



MATERIAS: DESTREZAS LINGÜÍSTICAS,
HABILIDADES DIGITALES,
MATEMÁTICAS

EDAD: 5 -6° (10-12 años)

OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO

Nuestro alumnado vive rodeado de pantallas, pero en muchas ocasiones no sabe utilizarlas de forma segura y efectiva. En la siguiente propuesta didáctica se les invita a reflexionar sobre el uso que hacen y el tiempo que les dedican. Concretamente abordaremos las recomendaciones sobre los videojuegos y compartiremos alternativas de juego alejados de las pantallas.

Finalmente realizarán una investigación sobre diferentes recursos digitales que les propondremos con la finalidad de hacer un banco de recursos digitales para poder utilizar en el aula.

Trabajo individual

1 _ ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

2 _ Screen Time

1 _ ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

El objetivo de esta encuesta inicial es obtener información para trabajarla posteriormente, pero también con el fin de proporcionar al docente información sobre el uso que hace su alumnado de las pantallas.

Poned en común las respuestas y registrarlas en la pizarra o en algún soporte visual de la siguiente manera:

- En un lateral de la pizarra escribid todos los videojuegos que se mencionen sin que se repitan.
- A continuación, subrayad los videojuegos mencionados que muestren violencia de cualquier tipo.
- Respecto al tiempo que juegan anotad una cruz por cada alumno que le dedique el siguiente tiempo:
 - Solo los fines de semana:
 - Menos de 1h al día:
 - Entre 1h y 2h al día:
 - Más de 2 horas al día:

El tiempo libre permite realizar actividades con las que pasar un buen rato, a solas, con la familia o amistades.

Orientaciones para docentes

A continuación, en este [formulario de Google Forms](#), le planteamos algunas preguntas para que las conteste de forma individual. Es importante que sean lo más sincero posible porque después volverán a trabajar sobre ellas en grupo.



2 _ Screen time

La **Asociación Española de Pediatría**, recomienda que el “screen time” o tiempo máximo que deberían dedicar los y las jóvenes a estar delante de las pantallas es de 2h al día. Además, recomiendan que un adulto supervise los contenidos y nunca en horas de comida.

A continuación, se les plantea que hagan algunos cálculos sencillos y distribuyan las 24 horas del día entre las diferentes actividades que realizan.

“Si un/a joven de su edad debe dormir entre 9 y 12 horas al día. Pongamos que duerme 9 horas. Y pasan en el colegio otras 6 horas. ¿Cómo distribuye su tiempo restante durante el día? ¿Cuántas horas del día le quedan libres?”

Si dedicaran 2 horas al día a las pantallas (televisión, ordenador, móvil, Tablet, videoconsola...) en teoría les quedarían: **Solución: $24-9-2= 7h$ libres***

*Si la mayoría de alumnos y alumnas han contestado que dedican más tiempo, sería recomendable utilizar el número de horas que ha salido en la mayoría.

Finalmente, se les propone que repartan esas 7 horas que les quedan libres entre el resto de tareas de su día a día, apoyándose de la [presentación de CANVA Screen Time](#) y una hoja de cálculo.

Orientaciones para docentes

Alimentarse (desayunar, merendar y cenar), **asearse** (vestirse, ducharse, lavarse los dientes, ir al baño...), **tareas escolares y extraescolares** (hacer deberes, trabajos, actividades extraescolares, leer...), pasear la **mascota**, estar con su **familia**, ver a sus **amigos**, hacer **deporte, jugar**, ayudar en las **tareas de casa** (poner la mesa, ordenar tu habitación...), etc. ¡Y eso teniendo en cuenta que no pierdan ni un segundo en otras cosas!

