Materiales del curso para el docente

Empezar seguro en la red

10 lecciones · aprox. 90 minutos de clase · 21 actividades interactivas · Versión: 23/11/2026

Móvil, chat de clase, tus primeras cuentas: cómo moverte en internet con cabeza y seguridad desde el principio, sin que nadie te quite la diversión.

Cómo funciona el curso

Usted dirige el curso en la pizarra y decide cuándo tratar cada lección. El curso no caduca. La clase no se registra: sin nombres, sin cuenta, sin apuntarse al empezar la clase. Las actividades se activan una a una: en la pizarra aparece un código QR, la clase responde desde el móvil y con «Resolver» aparece la respuesta correcta a la vez en la pizarra y en todos los móviles. Las soluciones de todas las preguntas están en su panel; este PDF abierto no las incluye a propósito para que no lleguen antes a la clase. Al final cierra el curso. Nadie de la clase se registra: no hay nombres, cuentas ni correos y por tanto tampoco certificados individuales. Este curso no incluye entrenamiento contra el phishing, que solo forma parte del curso «Autodefensa digital».

Qué necesita: un proyector o una pantalla con acceso a internet y la clase con smartphones. Quien no tenga móvil participa con su compañero de al lado.

Relación con el plan de estudios de Baden-Württemberg

5.º y 6.º curso (unos 10 a 12 años) · Duración: dos sesiones dobles o cuatro sencillas, lecciones utilizables por separado · Versión de 03.10.2026

La entrada a la nueva asignatura Informatik und Medienbildung (Informática y Educación Mediática): sigue la guía de lectura de 5.º y 6.º curso en los ámbitos de digitalidad y participación, información y datos, y comunicación y seguridad. Los algoritmos y el trabajo digital quedan para la asignatura. Ámbitos de acción de la perspectiva rectora «Vivir y aprender en un mundo digitalizado»: Actuar con responsabilidad y protegerse, Comunicarse, cooperar y actuar en digital, Recopilar, comprender y evaluar información, Analizar los medios y la sociedad mediática.

Ámbito	Competencia (guía de lectura de Informática y Educación Mediática 2026/27 o plan de estudios 2016)

Digitalidad y participación	Normas de uso de medios en el centro; describir y reflexionar sobre el propio uso de los medios; identificar la publicidad y explicar cómo se elige; condiciones de uso de las apps; situaciones de recogida de datos e intereses de los actores Lecciones: Tu día con el móvil, Publicidad, ¿Aceptar?, ¿A quién le cuentas qué?
Información y datos	Comprobar información con criterios; criterios de fiabilidad; funcionamiento básico de una búsqueda por índice Lecciones: ¿Es verdad?
Comunicación y seguridad	Comunicación en el espacio digital (chat de clase, normas, consecuencias); comportamientos hirientes, recursos de ayuda y vías de denuncia; protección del propio acceso; lugares de almacenamiento y recorrido de un mensaje; derecho a la propia imagen Lecciones: El chat de clase, Desconocidos en la red, Tu candado, ¿Dónde se guarda mi foto?
Curso básico de Educación Mediática, 5.º curso (se integra en IuM)	3.1.3 Comunicación y cooperación (normas en la red, datos privados, ciberacoso), 3.1.4 Sociedad mediática, 3.1.1 Información y conocimiento

Esta correspondencia es una valoración profesional del proveedor, no una aprobación oficial. Para los cursos 8.º a 10.º rige el plan de estudios de 2016 hasta la entrada en vigor del plan de Informática y Educación Mediática (2027/28).

Resumen de las lecciones

Lección		Actividades interactivas
1.	**Tu día con el móvil** Curso 5/6 · Digitalidad y participación Cuánto, para qué y por qué: mirar con sinceridad tu propio uso de los medios, y qué tienen que ver con ello las normas del centro.	Nube de palabras, Quiz
2.	**Publicidad: por qué el juego es gratis** Curso 5/6 · Digitalidad y participación Reconocer la publicidad en apps y vídeos, entender las compras dentro de la app y saber por qué ves justo esos anuncios.	Quiz, Nube de palabras
3.	**¿Aceptar? Lo que firmas al crear una cuenta** Curso 5/6 · Digitalidad y participación Condiciones de uso, edad mínima y permisos: qué hay detrás del botón «Aceptar» y qué miras antes de tocarlo.	Juego: berechtigungen, Quiz
4.	**¿A quién le cuentas qué? Tus datos en la red** Curso 5/6 · Digitalidad y participación Qué datos se generan con apps y juegos, a quién le interesan y por qué eres tú quien decide qué revelas.	Juego: datenschutz, Quiz

