

**HEI TALLER CIUDADANÍA  
DIGITAL, COMPETENCIAS  
PARA UN USO SEGURO**

**ANA HERREZUELO ORTE**

**ASAJER**

**13 y 20 de Abril de 2021**

**17,00-18,30h**

**Centro Cívico El Campillo**



# CIUDADANÍA DIGITAL

- **Conjunto de normas de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología.**
- **Supone asumir conceptos como DEMOCRACIA, DERECHOS Y DEBERES, SEGURIDAD, PRIVACIDAD, ÉTICA, INCLUSIÓN, LEGALIDAD, RESPONSABILIDAD, entre otros**



- Con la llegada de internet y los diferentes dispositivos tecnológicos **móvil, ordenador, Tablet, consolas, televisión, así como servicios como foros, redes sociales, blogs, aplicaciones...**, se ha transformado la vida cotidiana de la ciudadanía.
- Las tecnologías y las pantallas traen consigo oportunidades y riesgos, aspectos que se van a abordar en dicho taller.



## EL USO DE PANTALLAS EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA EN EL CONTEXTO DEL COVID-19

Una investigación <sup>(1)</sup> realizada con padres y madres de 431 niños, niñas y adolescentes de 87 ciudades españolas encontró que:

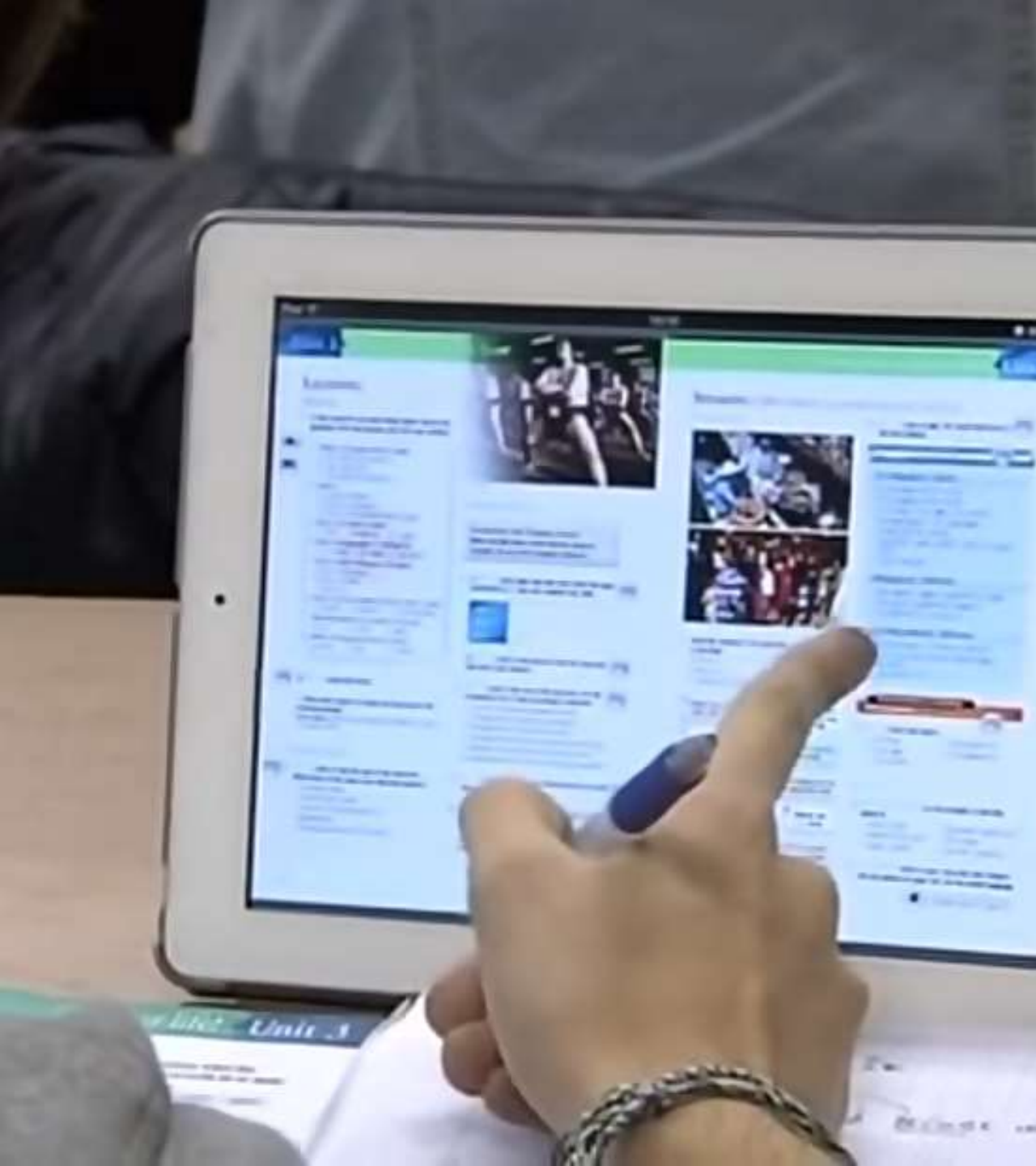
**Antes de la cuarentena:**

**15 %**

**Durante el confinamiento:**

**73 %**

**...de los menores españoles usaba pantallas más de 90 minutos al día.**

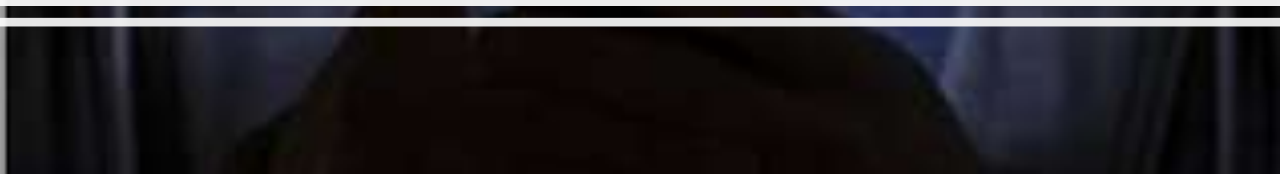


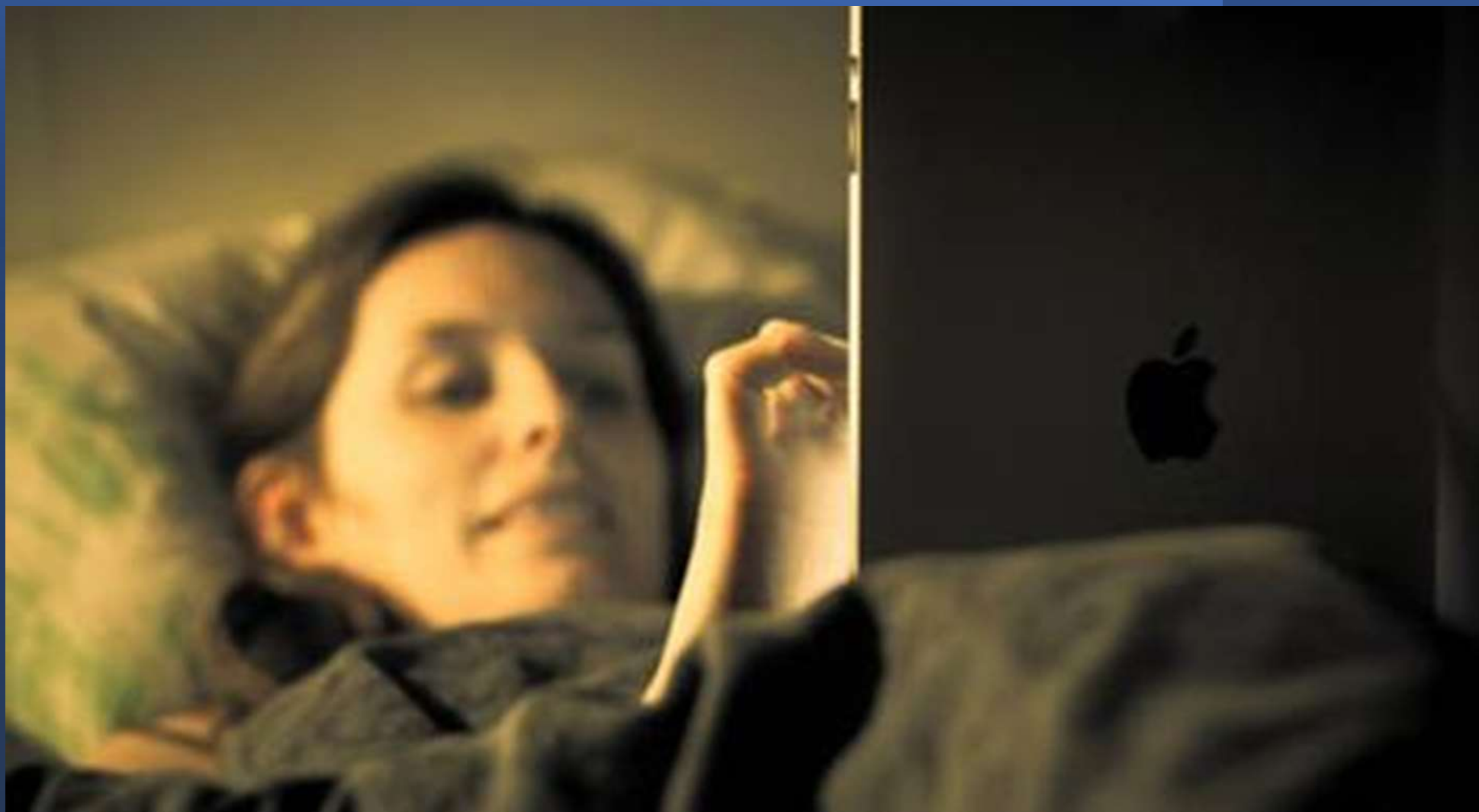
# SESIÓN 1- PREVENCIÓN DE RIESGOS EN EL USO DE LAS PANTALLAS

- NOMOFOBIA, ADICCIONES TECNOLÓGICAS, ABUSO DE VIDEOJUEGOS, REDES SOCIALES...
- ESTAFAS
- VIRUS
- AMENAZAS, MENTIRAS, EXTORSIONES
- DELITOS: CIBERACOSO, ROBO/SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD, FRAUDES, GROOMING, SEXTING



VAMPING-Trasnochar para seguir conectado





**INSOMNIO TECNOLÓGICO**



**FOMO-MIEDO A PERDERSE ALGO**



**SELFIE**



**PHUBBING-Ignorar a otros por atender el móvil**



**MULTITAREAS**



• PRIVACIDAD

# RIESGOS EN LA RED

## SEXTING

Realizar fotografías o vídeos de uno/a mismo/a con alto contenido sexual y remitirlo por medios telemáticos (móvil, ordenador,...) a otra persona, con el riesgo de que de que esa persona pueda compartir esas imágenes/vídeos.

