en subgrupos de 4-5 personas y pedir que cada uno de ellos escriba qué harían en las siguientes situaciones que se plantearán:

- **Intervención dirigida a las personas víctimas:**

Imaginad que sois víctimas de ciberacoso, ¿qué os gustaría que hiciesen las otras personas para ayudaros a sentiros mejor?

Sugerencias/orientaciones para educadores/as:

1. Garantizarme protección y hacerme sentir seguro/a, demostrándome que puedo confiar y que no estoy solo/a.
2. Ayudarme a trabajar mi capacidad para afrontar los problemas.
3. Ayudarme a fortalecer mi asertividad, mi autoestima y mi autoconfianza (empoderarme).
4. Ayudarme a abordar mis sentimientos de impotencia y de miedo.
5. Enseñarme a rehacer los vínculos con mis compañeros/as y animarme a crear nuevas relaciones.

- **Intervención dirigida a las personas agresoras:**

Imaginad que sois agresores de ciberacoso, ¿qué podrían hacer los demás para ayudaros a que paréis vuestras agresiones?

Sugerencias/orientaciones para educadores/as:

1. Dialogar seriamente conmigo sobre las agresiones y las consecuencias derivadas de ellas.
2. Ayudarme a entender los motivos de mi conducta: temperamento agresivo, violencia para conseguir algo, impulsividad descontrolada, furia, resentimiento, anhelo de poder y dominación, problemas familiares o escolares, etc.
3. Ayudarme a aprender a manejar mejor mis emociones, mi autocontrol, mi autoimagen y mi autoestima.
4. Ayudarme a desarrollar comportamientos de cooperación, de empatía y de colaboración con mis compañeros/as y mis profesores/as.
5. Enseñarme a resolver los conflictos de manera sana, a pedir perdón, a rehacer los vínculos con los compañeros/as a los que he agredido y a tener relaciones sanas.

- **Intervención dirigida a las personas observadoras:**

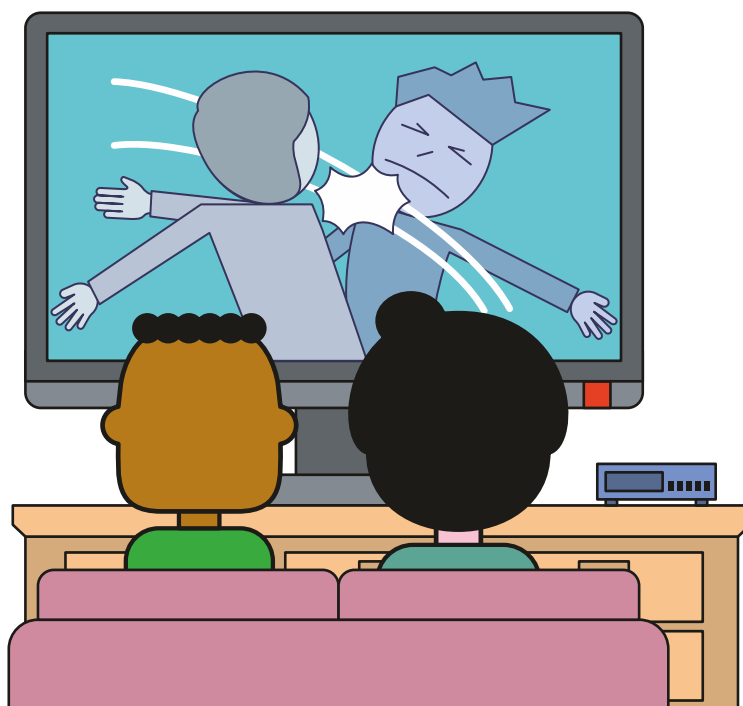
Imaginad que sois observadores de una situación de ciberacoso, ¿qué podríais hacer para ayudar a la persona víctima y parar a la persona agresora?

Sugerencias/orientaciones para educadores/as:

1. Dejar de seguir observando o mirando las conductas agresivas.
2. No reírme ni animar al agresor o la agresora.
3. No colaborar en el acoso, ya que defender la violencia es cobarde e inmoral.
4. No quedarme callado/a. Asumir la parte que me toca de responsabilidad para poder parar la situación e informar a los adultos de referencia (padres y madres, profesorado, entrenadores/as...).
5. Cambiar el término ser un chivato o una chivata por ser “valiente y no cómplice”.

4. Cierre:

Pedir que cada subgrupo comparta con todo el grupo las intervenciones que hayan pensado en cada uno de los roles y que las apunten en el lugar correspondiente de un mural que se habrá preparado previamente y que tendrá 3 columnas: “Víctima”- “Agresor/a” - “Observador/a”. Dicho mural podrá quedar colgado en clase a modo de recordatorio y compromiso.