5.	**¿Es verdad? Comprobar información** Curso 5/6 · Información y datos ¿De dónde viene, quién lo dice, puede ser? Tres preguntas antes de creer y reenviar, y cómo decide un buscador qué sale arriba.	Juego: faktencheck, Quiz
6.	**El chat de clase** Curso 5/6 · Comunicación y seguridad Normas que en el chat son distintas que en el patio, en qué puede convertirse una broma y cómo reconducir una pelea en el chat.	Nube de palabras, Quiz
7.	**Desconocidos en la red: ¿quién te escribe?** Curso 5/6 · Comunicación y seguridad Por qué los desconocidos son amables en internet, qué mensajes son una señal de alarma y dónde encuentras ayuda sin meterte en líos.	Quiz
8.	**Tu candado: contraseña y bloqueo del dispositivo** Curso 5/6 · Comunicación y seguridad Por qué merece la pena proteger tu acceso, cómo es una buena contraseña que puedas recordar y por qué nunca la compartes, ni siquiera con tu mejor amiga.	Juego: passwort-knacker, Quiz
9.	**¿Dónde se guarda mi foto?** Curso 5/6 · Comunicación y seguridad Dispositivo, servidor, nube: dónde están de verdad tus cosas, qué camino recorre un mensaje por la red y por qué una foto de otras personas necesita su permiso.	Quiz, Nube de palabras
10.	**Resumen: tu caja de herramientas para empezar** Complemento · Resumen Todo lo importante de un vistazo, un cuestionario final y las normas que os lleváis como clase.	Quiz, Quiz, Quiz, Nube de palabras

En las páginas siguientes aparece cada lección completa, con todas las preguntas y opciones de respuesta. Las soluciones marcadas solo están en su Cockpit.

1. Tu día con el móvil

Cuánto, para qué y por qué: mirar con sinceridad tu propio uso de los medios, y qué tienen que ver con ello las normas del centro.

Seamos sinceros

¿Cuándo miraste el móvil por primera vez hoy? ¿Y la última? La mayoría lo subestima. El móvil no es malo, pero está **hecho para engancharte**: notificaciones, reproducción automática, «un vídeo más».

Nube de palabras

¿Para qué usas más el móvil? Basta con una palabra.

Lo que te sienta bien y lo que no

No hay una cantidad «correcta» para todo el mundo. Pero hay señales de que se está pasando de la raya:

- Te pones de **mal humor** cuando tienes que dejar el móvil
- Los deberes te llevan **el doble de tiempo** porque siempre salta algo
- **Duermes peor** porque el móvil está junto a la cama
- Hay **peleas** en casa o con tus amigos por culpa del móvil

> **Importante**
>
> Decides tú, no la app. Quien se da cuenta de que decide la app ya ha dado el paso más importante: fijarse.

Por qué el centro tiene normas

Móvil apagado en clase, nada de fotos en el patio, no publicar nada desde el aula: no son caprichos. Protegen a **todos** los que están en el aula, también a ti. Quien está distraído en clase se pierde cosas. A quien fotografían a escondidas no puede defenderse.

Pregunta de quiz

¿En qué notas que el móvil ocupa demasiado espacio?

Opciones de respuesta
Me pongo de mal humor cuando tengo que dejarlo
Duermo peor porque está junto a la cama
Lo uso para quedar con amigos
Miro cuándo pasa el autobús

Consejo

Tres cosas que ayudan enseguida: desactivar las notificaciones de juegos y redes sociales. Sacar el móvil de la habitación por la noche. Una hora fija al día sin móvil, por ejemplo durante las comidas.

2. Publicidad: por qué el juego es gratis

Reconocer la publicidad en apps y vídeos, entender las compras dentro de la app y saber por qué ves justo esos anuncios.