Pensar antes de hacerse una imagen con contenido sexual y pasársela a otra persona.

## RECIBIR AMENAZAS PARA DAR INFORMACIÓN PRIVADA

Si se reciben amenazas, hablarlo con una persona adulta. No dejarlo pasar.

## SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD

Una persona se hace pasar por otra con el fin de hacer daño. Puede utilizar sus datos personales para abrir perfiles, puede "robar" o hackear cuentas,...

- para causar algún perjuicio.

Si se conoce que se ha suplantado la identidad a una persona o a uno/a mismo/a, decirlo. La suplantación de identidad es un delito.

## GROOMING

Una persona adulta crea un perfil falso con el objetivo de entrar en contacto con personas niños/as, adolescentes, ganar su confianza y hacerles daño sexualmente.

Tener claro a quien aceptar en las redes, con quien contactar y hablar en las redes y a quien mostrar la información privada.

## CIBERBULLYING

Acoso entre iguales. Se utilizan medios telemáticos para hacer daño pudiendo difundirse: fotos trucadas, bulos, insultos, vídeos ofensivos,...

Cuando una persona recibe contenido ofensivo o ese contenido es difundido, es importante no callar. Es fundamental pararlo. Puedes acudir donde una persona adulta y contarle lo que está ocurriendo.

## COMUNIDADES PELIGROSAS EN LA RED

En ellas se puede encontrar contenido no adecuado para personas menores, adolescentes y que pueden incitar a conductas dañinas: Anorexia/bulimia, suicidio, autolesiones, odio racial, homofobia, consumo de sustancias,...

No hay que dejarse llevar por la presión social, porque lo hacen personas que se conocen, y entrar en estas páginas. Informar a una persona adulta si se tiene conocimiento de ellas.

## ABUSO/ADICCIÓN

El uso de las tecnologías, el acceso a redes sociales y aplicaciones, empieza a ocupar un tiempo excesivo dejando de toda las actividades cotidianas, las de tiempo libre, los estudios, las relaciones sociales,...

Organizar el tiempo para realizar las actividades diarias y después poder dedicar un tiempo, no superior a 2 horas seguidas, a internet y las redes sociales.

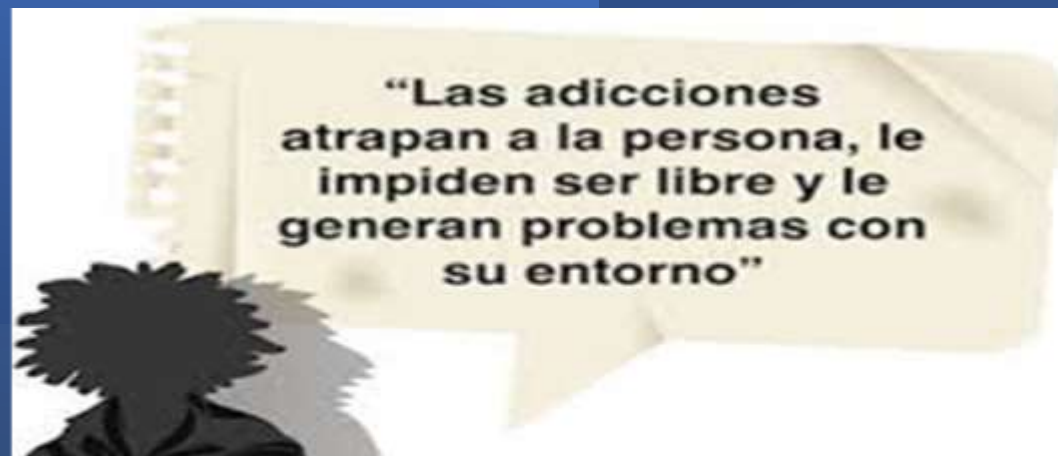


ABUSO/ADICCIÓN



**Play  
Ground**

**Ver una familia que no se habla**



**PUNTOS  
CARDINALES  
DE LA  
ADICCIÓN**

### **OBSESIÓN**

La adicción es vivida como una obsesión que dirige gran parte del tiempo, energía y atención al consumo de la droga, el modo de conseguirla, la forma de administrarla, etc.

