

#EYID23

# Cuaderno de actividades

## #EYID23



ACTIVIDADES

**Offline**

# 1. Prueba de ciberseguridad

¿Cuál es tu nivel de ciberseguridad?

Pon a prueba tus conocimientos con este cuestionario. Las preguntas se refieren a información personal, comportamientos responsables y reacciones a amenazas en línea, como intentos de bullying o phishing.

**DIRIGIDO A**  
13-18 años

**TAMAÑO DEL GRUPO**  
Cualquiera

## MATERIALES

- Pantalla para el Kahoot;
- Móviles o papeles de colores

## FUENTE

Intel Education (<https://www.intel.com/content/www/us/en/education/online-safety/cyber-safety-quiz-13-18.html>)

## PREPARACIÓN

La actividad se puede organizar con un Kahoot o con papeles decolores para indicar las respuestas.

## ACTIVIDAD

1. Tienes la responsabilidad de:

- a) Mantener a salvo tu información personal
- b) Mantener a salvo tus cosas
- c) Mantener seguras tus cookies
- d) A y B son correctas
- e) B y C son correctas

2. Es información personal:

- a) Tu zapato
- b) Tu dirección
- c) El teléfono de la pizzería

3. ¿Qué opción NO es recomendable para una contraseña segura?

- a) Usar una frase
- b) Alargar la contraseña con una mezcla de letras mayúsculas y minúsculas
- c) Usar información personal para recordarla mejor

4. Puedes compartir tu contraseña con tu mejor amigo o amiga.

¡Confías en él!

- a) Verdadero
- b) Falso

5. ¿Cuál de las siguientes cosas es una amenaza en línea?

- a) Robo de identidad
- b) Phishing (suplantación de identidad)
- c) Navegar
- d) A y B son correctas
- e) A y C son correctas

6. ¿Qué debes hacer si estas en línea y alguien a quien no conoces te envía un mensaje diciendo que estudia en la escuela de al lado?

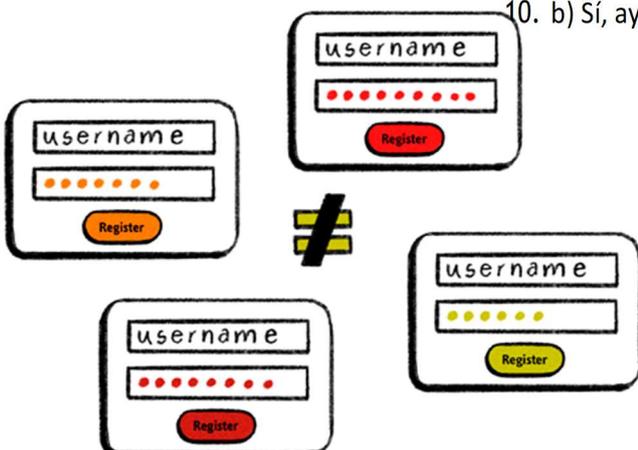
- a) No aceptar su invitación para chatear
- b) ¡Aceptar la invitación y tener una nueva amistad!

# 1. Prueba de ciberseguridad

- 7. Todo lo que publicas en redes permanecerá para siempre, incluso si lo eliminas.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
- 8. Las universidades y las empresas miran tus redes sociales antes de aceptarte o contratarte.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
- 9. ¿Qué haces si alguien te está acosando on-line?
  - a) Pedirles por favor que paren
  - b) Decir que denunciarás el acoso
  - c) Parar, bloquear y decírselo a una persona adulta.
- 10. ¿Deberías ayudar a un amigo o amiga si sufre acoso on-line?
  - a) No, no te metas en sus asuntos
  - b) Sí, ayudarle a parar, bloquear y decirlo a una persona adulta
  - c) No, es inofensivo.

## RESPUESTAS

- 1. d) A y B son correctas
- 2. b) Tu dirección
- 3. c) Usar información personal para recordarla mejor
- 4. b) Falso
- 5. d) A y B son correctas
- 6. a) No aceptar su invitación para chatear
- 7. a) Verdadero
- 8. a) Verdadero
- 9. c) Parar, bloquear y decírselo a una persona adulta
- 10. b) Sí, ayudarle a parar, bloquear y decirlo a una persona adulta



## 2. Teléfono escacharrado

*Una actividad fácil para conocer cómo cambia la información (como el teléfono escacharrado pero con dibujos)*

### OBJETIVO

Conocer cómo las personas describen de diferentes formas una misma situación. Esto puede dar pie a ver cómo distintos medios de comunicación destacan aspectos diferentes de una misma noticia (prensa amarilla, prensa de calidad y redes sociales).