Nada es gratis

Un juego no cuesta nada, un vídeo no cuesta nada, la app no cuesta nada. Entonces, ¿cómo ganan dinero? Casi siempre de dos maneras:

1. **Publicidad.** Cada anuncio que ves le da dinero a la app. Cuanto más tiempo te quedas, más.
2. **Compras dentro de la app.** Al principio todo es gratis. Luego llegan el cofre, la skin, la vida extra, «solo 2,99 €». Muchas cantidades pequeñas acaban siendo mucho dinero.

> **Importante**
>
> Si no pagas nada, pagas con tu **tiempo** y tu **atención**. Para las empresas, las dos cosas valen dinero contante y sonante.

Reconocer la publicidad

La publicidad se esconde con gusto. Fíjate en:

- **«Anuncio»**, **«Patrocinado»**, **«Publicidad»**, a menudo en letra pequeña y gris
- Vídeos de influencers en los que un producto sale «por casualidad» todo el rato
- Recompensas en el juego si ves un vídeo publicitario
- Sorteos que solo quieren tus datos

Pregunta de quiz

¿Cuáles de estos son publicidad?

Opciones de respuesta
Un vídeo en el que una influencer enseña una bebida y dice «enlace en la bio»
Un pequeño «Patrocinado» gris encima de una publicación

«Mira este vídeo y consigue 50 monedas»
Un mensaje de tu profesora en la aplicación de mensajería del centro

¿Por qué ves justo esos anuncios?

La app recuerda lo que ves, cuánto tiempo y dónde tocas. Con eso se hace una imagen de ti: «Le gusta el fútbol, ve Minecraft, 11 años». Y te enseña justo los anuncios que encajan. Esto se llama **publicidad personalizada**. Por eso tu amigo ve anuncios distintos a los tuyos.

Nube de palabras

¿Dónde te fijaste en un anuncio la última vez? Una palabra.

> **Consejo**
>
> Las compras dentro de la app se pueden bloquear en el móvil o proteger con contraseña. Pregunta en casa si está configurado. Así evitas el «lo compré sin querer».

3. ¿Aceptar? Lo que firmas al crear una cuenta

Condiciones de uso, edad mínima y permisos: qué hay detrás del botón «Aceptar» y qué miras antes de tocarlo.

El botón que todo el mundo pulsa

«He leído las condiciones de uso y las acepto». Sé sincero: ¿las has leído alguna vez? Casi nadie lo hace. Pero con ese toque cierras un **contrato**. Por eso merece la pena saber más o menos qué pone.

Tres cosas que casi siempre aparecen

1. **Edad mínima.** Muchos servicios son a partir de 13 años, algunos a partir de 16 y otros a partir de 18. No es ninguna broma: se trata de qué datos de niños se pueden guardar y qué contenidos son adecuados. Quien hace trampa con la edad pierde esa protección.
2. **Qué pasa con tus datos.** Qué datos se recogen, cuánto tiempo se guardan, si van a empresas de publicidad.
3. **Qué le permites a la app.** Por ejemplo: la app puede reutilizar todo lo que subes.

> **Importante**
>
> Aceptar está bien si sabes **a quién** le permites **qué**. Lo que no está bien es tocar a ciegas porque el botón es de un verde muy bonito.

Permisos: ¿qué quiere la app de tu móvil?

Después de instalarla, una app suele preguntar: «¿Puedo acceder a tus contactos? ¿A tu ubicación? ¿Al micrófono?». Piénsalo un momento: **¿La app lo necesita para hacer su trabajo?**

- Una app de mapas necesita tu ubicación. Una linterna, no.
- Una app de mensajería quizá necesite la cámara. Un juego no necesita tu agenda de contactos.



Juego didáctico

La clase valora permisos de apps en el móvil: ¿qué necesita de verdad la app? Después se resuelve en común.

Pregunta de quiz

¿Por qué las apps tienen una edad mínima?

