

GUÍA profesorado
para el

LOS GUARDIANES DE LA RED



EDELVIVES



Presentación

EL OBJETIVO

La Policía Nacional y Edelvives han impulsado la realización de este cómic para sensibilizar a la población escolar sobre los riesgos de determinados usos inadecuados de Internet y de las redes sociales, así como plantear modelos de conducta para afrontar las diferentes situaciones en las que se pueden ver implicados.

Además, se pone a disposición de los docentes esta breve guía que ofrece sugerencias de actividades de sensibilización y de reflexión para realizar antes, durante y después de la lectura del cómic.

El cómic se centra en cuatro ejes principales que se desarrollan de manera dinámica y amena gracias a las ilustraciones, a través de jóvenes protagonistas. Las historias tratan de proteger la identidad digital (conjunto de informaciones compartidas en Internet sobre nosotros que determinan cómo somos percibidos por otros y definen nuestra identidad en el mundo digital), la huella digital (rastros de nuestra actividad en Internet, incluyendo búsquedas y publicaciones) y la reputación *online* (conformada por la identidad y la huella digital).

EL CÓMIC

El formato del cómic favorece el uso de un contexto y de un lenguaje cercano al alumnado, de manera que puedan identificar y entender fácilmente las situaciones planteadas, sus causas y sus consecuencias.

Los ejes que conforman las cuatro historias del cómic son:

- **Suplantación de identidad:** consiste en hacerse pasar por otra persona utilizando sus datos a través de perfiles falsos.
- **Ciberacoso escolar:** es el hostigamiento, repetido en el tiempo, que ocurre a través de las tecnologías de la información y comunicación.
- **Grooming:** se define como 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.
- **Sexting:** envío voluntario de contenidos audiovisuales de carácter sexual a través de medios electrónicos.

EL AUTOR E ILUSTRADOR

Santy Gutiérrez, natural de Vigo (Pontevedra), ha sido el encargado de elaborar el texto y la ilustración de este cómic. Su carrera profesional abarca diferentes disciplinas dentro del mundo de la ilustración: humor gráfico, ilustración en prensa y literatura, caricaturas, dibujo publicitario...



TALLER 1

ANTES DE LEER EL CÓMIC

ACTIVIDAD 1

A continuación, se plantean una serie de reflexiones a partir de los elementos que aparecen en la cubierta del cómic y que pueden servir de sensibilización previa a la lectura y el análisis de los casos que se exponen en él.

(Se puede entregar una copia de la FICHA 1 a cada estudiante o resolver directamente las preguntas en un diálogo entre toda la clase.)

1. ¿Quiénes pueden ser los Guardianes de la Red? ¿A qué Red se refiere?
2. ¿Quién puede ser este chico? ¿Qué está haciendo?
3. ¿Qué representan los diferentes iconos del fondo?
4. ¿Quién puede ser la persona que aparece en el fondo? ¿Qué representa?
5. ¿Qué crees que significa que en este cómic colabora la Policía Nacional?
6. ¿Quién puede ser Santy Gutiérrez?

ACTIVIDAD 2

Conviene aprovechar la experiencia y el conocimiento que el alumnado tiene de Internet para contextualizar mejor las reflexiones que van a suscitar las historias que se van a leer a continuación. Para ello, se puede plantear la siguiente dinámica.

Se divide la pizarra o un mural grande en dos partes, una con el título: USOS ADECUADOS DE INTERNET Y LAS REDES SOCIALES, y otra con el título: USOS INADECUADOS DE INTERNET Y DE LAS REDES SOCIALES. Se pide a los alumnos y las alumnas que escriban en pósitos o cartulinas de diferente color, según el bloque al que estén dando respuesta.

Se pegan todas las respuestas y se agrupan según su similitud.

Se comentan todas las aportaciones y se hacen todas las aclaraciones que resulten oportunas, teniendo en cuenta que, tras la lectura del cómic, se puede volver sobre esta clasificación para completarla, matizarla, hacer algún cambio...