### **NEGACIÓN**

La persona niega que su consumo sea un problema, y que los efectos negativos de su vida estén relacionados con la droga

### **FALTA DE CONTROL**

Al tratar de controlar el consumo, la voluntad resulta insuficiente, la persona por sí misma no puede dejar de consumir

### **CONSECUENCIAS NEGATIVAS**

La persona vive consecuencias negativas en diversas áreas de su vida, como en sus relaciones, trabajo, economía, salud física y emocional



# Consecuencias de la adicción a nuevas tecnologías



Baja el número de relaciones sociales

Bajo rendimiento escolar

Cambio del temperamento

Cambio en la rutina del sueño y la comida

Deseo de volver a casa para conectarse o hacer uso de la tecnología

Permanecer muchas horas encerrado en la habitación

Mentir para tapar el uso o abuso

Ningún respeto a la autoridad



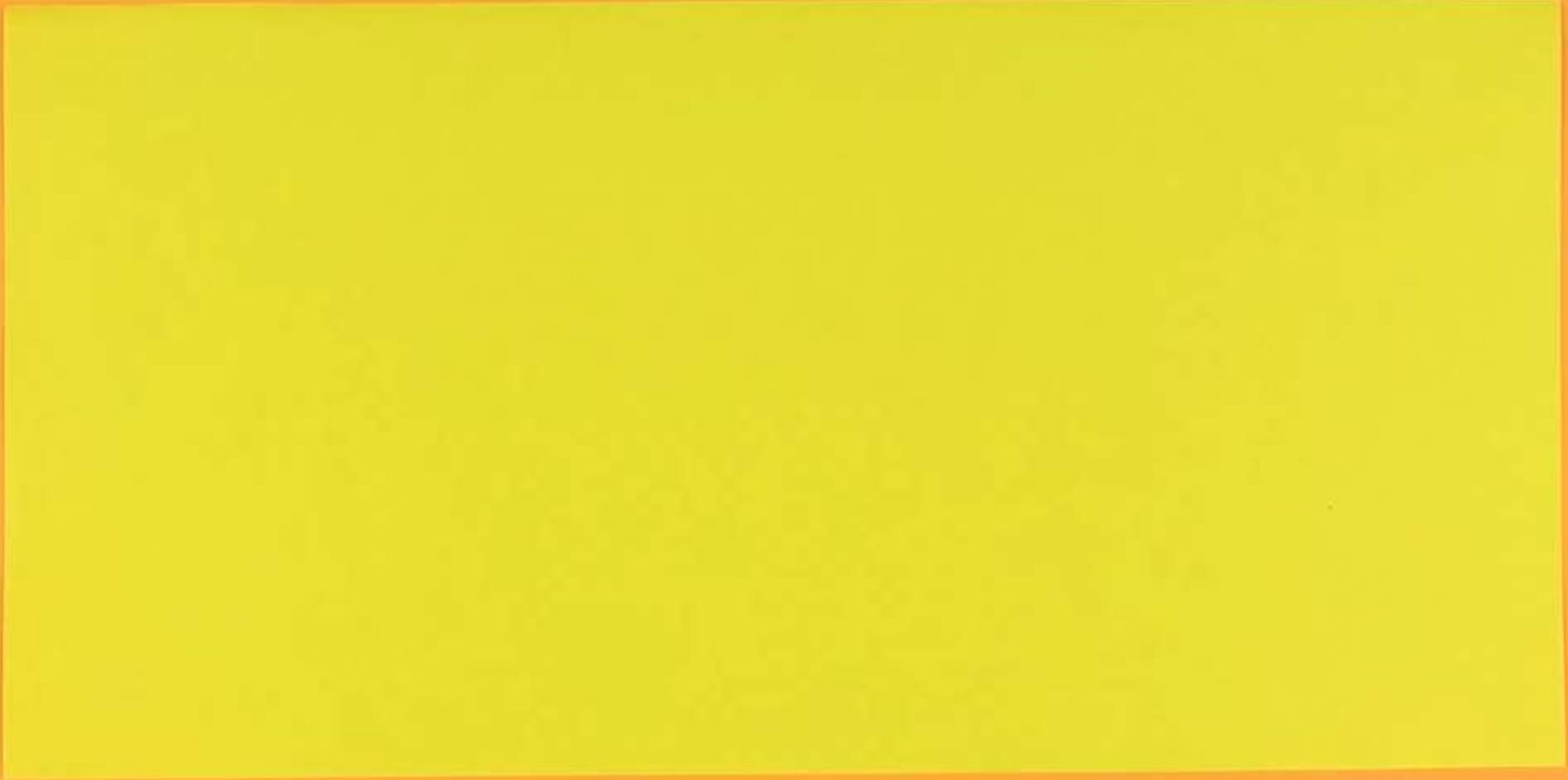


# CIBERACOSO

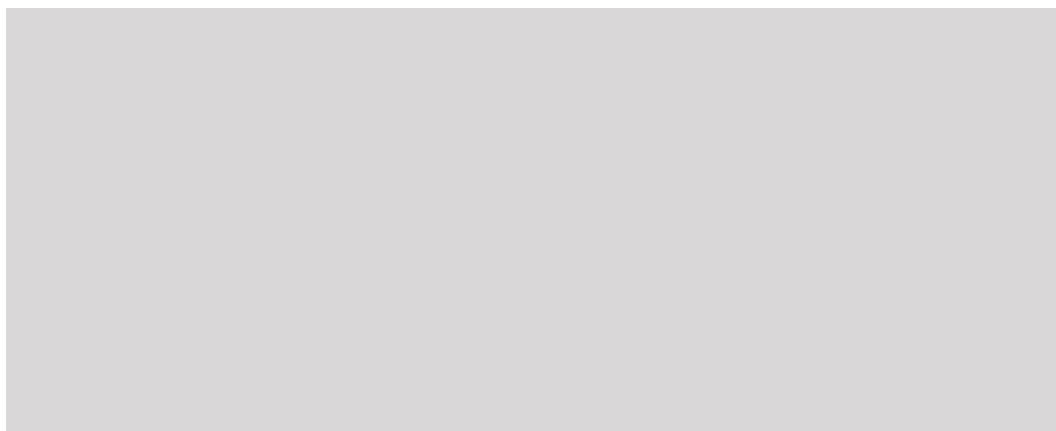
---













# A TENER EN CUENTA EN EL ROL DE MADRES Y PADRES



LAS PANTALLAS NOS ACERCAN O NOS ALEJAN DE L@S HIJ@S?



MADRES Y PADRES DIGITALES



MODELOS DE CONDUCTA EN LO TECNOLÓGICO



CONDUCTAS DE RIESGO: ABUSO, ACOSO, CONTENIDOS NO APROPIADOS,



PREVENCIÓN

## PAUTAS Y MEDIDAS PARA EVITAR RIESGOS

- PENSAMIENTO CRÍTICO-  
REFLEXIONAR
- CUIDAR LA PRIVACIDAD- QUÉ  
COMPARTIR Y QUÉ NO.
- MARCARSE UN OBJETIVO- PARA  
QUÉ
- LÍMITES- TIEMPO Y MOMENTOS
- INFORMACIÓN- ESTAR AL DÍA
- FORMACIÓN-  
TECNOLÓGICA/USUARIO
- COMUNICACIÓN-  
AMISTADES/PERSONAS  
DESCONOCIDAS
- AUTOCONTROL EMOCIONAL-  
ENVIDIAS/ENFADOS

**HEI TALLER CIUDADANÍA  
DIGITAL, COMPETENCIAS  
PARA UN USO SEGURO**

**ANA HERREZUELO ORTE**

**ASAJER**

**13 y 20 de Abril de 2021**

**17,00-18,30h**

**Centro Cívico El Campillo**



# CIUDADANÍA DIGITAL

- **Conjunto de normas de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología.**
- **Supone asumir conceptos como DEMOCRACIA, DERECHOS Y DEBERES, SEGURIDAD, PRIVACIDAD, ÉTICA, INCLUSIÓN, LEGALIDAD, RESPONSABILIDAD, entre otros**

- Con la llegada de internet y los diferentes dispositivos tecnológicos **móvil, ordenador, Tablet, Consolas, televisión**, así como **servicios como foros, redes sociales, blogs, aplicaciones...**, se ha transformado la vida cotidiana de la ciudadanía.
