



CIBER EXPERT@



FORMACIÓN EN EL USO
SEGURO DE INTERNET

SÉ INTELIGENTE, CONVIÉRTETE EN CIBEREXPERT@



Tema 10

RECURSOS Y LINKS

Repaso y Examen



www.ciberexperto.org
seguridadescolar@policia.es



organiza



apoya

Telefonica



RECURSOS Y LINKS: REPASO Y EXAMEN

OBJETIVOS DEL TEMA

Hasta aquí llega el curso de Ciberexpert@. Con todos los contenidos que se han visto, podremos sensibilizar a los menores para que mantengan una seguridad más activa en su relación con las redes.

El objetivo del tema es repasar los contenidos vistos en los temas anteriores:

- Dinámica de fijación de conceptos.
- Repaso de los temas.
- Examen final.
- Evaluación del curso para los menores.
- Evaluación del curso para los profesores.



1. LINKS O PÁGINAS DE INTERÉS



Policía Nacional

Página Oficial del Cuerpo Nacional de Policía. Además de la información general sobre el cuerpo, dispone de secciones dedicadas a la Policía Tecnológica, participación ciudadana, presentación de denuncias, comisaría virtual, consejos y planes de seguridad y enlaces de interés, entre otros temas.

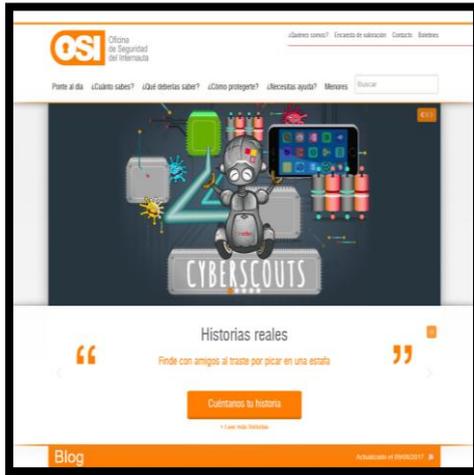
<https://www.policia.es>

red.es empresa pública adscrita al Ministerio de Industria, Energía y Turismo

Red.es es una entidad pública que trabaja para que la sociedad española aproveche al máximo el potencial de Internet y las nuevas tecnologías. Nuestro objetivo es fomentar el empleo, apoyando a las empresas que aspiran a estar en la vanguardia digital y creando programas de formación y asesoría para pymes y emprendedores. También impulsamos el ahorro y la eficiencia en el sector público, mediante la implantación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

<http://www.red.es/redes/>





Oficina de seguridad del Internauta

La Oficina de Seguridad del Internauta (OSI) de INCIBE proporciona la información y el soporte necesarios para evitar y resolver los problemas de seguridad que pueden existir al navegar por Internet. En su portal encontrarás información general sobre la seguridad en Internet y herramientas que te ayudarán a navegar más seguro.

<https://www.osi.es/node>

Instituto Nacional de Ciberseguridad

El Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE) tiene como misión de ser un instrumento eficaz para afianzar la confianza digital, elevar la ciberseguridad y la resiliencia y contribuir al mercado interior impulsando el uso seguro del ciberespacio.

<https://www.incibe.es/>



Agencia Española de Protección de Datos

La Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) es la autoridad estatal de control independiente encargada de velar por el cumplimiento de la normativa sobre protección de datos. Garantiza y tutela el derecho fundamental a la protección de datos de carácter personal de los ciudadanos.

<http://www.agpd.es/portalwebAGPD/index-ides-idphp.php>

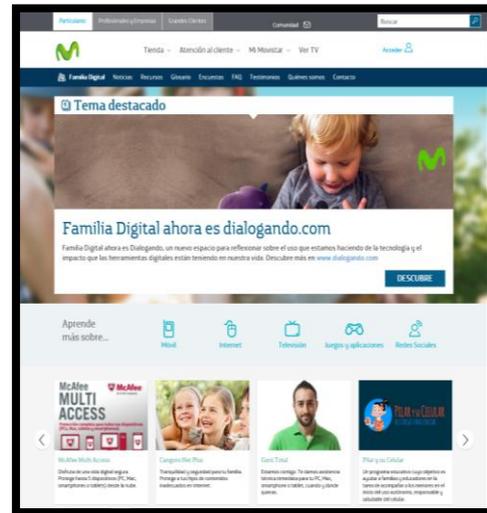




Familia Digital

Familia Digital es el portal de referencia del mundo hispanohablante Movistar para familias, educadores y para todas aquellas personas involucradas en la educación de los niños, en el que poder encontrar respuestas a todas las dudas e inquietudes de los menores y adultos relacionadas con las tecnologías e Internet.