ACTIVIDAD 3

Dado que los temas que se van a trabajar con el cómic forman parte del día a día del alumnado, se puede entablar un diálogo entre toda la clase a modo de sensibilización inicial.

- ¿Qué noticias han recogido últimamente los medios de comunicación relacionadas con el uso delictivo o fraudulento de la Red?
- ¿Cómo describirías tu identidad digital, tu huella digital y tu reputación *online*?

FICHA 1

- Observa con atención todos los detalles de la cubierta del cómic y responde a las preguntas.



1. ¿Quiénes pueden ser los Guardianes de la Red? ¿A qué Red se refiere?
2. ¿Quién puede ser este chico? ¿Qué está haciendo?
3. ¿Qué representan los diferentes iconos del fondo?
4. ¿Quién puede ser la persona que aparece en el fondo? ¿Qué representa?
5. ¿Qué crees que significa que en este cómic colabora la Policía Nacional?
6. ¿Quién puede ser Santy Gutiérrez?



TALLER 2

DURANTE LA LECTURA DEL CÓMIC

ACTIVIDAD 1

El cómic se divide en cuatro historias. Cada una de ellas aborda una situación de riesgo diferente relacionado con el uso inadecuado de Internet o de las redes sociales:

1. Suplantación de la identidad
2. Ciberacoso escolar
3. *Grooming*
4. *Sexting*

Se sugiere que, al finalizar la lectura de cada historia, se haga una reflexión sobre el conflicto planteado y su solución. Un guion posible podría ser este: (Se pueden entregar copias de la FICHA 2 a cada estudiante o resolver directamente las preguntas en un diálogo entre toda la clase.)

1. ¿Quiénes son los protagonistas de esta historia?
2. ¿Qué problema se trata?
3. ¿Cómo se resuelve el problema? ¿Te parece adecuada la solución? ¿Por qué?
4. ¿Te identificas con algún personaje de esta historia? ¿Por qué?
5. Si vivieras o conocieras una situación como la que les ocurre a los protagonistas de la historia, ¿cómo actuarías?

Conviene que el análisis de cada caso se realice de manera individual. Posteriormente, se puede hacer una puesta en común general en la que el docente podrá insistir en las causas y consecuencias del problema, así como en la solución planteada en cada caso.

ACTIVIDAD 2

Una vez finalizado el análisis de cada historia, se puede favorecer una reflexión de toda la clase siguiendo estos pasos:

1. Leer en voz alta la página en la que se explica en qué consiste cada una de las situaciones.
2. Reflexionar sobre los sentimientos y emociones que puede tener la víctima de cada situación.
3. Plantear posibles maneras de ayudarla.
4. Proponer ideas sobre cómo prevenir o evitar que se dé un caso así en la clase, en los grupos de amistades, en el entorno próximo...

ACTIVIDAD 3

Se puede concluir este taller con esta actividad que invita a interiorizar cómo debe actuar el alumnado en situaciones como las que se han presentado en el cómic.

- Inventad, en grupo, una regla mnemotécnica para recordar los cuatro pasos de lo que hay que hacer ante un incidente en Internet: contarlo, bloquear, pruebas y denunciar.

FICHA 2

1. ¿Quiénes son los protagonistas de esta historia?
2. ¿Qué problema se trata?
3. ¿Cómo se resuelve el problema? ¿Te parece adecuada la solución? ¿Por qué?
4. ¿Te identificas con algún personaje de esta historia? ¿Por qué?
5. Si vivieras o conocieras una situación como la que les ocurre a los protagonistas de la historia, ¿cómo actuarías?



TALLER 3

DESPUÉS DE LEER EL CÓMIC

ACTIVIDAD 1

Después de haber leído y reflexionado sobre las cuatro historias, se puede plantear a la clase un ejercicio de *rol playing*.

