

## Realidad aumentada y videojuegos

Actividades para adquirir competencias digitales a través del uso de tecnologías y herramientas que trabajan la realidad aumentada y los videojuegos.

No corras, que te pilló.

Jugar

Cazando virus.

Jugar

Lluvia de palabras.

Jugar

## 6. El ataque de los virus



Con materiales



Sin kit



Con tablet

### Descripción

En esta actividad los alumnos y alumnas aprenderán conceptos de netiqueta y seguridad de los dispositivos electrónicos a la vez que juegan a diferentes minijuegos.

### Preparación

- Agrupamiento: pequeño grupo (3-5 personas).
- Las tablets deben tener la batería cargada.
- Asegurarse que la aplicación *El ataque de los virus* está descargada en todas las tablets.
- Preparar el material de papelería necesario para la actividad.

### Materiales



Cinta adhesiva

Material de papelería.



Tiza

Material de papelería.



Tablet

Android.

## Pasos a seguir

### Introducción ⌚ 5 minutos

En esta actividad vamos a aprender cómo podemos actuar en materia de seguridad cuando usamos diferentes dispositivos electrónicos a través de distintos minijuegos en la tablet.

Creamos los grupos de trabajo y repartimos una tablet a cada uno de ellos.

### Desarrollo ⌚ 50 minutos

Indicamos a cada grupo que abran la aplicación *El ataque de los virus* y elijan el primer minijuego.

En el primer minijuego se explica por qué no se debe correr con la tablet o smartphone en la mano. Para ello el juego mide el movimiento de la tablet y cuando detecta que se está corriendo con ella en la mano salta una alarma.

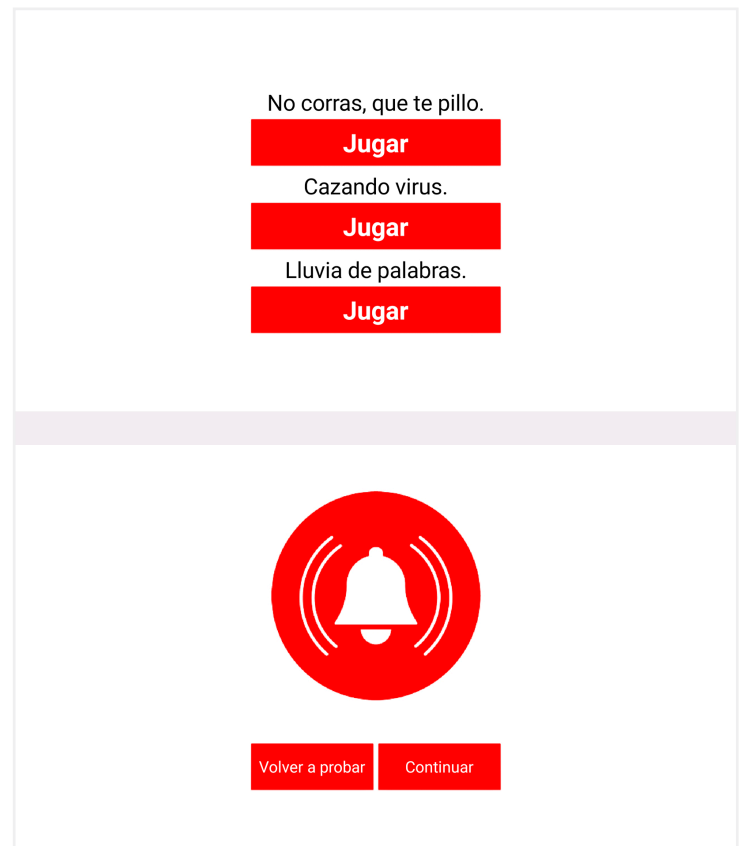
Creamos un recorrido recto con tiza, cinta adhesiva o elementos que tengamos en el aula que han de recorrer los alumnos y alumnas con la tablet.

Un integrante de cada equipo se coloca en el inicio del recorrido con la tablet boca arriba.

Cuando indiquemos, el primer integrante de cada grupo comienza a realizar el recorrido, ida y vuelta. Si lo consigue completar sin hacer saltar la alarma entrega la tablet al siguiente integrante de su grupo, que ya debe estar preparado o preparada en el inicio del recorrido.