<http://famiadiigital.net/>



Fundación Telefónica Educación

Fundación Telefónica considera la Educación como parte fundamental de su actividad, por eso desarrolla una serie de programas educativos dirigidos a los públicos más diversos en torno a disciplinas como arte e innovación tecnológica.

https://www.fundaciontelefonica.com/educacion_innovacion/#

Pantallas Amigas

PantallasAmigas es una iniciativa que tiene como misión la promoción del uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías y el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia.

<http://www.pantallasamigas.net/>





Internet Segura FOR KiDS

Internet Segura for Kids (IS4K) es el Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España y tiene por objetivo la promoción del uso seguro y responsable de Internet y las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes.

<http://www.is4k.es/>

Tú decides en Internet

Web de la AEPD orientada a menores, padres y profesores. Su objetivo, a través de guías y fichas didácticas, es ofrecer una plataforma de consulta y apoyo a estos tres colectivos.

<http://www.tudecideseninternet.es/>





2. DINÁMICA: ALUMNOS-DICCIONARIO

OBJETIVO:

Repasar conceptos clave.

LUGAR:

En el aula.

Nº PARTICIPANTES:

Todos los alumnos presentes.



DESARROLLO:

Se pone la diapositiva designada “DINÁMICA”, en la que aparecen los conceptos básicos sobre los distintos temas que se han tratado en el Proyecto Ciberexpert@.

Se va preguntando cada uno de los conceptos a un niño distinto para que se levante y se lo explique al resto de los compañeros.

Si no puede, ha de evitarse el corregirle. Se dirige la pregunta al siguiente alumno. No se dejaría de responder hasta obtener la respuesta más acertada.

Una vez uno de los alumnos concrete correctamente el concepto, se aclara lo necesario y se aporta la información pertinente. De este modo se pretende fijar los conceptos en todos los alumnos, en especial, en los que no hayan podido ofrecer la respuesta adecuada.



4. REPASO

1

- Las publicaciones en los perfiles de nuestras redes sociales, las fotos, los vídeos, las personas a las que seguimos, nuestros seguidores, los “me gusta”, los comentarios que hacemos, etc., conforman la Identidad Digital que nos definirá de cara a los demás.
- El DNI, domicilio, ideas, sentimientos, pensamientos, documentos, fotografías, relaciones familiares o de amistad, etc., son parte de nuestra privacidad. Debemos cuidar y proteger estos datos para que no caigan en malas manos y así evitar que puedan hacernos daño con ellos.

2

- Netiqueta: etiqueta que se utiliza en el ciberespacio para comunicarse con otros internautas. Un conjunto de normas de buen comportamiento en el trato con los otros ciberusuarios.
- La regla de oro es que NO LE HAGAS A NADIE NADA QUE NO QUIERAS QUE TE HAGAN A TI.

3

- Las Redes Sociales son plataformas digitales de comunicación global que ponen en contacto a gran número de usuarios que se estructuran en torno a las relaciones de acuerdo con un criterio concreto (relaciones familiares, profesionales, amistades...).
- Para utilizar dichas plataformas, es necesario firmar unas Condiciones de Uso, una especie de contrato entre el usuario y la plataforma que ofrece con claridad una serie de exigencias para su utilización.
- **Privacidad:** nivel de protección de que dotamos a los datos e informaciones que introducimos en las redes sociales, respecto al acceso a todo ello que pueden tener los otros usuarios. Puede ser público o privado.
- Una de las maneras en las que podemos defender nuestra privacidad, es a través de las contraseñas o passwords. Éstas deben contener más de 8 caracteres entre mayúsculas, minúsculas, números y símbolos.