### DIRIGIDO A

Jóvenes, de 6 años en adelante (pero posible con cualquier grupo de edad)

### DURACIÓN

30 minutos

### MATERIALES

- Un papelógrafo con dibujos (al menos 4 diferentes)
- Un papelógrafo por grupo
- Rotuladores (de colores distintos)

### FUENTE

LOGO jugendmanagement gmbh

### PREPARACIÓN

Un papelógrafo con cuatro dibujos diferentes, que no deben ser muy complicados, pero sí muy detallados y coloreados.

### ACTIVIDAD

El grupo se divide en equipos de cinco personas. Una de ellas actúa como portavoz y las demás serán las artistas. Las portavoces de cada grupo pueden ver los dibujos (durante un tiempo limitado, por ejemplo 2 minutos). Durante este tiempo, la persona que dirige la actividad explica al resto lo que tienen que hacer. No está permitido hablar durante el ejercicio, la única persona del grupo que puede hablar es la portavoz, las demás deben dibujar lo que les dice.

Después de mirar los dibujos durante dos minutos, la persona portavoz tiene 10 minutos para describirlo al resto del grupo con el máximo detalle posible: colores, formas, número de cosas... Pasados los 10 minutos se compararán los dibujos originales con los realizados por los grupos.

### CONCLUSIONES

- ¿En qué se diferencian los dibujos realizados de los originales?
- ¿En qué se diferencian los dibujos en un mismo equipo?
- ¿Qué detalles destacaron los equipos? ¿Cuáles olvidaron?



# 3. El día de Alex en Google

*¡Descubre las cosas que puedes saber de una persona solo con ver su perfil de Google Maps en un día concreto!*

## OBJECTIVE

¿Qué saben de mí las aplicaciones solo con los datos de mis movimientos? Esto puede llevar a hablar de privacidad, seguimiento, seguridad de los datos, etc.

## DIRIGIDO A

Jóvenes a partir de 12 años

## DURACIÓN

30 minutos

## MATERIALES

- Impresiones del mapa y las preguntas
- Bolígrafos
- Portátiles/móviles

## FUENTE

LOGO  
jugendmanagement  
gmbh.

MAP: <https://bit.ly/alex-google-day>

## PREPARACIÓN

Imprimir el mapa y las preguntas para cada grupo. Pueden estar también disponibles on-line.

## ACTIVIDAD

Dividir al grupo en equipos de entre 2 y 4 personas. Cada grupo recibe la información y tiene 20 minutos para averiguar todo lo posible sobre Alex. Sólo está permitido buscar cosas on-line durante ese tiempo.

Preguntas a realizar:

- ¿Cuál es el género de Alex?
- ¿Dónde vive Alex?
- ¿Qué edad tiene?
- ¿Tiene Alex un trabajo?
- ¿Cuál es la situación económica de Alex?
- ¿Qué intereses tiene Alex?
- ¿Cómo crees que es su aspecto físico?
- ¿Cómo es su vida social?

Alex es un nombre que ha sido elegido porque puede ser utilizado por personas de cualquier género.

## CONCLUSIONES

Los equipos deben decir por qué han contestado a las preguntas de la forma en que lo han hecho. ¿Por qué pensáis que Alex es hombre/mujer/otro? ¿Por qué pensáis que Alex tiene 18/26/38...años? Algunas respuestas pueden ser prototípicas, pero así es como funcionan parcialmente los algoritmos

# 4. No alimentes el Phishing

*Las estafas en Internet son habituales, pero muchas personas jóvenes no lo saben. Entonces, ¿cómo podemos ayudarles a evitar el engaño para hacer clic en enlaces maliciosos o a que no faciliten información personal? Con esta actividad, Podemos ayudar a evitar robos de identidad o phishing online.*

## OBJECTIVOS

- Comparar y contrastar el robo de identidad con otros tipos de robo.
- Describir diferentes formas de robo de identidad online.
- Usar claves para identificar ejemplos de phishing.

