GUÍA DOCENTE



PON TU DINERO A SALVO

//Afundación
Obra Social ABANCA

1. CONTEXTO DEL PROYECTO

La educación financiera para adolescentes es una prioridad si queremos colaborar en la construcción de una **sociedad económicamente responsable y sostenible**.

En un contexto cada vez más **digitalizado**, están a la orden del día el **riesgo y las amenazas** a los que se ven expuestos/as nuestros/as adolescentes y jóvenes. A pesar de tener acceso a mucha información, a una paga semanal o mensual y, en ocasiones, a productos financieros adaptados a sus necesidades, les cuesta asociar que sus hábitos actuales pueden afectar a su vida futura.

Adicionalmente, asistimos a un nuevo fenómeno social entre los jóvenes con conocimientos digitales, pero sin conocimientos financieros y experiencia en inversión, en los que ha calado el mensaje de "ganar dinero rápido y fácil".

2. VINCULACIÓN CURRICULAR DE LAS ETAPAS DE ESO y FP

"Pon tu dinero a salvo" ofrece **6 situaciones de aprendizaje** para trabajar de forma **competencial y gamificada** los temas de seguridad, bienestar digital y las competencias relacionadas con la **Ciberseguridad,** con el fin de avanzar en una **reflexión ética sobre el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías y entornos digitales.**

"Pon tu dinero a salvo" puede trabajarse de forma específica en las áreas de **Tecnología y Digitalización, Economía y Emprendimiento**, o de forma interdisciplinar en **Educación en Valores Cívicos y Éticos, o Geografía e Historia.**

PON TU DINERO A SALVO | **SABERES BÁSICOS. ETAPA ED. SECUNDARIA**

Matemáticas

EDUCACIÓN FINANCIERA.
Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable en contextos cotidianos.

Economía y emprendimiento

EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES.
La perspectiva económica del entorno. El comportamiento de las personas en las decisiones.
El entorno económico-empresarial.
RECURSOS PARA LLEVAR A CABO UN PROYECTO EMPRENDEDOR.
Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento.
Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

Tecnología y digitalización

DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE.
Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.
Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos.

Educación en valores cívicos y éticos

AUTOCONOCIMIENTO Y AUTONOMÍA MORAL.
El problema de la desinformación.
La protección de datos y el derecho a la intimidad.
Las conductas adictivas.

Digitalización

SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL.
Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital.
CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA.
Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

Geografía e historia

RETOS DEL MUNDO ACTUAL.
Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.
COMPROMISO CÍVICO.
Seguridad y prevención ante los riegos y peligros del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Así mismo, se puede trabajar en la etapa de **Formación Profesional Básica**, en los ámbitos de **Ciencias Aplicadas,** en la materia de **Matemáticas aplicadas**, y en el ámbito de **Comunicación y Ciencias Sociales**, en la materia de **Ciencias Sociales**.

Respecto a la **FP de Grado medio y superior**, se puede trabajar en los módulos relativos al desarrollo de las **habilidades y capacidades transversales**, y en aquellas que trabajen la **orientación laboral y el emprendimiento.**

FP BÁSICA

ÁMBITO DE COMUNICACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES (Ciencias Sociales)
ÁMBITO DE CIENCIAS APLICADAS (Matemáticas aplicadas)

FP GRADO MEDIO

MÓDULOS DE LA FAMILIA PROFESIONAL
MÓDULOS ASOCIADOS A HABILIDADES Y CAPACIDADES TRANSVERSALES
MÓDULOS ASOCIADOS AL EMPRENDIMIENTO Y MADUREZ PROFESIONAL

FP GRADO SUPERIOR

MÓDULOS DE LA FAMILIA PROFESIONAL
MÓDULOS ASOCIADOS A HABILIDADES Y CAPACIDADES TRANSVERSALES
MÓDULOS ASOCIADOS AL EMPRENDIMIENTO Y MADUREZ PROFESIONAL

2.1 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DE SALIDA

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

La competencia digital implica el **uso seguro**, saludable, sostenible, **crítico y responsable de las tecnologías digitales** para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, **la educación mediática**, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), **la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad),** asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y **gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red**, para ejercer una **ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.**

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de **resolver diversos problemas en diferentes contextos.**

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas **en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.**

Descriptores operativos.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para **resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.**

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y **aplica principios de ética y seguridad** en la realización de proyectos **para transformar su entorno próximo** de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, **interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación**, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

Descriptores operativos.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional **para participar en diferentes contextos de manera activa e informada** y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y **contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad** y pertinencia en función de los objetivos de lectura y **evitando los riesgos de manipulación y desinformación**, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica **la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse,** aceptarse y promover un crecimiento personal constante; **gestionar** el tiempo y **la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva** (...) identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas.