4

- Cuando existe una apropiación de la identidad de otra persona y el usurpador hace uso de los derechos y obligaciones que corresponden únicamente al usurpado, se trata de **usurpación del estado civil**, delito recogido en el artículo 401 del Código Penal.
- No dejar las sesiones en correos o redes sociales abiertas.

5

- Acosar, amenazar, humillar, vejar o molestar de manera intencionada y repetida a otros menores mediante el uso de las TIC.
- El ciberacoso se produce en cualquier parte y en cualquier momento (24x7).
- Sé responsable y piensa siempre antes de publicar.



6

- El sexting consiste en enviar o publicar imágenes o videos de contenido sexual, realizadas por el propio remitente, utilizando el teléfono móvil u otros dispositivos.
- Aunque las fotografías se tomen de forma consentida, el sexting no es seguro. No se puede controlar la distribución de este tipo de imágenes.
- En caso de recibir imágenes y/o vídeos de terceros, es importante reaccionar de la manera correcta: ponerlo en conocimiento de un adulto y no distribuirlos ya que puede ser delito.

7

- El grooming es el conjunto de técnicas de engaño, que utiliza un adulto para conseguir la confianza de un menor con el objetivo de obtener de él, un beneficio de carácter sexual.
- Las armas principales de los groomers son las amenazas, la extorsión o el chantaje.
- El groomer accede a la información de distintas maneras, mediante hackeo o entablando una relación previa con el menor.

8

- La tecnoadicción hace referencia al uso excesivo e incontrolado que se hace de Internet, de los teléfonos móviles, de las consolas o videojuegos, de la televisión, etc., y que afecta negativamente la vida del menor y de su entorno.
- Es importante controlar el tiempo de conexión y establecer un horario que no se incumpla.
- Se deben priorizar actividades alternativas como pasear, dibujar, hacer deporte, jugar con los amigos/as, etc.

9

- Cada vez que instalamos una aplicación en el teléfono móvil o la tableta, ésta nos informa de los accesos que precisa para el funcionamiento correcto de la misma. Aunque algunos son necesarios, otros no tienen sentido. En caso de duda, lo mejor es NO INSTALAR la App.
- No todos los juegos que salen al mercado son adecuados para los menores. Para distinguir cuáles lo son, se ha creado una catalogación conocida como PEGI (Pan European Game Information).
- Contenido inapropiado es todo material que, percibido por un menor de edad, puede causarle un perjuicio psíquico o físico. Puede ser ilegal, perjudicial, o no ser entendido por motivos de su desarrollo madurativo, y la exposición al mismo se produce de forma intencionada o accidental.
- Comunidades en Línea: grupos de personas cuya relación viene definida por intereses comunes, que carecen de un lugar físico de reunión y que, por ello, tienen una identidad definida dentro de Internet. No suponen un riesgo en sí mismas, pero pueden llegar a serlo si manejan contenidos inapropiados o pueden empujar a los usuarios hacia consecuencias trágicas.



5. ANEXO INFORMATIVO

REDES SOCIALES



FACEBOOK: Es la red social más grande del mundo. Tiene su sede física en Menlo Park, California (EE.UU.). En España cuenta con más de 20 millones de usuarios. Esta empresa es, además, la propietaria de Instagram y WhatsApp, por lo que permite ciertas sinergias entre ellas. También permite la autenticación en otros entornos. Es la forma más sencilla de permanecer conectado tanto con amigos, como con familia o incluso con contactos de negocios.



WHATSAPP: Es un servicio de mensajería para smartphones a través de Internet. Permite el envío de mensajes de texto, vídeos, fotografías, audios e incluso permite realizar llamadas y videollamadas sin coste añadido. También ha incorporado la posibilidad de publicar un "estado", imágenes, textos o fotos que desaparecen a las 24 horas.



YOUTUBE: Es un portal en Internet que permite la subida y el visionado de vídeos. Su éxito radicaba en la posibilidad de ver vídeos en streaming, es decir, sin tener que descargarlo para poder visionarlo. La idea inicial era compartir vídeos personales, pero la red social creció tan deprisa, que pronto se empleó incluso con fines comerciales. Otro de los puntos a su favor, fue la posibilidad de integrar vídeos en otras páginas por medio de un código HTML, trascendiendo así su propio portal y llegando todavía más lejos.



INSTAGRAM: Es una red social y aplicación móvil que permite subir fotografías y modificarlas mediante el uso de efectos (filtros, marcos, similitudes térmicas...). Dispone de su propia red de mensajería instantánea interna. Funciona a través de las menciones y hashtags (etiquetas), relacionando las fotografías por su contenido o por la persona que las ha publicado. También dispone de la posibilidad de publicar con límite de tiempo, conocido como Stories.



TWITTER: Es un servicio de microblogging. Reúne las ventajas de los blogs, de la mensajería instantánea y de las redes sociales en un solo servicio. Permite la publicación de pequeños textos de no más de 280 caracteres, así como imágenes, vídeos, enlaces, etc. A pesar de publicar más de 250 millones de tweets (mensajes) al día, esta red ha sufrido una recesión importante de usuarios en los últimos años.



SPOTIFY: Es un servicio de música, podcasts y vídeos digitales en streaming con sede en Estocolmo, Suecia. Ofrece un servicio gratuito básico, con publicidad, pero a su vez dispone de un sistema premium con características adicionales (mejor calidad de audio, ausencia de publicidad, etc.). Permite escuchar las listas creadas por otros usuarios en "modo radio".



LINKEDIN: Es una red social orientada a las empresas, negocios y empleos. El perfil de cada usuario es una especie de currículum en el que cada uno muestra sus habilidades y su experiencia laboral. Esta aplicación pone en contacto a millones de empresas con posibles empleados. Hoy en día es la mayor comunidad de profesionales online. La mayor parte de sus ingresos, procede de la venta del acceso a la información, siendo muy limitada para los usuarios que no disponen de servicio premium.



PINTEREST: Es una especie de tablero social o cartelera en la que los usuarios pueden organizar las imágenes en función de su interés o temática. A pesar de no ser tan popular como Facebook o Twitter, esta red ha ido creciendo sostenidamente debido a la facilidad que supone para compartir todo tipo de contenidos a través de un atractivo tablero virtual.



TELEGRAM: Es un servicio de mensajería instantánea que pone en contacto a amigos, familia y todo aquel que se encuentre en la lista de contactos del teléfono móvil que también tenga instalada esta aplicación. Resulta una alternativa al WhatsApp a tener en cuenta, puesto que las medidas de seguridad y privacidad de que dispone son mucho más elaboradas que las de su competidor.



SNAPCHAT: Es un servicio de mensajería instantánea que se diferencia de los demás por la "fecha de caducidad" de sus contenidos, ya que el usuario puede definir cuánto quiere que los mensajes permanezcan a la vista del destinatario. Fue de las primeras aplicaciones en incorporar los filtros de realidad aumentada, lo que la hizo muy popular entre los menores. Pero con la llegada de los Stories de Instagram, el uso de esta aplicación ha caído considerablemente.



TINDER: Es una aplicación geosocial que permite a los usuarios comunicarse con otras personas en función de sus preferencias (charlar, concertar citas, etc.). El interfaz de esta red social, presenta un perfil de usuario cercano (de ahí la geolocalización) tras otro para que se decida, simplemente deslizando el dedo por la pantalla, cuáles le interesan (deslizando a la derecha) y cuales no (deslizando a la izquierda), todo de forma anónima. En el caso de que exista un interés mutuo, ambos son informados y pueden iniciar una conversación.



TUMBRL: Es una plataforma de microblogueo que permite publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audios. En 2011 superó en número de blogs a su principal competidora WordPress. Permite que se enlace con otras redes sociales para que se publique simultáneamente. Además de publicar, permite seguir infinidad de blogs de todo tipo, sobre todo de artistas visuales, que encuentran en esta plataforma un medio perfecto para compartir sus obras.



