















<b>Interland (Sé genial en Internet)</b>	
 <b>Enlace al juego</b>	<a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom">https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom</a>
 <b>Promotor</b>	Amigos de la Educación (FYROM)
 <b>Tipo de juego</b>	Juego online – un jugador – mini juego
 <b>Edad</b>	8-15
 <b>Idioma(s)</b>	Inglés
 <b>Valor(es) Prosociales</b>	Empatía Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Paz/democracia/ciudadanía Emociones Comunicación
 <b>Habilidades Prosocial(es)</b>	Comunicarse con otros Respetar a otros Participar en grupo Ser empático Identificar las señales sociales Solucionar problemas Escoger turnos
 <b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› <i>Directo</i>: Aprender cómo navegar Seguro en la red</li> <li>› <i>Indirecto</i>: Aprender cómo comportarse en la red; concienciar sobre el acoso en la red (ciber bullying), aprender a reconocer amenazas y peligros potenciales.</li> <li>› <i>Interdisciplinario y transversal</i>: desarrollar habilidades para la vida, las destrezas motoras finas y reflejos con alumnado de Educación Infantil o primeros cursos de Educación Primaria, la rapidez de pensamiento y reacción.</li> </ul>



	<p>▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Mostrar al alumnado los perjuicios de ser un “acosador” y las consecuencias de ello en los demás.</p>
 <p><b>Descripción de los juegos</b></p>	<p>Este es un juego online relativamente fácil. Las órdenes son bastante básicas (mover a la izquierda, a la derecha, saltar y recoger – flechas y barra espaciadora en el ordenador)</p> <p>El juego consiste en: recorrer cuatro tierras a través de las cuáles los jóvenes se encuentran con suplantadores de identidad, piratas informáticos, matones, y los que comparten demasiado – aquellos que revelan demasiada información sobre sí mismos en la red.</p> <p>La primera etapa se llama “El reino amable”                  En el “reino amable”, por ejemplo, los jugadores recogen corazones y herramientas para ayudarles a difundir la amabilidad a los personajes que se encuentran en el juego (entregándoles corazones o símbolos para sus fortalezas) presionando la barra espaciadora, mientras que se bloquea y se informa de los abusos que se encuentran en su camino (usan una sirena que irán recogiendo). Esta etapa es relativamente fácil y apta para todo el alumnado.</p> <p>La segunda etapa se llama “Río de Realidad”. Es un poco más difícil ya que hay un texto que tienen que leer y ser traducido, por tanto, se requiere la ayuda del profesorado. En esta etapa se trabaja la conciencia de qué es seguro y qué no lo es y cómo reconocer posibles mensajes que son estafa, correo no deseado, amenazas, e-mails falsos etc. Y cómo reaccionar en esos casos.</p> <p>La tercera etapa se llama “Montaña Sensata” y consiste en compartir información. Aquí los jugadores necesitan encontrar un ángulo apropiado para “disparar” un rayo que se refleja de unos espejos y se trata de evitar a los que comparten demasiado (referido al uso de internet, compartir demasiada información, datos, etc en internet).                  El objetivo es enseñar a los niños privacidad, llegar a acuerdos con otros sobre qué información subir a la red y cuál no y enfatizar el hecho que una vez la información se haya subido, ya es de dominio público.</p> <p>La última etapa se llama “La torre del tesoro”. El objetivo es crear una contraseña segura eligiendo diferentes letras (minúsculas, mayúsculas, números, símbolos).</p>
 <p><b>Equipo necesario</b></p>	<p>Funciona en ordenadores de mesa, en portátiles, en tablets, y en teléfonos smarthphone.</p> <p>Se necesita conexión a internet ya que se juega online .</p>
 <p><b>Descripción de la actividad</b></p>	<p>Se pueden hacer varias actividades previas al juego. Dependerá principalmente de la edad de los alumnos. Sin embargo, todas las actividades sugeridas se pueden adaptar fácilmente a los estudiantes y también a las necesidades del profesorado.</p>



	<p>1) El alumnado se divide en equipos. El profesor/a les muestra diferentes frases que van, de ser levemente descortés a francamente abusivas. Les dice que piensen formas de responder a estos mensajes.</p> <p>2) El profesor/a les muestra frases para expresarse de forma negativa (por ejemplo: lo siento, no creo que puedas venir a mi fiesta. Habrá mucha gente y no somos realmente amigos) e invita a los alumnos a reescribir esas frases de manera positiva.</p> <p>3) El profesor/a les muestra diferentes e-mails (algunos son reales y otros no) y pide que identifiquen al intruso y expliquen porque piensan que es falso.</p> <p>4) El profesor/a les muestra diferentes archivos de Facebook y pide a sus alumnos que decidan cuáles son reales y cuáles no (Esto aumenta la conciencia antes de aceptar a gente en Facebook y entender los peligros que resultan de aceptar a gentes desconocida).</p> <p>5) El profesorado pide al alumnado que lean las publicaciones que les da y les muestra imágenes aleatorias, o comprobar lugares si los personajes son reales o ficticios y pedir a los estudiantes que escriban una breve descripción de la persona que podría tener ese perfil. Esta actividad es muy buena para lidiar con prejuicios, estereotipos, cotilleos, compartir demasiado etc. que suponen una amenaza real para la confianza, autoestima y respeto de los alumnos.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Actividad Principal – Jugar el juego</li><li>2. Conclusión – Comprobar los “amigos” sospechosos que se conectan a través de las redes sociales; Reforzar las contraseñas.</li></ol>
 Tiempo	30 min + (depende de la edad y habilidades del alumnado)



 <p><b>Imágenes u otros documentos</b></p>	 
 <p><b>Otros enlaces relevantes</b></p>	<p>Avance del juego en Youtube  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KJ2U7XuHdo">https://www.youtube.com/watch?v=KJ2U7XuHdo</a>          Recursos para profesores  <a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources">https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</a></p>
 <p><b>Consejos y trucos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay en internet un increíble curriculum que los profesores pueden poner en práctica y modificar con los juegos.</li> <li>- Se puede descargar el modelo:  <a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources">https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</a></li> </ul>
 <p><b>Fuente</b></p>	<p>Desarrollador: Google</p>