Opciones de respuesta
Porque los datos de los niños están especialmente protegidos
Porque algunos contenidos no son adecuados para todas las edades
Porque si no la app va demasiado lenta
Para que no se moleste a los adultos

Consejo

Antes de crear una cuenta: comprueba la edad mínima, avisa en casa y da permisos solo si la app los necesita para su trabajo. Más tarde puedes quitarlos en cualquier momento en los ajustes.

4. ¿A quién le cuentas qué? Tus datos en la red

Qué datos se generan con apps y juegos, a quién le interesan y por qué eres tú quien decide qué revelas.

Los datos se generan en todas partes

No tienes que escribir nada para que se generen datos sobre ti. Basta con usar el móvil:

- **Ubicación**: dónde estás, cuándo estuviste dónde
- **Contactos**: con quién escribes, con qué frecuencia
- **Uso**: qué vídeos ves, cuánto tiempo, qué te saltas
- **Dispositivo**: qué móvil, qué idioma, qué hora

A eso se suma lo que publicas **tú mismo**: fotos, tu nombre, tu centro escolar, tu afición.

Juego didáctico

En el perfil de una persona inventada, tocar los puntos que un desconocido podría aprovechar. Después comentar en la pizarra qué se le ha escapado a la clase.

¿Quién quiere saberlo?

- **Empresas de publicidad**: para enseñarte anuncios a tu medida (ver la lección anterior)
- **La propia app**: para retenerte más tiempo y saber más de ti
- **Desconocidos**: quien sabe a qué centro vas y cuándo tienes entrenamiento puede encontrarte
- **Estafadores**: cuanto más saben de ti, más auténticos parecen sus mensajes

Importante

Lo que está una vez en la red casi no lo recuperas. Basta con una captura de pantalla. Por eso, pregúntate antes: **¿Se lo contaría también a un desconocido por la calle?**

Decides tú

A esto se le llama **autodeterminación informativa**: una palabra larga para una frase sencilla. **Tus datos son tuyos.** Puedes decidir qué compartes, con quién y durante cuánto tiempo. Nadie puede obligarte a poner tu perfil en público ni a compartir tu ubicación, tampoco tus amigos.

Pregunta de quiz

¿Qué datos no deben aparecer en un perfil público?

Opciones de respuesta
El nombre de tu centro escolar
Tu dirección o tu localidad con la calle
Cuándo vuelves siempre solo a casa
Tu juego favorito

Consejo

Pon tu perfil en **privado**, comparte tu ubicación solo cuando haga falta y en cada foto fíjate un momento en lo que se ve al fondo: el nombre de la calle, el edificio del centro, una placa con tu nombre.

5. ¿Es verdad? Comprobar información

¿De dónde viene, quién lo dice, puede ser? Tres preguntas antes de creer y reenviar, y cómo decide un buscador qué sale arriba.

No todo lo que tiene buena pinta es verdad

En internet, **cualquiera** puede escribir cualquier cosa. Una imagen bonita, muchos likes, un logotipo: nada de eso demuestra que sea verdad. Por eso hay tres preguntas que te haces antes de creer algo y antes de reenviarlo.

Las tres preguntas

1. **¿De dónde viene?** ¿Hay una fuente? ¿Una web, un nombre, una fecha? ¿O solo «me lo ha dicho un amigo»?
2. **¿Quién lo dice y por qué?** ¿La persona quiere informar, vender, llamar la atención o provocar una pelea?
3. **¿Puede ser siquiera?** Si suena demasiado bien, demasiado mal o demasiado loco, a menudo es inventado.

> **Importante**
>
> Si no puedes responder a una de las tres preguntas: **no lo reenvíes**. Mejor compartir una vez de menos que difundir una tontería una vez.

Juego didáctico

Cinco titulares, ¿verdaderos o inventados? La clase vota con el móvil y luego la pizarra muestra la explicación.

Cómo funciona un buscador

Un buscador no «sabe» nada. Antes ha recopilado miles de millones de páginas y las ha guardado en un enorme **registro** (índice), como el índice de palabras al final de un libro. Cuando escribes algo, mira en el registro qué páginas contienen la palabra y las ordena: por popularidad, por actualidad, por lo que otros han pulsado y, a veces, por

publicidad pagada.

Es decir: **Lo que sale arriba no es automáticamente lo correcto.** Arriba sale lo que la máquina considera adecuado, o lo que alguien ha pagado.