Si salta la alarma de algún grupo, el integrante que esté realizando el recorrido tiene que volver al inicio.

Al finalizar debatimos con los alumnos y alumnas por qué no tenemos que correr con la tablet en la mano.



Es importante no correr con la tablet en la mano para evitar accidentes. Si tenemos la tablet alzada o la estamos mirando y nos movemos, esta puede restarnos visibilidad y no dejarnos ver algún obstáculo que haya en nuestro camino, pudiendo causar daños no solo al dispositivo sino a nosotros mismos.

Recordamos que en aquellos momentos en los que estén debatiendo sobre la solución es mejor bloquear el dispositivo, ya que así evitaremos que se sobrecaliente y ahorraremos energía.

Con el segundo minijuego se va a trabajar el uso de antivirus para mantener el dispositivo seguro frente a posibles ataques.

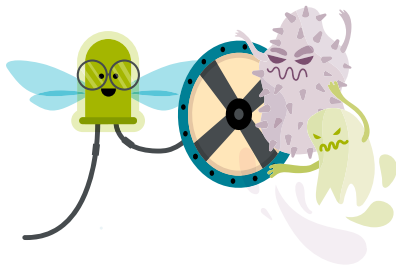
En este minijuego, los integrantes de los grupos tienen que cazar el mayor número de virus posible antes de que infecten el dispositivo.

Desde la parte superior de la pantalla caen archivos y virus. Para mantener a salvo el dispositivo debemos capturar todos los virus posibles usando una red. Esta red la movemos inclinando la tablet de derecha a izquierda.

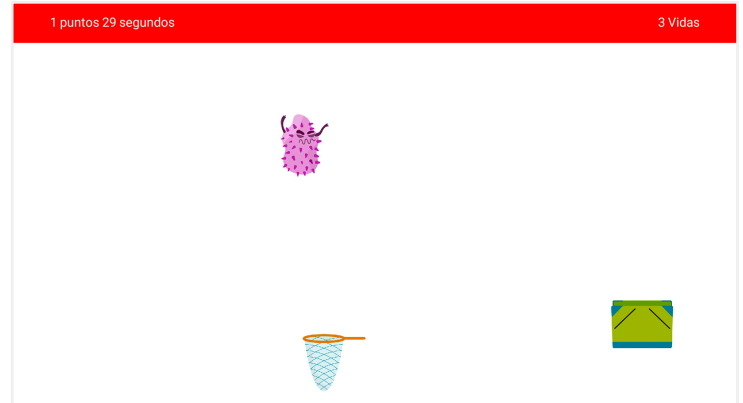
¡Cuidado! Capturar archivos resta vidas.

Terminada la primera ronda, la tablet cambia a otro integrante del grupo.

Finalizado el minijuego debatimos con las alumnas y alumnos sobre qué riesgos existen en Internet y por qué es necesario disponer de un antivirus en un dispositivo.



Un virus es un programa que hace que nuestro dispositivo digital no funcione correctamente. Para evitar que nuestros dispositivos se infecten, además de no aceptar mensajes de desconocidos ni entrar en páginas web que no conocemos, es importante tener un antivirus que los bloquee.

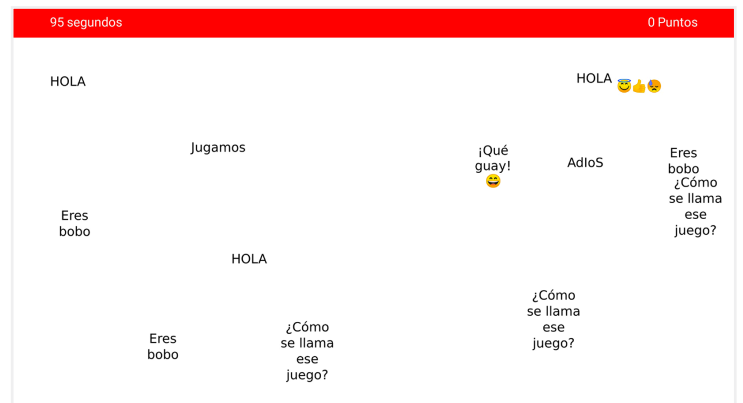


En el tercer minijuego se trabaja la netiqueta a través de un juego en el cual el alumnado tiene que limpiar de mensajes incorrectos la pantalla de la tablet.