- Las tecnologías y las pantallas traen consigo oportunidades y riesgos, aspectos que se van a abordar en dicho taller.



# RIESGOS EN LA RED

## SEXTING

Realizar fotografías o vídeos de uno/a mismo/a con alto contenido sexual y remitirlo por medios telemáticos (móvil, ordenador,...) a otra persona, con el riesgo de que de que esa persona pueda compartir esas imágenes/vídeos.

Pensar antes de hacerse una imagen con contenido sexual y pasársela a otra persona.

## RECIBIR AMENAZAS PARA DAR INFORMACIÓN PRIVADA

Si se reciben amenazas, hablarlo con una persona adulta. No dejarlo pasar.

## SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD

Una persona se hace pasar por otra con el fin de hacer daño. Puede utilizar sus datos personales para abrir perfiles, puede "robar" o hackear cuentas... para causar algún perjuicio.

Si se conoce que se ha suplantado la identidad a una persona o a uno/a mismo/a, decirlo. La suplantación de identidad es un delito.

## GROOMING

Una persona adulta crea un perfil falso con el objetivo de entrar en contacto con personas niños/as, adolescentes, ganar su confianza y hacerles daño sexualmente.

Tener claro a quien aceptar en las redes, con quien contactar y hablar en las redes y a quien mostrar la información privada.

## CIBERBULLYING

Acoso entre iguales. Se utilizan medios telemáticos para hacer daño pudiendo difundirse: fotos trucadas, bulos, insultos, vídeos ofensivos,...

Cuando una persona recibe contenido ofensivo o ese contenido es difundido, es importante no callar. Es fundamental pararlo. Puedes acudir donde una persona adulta y contarle lo que está ocurriendo.

## COMUNIDADES PELIGROSAS EN LA RED

En ellas se puede encontrar contenido no adecuado para personas menores, adolescentes y que pueden incitar a conductas dañinas: Anorexia/bulimia, suicidio, autolesiones, odio racial, homofobia, consumo de sustancias,...

No hay que dejarse llevar por la presión social, porque lo hacen personas que se conocen, y entrar en estas páginas. Informar a una persona adulta si se tiene conocimiento de ellas.

## ABUSO/ADICCIÓN

El uso de las tecnologías, el acceso a redes sociales y aplicaciones, empieza a ocupar un tiempo excesivo dejando de lado las actividades cotidianas, las de tiempo libre, los estudios, las relaciones sociales,...

Organizar el tiempo para realizar las actividades diarias y después poder dedicar un tiempo, no superior a 2 horas seguidas, a internet y las redes sociales.

# A TENER EN CUENTA EN EL ROL DE MADRES Y PADRES



LAS PANTALLAS NOS ACERCAN O NOS ALEJAN DE L@S HIJ@S?



MADRES Y PADRES DIGITALES



MODELOS DE CONDUCTA EN LO TECNOLÓGICO



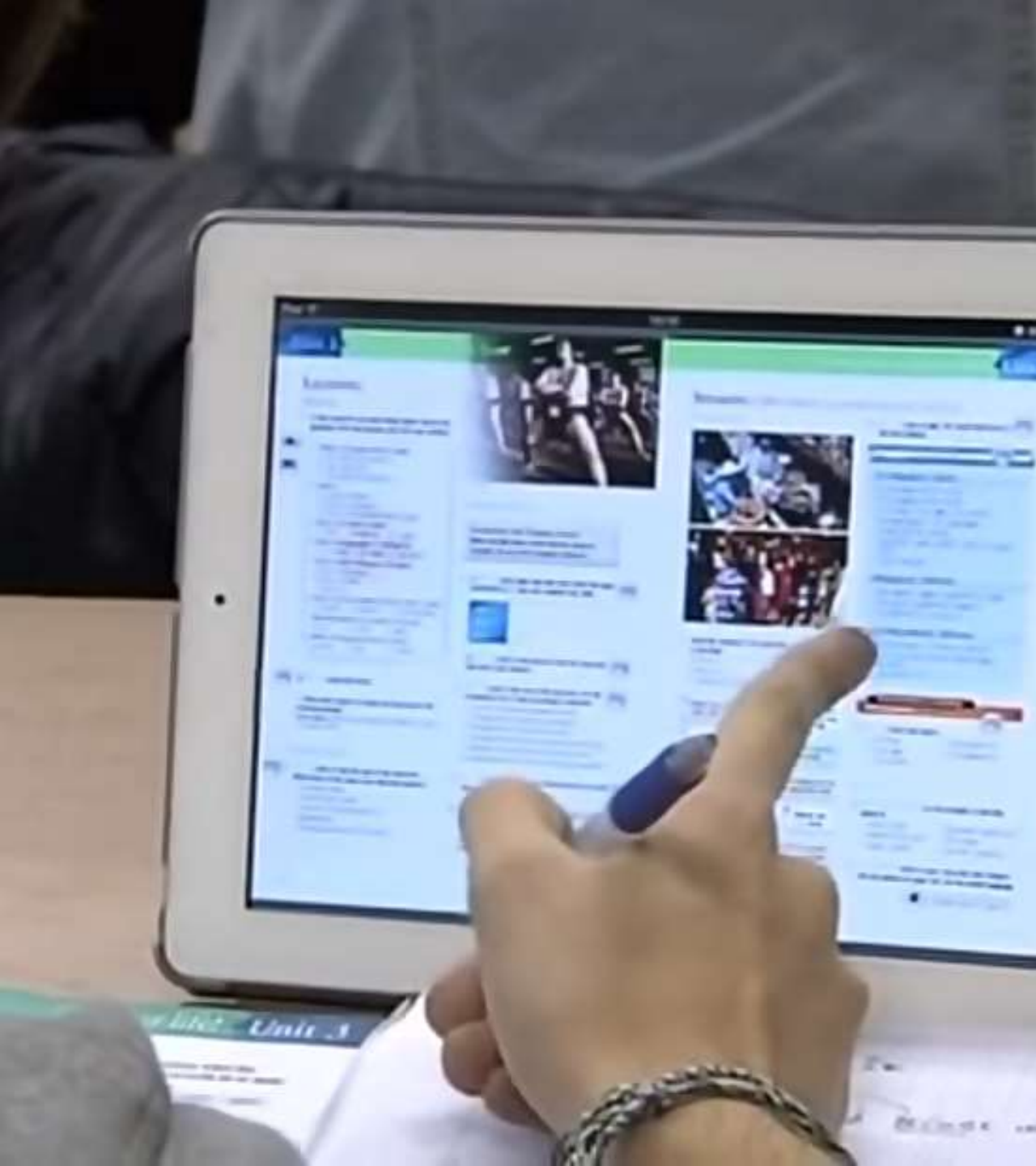
CONDUCTAS DE RIESGO: ABUSO, ACOSO, CONTENIDOS NO APROPIADOS,



PREVENCIÓN

## PAUTAS Y MEDIDAS PARA EVITAR RIESGOS

- PENSAMIENTO CRÍTICO-  
REFLEXIONAR
- CUIDAR LA PRIVACIDAD- QUÉ  
COMPARTIR Y QUÉ NO.
- MARCARSE UN OBJETIVO- PARA  
QUÉ
- LÍMITES- TIEMPO Y MOMENTOS
- INFORMACIÓN- ESTAR AL DÍA
- FORMACIÓN-  
TECNOLÓGICA/USUARIO
- COMUNICACIÓN-  
AMISTADES/PERSONAS  
DESCONOCIDAS
- AUTOCONTROL EMOCIONAL-  
ENVIDIAS/ENFADOS