Pregunta de quiz

¿Por qué un resultado sale el primero en el buscador?

Opciones de respuesta
Porque mucha gente lo pulsa o enlaza a él
Porque alguien ha pagado por ello (anuncio)
Porque el buscador ha comprobado que es verdad
Porque siempre es el más reciente

Consejo

Busca lo mismo con dos palabras distintas o en dos webs. Si las respuestas coinciden, es buena señal. Si se contradicen, pregunta a alguien que sepa del tema.

6. El chat de clase

Normas que en el chat son distintas que en el patio, en qué puede convertirse una broma y cómo reconducir una pelea en el chat.

Por qué el chat es distinto del patio

En el patio ves la cara de los demás. Notas si un comentario hace gracia o hace daño. En el chat eso falta: **ni cara, ni voz, ni pausa.** En cambio, todos leen, todo queda guardado y una captura de pantalla se hace en dos segundos.

Por eso en el chat pasa más rápido algo que nadie quería: una broma se convierte en un insulto, una pregunta se ignora, una imagen se reenvía.

Nube de palabras

¿Qué es lo que más te molesta del chat de clase? Una palabra.

Normas que funcionan

- **Silencio por la noche.** Ningún mensaje después de una hora fija, por importante que sea.
- **Nada de fotos de otros** sin preguntar. Nunca.
- **Nada que no dirías en voz alta delante de la clase.**
- **No todo el mundo tiene que responder.** Treinta «ok» son treinta interrupciones.
- **Las peleas no se resuelven en el chat.** En el chat todo se descontrola; hablando cara a cara, no.

Importante

Escribe de forma que te siga pareciendo bien si lo lee tu abuela o tu tutora. Porque las dos cosas pueden pasar.

Cuando ya ha salido mal

Alguien recibe insultos, una foto vergonzosa da vueltas, a alguien lo acosan hasta echarlo del grupo. Entonces:

1. **No participar.** Ni siquiera un emoji de risa. Reírse también es participar.
2. **Captura de pantalla como prueba**, no para reenviarla.
3. **Decir que eso no está bien**, mejor directamente y con calma.
4. **Pedir ayuda**: familia, docente, un profesor de confianza. Eso no es chivarse. Chivarse es querer hacer daño a alguien. Pedir ayuda es querer proteger a alguien.

Pregunta de quiz

Alguien publica en el chat de clase una foto vergonzosa de un compañero. ¿Qué haces?

Opciones de respuesta
No reenviarla y no reaccionar
Decirle a la persona que eso no está bien
Avisar a un docente o a tus padres
Mandar un emoji de risa, solo era una broma

> **Consejo**
>
> Acordad en clase tres normas del chat que firme todo el mundo. Con tres basta. Colgadlas en el aula.

7. Desconocidos en la red: ¿quién te escribe?

Por qué los desconocidos son amables en internet, qué mensajes son una señal de alarma y dónde encuentras ayuda sin meterte en líos.

Cualquiera puede ser cualquiera

En el juego, en la app, en el chat: ves un nombre y una imagen. Las dos cosas pueden ser **totalmente inventadas**. Detrás de «Lena, 12» puede haber cualquiera. La mayoría de la gente en internet es de fiar. Pero los pocos que no lo son son justo por eso tan prudentes y tan amables.

Señales de alarma

Un mensaje es una señal de alarma si alguien a quien no conoces en la vida real

- te **elogia muchísimo** y dice que eres alguien especial
- pregunta si estás **solo** o si tus padres leen tus mensajes
- quiere que os paséis a **otro chat** donde nadie lea
- te pide **fotos**, primero inofensivas, luego menos inofensivas
- te ofrece **regalos**, moneda del juego o skins
- dice que es **vuestro secreto**

> **Importante**
>
> **Los secretos con desconocidos nunca están bien.** Quien te pide que escondas algo a tus padres no te quiere bien. Sin excepción.

Qué haces

1. **No respondas**, no discutas, no envíes nada.
2. **Bloquea y denuncia.** Todas las apps tienen un botón para eso.
3. **Cuéntalo.** A tus padres, a un docente, a un adulto de confianza. No te vas a meter en ningún lío. Tú no has hecho nada mal; la otra persona, sí.

