



**MATERIAS:** DESTREZAS LINGÜÍSTICAS Y CIENCIAS SOCIALES.

**EDAD:** 4° a 6° Prim (9 a 12 años)

### OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO

La propuesta que se plantea a continuación tiene su origen en la efeméride celebrada el segundo martes de cada febrero, jornada dedicada a la **Seguridad en Internet**. La finalidad de la reivindicación de este día es **incentivar la concienciación de los estudiantes sobre los peligros que puede implicar el ámbito digital**.

Este día está apoyado incluso por la Comisión Europea, con el fin de que Internet sea un lugar donde los niños/as y jóvenes tengan la oportunidad de crear, participar y compartir de manera positiva y libre. Partiendo de esta base, el objetivo de la propuesta es animar a que el alumnado más joven, **se cuide tanto en el uso como en las relaciones que establecen en los entornos virtuales**.

Para facilitar esta complicada tarea y comprender esta amplia cuestión, se ha creado una situación de aprendizaje basada en 4 actividades coherentes entre sí, con materiales diversos y entretenidos. Un cuento, varias viñetas, un juego y un Padlet. Mediante su uso se propone al alumnado tareas reflexivas, conversacionales y muy participativas.

#### **Trabajo en equipo**

- 1 \_ La decisión de Digipato.
- 2 \_ Ciberconsejos.
- 3 \_ Ciberconsejos de memoria.
- 3 \_ Ciberconsejos a mi manera.

## 1 \_ La decisión de Digipato.

---



La **primera tarea** de esta situación de aprendizaje se basa en la **visualización de un cuento infantil**, con una historia de amistad y responsabilidad en las relaciones online. Lindsay Buck, autora de la fábula, relata cómo Digipato aprende a ser un buen amigo en el mundo

digital y a estar al tanto de cómo ha de usar la Red de manera útil y segura.

Al terminar la visualización del cuento, es necesario **incentivar la conversación** sobre la gran lección que nos deja esta historia. Pero... ¿Cómo podemos animar al alumnado a hablar sin miedo?

Pues bien, proponiendo una **tertulia abierta** en la que todos digan lo que han comprendido, lo que no han llegado a entender, las preguntas que les surgen o aquello que les ha sugerido. Finalmente, para concluir esta tarea, se les propone que plasmen en un dibujo representativo todo lo entendido y reflexionado, tarea basada en la técnica [Visual Thinking](#). Esta ficha se puede imprimir y utilizar después como evidencia evaluadora de lo trabajado.

## 2 \_ Ciberconsejos.

---

“**Ciberconsejos**” tiene como objetivo que el alumnado comprenda las relaciones negativas y peligrosas que se pueden generar en Internet a través de viñetas que, con toque de humor, critican

**malos usos de los dispositivos electrónicos** que podemos ver diariamente en la sociedad. Esta divertida explicación tiene que llevar consigo la conclusión de un consejo útil y valioso.

El papel del maestro/a es de guía en la explicación, pero puede ser muy interesante invitar a los niños/as a tratar de [adivinar qué consejo nos transmiten](#) las imágenes presentadas. Así, se consigue una explicación dinámica, bidireccional y muy participativa en la que será casi imposible desatender o aburrirse.



### 3 \_ Ciberconsejos de memoria.



Una de las mejores maneras de asentar los aprendizajes contruidos es el juego. Por ello, os proponemos un [memory imprimible](#) para trabajar los consejos previamente explicados.

Las posibilidades son infinitas: podéis sacar uno para toda la clase,

imprimir varios para trabajarlos en grupos de trabajo cooperativo, asociarlos y generar explicaciones orales en el momento... ¡libertad docente para decidir!

#### 4 \_ Ciberconsejos a mi manera.

---

Para cerrar el trabajo de esta efeméride, se propone que el alumnado de su propia explicación versionada de los consejos trabajados. Con este propósito, se les debe animar a rellenar un Padlet y así generar un [mural conjunto e interactivo](#) (que puede ir cambiando conforme se sumen participantes).

Vuestra tarea es a asignar cada una de las viñetas trabajadas a cada uno de vuestros alumnos/as. Ellos podrán explicarla de la forma que se sientan más seguros (audio o formato escrito).