## SESIÓN 2- COMPETENCIAS EN EL USO SEGURO DE LAS TICS

- BRECHA DIGITAL Y DESIGUALDADES SOCIALES
- IDENTIDAD DIGITAL, HUELLA DIGITAL, REPUTACIÓN DIGITAL
- NETIQUETA
- PRIVACIDAD
- AMENAZAS, MENTIRAS, EXTORSIONES
- RECURSOS Y HERRAMIENTAS



# AREAS



- **INFORMACIÓN**- Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- **COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN**- Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos por medio de herramientas en red, conectar con otros y colaborar mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, concienciación cultural.
- **CREACIÓN DE CONTENIDO**- Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- **SEGURIDAD**- Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso responsable y seguro
- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**- Identificar necesidades de uso de recursos digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

## SABER USAR Y PARA QUÉ



**Importante!**

- **LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEBEN APLICARSE AL ENTORNO DIGITAL (CONVENCIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS-NACIONES UNIDAS)**
- **LA COMPETENCIA DIGITAL ES PARA TODA LA CIUDADANÍA. NUEVO MILENIO.**
- **ACTUALIZACIÓN CONTINUADA, A LO LARGO DE LA VIDA. ASEGURA LA PARTICIPACIÓN EN LA SOCIEDAD Y ECONOMÍA.**
- **NO LIMITARLO SÓLO AL ÁMBITO DE LA ESCUELA. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. TRANSVERSALIDAD/ESPECIFICIDAD**
- **LA COORDINACIÓN ES CLAVE ESCUELA/FAMILIA**
- **ES MÁS QUE ACUMULAR CONOCIMIENTOS- PARA QUÉ**
- **AFECTA A TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA.**
- **ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA COMO UN TRABAJO DE TOD@S Y PARA TOD@S.**

# COMO IMPULSAR SU ADQUISICIÓN



- Actitud abierta
- Con conocimiento y conciencia- qué es la competencia digital/usar bien la red.
- Formación continua
- En colaboración con el centro educativo
- Fomentando el pensamiento crítico a través de la conversación y el ejemplo.