ACTIVIDAD 4

Desafíos (o *challenges*) saludables

#*contenidos_ade cuados*

Objetivo

Ser capaces de buscar y recopilar iniciativas saludables o beneficiosas y modelos de conducta a seguir en las redes sociales e, incluso, crear ellos mismos y ellas mismas sus propios retos positivos y proponerse ser modelos de conducta para los demás.

Material

- Papel para elaboración de un mural
- Cartulinas de colores
- Rotuladores, lápices de colores, ceras, temperas, etc.
- Revistas
- Ordenadores e impresora.

Desarrollo

1. Contextualización de la actividad:

Empezar haciendo una breve introducción sobre los retos virales o desafíos sociales, explicando que son iniciativas de acción que se realizan y se graban para publicarlos en Internet, a través de diferentes aplicaciones móviles, con la idea de que otras personas las reproduzcan o imiten. El envío de estas propuestas se puede realizar de forma individual o masiva, pero siempre con la condición de que quien lo realice, comparta su experiencia en la red.

Estos retos pueden presentarse como bromas, trucos, juegos o actividades, a veces ocultando el objetivo real que persiguen. Los desafíos son muy diversos y con objetivos muy diferentes: algunos buscan la publicidad y popularidad para reivindicar o visibilizar alguna causa solidaria, mientras que otros pueden tener la intención directa de dañar y poner en peligro a otras personas.

Este tipo de retos suele buscar la realización de alguna actividad física, de una habilidad específica que requiera varios ensayos para lograrse, o de una acción divertida, graciosa o una cuyo resultado pueda ser sorprendente. Estas características facilitan que se hagan muy conocidos, tanto dentro como fuera de Internet y que, para niños/as, adolescentes y jóvenes, supongan una vía fácil para conseguir popularidad en las redes.

2. Planteando desafíos positivos:

Pedir al grupo que se divida en subgrupos de 4 o 5 personas para realizar la dinámica. A continuación, se le planteará a cada subgrupo que escoja entre dos opciones de actividades relacionadas con los desafíos sociales:

1. Buscar y recopilar distintas imágenes de iniciativas o desafíos positivos para la sociedad que hayan encontrado en la red y de *influencers* con modelos de conducta a seguir, que les inspiren de manera positiva.
2. Para los más creativos, también existe la opción de crear sus propios desafíos saludables. ¡Creatividad al poder!

Ofrecer algunas sugerencias de ámbitos o temáticas en las que podrían inspirarse estos desafíos:

- Medioambiente
- Salud física
- Salud mental
- Inclusión social
- Actividades deportivas
- Nutrición
- Protección de animales
- Eliminación de diferencias de género
- Lucha contra la discriminación
- Protestas contra la guerra
- Otras causas solidarias

Sea cual sea la alternativa escogida por los subgrupos, cada desafío saludable se tendrá que desarrollar cumpliendo una serie de puntos:

- Contextualización del desafío: ¿dónde y cuándo aparece?
- Planteamiento y procedimiento: ¿en qué consiste? ¿cómo se realiza?
- Utilidad: ¿cómo o en qué puede beneficiar a la sociedad?

Una vez que cada subgrupo tenga preparado su desafío, se les pedirá que elaboren entre todos un mural tipo *collage*, compuesto por distintas imágenes de las iniciativas que hayan encontrado en la red o con dibujos creados por ellos mismos.

3. Puesta en común y cierre de la actividad:

Para finalizar la actividad, se expondrá el mural realizado y un representante de cada subgrupo expondrá los desafíos que han escogido o creado, señalando: el procedimiento del desafío, el beneficio que aporta a la sociedad y si ellos lo realizarían o no. Por último, se animará a cada participante a compartir con los demás qué cosas ha aprendido realizando esta dinámica.

También se sugiere, como posibilidad adicional, representar de forma teatral los desafíos propuestos.