## DIRIGIDO A

Jóvenes, de 6 años en adelante (pero posible con cualquier grupo de edad)

## DURACIÓN

30 minutos

## MATERIALES

- Presentación de PowerPoint
- Portátiles/smartphones

## FUENTE

Common Sense Education  
Link to the presentation:  
<https://bit.ly/EYID23-activity4>

## ACTIVIDAD

### CALENTAMIENTO: PENSAR – COMPATIR EN PAREJAS

¿Qué es lo que tienes que alguien puede querer robar? ¿Por qué? ¿Para qué lo usarían?

Direcciones:

- o Tómate un momento para pensar en silencio sobre estas preguntas
- o Luego, comparte tus respuestas con las personas que tienes cerca.

### VOCABULARIO CLAVE

- **El robo de identidad:** Un tipo de delito en el que tu información privada es robada y utilizada para actividades delictivas.
- **Información privada:** Información que se puede usar para identificarte porque es única para ti (por ejemplo, tu nombre completo o tu dirección)

### EXPLORAR: DISCUSIÓN EN CLASE

Los ladrones usan la información de otros para...

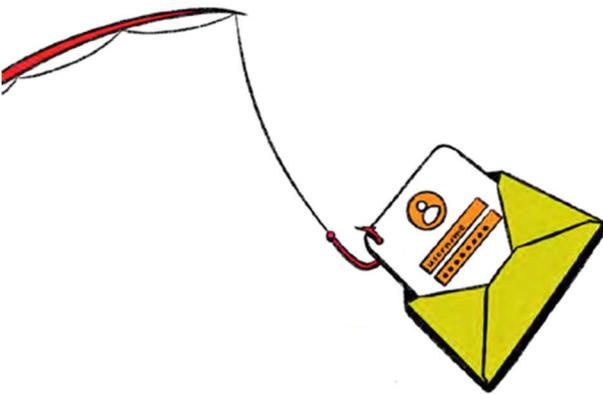
- ciberacoso
- falsificar documentos
- comprar cosas con el dinero de otros
- obtener préstamos, trabajos o carnets de conducir

### VOCABULARIO CLAVE

#### Estafa en internet

Un intento de engañar a alguien en línea, generalmente con la intención de robar dinero o información privada.

# 4. No alimentes el Phishing



## ACTIVIDAD

### ACTIVIDAD: TRABAJO EN GRUPO

¿Hacer clic o saltarlo?



## VOCABULARIO CLAVE

### URL acortada

Una dirección web que se ha condensado y que podría inducir a error a un usuario para que entre en un sitio web peligroso

### ACTIVIDAD: PENSAR-EMPAREJAR-COMPARTIR

Direcciones:

1. Discute las pistas de los mensajes que pueden ser estafas de phishing
2. Resalta pistas en los mensajes
3. Agrega una nota sobre la pista en el recuadro

### ACTIVIDAD: BILLETE DE SALIDA

MANTENTE A SALVO DE LAS ESTAFAS

1. ¿Qué es importante saber sobre las URL acortadas?
2. ¿Qué más se debe verificar en un mensaje? Da dos ejemplos.

We need your bank details to proceed with your order.

Ok! My card number is 3456 8473  
8912 3456 and the CVV is 358 :)



# 5. El juego online de ciberseguridad

*Este juego presenta casos reales de comportamiento online en los cuales las personas jóvenes han de tomar cuál es la decisión más sensata. El juego está dividido en dos rondas: 1) seguridad y protección, y 2) privacidad ser un buen ciudadano o ciudadana en línea.*

## **DIRIGIDO A**

Cualquiera

## **DURACIÓN**

30 minutos

## **MATERIALES**

- Pantalla para el Kahoot;
- portátiles/ smartphones

## **FUENTE**

STOP. THINK. CONNECT

Mira [aquí](#) la presentación de PowerPoint y las explicaciones.

## **PREPARACIÓN**

El informador o informadora juvenil puede transformar este cuestionario en un Kahoot para hacerlo más dinámico.

## **ACTIVIDAD**

### Ronda1: Seguridad y Protección

1. Cristina está en Facebook y recibe una solicitud de amistad de un chico o chica que no conoce. ¿Qué debería hacer?
  - a) Aceptar la solicitud de amistad. Es de mala educación ignorarle.
  - b) Rechazar la solicitud de amistad
  - c) Enviarle un mensaje y preguntarle cómo es que la conoce.
2. Cuando creas nuevas contraseñas, sueles hacerlas fáciles de adivinar. (Verdadero o Falso)
3. Héctor desbloquea su smartphone y se da cuenta de que 12 apps necesitan ser actualizadas. ¿Qué debería hacer?
  - a) Ignorar el recordatorio de actualización
  - b) Actualizar las apps
4. No tienes que preocuparte cuando visitas tus sitios web favoritos como Facebook, y sitios de gaming porque son sitios seguros de spyware, malware y otros tipos de amenazas (Verdadero o Falso)
5. Cuando estás online debes tener cuidado con cualquier desconocido que se te acerque preguntándote información sobre ti. (Verdadero o Falso)
6. Recibes un email de una persona que se identifica a sí misma como amigo de Juan. Quiere quedar en el parque después de clase para conocerlos. Tú:
  - a) Se lo comentas a tu madre/padre e ignoras la solicitud de amistad
  - b) Le preguntas a la persona algo que solo Juan podría saber para asegurarte
  - c) Vas al parque a conocer al amigo de Juan

# 5. El juego online de la ciberseguridad

- 7. Siempre deberías saber con quién hablas online. (Verdadero o Falso)
- 8. Recibes un email en cadena que te dice que lo pases a 10 de tus amigos/as cercanos. Tu:
  - a) Envías el correo electrónico a tus amigos/as – ¡Es muy guay y quieres que tus amigos y amigas lo vean también!
  - b) Eliminas el correo electrónico. Nunca estás seguro qué tipo de virus pueden tener esos correos electrónicos.
- 9. El malware es un tipo de software diseñado para causar virus. (Verdadero o Falso)
- 10. Cuando se compra online, puedes hacerlo de forma segura desde cualquier tienda online. (Verdadero o Falso)
- 11. Deberías ser consciente de las ventanas emergentes y descargas. (Verdadero o Falso)
- 12. Tu amigo y tu estáis en el ordenador, tratando de descargar música y películas. Deberías:
  - a) Ir al sitio que él usa y descargar nuevos archivos en tu ordenador.
  - b) Solo con el permiso de tu madre/padre vas a sitios de confianza o tiendas de apps para descargar música y películas.

## RESPUESTAS

- 1. d) Rechazas la solicitud de amistad
- 2. Falso
- 3. b) Actualizas las apps.
- 4. Falso
- 5. Verdadero
- 6. a) Se lo comentas a tu madre/padre e ignoras la solicitud de amistad
- 7. Verdadero
- 8. b) Eliminas el correo electrónico. Nunca estás seguro qué tipo de virus pueden tener esos correos electrónicos.
- 9. Verdadero
- 10. Falso
- 11. Verdadero
- 12. b) Solo con el permiso de tu madre/padre vas a sitios de confianza o tiendas de apps para descargar música y películas.



# 6. Titulares

*Esta actividad tiene como objetivo identificar los diferentes tipos de medios, comprender cómo pueden tener diferentes puntos de vista/opiniones/según su ideología, comprender la diferencia entre información e interpretación, y comprobar que los mismos hechos pueden verse de distintas formas.*

## DIRIGIDO A

A partir de 12 años. Mínimo 10 participantes

## DURACIÓN

60 minutos

## MATERIALES

- Hechos (apoyo de actividad - una copia por pareja).
- Tipos de medios (apoyo de actividad 2): un tipo de medio (tarjeta) por pareja (varias parejas pueden tener lo mismo si es un grupo grande).
- Papel y bolígrafos.

## FUENTE

SPF Intérieur

## PREPARACIÓN

- Usando el soporte de actividad 2, prepara tarjetas con los diferentes tipos de medios escritos en cada una (un tipo de medio por tarjeta).
- Extiende las tarjetas con los tipos de medios, de modo que la impresión no sea visible.
- Divide a las participantes y los participantes en parejas.