# BRECHA DIGITAL

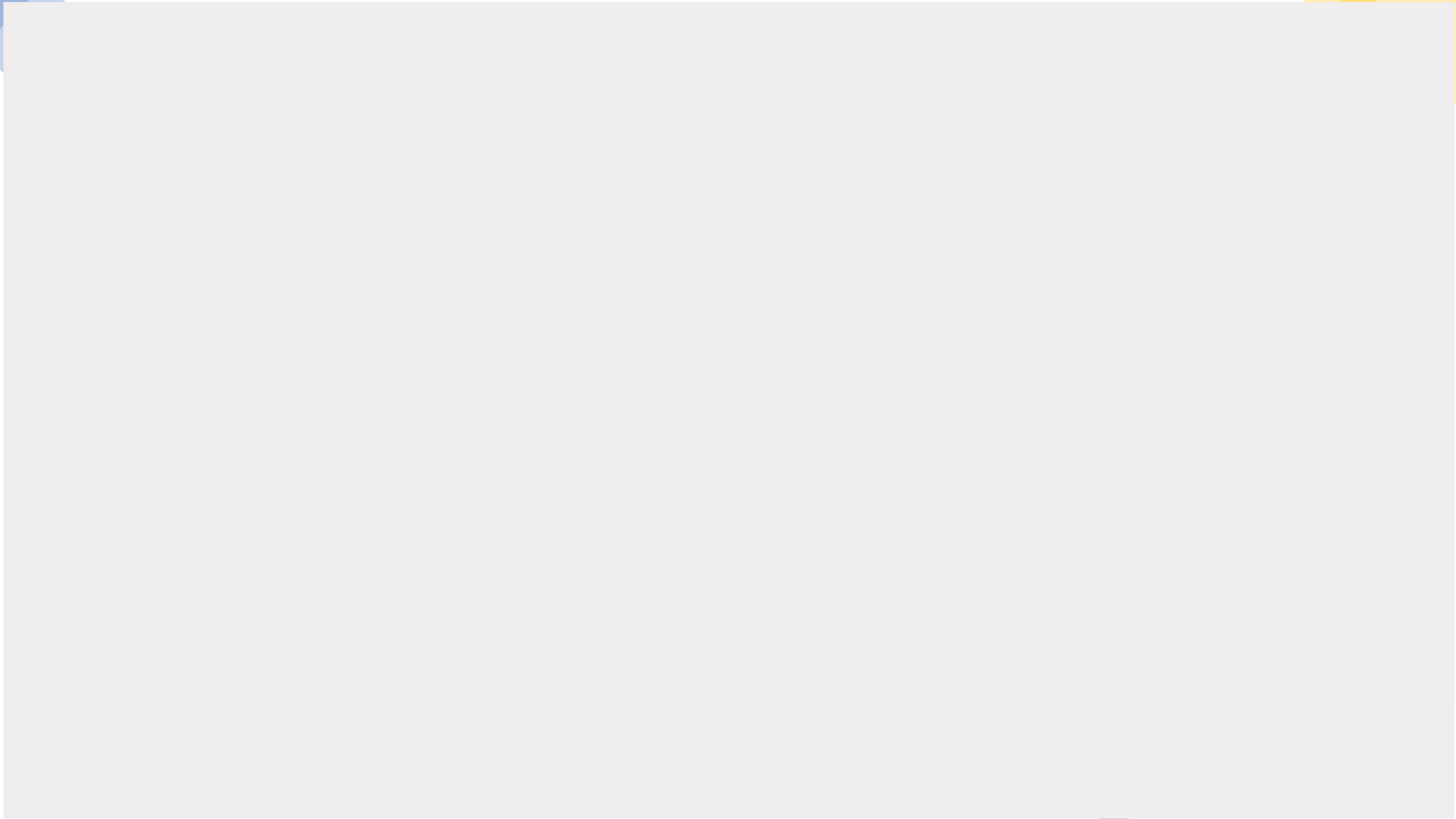


eh!

▶ Arnau Griso (2019)



NETIQUETA





• **PRIVACIDAD**

# PRIVACIDAD DIGITAL



## RIESGOS PARA LA PRIVACIDAD

- **Dar exceso** de información.
- **Publicar** imágenes, contenidos, **sin pensar**.
- Hacer un **mal uso de la información privada** de otra persona.
- **Suplantación de identidad**: que una persona se haga pasar por otra.

## IDENTIDAD DIGITAL

Todos los datos, contenidos, imágenes, pensamientos, opiniones, aficiones,... que publicas y se publican en internet. sobre ti. Van conformando una imagen sobre un@mism@.

## HUELLA DIGITAL

El rastro que tu actividad va dejando en la red: búsquedas, páginas visitadas, publicaciones, consultas, perfiles abiertos en aplicaciones, redes sociales,...

## REPUTACIÓN DIGITAL

La información que figura sobre ti en la red va a ir configurando una imagen que puede ser positiva o negativa para las otras personas. También hay que tener en cuenta lo que se dice sobre ti en la red.

## QUÉ PROTEGER

- **Datos personales**: nombres y apellidos, domicilio, email, teléfono, fotografías, aficiones, perfil en redes sociales, historial de búsquedas,.... Informan sobre quiénes somos, la familia, localización, qué hacemos, pensamos, nuestros amig@s,...
- **Cuidado con el exceso de información**. Mal uso de la misma.
- **Redes sociales, aplicaciones utilizadas**: PRIVACIDAD.
- **Imágenes** propias y de otras personas.

## RECOMENDACIONES

- **Configurar la privacidad** de los dispositivos, servicios que utilizamos en al red.
- **Cuidar la información propia** que se difunde.
- **Pensar antes de publicar** una imagen, datos,...
- **No aceptar solicitudes** de amistad **de personas desconocidas**.
- **No compartir información de otra persona sin permiso**.
- **Tener pensamiento crítico** ante lo que se ve y se lee en internet.
- **Desactivar la geolocalización**.
- **Cuidar el comportamiento digital**. La imagen es importante y se debe cuidar igual que en la vida offline.







# RECURSOS WEBS

---



- INCIBE- Instituto Nacional de Ciberseguridad. [www.incibe.es](http://www.incibe.es)
  - OSI- Oficina de seguridad del internauta. [www.osi.es](http://www.osi.es)
  - IS4K- Internet segura forkids. [www.is4k.es](http://www.is4k.es)
- AGENCIA ESPAÑOLA DE PROTECCIÓN DE DATOS. [www.aepd.es](http://www.aepd.es)
- AGENCIA VASCA DE PROTECCIÓN DE DATOS. [www.avpd.euskadi.eus](http://www.avpd.euskadi.eus)
- ASAJER. [www.asajer.org/](http://www.asajer.org/) [www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)
- Plataforma para madres y padres. [www.empantallados.com](http://www.empantallados.com)
- Proyecto BBBK Family. [www.bbkfamily.bbbk.eus](http://www.bbkfamily.bbbk.eus)



# HERRAMIENTAS DIGITALES

- QUSTODIO. [www.qustodio.com](http://www.qustodio.com)
- KIDS PLACE. [www.kiddoware.com/kids-place-parental-control-for-android-devices/](http://www.kiddoware.com/kids-place-parental-control-for-android-devices/)
- FAMILY LINK. [www.families.google.com/intl/es/familylink/](http://www.families.google.com/intl/es/familylink/)
- MAGIC DESKTOP. [www.magicdesktop.com](http://www.magicdesktop.com)
- NORTON FAMILY. [www.norton.com](http://www.norton.com)
- KASPERSKY SAFEKIDS. [www.Kaspersky.es](http://www.Kaspersky.es)
- LOCATEGY. [www.locategy.com](http://www.locategy.com)
- FIND MY KIDS-FOOTPRINTS. [www.footprints.net](http://www.footprints.net)
- MI SERENO: CONTROL PARENTAL. [www.misereno.com](http://www.misereno.com)
- SECURE KIDS. [www.securekids.es](http://www.securekids.es)

**RECIBO**

[elconfidencialdigital.com](http://elconfidencialdigital.com)



# OTRAS HERRAMIENTAS

YOUTUBEKIDS

CONTROL  
PARENTAL DE  
SAMSUNG

NINTENDO  
SWICH