Descriptores operativos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para **participar en el trabajo en grupo**, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando **estrategias cooperativas.**

CPSAA4. **Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.**

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan **ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas**, jurídicas y políticas, así como (...) el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial.

Descriptores operativos.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, (...) Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; (...) el **pensamiento estratégico** y la reflexión ética, crítica y constructiva (...) y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a **afrontar la incertidumbre.** Asimismo, **implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento** y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y **económico-financiero**.

Descriptores operativos.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y **comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo,** para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una **experiencia emprendedora que genere valor.**

Digital	STEAM	Ligüística	Personal, Social y de Aprender a Aprender	Ciudadana	Emprendedora
					
Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los datos personales, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal y seguro de dichas tecnologías.	Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones.	Contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y evitando los riesgos de manipulación y desinformación.	Participa en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	Ejerce una ciudadanía responsable y participa plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales y económicas.	Comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo.

COMPETENCIAS CLAVE. DESCRIPTORES

2.2 CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS

MATEMÁTICAS		
SABERES BÁSICOS. DE 1º A 3º CURSO		
A. Sentido numérico.	6. Ed. financiera	Información numérica en contextos financieros sencillos: interpretación.
		Métodos para la toma de decisiones de **consumo responsable**: relaciones calidad-precio y valor-precio en **contextos cotidianos.**
		Métodos de resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales, intereses y tasas en **contextos financieros.**

TECNOLOGÍAY DIGITACLIZACIÓN	
SABERES BÁSICOS. DE 1º A 3º CURSO	
D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	**Seguridad en la red: amenazas y ataques.** Medidas de protección de datos y de información. **Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos** (Ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).

DIGITALIZACIÓN	
SABERES BÁSICOS. DE 1º A 3º CURSO	
C. Seguridad y bienestar digital.	Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. **Seguridad y protección de datos:** identidad, reputación digital, privacidad y huella digital.
D. Ciudadanía digital crítica.	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y **criptomonedas.**

ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	
SABERES BÁSICOS. 4º CURSO	
C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.	Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el **bienestar financiero.** El endeudamiento. **Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.**

EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS	
SABERES BÁSICOS. DE 1º A 4º CURSO	
A. Autoconocimiento y autonomía moral.	**El problema de la desinformación.** La protección de datos y el derecho a la intimidad. **Las conductas adictivas.**

GEOGRAFIA E HISTORIA	
SABERES BÁSICOS. 1º Y 2º CURSO	
A. Retos del mundo actual.	**Tecnologías de la información.** Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. **Uso seguro de las redes de comunicación**. Lectura crítica de la información.
C. Compromiso cívico.	**Las redes sociales.** Seguridad y **prevención ante los riegos y peligros** del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.
SABERES BÁSICOS. 3er Y 4º CURSO	
A. Retos del mundo actual.	Sociedad de la información. Búsqueda, tratamiento de la información, **uso de datos en entornos digitales y evaluación y contraste de la fiabilidad de las fuentes.** El problema de la desinformación.
	Estructuras económicas en el mundo actual, cambios en los sectores productivos y **funcionamiento de los mercados.**

OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Dentro del ámbito de la **educación financiera** es necesario promover e incorporar la **ciberseguridad** y, especialmente:

- Fomentar conocimientos en esta materia para ganar en seguridad y protección ante los riesgos y amenazas existentes y en los entornos digitales.
- Desarrollar competencias en Ciberseguridad para moverse en un entorno digital seguro y prevenir ataques e intrusiones que ponga en riesgo la identidad digital y las finanzas de los/as adolescentes.
- Favorecer la responsabilidad mediante toma de decisiones informadas, conscientes y responsables que les ayuden a desarrollar una sólida educación financiera.

Recuerda:

Este proyecto no trata de generar miedo o rechazo a la navegación por la red, la realización de inversiones online, el uso de redes sociales, la interacción con otras personas en internet, etc. Lo que persigue es que los/as adolescentes puedan hacer todo esto con **seguridad.**

Para ello es imprescindible que **conozcan los riesgos, aprendan a identificar las señales de alerta y adquieran hábitos y comportamientos seguros**.

Además, es importante que sepan **cómo actuar en caso de verse involucrados/as de robo de información o en un caso de estafa.**

STORYTELLING Y TRAMA DE LAS SESIONES.

La **trama pedagógica** diseñada en el storytelling permite disponer de un **aprendizaje basado en la gamificación y la resolución de problemas**.

En este sentido, todos los materiales han sido diseñados para favorecer la inmersión de las alumnas y alumnos participantes en las situaciones de aprendizaje.

De ese modo, y para **garantizar la inmersión narrativa**, se recomienda que, tras el visionado de los videos iniciales, el docente invite a su alumnado a participar, como **agentes colaboradores del Comisario Bermúdez,** una de las personas que más sabe sobre Cyber Money Security.

- La nueva Unidad del Centro Nacional de Inteligencia (CNI) llamada "Money Security Agency" necesita incorporar nuevos Agentes Colaboradores.
- Para ello, cuenta con el apoyo de un grupo de voluntarios/as de élite (profesores y profesoras de toda España), que serán los encargados/as de seleccionar a los/as mejores candidatos/as.
- El proceso de selección se desarrollará en sesiones de formación que concluirán con una certificación de conocimientos, lo que permitirá a los colaboradores del CNI presentar a los/as mejores de cada colegio/instituto, para formar parte del nuevo grupo especial de operaciones cibernéticas.

Al término del proyecto, se recomienda al docente que imparta, entre su alumnado, los **carnets acreditativos** que refuercen su papel de agentes expertos en Ciberseguridad.

LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN.

La gamificación es un tipo de **aprendizaje que traslada la tradicional mecánica de juegos** fuera del aula al interior del sistema educativo incorporándolo como **metodología educativa de innovación.**

El Aprendizaje Basado en Problemas logra, en el alumnado, un **aprendizaje significativo**, al tener que enfrentarse a un "problema" de la vida cotidiana y darle solución, aplicando lo aprendido en el aula.

Arte anotación maquetación: poner 2 cuadros destacados

Los 5 **beneficios** de la gamificación

- Implica la interiorización de conocimientos de un modo divertido.
- Genera una experiencia positiva en el alumno/a.
- Compromiso con el grupo que resuelve el juego (el reto).
- Esfuerzo de superación individual en el juego.
- Desarrolla la atención prolongada.

Los 5 **objetivos** que persigue la gamificación

- Motivar al alumnado.
- Interiorizar conocimientos.
- Mejorar habilidades cognitivas.
- Recompensar al alumnado.
- Incentivar el ánimo de superación.

Recuerda:

Tras el visionado de varios vídeos que ponen en contexto al alumnado, en la sesión inicial, cada equipo recibe uno o varios dossiers, en formato cómic, para analizar la cuestión planteada en cada tema.

El programa concluye, en la sesión final, con infografías para el aula, un juego interactivo que sirve para comprobar los aprendizajes obtenidos y un carnet de acreditación.

Tú decides el número de las sesiones intermedias que quieras dedicar con tus alumnos/as, así como los temas a tratar y los casos a resolver

CÓMO UTILIZAR ESTE MATERIAL. DESARROLLO DE LAS SESIONES.

El programa puede trabajarse de forma **flexible y adaptada** al contexto del aula, pudiendo **consumir una parte o la totalidad** de los recursos, ya que los temas tratados se presentan de manera independiente, así como los casos a resolver.

- Los materiales son flexibles e independientes entre sí.
- Visiona los materiales de la sesión inicial para garantizar la inmersión narrativa.
- Tú decides cómo quieres que sean las sesiones intermedias: cómo organizar a los alumnos, si prefieres que trabajen en modo individual o por equipos, así como los temas a tratar y los casos a resolver.
- Una vez trabajados los temas y resueltos el/los caso/s, visiona los materiales de la sesión final y completa el programa con el juego interactivo y los carnets acreditativos.

Consulta la descripción de las sesiones inicial y final, dejando el desarrollo de las sesiones intermedias para cada caso trabajado por el alumnado, según tu elección.

Los manuales en pdf son complementarios para que, como docentes, tengáis una base de conocimientos previa, sobre los temas a tratar.

Sesión inicial	Recursos disponibles para el aula / alumnado	Duración
Presentación del objetivo y la trama.	Vídeo "Operación Pon tu dinero a salvo"	
Contextualización.	Vídeo "Los timos en la actualidad" Vídeo "La MSA presenta: casos sin resolver" PPT para el aula introducción y contexto. Conceptos clave "Los riesgos a los que se enfrentan los/as adolescentes en la actualidad."	