## ACTIVIDAD

- Cada pareja elige una tarjeta de medios al azar y se le entrega la hoja informativa, hechos, con información breve y objetiva sobre un evento violento que ha ocurrido.
- Una de las personas participantes lee estos hechos en voz alta.
- Cada pareja toma un bolígrafo y una hoja de papel y se les da tiempo para pensar y escribir un titular que podría usarse para un artículo sobre los Hechos, que será difundido por el medio de su tarjeta.
- Los titulares de cada pareja se presentan a todo el grupo.
- Pregunta qué titular es el más cercano (luego el más alejado) de lo que ellas o ellos personalmente transmitirían sobre los hechos.

## EVALUACIÓN

- Los títulos que pensé son diferentes: ¿los artículos también serían diferentes?
- ¿Qué sería diferente? ¿Qué hechos se destacarían y qué interpretaciones se harían?
- ¿Puede un medio, un titular y una forma de informar influir en mi opinión sobre un tema?
- ¿Todos los medios son neutrales cuando informan sobre temas? ¿Todos los medios deben ser neutrales? ¿Hay ejemplos de hechos reales que son tratados de manera diferente por diferentes medios y fuentes? (Por ejemplo: a menudo, después de una manifestación, la policía informa menos participantes que el equipo organizador).
- ¿Cómo podemos ser resilientes ante la información y la influencia de los diferentes medios en nuestras propias vidas?

# 7. ¿Info o engaño? (HOAX)

Las personas jóvenes que utilizan habitualmente Internet, el correo electrónico y las redes sociales son susceptibles de recibir bulos o rumores de diversa índole (peticiones falsas, virus, enlaces...). Es posible que hayan respondido, quizás careciendo de las herramientas para ejercitar el pensamiento crítico. Esta actividad tiene como objetivo ayudar al grupo de participantes a identificar información falsa en Internet y desarrollar las habilidades necesarias para cuestionar la información que circula en Internet.

## DIRIGIDO A

A partir de 15 años. 2-4 participantes.

## DURACIÓN

60 minutos

## MATERIALES

- Ordenadores, con buena conexión a Internet o dispositivos móviles.
- Diferentes correos electrónicos o mensajes con información falsa sobre el cambio climático para enviar a los participantes y los participantes. Se pueden tomar ejemplos de sitios que exponen información falsa, como el [sitio de verificación de hechos de Google](#);
- Papelógrafo y marcadores.

## PREPARACIÓN

De antemano, pregunta al grupo si alguna vez han experimentado oído hablar de rumores o engaños sobre el cambio climático, ya sea por correo electrónico o en Internet en general. Si no es así, da ejemplos de algunos engaños conocidos sobre el cambio climático que han sido difundidos por los medios de comunicación.

## ACTIVIDAD

- 1) Pide a las y los participantes que se dividan en pequeños grupos de 2 a 4 personas.
- 2) Entrégales una copia de un engaño recibido por correo electrónico. Pídeles que recopilen toda la información que puedan sobre este engaño (especialmente a través de los motores de búsqueda).
- 3) Su investigación debe centrarse en una serie de puntos diferentes:
  - De dónde supuestamente provino el correo electrónico/ rumor.
  - Difusión (cómo se difundió el rumor, ya sea a través de Internet, pero también de medios tradicionales que pudieran transmitir y amplificar información falsa).
  - Causas y efectos del rumor.
  - Cómo se refutó la información.

## EVALUACIÓN

- Para finalizar, todo el grupo vuelve a reunirse para compartir sus descubrimientos. Durante la discusión, el grupo debe clasificar los diferentes rumores en categorías. Pueden utilizar las categorías propuestas en un sitio de fact checking o verificación de hechos, como el sitio de Google <https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>
- Pide al grupo que de su propia definición de rumores que aparecen en Internet.
- Finalmente, discute con el grupo cómo podrían evitar la difusión y denunciar los rumores. Por ejemplo, informando a los sitios de denuncia o advirtiendo a otros posibles destinatarios de un mensaje.

# 8. Greenwashing

En esta actividad, el grupo participante analizan los anuncios para identificar los mensajes falsos del lavado verde (Greenwashing). Usa habilidades creativas para desarrollar sus propios anuncios de concientización contra amenazas ambientales. También aprenderán conceptos clave como: greenwashing, consumismo, amenazas medioambientales, sostenibilidad o relaciones públicas.