Una vez distribuidos los personajes entre la clase (pueden ser los mismos del cómic u otros que se inventen como protagonistas de historias similares a las leídas), se da un tiempo para que se pueda preparar la interpretación, de manera que los testimonios expongan los sucesos, cómo se sintieron, por qué actuaron de esa manera, qué han aprendido de su experiencia...

Individualmente, cada uno piensa qué le gustaría decirles a los diferentes protagonistas:

- Ana, Dani, Laura y Marcos
- Daniel y Álex
- Lucas y Carlos
- Serena y Marco

ACTIVIDAD 2

Al final del cómic se proporcionan algunas webs relacionadas con la ciberseguridad. Se pueden visitar esas páginas de manera conjunta en clase para explorar la información y los servicios que ofrecen. Algunas de las consultas en esas webs pueden ser las siguientes:

<https://www.tudecideseninternet.es/jovenes/sabes-que-es>

- Leer los casos que se explican relacionados con usos fraudulentos o inadecuados de la Red.
- Comentar qué se puede hacer para prevenirlos y qué se debe hacer si se tiene conocimiento o se sufre alguno de ellos.

<https://www.incibe.es/linea-de-ayuda-en-ciberseguridad>

<https://www.tudecideseninternet.es/jovenes/si-tienes-problemas>

- Consultar estas dos webs y tomar nota de las diferentes opciones de contacto que existen para consultar dudas o para denunciar la difusión de contenido sensible.





TALLER 3

DESPUÉS DE LEER EL CÓMIC

ACTIVIDAD 3

A modo de conclusión, se puede invitar a la clase a elaborar el *Decálogo de los Guardianes de la Red*. Primero pueden trabajar en grupos y, posteriormente, hacer una puesta en común para consensuar una versión compartida del decálogo. Para esta actividad se puede emplear la FICHA 3.

Datos personales

Ejemplo: *No compartir datos personales, como la dirección, el número de teléfono o el centro escolar.*

Contraseñas

Ejemplo: *Utilizar contraseñas fuertes y diferentes para cada cuenta y no compartirlas.*

Respeto

Ejemplo: *Al publicar o enviar mensajes, tratar a los demás con respeto y como nos gustaría ser tratados.*

Tiempo de conexión

Ejemplo: *Limitar el tiempo de conexión y de uso de los dispositivos para mantener un equilibrio saludable entre la vida digital y la vida «desconectada».*

Contenido apropiado

Ejemplo: *No compartir ni ver contenido que sea inapropiado o ilegal.*

Verificación de la información

Ejemplo: *Verificar la información, en varias fuentes si es posible, antes de crearla o compartirla.*

Amistad real, no virtual

Ejemplo: *Rechazar solicitudes de amistad de extraños.*

Configuraciones de privacidad

Ejemplo: *Asegurarse de entender y de utilizar adecuadamente las configuraciones de privacidad en las redes sociales.*

Descargas seguras

Ejemplo: *Descargar aplicaciones, música, juegos y otros contenidos solo de fuentes confiables.*

Informar y denunciar

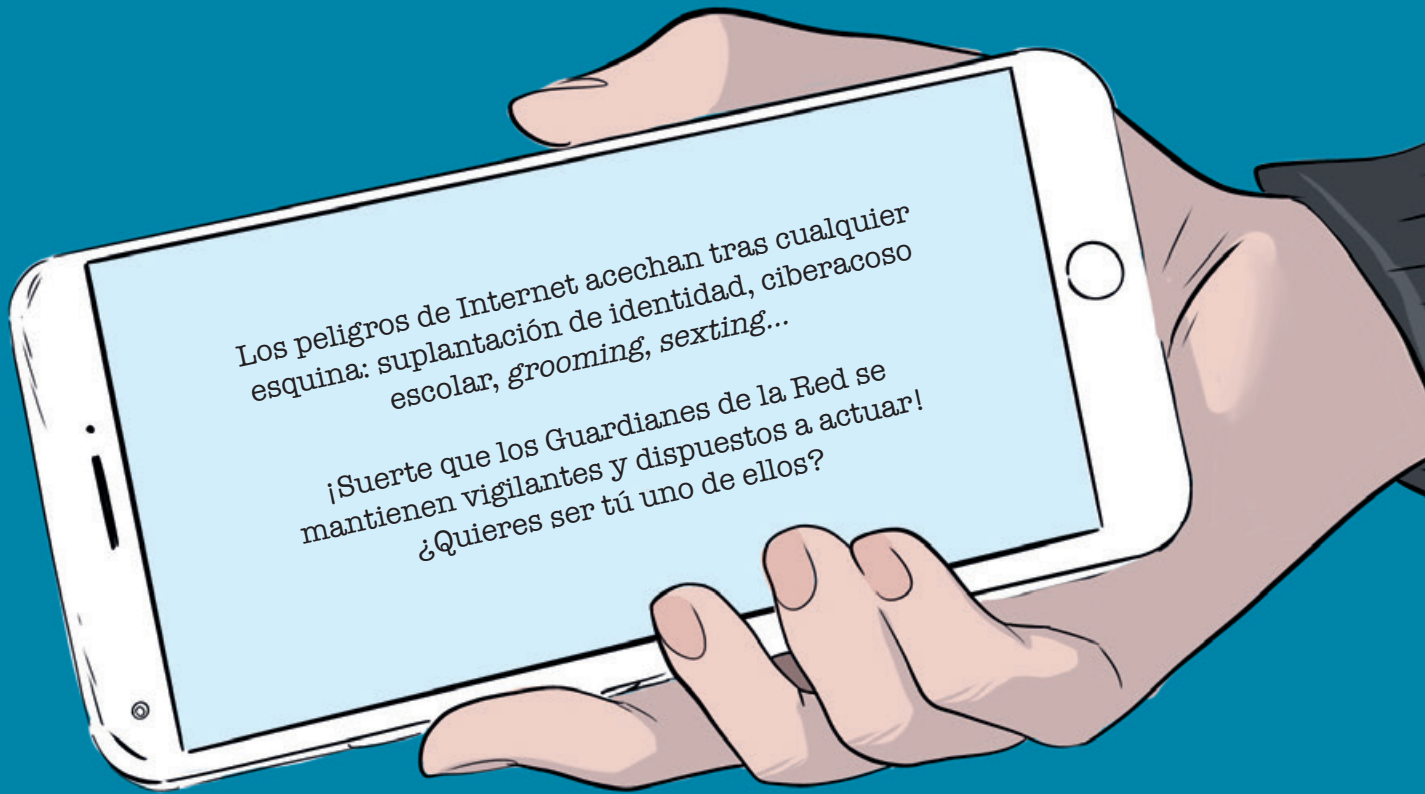
Ejemplo: *Hablar con un adulto de confianza si se tiene alguna experiencia desagradable o incómoda en las redes sociales, y, si es preciso, denunciar los hechos.*

FICHA 3

Los Guardianes de la Red hacen un uso responsable de las redes sociales. Elabora el decálogo en el que se basan, redactando una norma o un consejo relacionado con los aspectos que se indican:

DECÁLOGO DE LOS GUARDIANES DE LA RED

- 1. Datos personales**
- 2. Contraseñas**
- 3. Respeto**
- 4. Tiempo de conexión**
- 5. Contenido apropiado**
- 6. Verificación de la información**
- 7. Amistad real, no virtual**
- 8. Configuraciones de privacidad**
- 9. Descargas seguras**
- 10. Informar y denunciar**



Los peligros de Internet acechan tras cualquier esquina: suplantación de identidad, ciberacoso escolar, grooming, sexting...

¡Suerte que los Guardianes de la Red se mantienen vigilantes y dispuestos a actuar!
¿Quieres ser tú uno de ellos?

Este cómic es fruto del acuerdo de colaboración entre Policía Nacional y EDELVIVES

POLICÍA 
NACIONAL

EDELVIVES