Cuestionario para profesionales

VALORACIÓN DEL PROGRAMA Y SUS ACTIVIDADES

Municipio _____ Fecha _____

Centro _____ Edades de los niños/as de _____ a _____

Curso (si procede) _____

Profesor/a Técnico/a de prevención Otros (especificar): _____

Por favor, valora las siguientes afirmaciones referidas al programa:	1 Nada de acuerdo	2 Poco de acuerdo	3 Bastante de acuerdo	4 Muy de acuerdo
1. Los contenidos que se trabajan son relevantes y de interés para el grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. La metodología de las actividades es adecuada atendiendo a las características del grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Los materiales del programa facilitan la comprensión de los contenidos trabajados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Los contenidos de trabajo se presentan de forma motivadora para la población destinataria.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Las actividades del programa facilitan la participación del grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. El grupo de participantes ha quedado satisfecho con la(s) actividad(es).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Recomendaría (DES)CONECTAD@S y sus actividades a otros/as profesionales de mi ámbito.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Piensas volver a usar (DES)CONECTAD@S?	Si, seguro	Es probable	No lo creo	Seguro que no
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

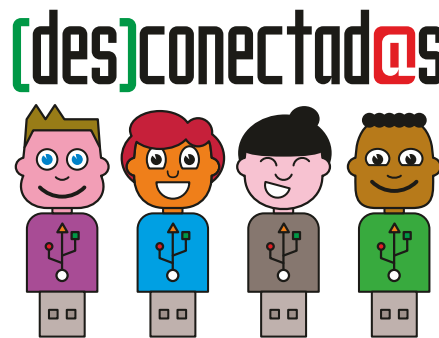
	<p>Un programa de:</p>  <p>PDS PROMOCIÓN Y DESARROLLO SOCIAL</p>	<p>Financiado por:</p>  <p>MINISTERIO DE SANIDAD SECRETARÍA DE ESTADO DE SANIDAD DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS</p>
---	--	--

En qué grado consideras que se han logrado los siguientes objetivos:	1 Nada	2 Poco	3 Bastante	4 Mucho
Promover un uso saludable de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aumentar la percepción de riesgo asociada al uso abusivo o inadecuado de las TRIC.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aumentar el nivel de concienciación sobre la importancia de las cuestiones relacionadas con la ciberseguridad y las TRIC.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollar habilidades sociales y personales para limitar el grado de vulnerabilidad frente a malos usos de las TRIC.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomar conciencia de las consecuencias negativas que puede provocar el ciberacoso en las personas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones (si lo deseas, anota aquí cualquier comentario que consideres oportuno para ayudar a valorar el programa y sus actividades)

¡Muchas gracias!

Cuestionario para niños y niñas



VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

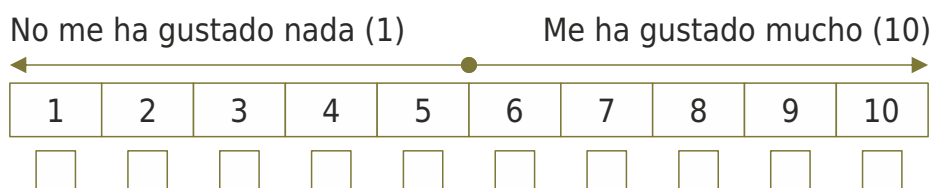
ACTIVIDAD: 1 2 3 4

CURSO: 5º Primaria 6º Primaria

GÉNERO: Chico Chica Otro EDAD: _____ años

CENTRO EDUCATIVO o ENTIDAD DE TIEMPO LIBRE:

Valora de 1 a 10 la actividad en que acabas de participar:



¿Te ha parecido interesante la actividad? Sí NO

¿Has aprendido cosas que no sabías? Sí NO

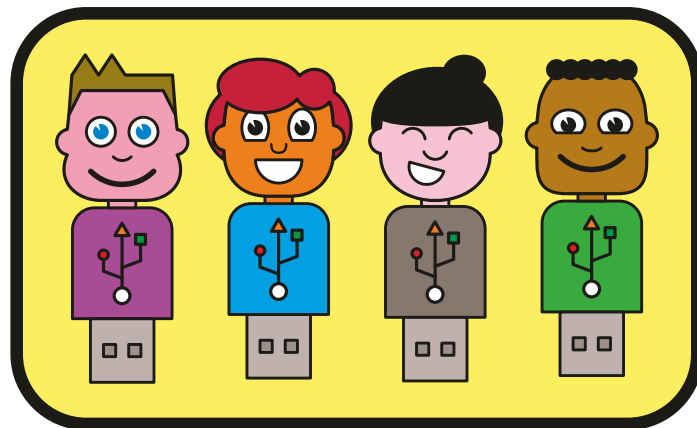
¿Has entendido la información trabajada? Sí NO

¿Te gustaría seguir trabajando estos temas? Sí NO

¿Crees que esta actividad les gustaría a tus amigos/as? Sí NO

¿Qué es lo más importante que has aprendido en esta actividad?

(des)conectad@s



Un programa de:



Financiado por:



Con la participación de:

