

Connected

The Game

Te gustará saber



Google



Participa



Connected

The Game

FICHA 1: Te gustará saber

Te presentamos CONNECTED: THE GAME, una yincana virtual organizada por la FAD, con la colaboración de Google y el apoyo de Twitter, que pretende sensibilizar a adolescentes y jóvenes de 13 a 16 años sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías e Internet.

La FAD posee una amplia experiencia en el diseño y puesta en marcha de programas de prevención de conductas de riesgo, como es el uso inadecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Puesto que en esta ocasión nos dirigimos al público más joven, os proponemos un juego-concurso a través del cual podamos abordar esta realidad desde un punto de vista lúdico y divertido.



Connected

The Game

FICHA 2: Objetivos

- ◆ Proporcionar a los adolescentes una oportunidad para la reflexión crítica sobre el uso de las nuevas tecnologías e Internet.
- ◆ Fomentar valores positivos asociados a un uso adecuado de Internet y las tecnologías.



Connected

The Game

FICHA 3: Contenido y características

CONNECTED: THE GAME está diseñado conforme a una serie de criterios:

- ◆ Posee un carácter eminentemente educativo y está concebido para fomentar el pensamiento crítico de sus participantes.
- ◆ Se desarrolla directamente en el espacio sobre el que pretendemos actuar: Internet.
- ◆ Propone un acercamiento a las nuevas tecnologías desde un enfoque positivo, constructivo y objetivo.
- ◆ Los posibles riesgos derivados del uso de las nuevas tecnologías e Internet se abordan desde un enfoque más complejo y realista: poniendo de relieve las indudables ventajas y beneficios derivados de Internet.
- ◆ Contiene un enfoque lúdico y divertido que se complementa con la realización de un concurso, estimulando así la participación.



Connected

The Game

FICHA 4: ¿Cómo funciona?

CONNECTED: THE GAME se configura como un juego-concurso establecido en cuatro pruebas en torno a las siguientes temáticas: propiedad intelectual en Internet, privacidad y seguridad en la navegación, el carácter o naturaleza de las relaciones con los demás a través de Internet, los posibles usos adecuados de dicha tecnología y la fiabilidad de las informaciones a las que se accede.

Cada participante debe superar las cuatro pruebas, al final de las cuales se le ofrecerá la posibilidad de obtener un bonus de puntuación si supera una prueba opcional complementaria.

Una vez finalizado el periodo de realización del concurso, se concederán premios a los concursantes que más puntuación hayan obtenido.



Connected

The Game

FICHA 5: Algunas indicaciones pedagógicas

Cada una de las temáticas abordadas pretende incidir sobre varias ideas fundamentales:

◆ Privacidad y seguridad:

- o La privacidad es un derecho y una decisión propia. Debemos ser conscientes de la conveniencia de velar por ella y conocer las diferentes posibilidades para modificar el grado de privacidad según los usos, programas, plataformas o espacios de Internet que utilicemos.
- o La privacidad propia también depende de los demás (por ejemplo, en las redes sociales), por lo que, de manera recíproca, la privacidad de los demás también depende en cierta medida de uno mismo.



Connected

The Game

FICHA 5: Algunas indicaciones pedagógicas

◆ **Fiabilidad y veracidad de la información:**

- o No debemos confiar plenamente en todo lo publicado en Internet, por muy verídica que parezca la fuente. Debemos abordar con criterio la información recibida, por ejemplo, acudiendo a otras referencias.
- o La verdad no tiene por qué ser absoluta ni unívoca y, en muchas ocasiones, va a depender de quién sea la fuente que publica o edita el contenido.



Connected

The Game

FICHA 5: Algunas indicaciones pedagógicas

◆ Relaciones con los demás:

- o El concepto de amistad, en qué medida se construye en Internet y cómo se sustancia en las relaciones personales presenciales.
- o La conveniencia (y gratificación resultante) de mantener relaciones offline, insustituibles por las virtuales.
- o El derecho a elegir con quién relacionarnos y el nivel de profundidad de dicha relación está presente también en la red, así como la obligación de respetar a los demás y de oponerse a conductas no respetuosas.



FICHA 5: Algunas indicaciones pedagógicas

◆ Propiedad Intelectual en Internet:

- o La cantidad ingente de información que ofrece Internet y la sensación de libertad y anonimato pueden impedir que seamos conscientes de que existen normas que regulan cómo debemos utilizar la información disponible: no todo vale y es de libre acceso.
- o Quien crea los contenidos puede decidir cómo quiere que los usuarios utilicen esa información. Es cada vez más usual encontrar que ese modo de utilización se explique de un modo sencillo en algún tipo de licencia denominada Creative Commons.
- o Si no se ha establecido específicamente ningún límite, siempre debemos seguir nuestro "sentido común": en función de qué se trate, debemos comunicar o pedir permiso a quien sea autor o citarlo expresamente como fuente que hemos utilizado, etc. Así podremos tener seguridad y calidad en nuestra navegación por Internet.



Connected

The Game

FICHA 5: Algunas indicaciones pedagógicas

◆ Usos responsables y positivos de Internet:

o La consideración de las enormes posibilidades (cada vez mayores) de utilización de Internet como herramienta para comunicarnos, relacionarnos, expresar opiniones, informarnos y divertirnos.

o Utilizar Internet como herramienta nos amplía los horizontes y nos abre una ventana al mundo. Sin embargo, hacerlo como un fin en sí mismo, tiende a reducirnos y a limitarnos.

Si quieres más información sobre cómo utilizar las nuevas tecnologías de un modo responsable, lee y descarga "Está bien saberlo", una guía para mantenerte seguro y protegido en Internet.



Connected

The Game

FICHA 6: Agradecimientos

Agradecemos, sinceramente, el apoyo prestado por las siguientes entidades, al autorizarnos a emplear sus vídeos en los bonus que integran la yincana:

- o Protégeles
- o Junta de Castilla y León