TIKTOK: Es la antigua Musica.ly. Es una red social para la creación de vídeos. Los usuarios pueden crear archivos de entre 15 segundos y 1 minuto. Pueden acompañarlo con una pista de sonido, usar diferentes velocidades (time-lapse, rápido, normal, cámara lenta y épica) y agregar filtros o efectos preestablecidos. También permite a los usuarios navegar por usuarios, contenido, canciones, sonidos y hashtags populares.



WAZE: Es una aplicación social de tráfico y navegación asistida por GPS que permite a los usuarios contribuir en tiempo real con información sobre la circulación o las posibles incidencias en las vías. Su principal atractivo es que puede manejarse sin utilizar las manos. También permite avisar sobre dónde se encuentra el usuario a través de Facebook.



TWITCH: Es una aplicación de vídeo en streaming, tradicionalmente relacionada con el mundo gaming o de los videojuegos. Sin embargo, comienza a abrirse amenazando a la televisión tradicional por medio del riguroso directo que se ha perdido en las cadenas actuales. Ha sido Amazon, al comprar esta plataforma, quien ha comenzado la diversificación de los contenidos para rentabilizar su inversión y comenzar una competencia directa con YouTube.



21 BUTTONS: Es una red social de moda que permite a sus usuarios etiquetar sus looks para intentar monetizarlos a través de las marcas. Con sólo un clic, la aplicación permite conocer todos los detalles sobre las prendas que aparecen, así como remitirte a la web de la marca para que pueda adquirirse. Las ventas que se generan a partir de esos enlaces, reportan ingresos a los usuarios.



VERO: Es una red social que se vende como un espejo de las relaciones personales de cualquiera, sin algoritmos, con total privacidad. Divide las amistades en distintos grupos, a los que se puede mostrar o no las publicaciones que se suban. A pesar de la aparición repentina, lleva funcionando desde 2015. También permite conectar otras redes sociales para publicar simultáneamente. Su uso ha caído en picado.



TAPATALK: Es una red que unifica el uso de todos los foros. Permite realizar el seguimiento de más de 50.000 foros de todo el mundo a través de una única aplicación tanto en Android como en iOS (sistema operativo de iPhone).



PEOOPLE: Es una app española que permite realizar listas de recomendaciones sin un fin concreto. Permite escribir los detalles de las experiencias, sobre cualquier cosa que implique una compra, además de permitir realizar dicha compra desde allí.



JUEGOS MÁS VENDIDOS EN 2018/2019

CALL OF DUTY: Es un juego de disparos en primera persona (conocidos como **shooters o FPS - First Person Shooter**), de contenido bélico. Comenzó ambientado en la Segunda Guerra Mundial, sin embargo, fue cambiando e incluyendo escenarios más contemporáneos e incluso ficticios. Presenta opción de multijugador, así como escenas de carácter violento y lenguaje soez.



GTA V (GRAND THEFT AUTO 5): Es un juego de acción-aventura de mundo abierto. Comienza con un atraco frustrado que acaba con uno de los participantes muerto, otro huido y un tercero en protección de testigos del FBI. Se puede jugar con los dos supervivientes del atraco, así como con un pandillero de la ciudad. Dispone de modo de juego en línea, así como escenas violentas y lenguaje inapropiado. Y a pesar de que no figure en la catalogación PEGI el icono de "sexo", aparecen desnudos parciales de mujeres.



ASSASSIN'S CREED-ORIGINS: Es un juego de acción-aventura, pero con características similares a un **RPG (Role Playing Game)**. La historia transcurre en el antiguo Egipto, en la época de Cleopatra VII, cuando el Imperio Romano dominaba esas tierras. Coincide con el origen de la Hermandad de los Asesinos en la que se basa esta saga de juegos. Presenta contenido sexual, escenas violentas y lenguaje malsonante.



