



[programacibermanagers.com](http://programacibermanagers.com)

## Modelo Cibermanagers

**El alumnado protagonista de su aprendizaje**

- ✓ ¿Deseas incorporar un programa atractivo para fomentar la **ciberconvivencia positiva**?
- ✓ ¿Quieres disponer de **estrategias para fomentar la cultura de la privacidad**?
- ✓ ¿Te gustaría promover la **participación** activa del alumnado?



# Cibermanagers (desde 2010)



# Programa Cibermanagers



15 años de experiencia



Financiación y apoyo de **SIC SPAIN**



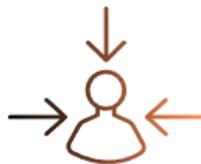
Totalmente **Gratis**

# Cibermanagers Convivencia

Programa que ayuda a:

- Fomentar una **conducta basada en el respeto** en el contexto digital.
- Disponer de **estrategias** para la **resolución de conflictos**.
- Promover la educación en **seguridad digital**.
- **Prevenir problemáticas reales**.

# Qué es Cibermanagers



Un proyecto centrado en la capacitación del **alumnado como protagonista**



Dirigido a **5º/6ºEP o 1º/2º ESO** para convertirse en Cibermanagers y ser influencers entre sus iguales **(cursos inferiores)**

# Qué es Cibermanagers



**Desarrollo competencial** íntegro basado en la Ley Educativa actual y el Marco Europeo de Competencias Digitales



Combina el **Aprendizaje servicio**, el **Aprendizaje Basado en proyectos** y el **Diseño Emocional**

# El APS (Aprendizaje-servicio)



Fuente: [educacionfpydeportes.gob.es](http://educacionfpydeportes.gob.es)

# Base metodológica



- Productos formativos elaborados por el alumnado.
- Los proyectos nacen de la respuesta a necesidades reales.
- Trabajo cooperativo y reflexivo sobre el propio proceso de aprendizaje.

- Hace el proyecto más atractivo y motivador.
- Conecta con el alumnado a nivel cognitivo y emocional.
- Ofrece espacios reflexivos (apartado Mejoramos).

- Alumnado activo en la resolución de los conflictos.
- Resolución pacífica de conflictos y un clima positivo en el centro.
- Ayudar a la autoestima y el autoconcepto.

# Justificación curricular

Desarrollo competencial Basado en la LOMLOE



Competencia en comunicación lingüística



Competencia plurilingüe



Competencia digital



Competencia ciudadana



Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería



Competencia personal, social y de aprender a aprender



Competencia emprendedora



Competencia en conciencia y expresión culturales



# Justificación curricular



## Desarrollo competencial

Basado en DigCompEdu



Competencias digitales

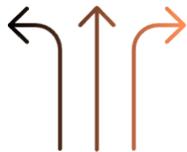


STEAM



Aprender a aprender

# Beneficios



**Práctico:** nace de problemas a los que se les debe dar soluciones para las que se crea el material necesario.



**Dinámico:** se renueva cada año, que escucha y evoluciona con los agentes implicados en él.



**Abierto:** el alumnado Cibermanagers ayuda y servicio a toda la comunidad.

# Metodología de implementación



# Plan de acción



# Plan de acción



PRESENTACIÓN DEL  
PROYECTO

## SEMANA 1

- Presentación del programa
- Aprobación del programa



# Plan de acción



FASE 1

FORMACIÓN DEL  
PROFESORADO

## SEMANA 1 - 4

- Presentación del programa al **profesorado**
- Formación autónoma del **profesorado**
- Taller de **PPAA + profesorado**

# Plan de acción



FASE 2

FORMACIÓN DEL  
ALUMNADO

## SEMANA 4 - 7

- Formación general del **alumnado**
- Formación específica del **alumnado cibermanager**

# Plan de acción



FASE 3

## SEMANA 8

- Alumnado cibermanager forma **alumnado menor, familias u otros miembros de la comunidad educativa.**
- Evaluación y mejora continua

# Qué incluye Cibermanagers



**Acceso al material formativo** necesario para llevar a cabo el programa.



**Asesoramiento y asistencia** en la temporalización, el calendario de implantación y resolución de dudas.

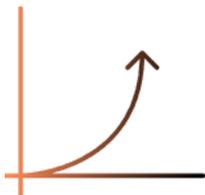
# Qué incluye Cibermanagers



Un **seguimiento de la formación** del profesorado y del alumnado participante en el programa.