En la pantalla van apareciendo distintos mensajes, correctos e incorrectos y deben quedar solo los correctos.

Para eliminar los mensajes, tendremos que pulsar sobre ellos.

Tras acabar la ronda, la tablet cambia a otro integrante del grupo.



Al conjunto de normas de comportamiento general en Internet se le denomina **netiqueta**. Consiste en una serie de buenas prácticas sobre el comportamiento y la comunicación a través de Internet, lo que incluye cómo nos expresamos en redes sociales, foros, blogs, chats, etc.

Al finalizar los turnos de todos los integrantes del grupo debatimos con los alumnos y las alumnas algunos de los mensajes que han visto en el juego y analizamos por qué son incorrectos.

Para mostrar cada mensaje a la clase usamos una tablet y seleccionamos la opción *Ver mensajes* de la aplicación *El ataque de los virus*. Podemos leer el motivo por el que el mensaje es incorrecto en la propia aplicación.

## Objetivos y competencias

### Objetivos

- Ser capaz de seleccionar y usar herramientas digitales que permitan llevar a cabo actividades cotidianas (de ocio, aprendizaje, etc.).
- Utilizar las tecnologías para desarrollar su imaginación (contar historias, crear imágenes, hacer dibujos, resolver retos, etc.).
- Reflexionar sobre su nivel de competencia digital y la repercusión en la realización de las actividades.
- Conocer qué efectos pueden tener los virus en los dispositivos.
- Ser consciente de la importancia de la protección de los dispositivos.
- Ser capaces de formular contraseñas seguras.
- Identificar la información personal que no se debe compartir en Internet.
- Conocer las consecuencias del uso prolongado de las tecnologías y pantallas (tiempo invertido, problemas auditivos, oculares, posturales).
- Respetar al medio ambiente desde el punto de vista tecnológico (ej. alargar la vida de los dispositivos, reutilización...).
- Conocer las normas básicas de conducta que rigen la comunicación con otros mediante herramientas digitales.
- Conocer el tipo de información que debe revelar sobre sí mismo.
- Ser capaz de tomar medidas de ahorro energético en el uso de los dispositivos tecnológicos.

## Competencias digitales

### Comunicación y colaboración

- Netiqueta.

- Gestión de la identidad digital.

### Seguridad

- Protección de dispositivos.

- Protección de datos personales y privacidad.

- Protección de la salud y del bienestar.

- Protección del entorno.

### Resolución de problemas:

- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.

- Innovación y uso de la tecnología de forma creativa.

- Identificación de lagunas en la competencia digital.

## Otras competencias

- Comunicación oral y escrita.

- Toma de decisiones.

- Resolución de problemas.

- Trabajo en equipo.

- Razonamiento crítico.

- Habilidades en las relaciones interpersonales.

- Sensibilidad hacia temas medioambientales.

## Recomendaciones

- Se pueden establecer los grupos de trabajo o dejar que los propios alumnos y alumnas elijan a sus compañeros o compañeras.
- Si el tiempo disponible es mayor o el alumnado va a un ritmo más avanzado de lo esperado, se puede aumentar la dificultad de la dinámica del minijuego 1 realizando el recorrido con curvas o con los ojos vendados y con las indicaciones de un portavoz del equipo.
- Si el tiempo disponible es menor, pueden simplificar el recorrido del minijuego 1 realizando el primer jugador solo la ida y el segundo solo la vuelta.

## Evaluación

Para asegurar que tus alumnos y alumnas han logrado los objetivos que se persiguen con esta actividad, te proponemos que les observes durante el transcurso de la misma y trates de comprobar si:

- Comprenden el motivo por el que es necesario disponer de un software antivirus en el ordenador.
- Saben detectar cuándo un mensaje es inadecuado para publicarlo en internet.

- Son conscientes de que hay que cuidar los dispositivos digitales como, por ejemplo, la tablet.

**Recuerda también tener en cuenta si los alumnos y alumnas se lo han pasado bien y si los tiempos y materiales propuestos para realizar la actividad han sido los adecuados.**