

Módulo 5: ¿Cómo
puedo trabajar esto
en el aula?

CURSO ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

MINISTERIO
DE SANIDADSECRETARÍA
DE ESTADO
DE SANIDADDELEGACIÓN DEL
GOBIERNO PARA
EL PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS

Adicciones comportamentales

Los **centros educativos** son espacios de gran importancia para la **transformación y socialización**, por ello, estos no pueden estar aislados de los cambios tecnológicos por los que está pasando nuestra sociedad. Es recomendable que la educación incluya la **alfabetización digital para disminuir el peligro** que conllevan las nuevas tecnologías y para aprovecharlas dándoles otros usos, como la obtención de información contrastada.

Por ello, en este documento veremos:

Actividades para Educación Primaria

Actividades para Educación Secundaria

Aplicaciones y videojuegos aplicables en el aula

Actividades para Educación Primaria

Actividad asociada a la distribución del tiempo de ocio

El objetivo de esta actividad es que el alumnado trate de reconocer las actividades que acostumbran a hacer en su tiempo libre y finalmente realizar una propuesta conjunta de **ocio saludable y alternativo al uso de las TRIC**.

¿Qué actividades realizáis cuando llegáis a casa después de la escuela?

Se entrega un folio y lápices a cada alumno/a y se pide que describan las actividades que realizan en su tiempo libre. Hay que recalcar que no se deben mencionar actividades generales (como “jugar” o “estar en mi casa”). Es importante favorecer que el alumnado piense en ocio que no implique el uso de tecnología.



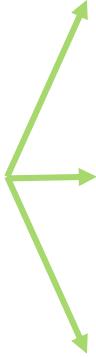
Para recoger todas las opciones propuestas se realizan varias cartulinas donde se plasman (a través de dibujos o palabras) las actividades de ocio planteadas. Cada cartulina representará una categoría,

Por ejemplo: deporte, formación, arte o tecnologías. Se debe tratar de llenar todas las cartulinas con el objetivo de que todo el alumnado pueda sacar ideas para realizar de forma individual o en grupo con familiares y/o amigos/as.

Actividad para tratar la privacidad



Esta actividad se va a dividir en tres partes consecutivas y relacionadas entre sí.



1. ¿Subiría esta foto?

2. ¿Sabes la información que ya tiene internet de ti?

3. ¿Es mi contraseña lo suficientemente segura?

1. ¿Subiría esta foto?

Se entrega al alumnado un folio en blanco y se les pide que **dibujen o describan, con detalle, una foto que les gustaría subir o que no les importaría subir a una red social.**



A continuación, se les pide que piensen y anoten los **elementos del dibujo-foto-descripción que creen que pueden estar dando información personal**. Es probable que en la mayoría aparezcan elementos de los que se puede obtener información personal, por ejemplo: su habitación, la localidad en que viven, familiares o el grupo de amistades, entre otros.



Se invita a la reflexión sobre la cantidad de información que se puede llegar a dar sin querer y **se introducen algunas estrategias que pueden utilizar para evitarlo**.

2. ¿Sabes la información que ya tiene internet de ti?

¿Cómo podemos conocer nuestra huella digital?

En función del grupo y del tiempo disponible, esta parte de la actividad se puede explicar y proponer al alumnado que lo hagan posteriormente, o hacerlo en el aula. Para conocer la huella digital, se entra en la página principal de Google y se busca el nombre y apellidos entre comillas.

Se les pregunta directamente si conocen la diferencia entre cuentas públicas y privadas. Se les invita a que reflexionen sobre cómo actúan diferente en las redes sociales a como lo harían en persona, y se puede preguntar, por ejemplo, “¿hacéis lo mismo en casa que en la calle?”.

Huella digital: es el rastro que vamos dejando en internet durante el uso del mismo. Puede ser en redes sociales o simplemente con las cookies de las páginas web.



Es importante tratar este tema en el aula para **prevenir el “grooming”** (cuando una persona adulta utiliza internet para contactar con menores haciéndose pasar por un igual para obtener algún tipo de información o contenido sexual).

Se hace una **lluvia de ideas con consejos por si una persona desconocida contacta con ellos/as** en alguna red social. Es importante transmitir que la pauta de actuación debería ser: no responder, avisar a una persona adulta responsable y bloquear.