Bayoneta 1+2: Son dos juegos de acción cuya reedición se vende como un conjunto. La primera parte está catalogada como PEGI 18, la segunda, bascula entre PEGI 16 y PEGI 18. Ha sido un juego muy elogiado en Japón por su innovación. La protagonista es una bruja que lucha contra ángeles malvados a medida que descubre misterios sobre su pasado. Lleva multitud de armas (entre ellas cuatro pistolas) y dispone de poderes mágicos. Presenta escenas violentas y lenguaje soez.





FAR CRY 5: Es un juego de acción-aventura en primera persona. La historia se desarrolla en el ficticio condado de Hope, en Montana, donde un predicador radical intenta convencer a los lugareños de que se unan a su ejército del fin del mundo. El protagonista es un alguacil del sheriff enviado para detener al predicador. El juego dispone de un complemento que permite realizar mapas propios que pueden jugarse individual, de modo cooperativo para dos o en multijugador. Contiene violencia explícita y lenguaje inapropiado.



GOD OF WAR 4: Es un juego de acción-aventura. En esta cuarta edición de la saga, la historia se centra en la mitología nórdica. El protagonista deberá actuar como mentor y protector de su hijo. No dispone de posibilidad de multijugador o conexión en línea, sin embargo contiene escenas de violencia explícita y lenguaje malsonante.



FIFA 20: Es un juego de fútbol multiplataforma destinado a todos los públicos. Dispone de compras integradas en el juego.



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS: Es un juego de tipo **MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)**, de batalla multijugador en línea. Es un juego de estilo **Battle Royale**, es decir, un todos contra todos en el que el último en sobrevivir gana. Se conoce como PUBG y se ha lanzado en multitud de plataformas, incluido el teléfono móvil. Su competidor más férreo ha sido el FORTNITE, que lo ha pulverizado en uso (en ventas no, ya que Fortnite es gratuito).





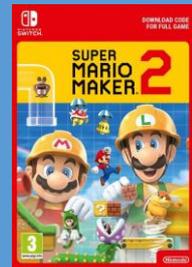
MINECRAFT: Es un juego de construcción de mundo abierto (también conocido como sandbox), puedes ir donde quieras y hacer lo que prefieras. Existen dos modalidades de juego: supervivencia, donde el jugador debe enfrentarse a los monstruos utilizando las construcciones para facilitar su defensa contra ellos; creativo, donde se puede construir sin ningún tipo de limitación lo que se desee.



SIMS 4 (y sus expansiones): Es un juego de tipo simulador. En él, te permiten construir no sólo la casa en la que quieres que tu personaje habite, sino toda su vida, a qué dedicarse, con quién vivir y a quién amar. Existen multitud de expansiones en las que se aportan novedades no sólo de mobiliario o vestuario para los personajes, sino también nuevas funciones.



SUPER MARIO MAKER 2: Permite crear niveles de Super Mario que se pueden compartir con amigos y jugadores de todo el mundo. Además, se puede crear una sala virtual y hasta cuatro jugadores pueden intentar completar niveles al mismo tiempo en su propia consola gracias al modo multijugador inalámbrico local.



DAYS GONE: Es un juego de acción-aventura y horror, de supervivencia, ambientado en un entorno de mundo abierto, post-apocalíptico, en tercera persona. Un virus hace que gran parte de la humanidad se vuelva violenta e incontrolable. El protagonista es un cazarecompensas que busca a su esposa. Se ha lanzado exclusivamente para PlayStation 4. Contiene un lenguaje soez y mucha violencia.





JUEGOS “FREE TO PLAY” (GRATUÍTOS CON COMPRAS INTEGRADAS)

LEAGUE OF LEGENDS (LOL): Se trata de un MOBA, uno de los más conocidos de la categoría Free to Play. Está considerado como deporte electrónico, llegando incluso en algunas universidades de EE.UU. a ofrecer becas para jugadores. Existen campeonatos mundiales que se retransmiten en todo el mundo a través de streaming. Contiene violencia explícita.



HEROES OF THE STORM: También es un MOBA, de características muy similares al LOL, un intento de la empresa Blizzard de lanzar una competencia seria. A pesar de su éxito, no ha conseguido eclipsar a su rival. El juego contiene violencia explícita y lenguaje inadecuado.