Formación específica para la **implementación de metodología.**

## Qué incluye Cibermanagers



**Acompañamiento** a lo largo de todo el programa en función de vuestras necesidades.



**Asesoramiento** por parte de profesionales con experiencia.



**Participación** en el evento CBM (Encuentro Cibermanagers).

# Resultados esperables

- Mejora de competencias directamente relacionadas con la **convivencia en sociedad y en red**.
- Impulso de la **convivencia positiva y respetuosa** en el centro educativo.
- Refuerzo en la **formación en competencias digitales** clave para el desarrollo personal de jóvenes como indica el **Plan España Digital 2026**.
- Aprendizaje sobre los **derechos** en el nuevo entorno **digital**.

# Resultados esperables

- Inclusión del programa en **planes del centro**: convivencia, innovación, coeducación...
- Impulso para implementación de **metodologías** activas como **Aps, ABP, DEA.**
- Implementación de manera autónoma el programa **CBM.**
- Participación en **eventos** y formar parte de una **red de centros CBM.**

## Por qué aplicarlo. Testimonios



Vídeo: <https://youtu.be/44LTURDelvQ>

**Ma Ángeles Moreno Martínez**, profesora del **IES Alyanub**, coordinadora del departamento de innovación educativa e impulsora del programa **Cibermanagers** en el centro educativo Alyanub.

# Demostración de Contenidos (Índice)

## Índice

<b>Introducción</b>	3	<b>Conductas contrarias a la ciberconvivencia.</b>	
<b>Entornos de comunicación y entretenimiento. Entendiendo el contexto</b>	3	<b>Ciberacoso y la suplantación de identidad</b>	12
<b>Convivencia y ciberconvivencia, de la teoría a la práctica</b>	5	Ciberacoso	12
<b>Identidad digital: lo que somos en internet</b>	6	Tipos de ciberacoso	12
La Identidad digital como credencial	6	Prevención para el ciberacoso	13
La identidad digital como personaje	6	Fases de resolución de conflictos	14
La Identidad digital como usuario	6		
La Identidad digital como reputación	6	<b>Netiqueta: base de una buena ciberconvivencia</b>	16
<b>Factores importantes para la prevención de conflictos</b>	7	Guardar consideración y respeto hacia los demás	16
Identidad	7	Cuida la privacidad de las demás personas	17
El "efecto caparazón" de Internet	7	Contribuye al buen ambiente de la Red	17
Presiones de grupo en la era digital	9		
Distinguir entre amigos y contactos	9	<b>Privacidad como factor de autoprotección</b>	18
Popularidad online	10	Privacidad en smartphone	18
Viralización y la audiencia infinita	10	Privacidad en redes sociales y videojuegos	18
<b>Conflictos online</b>	11	<b>Bibliografía</b>	20
Qué tipos nos podemos encontrar	11		

# Demostración de Contenidos (Contenidos)

## Identidad digital: lo que somos en internet

Antes de conocer los tipos de conflictos y factores que pueden hacer que estos proliferen, debemos tener claro qué es la identidad digital o identidad online. Nuestra identidad online es el conjunto de información que damos o generamos en Internet, esto genera un perfil o perfiles (más públicos o privados) y es nuestra carta de presentación en muchas ocasiones. Conocer los tipos de identidades y las situaciones en las que solemos crearlas nos ayudará a comprender más de lo que trata la identidad digital.

## LA IDENTIDAD DIGITAL COMO CREDENCIAL

Es una versión digitalizada de la identidad de una persona.

- Nombre.
- Fecha de nacimiento.
- Nacionalidad.
- Residencia.
- Números de pasaporte, salud o licencia de conducir.
- Redes sociales.
- Sitios de trabajo y redes.
- Boletines informativos por correo electrónico abiertos.
- Compras online.

## LA IDENTIDAD DIGITAL COMO PERSONAJE

Cuando representas información, pero lo haces a través de un alter ego o en representación de un grupo mayor.

- Perfiles para redes sociales.
- Sitios de trabajo y redes.
- Aplicaciones de citas (si, estas también están incluidas).

## LA IDENTIDAD DIGITAL COMO USUARIO

Generalmente suele ser identidad de cliente de algún tipo de servicio.

- Visitas al sitio web.
- Boletines informativos por correo electrónico abiertos.
- Inscripciones a seminarios web.
- Compras online.

## LA IDENTIDAD DIGITAL COMO REPUTACIÓN

Esto incluye todo lo relacionado con tus relaciones con la sociedad, valoraciones y experiencias.

- Antecedentes penales.
- Historias laborales.
- Grados y diplomas.
- Puntajes de crédito.
- Testimonios, reseñas y recomendaciones



# SE PARTE DEL CAMBIO



Más información: [programaciber managers.com](http://programaciber managers.com)

Email de contacto: [info@programaciber managers.com](mailto:info@programaciber managers.com)