# Seguridad en red

Mantener al alumnado más joven seguro en la red es una gran responsabilidad para el profesorado, por lo que debemos concienciar a nuestros alumnos de los peligros del mundo digital. Los siguientes recursos multimedia fueron creados para ayudar a los alumnos a reflexionar sobre cómo sus acciones en la red pueden tener consecuencias peligrosas.

- Internet seguro for kids, es el centro de seguridad en Internet para menores de edad en España cuyo objetivo es promover el uso seguro y responsable de internet y nuevas tecnologías. Encontrarás unidades didácticas
- La oficina de seguridad del internauta
- Las 10 claves para usar internet con seguridad es un vídeo de Pantallas Amigas en el que varios jóvenes deben reunir las 10 claves para ayudar a sus compañeros a usar Internet con seguridad. Esta misma web nos ofrece varios vídeos breves para reflexionar sobre seguridad en la red, ciberacoso, sexting...
- En este vídeo del CEOP (Child Exploitation and Online Protection Centre) se compara el comportamiento diferente que los jóvenes tienen respecto a su seguridad en la vida real y en internet (subtitulado)
- Brain Pop Jr. Internet Safety- un breve vídeo animado que puede usarse como inicio de una discusión sobre ciberseguridad.( en inglés)
- Common Sense with Phineas and Ferb- otro breve vídeo sobre ciberseguridad. (en inglés)
- Generation Safe - accede a un plan de estudios completo para enseñar ciberseguridad y alfabetización digital.(en inglés)

Los siguientes son juegos sobre seguridad en la red:

- Recomendaciones e información sobre juegos y apps de pantallas amigas
- Con el Triviral de navegacionsegura.es podemos jugar mientras aprendemos sobre seguridad en la red. Debemos capturar las cinco amenazas (virus, troyanos y gusanos, spyware, cyberbulling y grooming) respondiendo a las preguntas y llegando a la casilla central.
- Cyberscouts es un juego del Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España al que pueden jugar tanto jóvenes como adultos para aprender sobre seguridad a

Copyright 2026

través de preguntas y pequeños retos.

- Este mismo organismo nos ofrece también la app Hackers vs Cybercrook (para Android o iOS) en la que jugaremos el rol de Sergio, un joven amante de los videojuegos y la moda retro, que deberá proteger su casa de los ataques de un escurridizo Cybercrook, que quiere apoderarse del importante proyecto en el que su padre está trabajando. En esta aventura estará ayudado por el superordenador asistente P.A.C.O. (Procesador Avanzado Central de Operaciones).
- El comecocos de la ciberseguridad
- Webonauts Academy- Como nuevos reclutas de la Academia de Internet de Webonautas en una estación espacial orbital, se envía a los jugadores a una misión al planeta Bambu. Mientras están allí, encuentran un misterioso enemigo, El Gran Estático, que está decidido a robar la receta de las galletas de los Bambudianos (que son los mejores cocineros de galletas del universo). A lo largo del juego los jugadores reciben entrenamiento práctico y ayudan a los Bambudianos a salvar la receta de sus galletas.
- Netsmartz Kids- Varios juegos de aventuras para enseñar seguridad en Internet.
- Safety Land- Como Capitán Broadband debes librar a la ciudad de gente que está enviando correo basura masivo a la población. Busca al villano, responde a las preguntas y gana puntos.

# Trabajo con las familias para la seguridad de los hijos

Es más probable que los alumnos muestren un comportamiento apropiado en la red si la seguridad en Internet se practica y se refuerza en casa, por lo que es importante que el profesorado trabaje con las familias para mantener a los alumnos a salvo. Una colaboración productiva entre familias y profesorado comienza con una Política de uso aceptable, un documento que deben firmar tanto familias como alumnos. Las familias desean saber qué medidas implementarán el profesorado y la administración para mantener a sus hijos seguros en el uso de herramientas digitales así que la Política de Uso Aceptable (PUA) incluye información para las familias tales como las herramientas digitales a utilizar o las posibles consecuencias de un comportamiento inapropiado. A continuación te mostramos unos ejemplos tanto en castellano como en inglés para que te hagas una idea del contenido de dichas políticas de uso aceptable o responsable:

En castellano:

Copyright 2026

- Formulario de uso responsable de la tecnología del Departamento de Educación del Estado de Hawái, junto con su definición de las normas.
- Normas de uso responsable de tecnología para el alumnado del Sistema de Escuelas Públicas del Condado de Howard
- Bruner MIddle School AUP
- Protocolo de Uso aceptable de Verónica Alconchel
- Directrices sobre el Uso Aceptable de la Tecnología (Keller, Kansas)
- Ejemplo de Política de Uso para un programa de BYOD

En inglés:

- Accepted Use Policy Document by George Couros
- Internet Safety Information for Parents by Pernille Ripp
- Why the Internet is like the Mall: Internet Safety Lesson by Pernille Ripp
- Parent Release Form for Publishing Student Work Online

---

Revision #2
Created 2022-02-01 12:29:16 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:29:16 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026