THE EXILED REALM OF ARBOREA: Más conocido como TERA, es un MMORPG (Masive Multiplayer Online Role Playing Game), ambientado en un mundo de fantasía. Su mayor innovación es el “True Action Combat”, un sistema de combate en el que prima, por encima de las capacidades del personaje, la habilidad del jugador. Contiene escenas violentas y lenguaje soez.



FORTNITE BATTLE ROYALE: Es un híbrido entre un FPS (First Person Shooter) y un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Es un juego de estilo Battle Royale, que enfrenta a jugadores individualmente, por equipos o 50 contra 50. Fue la revelación del momento en cualquiera de las plataformas (PC, PS4, XBOX ONE, MOVIL). Parte de su éxito se debe a que, indistintamente de la plataforma que se utilice para acceder al juego, puede jugarse en servidores comunes con los amigos. Tiene contenido violento.





APEX LEGENDS: Es un híbrido entre un FPS (First Person Shooter) y un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Es un juego de estilo Battle Royale. La agresiva campaña publicitaria centrada en los youtubers de más influencia en el mundo gamer, consiguió que este shooter empezase con 1 millón de usuarios en sus primeras ocho horas, 2,5 millones en el primer día y 10 millones en tres días. Es el competidor más cercano que tiene el Fortnite, pero a pesar del inicio estelar, todavía no ha conseguido alcanzar ni remotamente las cifras del juego estrella. Tiene contenido violento.



TEAM FORTRESS 2: Es un FPS (First Person Shooter) multijugador, con la característica de ser el primer juego de este estilo que provee estadísticas detalladas del jugador, así como el uso de personalidades completas de los personajes, siendo alabado por la crítica por ello. Contiene escenas violentas.



PATH OF EXILE: Es un juego de tipo **ARPG (Action Role Playing Game)** similares a los RPG, pero que permiten el combate en tiempo real). El jugador controla a un personaje y explora distintas zonas, eliminando monstruos y cumpliendo misiones para subir de nivel. Permite el juego colaborativo.



DOTA 2: Se trata de un MOBA, es muy similar al líder de este tipo de juegos, el LOL, contando con la misma estructura de juego (varios carriles que conectan las estructuras de los dos equipos existentes que deben ser destruidas y defendidas). Como todo este tipo de juegos, contiene violencia explícita, además de permitir la opción de multijugador.





JUEGOS "FREE TO PLAY" PARA MÓVIL

BRAWL STARS: Se trata de una especie de MOBA, con distintos modos de juego (tres contra tres o Battle Royal a 10 jugadores), se puede jugar con amigos y crear equipos. No tiene límite de partidas, pero se limitan las ganancias de monedas obtenidas.



ALTO'S (ADVENTURE y ODYSSEY): Este juego destaca sobre todo por el diseño de los niveles y la banda sonora. Tiene una mecánica sencilla: el personaje se desliza por una montaña y el usuario sólo debe tocar la pantalla para que Alto salte, dé vueltas o acceda a las zonas superiores. Entretenido y sin contenidos negativos.



POKEMON GO: Sigue cosechando éxitos por el alto número de usuarios que continúan jugando y recolectando Pokemon por todo el mundo. Se trata de un simulador de realidad aumentada en el que utilizando los mapas reales se visitan una serie de lugares y se capturan criaturas inexistentes. No reviste más riesgos que el de tener cuidado con sucesos de la vida real.



LAST DAY ON EARTH: Se trata de un juego de supervivencia en un mundo apocalíptico infestado de zombies. Se recogen recursos con los que se puede ir construyendo un refugio, aprendiendo a crear armas, ropas, utensilios, etc. Contiene muchísima violencia, no sólo hacia los zombies, que presentan escenas sangrientas, sino entre los propios usuarios que pueden atacarse unos a otros.





6. EXAMEN

1. ¿Cuál de estas señales indica que te estés convirtiendo en un tecno-adicto?
 - a. Conectarse una hora al día para hacer uso de las redes sociales.
 - b. Hacer los deberes utilizando el ordenador.
 - c. Revisar constantemente las redes sociales con el móvil.