## DIRIGIDO A

A partir de 15 años. 4-30 participantes.

## DURACIÓN

90-120 minutos

## MATERIALES

- Algunos [ejemplos](#) de greenwashing. También puedes utilizar anuncios de periódicos o revistas: busca aquellos que alardean del bien que se hace al medio ambiente.
- Copias de la lista de preguntas.
- Papel y bolígrafos

## FUENTE

T-KIT13 (Consejo de Europa)

## PREPARACIÓN

Imprime algunos ejemplos del sitio web anterior o haz arreglos para proyectarlos en una pantalla.

## ACTIVIDAD

- Pide a las o los participantes que hagan una tormenta de ideas sobre las amenazas más graves para el medio ambiente. Haz una lista de sus sugerencias hacia abajo en un lado de un papelógrafo.
- Ahora pídeles que piensen en productos o empresas que contribuyen a estas amenazas. Escríbelos en el otro lado del papel e intenta vincular la amenaza con la empresa.
- Probablemente encontrarás que muchas de las empresas se vinculan a más de una amenaza.
- Después de unos 10 minutos, o cuando hayas llenado un papelógrafo, pregunta a las y los participantes qué saben sobre el daño que estas empresas causan al medio ambiente. ¿Nos lo dicen?
- Divide a las y los participantes en grupos de 4-5 personas y entrega a cada grupo 2 ejemplos de anuncios de lavado verde y copias de las preguntas del apéndice. Pídeles que analicen los anuncios usando las preguntas guía. Dale unos 10 minutos para esta tarea.
- Cuando los grupos hayan terminado de responder las preguntas, pide que levanten la mano rápidamente para responder a la pregunta 4 sobre si el mensaje sobre el producto del anuncio era “verdadero”. Pregunta brevemente a los grupos sobre sus respuestas a algunas de las otras preguntas.
- Explica la idea de greenwashing (mira las definiciones en la Actividad de Apoyo 1). También podrías explicar la idea de la contrapublicidad (subvertising).
- Distribuye trozos de papel del papelógrafo a los grupos. Diles que elijan uno de sus productos y que creen su propio anuncio para “corregir” el mensaje emitido. ¡Quieres que los consumidores o consumidoras sepan lo que realmente están comprando con este producto! Tu anuncio puede ser un cartel o video corto para TV o radio (no más de 1 minuto). Dale 20-30 minutos para este trabajo.

# 8. Greenwashing

## EVALUACIÓN

Comienza con una breve retroalimentación sobre los anuncios.

- ¿Qué les gustó de los anuncios creados por de los otros grupos?
- ¿Crees que su mensaje fue más preciso que el de la empresa?
- ¿Por qué el greenwashing es un problema?
- ¿Habían notado antes ejemplos de lavado verde? ¿Pueden dar algún ejemplo?
- ¿Qué se puede hacer con respecto al greenwashing? ¿Quién necesita hacer algo al respecto? ¿Qué podríais hacer?

## CONSEJOS

La tormenta de ideas del punto inicial también podría hacerse en pequeños grupos, y las sugerencias podrían luego compartirse con otros grupos. Esto llevará más tiempo.

Después de que los grupos hayan trabajado en las preguntas, no gastes demasiado tiempo discutiendo las respuestas. El propósito de estas preguntas es que comiencen a analizar los anuncios para que puedan crear los suyos propios más tarde.

Puedes verificar si alguna organización se ha involucrado en socavar las marcas de la empresa en su país, o si hay marcas internacionales que han sido alteradas y que los participantes reconocerán. Los sitios [www.adbusters.org](http://www.adbusters.org) and [thesietch.org/ mysietch/keith/subvertising-gallery](http://thesietch.org/mysietch/keith/subvertising-gallery) ofrecen algunos ejemplos.



# 9. Verificación de hechos

*Esta actividad permitirá al colectivo participante evaluar la confiabilidad de la información que se encuentra en línea, explorar algunas de las dificultades a las que se enfrentan las personas jóvenes homosexuales con el discurso de odio en línea y considerar su propio comportamiento en relación con este contenido*

## DIRIGIDO A

A partir de 18 años. 8-20 participantes.