Y si ya has enviado algo de lo que te arrepientes: **Cuéntalo igualmente.** Cuanto antes, más fácil es pararlo. Nadie te va a castigar por ello.



Pregunta de quiz

¿Qué mensaje de un conocido de internet es una señal de alarma?

Opciones de respuesta
«¿Están tus padres ahí ahora? Mejor escribimos en otro sitio».
«Esto queda entre nosotros, ¿vale?».
«Te regalo skins si me mandas una foto».
«GG, bien jugado, hasta mañana».

Consejo

Ayuda, incluso sin dar tu nombre: en Alemania, la **Nummer gegen Kummer 116 111** (línea de ayuda para niños y jóvenes, gratuita y anónima). Para denunciar contenidos en internet en Alemania: **jugendschutz.net** (centro alemán de protección de menores en internet). Y siempre: un adulto de confianza.

8. Tu candado: contraseña y bloqueo del dispositivo

Por qué merece la pena proteger tu acceso, cómo es una buena contraseña que puedas recordar y por qué nunca la compartes, ni siquiera con tu mejor amiga.

¿Para qué?

Tu móvil y tus cuentas son como tu habitación: ahí están tus fotos, tus chats, tus juegos. Sin candado, puede entrar cualquiera que encuentre el móvil o adivine tu contraseña. Y de repente «tú» escribes tonterías en el chat de clase, o alguien compra cosas con tu cuenta de juegos.

El bloqueo del dispositivo

Lo primero y lo más sencillo: un **bloqueo** para el móvil. PIN, patrón, huella dactilar o cara. Sin bloqueo, todo lo demás da igual. Y: **1234** o tu fecha de nacimiento no son un bloqueo, los adivina cualquiera.

Una buena contraseña que puedas recordar

Larga gana a complicada. El truco más fácil: **cuatro palabras que no tengan nada que ver entre sí**, por ejemplo `GatoPanLluviaGuitarra`. Es fácil de recordar y muy difícil de descifrar para un ordenador. Números o símbolos en medio la hacen aún más fuerte.

Son malas: tu nombre, tu mascota, tu equipo favorito, `contrasena`, `123456` y todo lo que aparezca en tu perfil.

Juego didáctico

La clase escribe contraseñas de ejemplo y ve cuánto tardaría un ordenador en descifrarlas. Solo se transmite el patrón, nunca la contraseña; así lo pone también en los móviles.

Importante

Una contraseña, una cuenta. Quien usa la misma en todas partes lo pierde todo de golpe con una sola filtración. Y: las contraseñas **no se comparten**, ni siquiera con tu mejor amiga. Las amistades cambian, las contraseñas se quedan.

Pregunta de quiz

¿Qué contraseña es la mejor?

Opciones de respuesta
Max2014
contrasena123
NubePlatoLamparaRana
111111

Consejo

Pregunta en casa si usáis un **gestor de contraseñas**. Recuerda todas las contraseñas y tú solo una. Y activa, siempre que se pueda, la **segunda confirmación** (un código en el móvil): así una contraseña robada no sirve de nada por sí sola.

9. ¿Dónde se guarda mi foto?

Dispositivo, servidor, nube: dónde están de verdad tus cosas, qué camino recorre un mensaje por la red y por qué una foto de otras personas necesita su permiso.

Tres lugares

Cuando haces una foto, primero está **en tu dispositivo**. Si la mandas al chat, además está **en un servidor** del proveedor, un ordenador grande en un centro de datos. Si activas la copia de seguridad, también está en la **nube**: otro servidor, solo que puedes usarlo como una carpeta.

Lugar	Ventaja	Inconveniente
Tu dispositivo	Solo la tienes tú	Sin móvil, sin foto
Servidor del chat	Tus amigos la reciben	El proveedor tiene una copia, aunque tú la borres
Nube	Accesible desde cualquier sitio, copia de seguridad	Está en manos de una empresa, a menudo en otro país

> **Importante**
>
> «Borrado» en tu móvil no significa borrado en el servidor. Lo que envías ya no es solo tuyo.