2. Vas a subir una foto a una de tus redes sociales en la que sales haciendo el tonto. ¿Te olvidas de algo?
 - a. Sí, se me había olvidado pasarle los filtros.
 - b. No debería subirla, alguien podría utilizarla para humillarme.
 - c. No, no olvido nada, tal como está quedará genial como foto de perfil.

3. ¡Te ha tocado un iPhone! Para recibirlo, sólo tienes que rellenar un formulario.
 - a. ¡Genial!
 - b. ¡Genial! Pero mejor pongo los datos de mi madre.
 - c. No me lo creo, mejor se lo comento a mis padres.

4. ¿Cómo puedes evitar el sexting?
 - a. No envíes nunca ninguna foto a nadie.
 - b. Debes cuidar tu imagen online. Piensa antes de enviar.
 - c. El sexting no se puede evitar.

5. Te envían un vídeo en el que aparece un chico de tu edad bailando y desnudándose.
 - a. Lo buscas en internet y descubres que el vídeo ya es viral. Ahora ya puedes compartirlo.
 - b. Avisas a tus padres y les enseñas el vídeo. Y, por supuesto, no lo reenvías.
 - c. ¡Qué bueno! Se lo reenvío a todos mis amigos para que se rían un rato.



6. ¿Cuál de las siguientes frases sobre el ciberacoso es correcta?
 - a. Siempre sabes quién es la persona que te acosa.
 - b. El ciberacoso sólo ocurre mientras estás en el centro escolar.
 - c. El acosador no es consciente de todo el daño que está haciendo.

7. Tus amigos están enviándose fotos bastante atrevidas y te dicen que hagas lo mismo.
 - a. Tengo que hacerlo o se enfadarán conmigo. Son mis amigos.
 - b. Ni de broma. A saber lo que hacen luego con esas imágenes. Si se enfadan, que se enfaden.
 - c. ¡Venga! Si ellos lo hacen, yo también me atrevo.

8. ¿Qué motivaciones conoces para Suplantar una Identidad?
 - d. Para burlarse de alguien y divertirse.
 - e. Por venganza o por motivos económicos.
 - f. Todas son correctas.

9. La contraseña 08@NaRc_57, ¿es segura?
 - a. No, es demasiado complicada para recordarla.
 - b. Sí, tiene más de ocho caracteres y además mezcla números, letras y símbolos.
 - c. No, tiene demasiados caracteres, sólo pueden ser seis.

10. ¿Qué puedes hacer si sufres ciberbullying?
 - a. Contárselo a tus padres.
 - b. Hablar con un profesor.
 - c. A y B son correctas.



7. ENCUESTA DE VALORACIÓN PARA PROFESORES

1. ¿A través de qué medio ha tenido conocimiento del Proyecto Ciberexpert@?

<input type="checkbox"/>	Delegado de Participación Ciudadana	<input type="checkbox"/>	Internet (comunidades, foros, webs, etc.)
<input type="checkbox"/>	Prensa (radio, televisión, periódicos, etc.)	<input type="checkbox"/>	Otros

(Puntúe siendo 1 nada satisfecho y 5 muy satisfecho)

2. ¿Considera que el curso es de utilidad para los alumnos?

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>				

3. ¿Cuál es su grado de satisfacción con el personal que lo ha impartido?

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>				

4. Respecto al contenido del curso, ¿cuál es su valoración?

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>				

5. ¿Lo recomendaría a otros Centros Educativos?

Sí	<input type="checkbox"/>	No	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	--------------------------

6. Opinión y sugerencias:

Gracias por su opinión.



8. ENCUESTA DE VALORACIÓN PARA ALUMNOS

1. ¿Te ha gustado el curso? (Escoge una opción)

<input type="checkbox"/>	Nada
<input type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Me da igual
<input type="checkbox"/>	Ha estado bien
<input type="checkbox"/>	Ha sido genial

2. Te toca ponerles nota a los Policías que has conocido, ¿qué tal lo han hecho?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="checkbox"/>									

3. ¿Tienes algo más que quieras decirnos?

¡¡¡Muchas gracias!!!