## DURACIÓN

Alrededor de 2h

## MATERIALES

- Acceso a Internet.
- Papeles y bolígrafo.
- Papelógrafo y marcadores.
- Apoyo de actividad 1: los escenarios (tantos ejemplares como participantes).
- Apoyo a la actividad 2: tareas de 'investigadores' y 'monitores' (tantas copias como participantes): la mitad para cada uno.
- Apoyo de actividad 3: hoja de las y los monitores (para cada la monitora o el monitor).
- Apoyo de actividad 4: comprobación de la información.

## FUENTE

No Hate Speech Movement

## PREPARACIÓN

- Invita a las personas del grupo a estudiar la cuestión de los ataques homófobos, investigándolo esto para sus representantes en el parlamento. Los investigadores e investigadoras deben evaluarla la información publicada online y desarrollar estrategias que podrían utilizar para evaluar la fiabilidad.
- Explica que la actividad explorará el uso de Internet como un recurso de información. Pregunta cuántos usan Internet para este propósito y si tienen sitios 'favoritos' que utilizan.
- Dale los escenarios (apoyo a la actividad 1) y comprueba que todos entienden la tarea.
- Explica que las personas trabajarán en grupos de 4, con 2 personas actuando como 'investigadores' y 2 personas observando la metodología que utilizan: los 'monitores'.

## ACTIVIDAD

- Una vez estén en sus subgrupos, diles que la investigación exige una metodología adecuada. Pregúntales si pueden sugerir algunas consideraciones importantes para llevar a cabo la investigación y haz una lista de ellas en un papelógrafo. También puedes prepararlas previamente.
- Pide a cada subgrupo que elija 2 'investigadores' y 2 'monitores' y entrégales la tarjeta correspondiente (apoyo a la actividad 2 para el equipo de investigación y apoyo actividad 3 para la monitora o el monitor). Asegúrate de que entiendan la tarea.
- Asegúrate de tener aproximadamente el mismo número de personas trabajando para el gobierno y para los diferentes partidos de la oposición.
- Dile al grupo que tiene 30 minutos para realizar su investigación. Sugiere que usen los primeros 20 minutos para encontrar información relevante y dejen 10 minutos al final para acordar los puntos principales que presentarán a su representante en el parlamento (solo un personaje político por grupo). Estos se pueden presentar como "viñetas": el colectivo participante debe imaginar que están informando al grupo de miembros del parlamento, ¡no pronunciando el discurso ellas o ellos mismos!
- Cuando los grupos hayan terminado las tareas, invítalos

# 9. Verificación de hechos



a alejarse de los ordenadores. Dale otros 5 a 10 minutos para que los “monitores” puedan retroalimentar a sus grupos con algunas de sus observaciones clave.

- Invita a la totalidad del grupo y pide al equipo de investigación que presente sus principales hallazgos
- Permite un tiempo después de cada presentación para que el monitor y la monitora presente sus resultados y para cualquier pregunta de otros grupos sobre la información presentada o la estrategia utilizada.

## EVALUACIÓN

Invita al grupo de participantes a analizar la actividad haciéndolas siguientes preguntas:

### Preguntas sobre la investigación y comunicación de la información al equipo de representantes parlamentarios:

- ¿Te resultó fácil esta tarea?
- ¿Cómo decidiste qué sitios web utilizar para la información?  
¿Cuánto te preocupaba la “confiabilidad” de los sitios o la “veracidad” de la información que seleccionaste?
- ¿Le das más importancia a encontrar información que respalde la posición de tu representante, o a proporcionar una descripción “objetiva” del problema? ¿Qué crees que debería hacer un verdadero el equipo de investigación?
- ¿Buscaste ejemplos de discurso de odio contra la comunidad homosexual? Si algunos grupos no lo hubieran hecho, ¿creéis que esto habría sido relevante?
- ¿Crees que tu investigación contentaría a tu representante? ¿Y a las personas a quien representa?