Pautas de la sesión en el aula	Recursos disponibles para el docente
• Formación de equipos de trabajo (individual, por parejas o en grupo) • Planteamiento de los temas a tratar: Redes Sociales; Apps y juegos; Trading. • Elección, por parte del docente o alumnado, de los temas a tratar y casos a resolver (dosieres).	**1.** Pdf Manual de contenidos "Redes Sociales" **2.** Pdf Manual de contenidos "Apps y Juegos" **3.** Pdf Manual de contenidos "Trading"

OBJETIVOS

- Concienciar al alumnado de que los riesgos a los que se enfrentan no son nuevos y que el "modus operandi" se repite a lo largo del tiempo.
- Aclarar dudas sobre los tipos de estafas.
- Inmersión narrativa: el comisario da la bienvenida a la agencia a los futuros miembros y les plantea la necesidad de resolver una serie de casos de estafa/robo de información.
- Aclaración de dudas, creación de los grupos de trabajo, asignación del portavoz y reparto de dosieres.

Sesión/es intermedia/s	En función de tu elección, elige uno o varios casos para que lo resuelva tu alumnado.

Cada caso (dossier "Operación" XXX) se organiza de la siguiente manera:

1. **Descripción de la situación** (amenaza) y relato de las **consecuencias** a los X días/ semanas/meses... Cada caso se describe en el dossier en formato "comic".
2. Cada caso contiene una **ficha de actividad** que tendrá que resolver cada equipo de trabajo.

	Nombre de cada caso / dossier	Tipo de amenaza
Redes sociales	**1.** Operación Judas	Usurpación de la identidad
	2. Operación Cosplay	Fraude y estafa
Apps y juegos	**3.** Operación Loki	Usurpación de la identidad
	4. Operación Caso Hormiga	Fraude y estafa
Trading	**5.** Operación Momia	Usurpación de la identidad
	6. Operación Wall-E	Fraude y estafa

Pautas de la sesión en el aula	Recursos disponibles para el docente
3. Entrega a cada equipo de uno o varios dosieres (a elegir en función del tema a tratar) 4. Debate en grupo y puesta en común: ¿Qué ha pasado para que las cosas terminaran así? 5. Pautas de trabajo: Investigar y reflexionar sobre comportamientos de riesgo y sus consecuencias. 6. Resolución de cada caso entregado (ficha de actividad) 7. Exposición al resto de la clase.	Pdf dossier nº1 al nº6. (caso y ficha de actividad) Pdf Manuales de contenidos "Redes Sociales" / "Apps y Juegos" / "Trading". Pdf solucionario de cada dossier.

OBJETIVOS

- Resolución de los casos por parte de cada equipo de trabajo.
- Presentación breve al resto del alumnado del caso al que se enfrenta cada equipo y exposición de las señales de alerta identificadas y los comportamientos imprudentes.

Sesión final	Recursos disponibles para el aula / alumnado	Duración
Puesta en común y conclusiones de cada caso/s trabajado por parte de cada equipo.	2 Infografías para el aula. Vídeo "Mensaje encubierto del comisario". Presentación de la acreditación.	
Comprobación y logro de aprendizajes.	Proceso de acreditación: juego interactivo tipo Trivial Entrega de acreditación: carnet acreditativo para el alumnado.	

Actividad de cierre opcional: creación de campaña de sensibilización

- Una vez puestas en común las principales ideas de prevención en el entorno digital y conocimiento sobre las alertas y los comportamientos seguros en la red, puedes pedir que desarrollen, por equipos, su propia campaña de sensibilización, de forma que informen y alerten al resto de su compañeros/as y su entorno cercano.
- Un cartel, un cómic, unos folletos o infografías para colocar en los pasillos del cole.
- Un cómic o una representación teatral para los más pequeños.
- Unos storys, vídeos o mensajes de advertencia para subir en las redes sociales.

Pautas de la sesión en el aula	Recursos disponibles para el docente
• Presentación de resultados por parte de cada equipo de trabajo. • Puesta en común. Debate en torno a las infografías. • Comprobación de los aprendizajes: Juego trivial. • Entrega de los carnets acreditativos.	2 Infografías Pdf Enlace al juego interactivo, con 5 categorías de preguntas: Redes Sociales; Trading; Apps de apuestas; Juegos; Navegación segura. Pdf carnet de acreditación.

OBJETIVOS

- Repaso de las alertas y/o comportamientos identificados por los/as participantes en cada caso investigado.
- Puesta en común y reflexión sobre la importancia de navegar e interactuar de forma segura para evitar fraudes y robos de información y pautas de actuación si les ha sucedido.
- Comprobación de los aprendizajes: enlace al juego interactivo Trivial. En cada categoría se muestran hasta cinco preguntas, hay que acertar tres para superar cada categoría.
- Se compite como clase y no por grupos, la clase se certifica si entre todos/as se consigue una suma total de N puntos.
- Entrega del carnet de acreditación a cada alumno/a.