3. ¿Es mi contraseña lo suficientemente segura?

Se lee la siguiente historia a todo el grupo:

"Imaginaos que os mandan información súper importante y confidencial, os piden que tenéis que esconder este documento en un ordenador para cuando lo necesiten. Parece una tarea sencilla, pero... Un grupo de hackers quiere este documento porque tiene las claves necesarias para poder robar mucho, mucho, mucho dinero. Os repiten mil veces que pongáis una contraseña al ordenador muy segura y que tengáis mucho cuidado con ella"

A continuación, en parejas deben **diseñar una contraseña lo suficientemente buena** para evitar que hackers accedan a vuestro ordenador.

Con esta actividad podemos hacer hincapié en que la contraseña, para que sea más segura, **debe tener: minúsculas, mayúsculas, números y símbolos**. Además, se pueden utilizar reglas mnemotécnicas para que la contraseña sea más fácil de recordar. Por ejemplo, utilizar la primera letra de una frase y que el número corresponda con la cantidad de letras que tiene la frase.

Actividades para Educación Secundaria

Actividad sobre el contenido de los videojuegos

Esta actividad se divide en dos partes interrelacionadas:

¿A qué jugamos y qué aprendemos?

En la primera parte de esta actividad se pregunta al grupo sobre sus videojuegos favoritos. Los juegos que vayan saliendo deben clasificarse en función de la edad recomendada (PEGI). Se debe favorecer que hagan un análisis del contenido al que están accediendo y que se abra un espacio de debate. Es probable que se mencione el contenido violento, sexista o de juegos de azar, como simuladores de apuestas.

El juego ideal

“Imaginad que llevamos 10 años trabajando en el diseño de videojuegos, nos piden que diseñemos tres videojuegos completamente nuevos con tres clasificaciones PEGI distintas: +12, +16 y +18”.

Los grupos deben de diseñar un videojuego adecuado para cada PEGI, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de videojuego sería? ¿Qué puede incluir cada videojuego? ¿Qué no debe incluir cada videojuego? ¿Qué va a enseñar cada videojuego?

¿Qué diferencia hay entre los videojuegos que están actualmente en el mercado y los que habéis diseñado vosotros/as? ¿Crees que los juegos que hay en el mercado son adecuados?

Actividad sobre el buen uso de las TRIC

Esta actividad consiste en crear un blog donde se traten todos los temas relacionados con las nuevas tecnologías. El objetivo es hacer partícipes al propio alumnado de la problemática asociada al uso de las TRIC y los videojuegos.

Para que la actividad no se convierta en algo puntual, conviene dividir la clase en grupos reducidos y hacer una división de tareas y distribución del tiempo.

Ejemplos de temáticas a escribir en el blog:

¿Qué nos aportan las redes sociales?

¿Que nos aportan los videojuegos?

El PEGI y su importancia

El ciberbullying y cómo ayudar

¿Qué es el sexting?

¿Existe la discriminación en los videojuegos?

¿Hay videojuegos educativos?

Aplicaciones y videojuegos aplicables en el aula



Google Classroom

Google Classroom: Esta aplicación permite crear, simplificar y distribuir actividades, así como evaluar el propio contenido. También está destinada a crear aulas virtuales asociadas a la propia entidad educativa, facilitando el trabajo colaborativo entre los propios miembros de la comunidad. Además, favorece la comunicación entre profesorado y alumnado. Para su uso se requiere una cuenta de Google, pero no requiere descargar otra aplicación.

ClassDojo: El funcionamiento de la aplicación se basa en la utilización de insignias y puntuación para favorecer determinado comportamiento. Es decir, no se centra tanto en el propio contenido de la materia, sino en el trabajo de la misma.





Kahoot!: Permite la dinamización de un cuestionario, existen dos modalidad individual y grupal, mediante las cuales se puede competir por conseguir mayor puntuación.

Minecraft: Es una versión del juego de Minecraft original, que fue lanzada en 2016 y específicamente diseñada para su uso en el aula. Toda la clase puede participar de forma conjunta en un mismo mundo.



Forest: Es una aplicación muy recomendable para el estudiantado, que favorece la concentración en el estudio. Consiste en el cuidado de un jardín virtual que va creciendo y permitiendo más opciones de decoración en función de si se cumplen las condiciones de estudio previamente establecidas.

¡Muchas gracias!