El camino de un mensaje

Internet no es un único cable, sino una **red de muchos nodos**: tu móvil, el router wifi, el proveedor, servidores en algún lugar del mundo, el router de tu amiga, su móvil. Tu mensaje salta de nodo en nodo y, si uno falla, toma otro camino. Eso hace que la red sea tan robusta. Y significa que, por el camino, el mensaje pasa por muchos ordenadores ajenos. Por eso es importante el **cifrado**; lo conocerás mejor en los próximos cursos.

Tu móvil es el **cliente** (el que pregunta) y el servidor es el que responde. Todas las apps y todas las webs funcionan así.

Pregunta de quiz

Borras una foto del chat en tu móvil. ¿Qué es cierto?

Opciones de respuesta
Puede seguir estando en el servidor del proveedor
Quien ya la ha recibido la sigue teniendo
Ha desaparecido de todas partes
El proveedor recibe un aviso al instante y la borra

Fotos de otras personas

Toda persona tiene **derecho a la propia imagen** (en Alemania, *Recht am eigenen Bild*). Eso significa que una foto en la que se reconoce a alguien solo puedes pasarla o publicarla si esa persona **está de acuerdo**. Con compañeros de clase: preguntar antes. Si dicen que no: no publicarla. Tampoco «solo en el chat de clase».

Nube de palabras

¿A quién tendrías que preguntar antes de publicar vuestra última foto de grupo? Una palabra: todos, nadie, profe, ...

Consejo

Tres segundos antes de compartir una foto: ¿Quién sale? ¿He preguntado? ¿Qué se ve al fondo?

10. Resumen: tu caja de herramientas para empezar

Todo lo importante de un vistazo, un cuestionario final y las normas que os lleváis como clase.

Lo que ya sabes hacer

Decides tú, no la app. Notificaciones desactivadas, el móvil fuera de la habitación por la noche, una hora sin móvil.

Nada es gratis. Reconocer la publicidad, bloquear las compras dentro de la app, saber por qué ves justo esos anuncios.

Aceptar con cabeza. Tomarse en serio la edad mínima, dar permisos solo si la app los necesita.

Tus datos son tuyos. Perfil privado, sin nombre del centro, sin dirección, sin rutina diaria.

Primero comprobar, luego creer. ¿De dónde? ¿Quién? ¿Puede ser? Lo que sale arriba en el buscador no es automáticamente lo correcto.

En el chat como en el patio, pero con más cuidado. Nada de fotos sin preguntar, nada que no dirías en voz alta, las peleas fuera del chat.

Los desconocidos siguen siendo desconocidos. Los secretos con desconocidos nunca están bien. Bloquear, denunciar, contarlo. En Alemania: Nummer gegen Kummer 116 111.

Tu candado. Bloqueo del dispositivo, cuatro palabras como contraseña, nunca compartirla.

Borrado no es borrado. Lo que envías se queda en servidores. Fotos de otras personas, solo con permiso.

> **Importante**
>
> No tienes que hacerlo todo perfecto. Quien conoce estas normas ya está mucho más seguro que la mayoría de los adultos.

Cuestionario final

Pregunta de quiz

¿Qué haces si un conocido de internet te dice: «Esto queda entre nosotros»?

Opciones de respuesta
No responder, bloquear, contárselo a un adulto
Seguirle el juego, solo es un juego
Esperar a ver qué más escribe
Mandar una foto para que te deje en paz

Pregunta de quiz

¿Qué tres preguntas te haces antes de reenviar un mensaje?

Opciones de respuesta
¿De dónde viene?
¿Quién lo dice y por qué?
¿Puede ser siquiera?
¿Cuántos likes tiene?

Pregunta de quiz

¿Qué forma parte de una buena protección de tu móvil?

Opciones de respuesta
Un bloqueo que no sea 1234
Una contraseña larga de varias palabras
No compartir la contraseña con amigos
La misma contraseña en todas partes para no olvidarla

Nube de palabras

¿Qué norma te llevas de este curso? Una palabra.

Consejo

Docente: fije ahora con la clase las tres normas del chat de la lección «El chat de clase» y cuélguelas. Es lo que más tiempo perdurará de este curso.