### Preguntas sobre el uso de Internet con fines de investigación:

- ¿Encontraste algo importante sobre el uso de Internet para la investigación? ¿te gustaría agregar algo a la lista de consideraciones compiladas al comienzo de la actividad?
- ¿Te sorprendió la información diferente que la gente logró encontrar? ¿Cómo explicas esto?
- ¿Cuáles son algunas de las formas en que podemos verificarnos un sitio web es fiable o si se puede confiar en la información?
- ¿Haces esto normalmente?

# 9. Verificación de hechos

## Criterios para evaluar la calidad de la información:

Para evaluar la calidad de una información o un documento, ninguna herramienta podría reemplazar el juicio humano. A lo largo de la investigación, el grupo de participantes deben permanecer crítico y analizar los hallazgos comparando, criticando, etc. ¿Es fiable la información? ¿Es esto un hecho cierto? ¿Una interpretación? ¿Un rumor? ¿Una opinión? ¿Hay otros puntos de vista sobre el tema? ¿Es esto realmente lo que estoy buscando? ¿Está adaptada mi metodología de investigación? ...

Los principales criterios para evaluar la calidad de la información son:

- ¿Se hace referencia a la fuente de la información?
- ¿Es fiable?
- ¿Es precisa, exacta, completa?
- ¿Trae algún dato nuevo?
- ¿Es accesible?
- ¿Está bien estructurada, organizada, escrita?

## Preguntas sobre homofobia / discurso de odio en línea:

- ¿Encontraste algún ejemplo de discriminación o abuso?
- ¿Crees que has encontrado información falsa o injusta?
- ¿Cuáles son los riesgos de permitir que alguien publique sus opiniones en línea?
- ¿Qué pueden hacer las personas para reducir el riesgo de que otras personas tomen estas opiniones como un hecho?



ACTIVIDADES

**Online**

# 10. Sé genial en Internet

Google ofrece una serie de actividades preparadas para organizar e involucrar a las personas jóvenes para actuar en internet de forma inteligentes, despierta, fuerte, amable y valiente: [https://beinternetawesome.withgoogle.com/en\\_us/slides](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/slides)

En el Programa de formación de “Sé genial en Internet”, también se ofrece una amplia listade recursos de seguridad en Internet para educadores y educadoras, como un paquete de alfabetización mediática, consejos increíbles sobre Internet y cursos de capacitación. ¡No te lo pierdas!: [https://beinternetawesome.withgoogle.com/en\\_us/educators](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/educators)

# 11. Ciberseguridad: juegos y trivia

<https://www.educationarcade.co.nz/game-time>

Education Arcade se centra en proveer una experiencia memorable de e-Learning gamificada diseñada para ayudar a las personas jóvenes a mantenerse seguras online. Las personas jóvenes pueden aprender los conceptos básicos y mantenerse seguras online con sus juegos y cuestionarios interactivos de ciberseguridad. Con estas actividades, pueden aprender sobre seguridad de contraseñas, phishing en correos electrónicos, protección contra pérdida de datos, secuestro de datos o estafas en facturas. ¡También pueden poner a prueba sus conocimientos sobre ciberseguridad con su cuestionario quincenal!

# 12. Prueba de phishing

<https://phishingquiz.withgoogle.com/>

¿Puedes detectar cuándo estás siendo víctima de phishing?

Identificar un ataque de phishing puede ser más difícil de lo que crees. El phishing es cuando un atacante intenta engañarte para que proporciones tu información personal haciéndose pasar por alguien que conoces. ¿Puedes detectar lo que es falso?

# 13. ¿Todo diversión y juegos? Explorando el respeto y las relaciones online

<https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2022/quiz-14-18>

Este cuestionario en línea trata sobre ciberseguridad y alfabetización mediática e informacional a través de una sencilla prueba de 8 preguntas. La prueba está adaptada a tres grupos de edad: 7-11 años, 11-14 años y 14-18 años.

## 14. Interland de Google

[https://beinternetawesome.withgoogle.com/en\\_us/interland](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland)

Interland es un juego en línea lleno de aventuras que hace que el aprendizaje sobre seguridad digital y ciudadanía sea interactivo y divertido, al igual que Internet. Aquí, las personas jóvenes ayudarán a sus compañeros y compañeras internautas a combatir a los hackers, phishers, oversharers y bullers que se portan mal al practicar las habilidades que necesitan para ser buenos/as ciudadanos/as digitales.