Trabajo en equipo

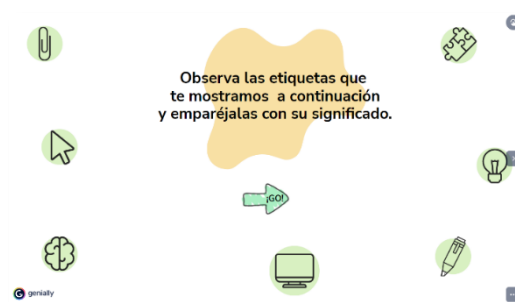
- 1 _ Analizamos nuestros videojuegos
- 2 _ Nuestros juegos favoritos
- 3 _ Curiosidades en la red
- 4 _ Hacemos un banco de recursos online

En esta segunda parte de la propuesta **el alumnado trabaja en grupos de 4 o 5 alumnos y alumnas**. Es recomendable que sean grupos heterogéneos con el fin de que puedan ayudarse unos a otros, fomentando vínculos positivos entre ellos. Del mismo modo, trabajar de este modo permitirá que el alumnado interactúe con compañeros con los que no lo hace habitualmente, pudiendo encontrar aficiones o intereses comunes y fortaleciendo así la pertenencia al grupo-aula.

1 _ Analizamos nuestros videojuegos

Para esta actividad proponemos hacer un análisis de las recomendaciones y clasificación de sus videojuegos.

Para ello sería interesante que trajeran al aula algunos de los videojuegos que tienen en casa. Las cajas de estos contienen etiquetas para hacer un buen uso de ellos. Vamos a identificarlas y hacer consciente a nuestro alumnado del tipo de videojuegos que consume.



Antes de que lleven a cabo la actividad proponemos visualizar el siguiente video, de Internet Segura 4Kids, en el que se explica el significado de las etiquetas que llevan los videojuegos. Como usuarios de los mismos es importante que estén informados para así poder decidir qué uso hacen de ellos.

<https://www.youtube.com/watch?v=gYMUmEK9SFg>

Finalizado el vídeo y para ver si les ha quedado claro, podéis resolver conjuntamente la siguiente [actividad de Genially](#)

Si ya tienen claro que significa cada etiqueta, **ahora es el momento de ver qué etiquetas llevan los videojuegos que utilizan.** ¿Son apropiados para su edad? ¿Por qué? Si no tuvieran etiquetas, o no disponen de la caja para mirarlo, podéis pensar cuáles son las etiquetas que deberían llevar teniendo en cuenta lo que han aprendido.

En este enlace podéis ver el ranking de los videojuegos más vendidos según la **Asociación Española de Videojuegos** y sus recomendaciones de edad

<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>

2 _ Nuestros juegos favoritos

Jugar es muy importante el desarrollo de nuestro alumnado y además es una forma divertida de aprender. En esta actividad les proponemos que compartan juegos que no impliquen la utilización de pantallas y que las compartan con toda la clase en un [muro colaborativo de padlet](#) como el que este.

Por si no se les ocurren ideas de juegos, en este enlace de la Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición, encontraréis un montón.
<http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/parque-juegos-aire-libre.html>

Para ello tendrán que trabajar inicialmente en parejas, comentado durante unos minutos sus juegos sin pantalla preferidos y escoger los dos que más les gusten.

Cuando los tengan preparan una pequeña descripción de cada juego:

- Qué tipo de juego es: individual o por equipos, al aire libre o a cubierto, intelectual o físico, competitivo o no, etc...
- Si necesita algún tipo de material: balón, cuerdas, naipes, etc.
- Cómo se juega
- Porqué es su juego favorito y toda aquella información que consideréis relevante.

Para presentar esta parte de la actividad, puedes apoyarte en esta [imagen de CANVA para la pizarra digital](#).

¡Vamos allá!

3 _ Curiosidades en la red

Internet, además de para jugar también es una gran herramienta de comunicación. En la red podemos encontrar revistas, blogs y periódicos digitales, entre otros recursos, que nos pueden servir para conocer lo que pasa en nuestro entorno más cercano, pero también en la otra parte del mundo

En cambio, es muy importante saber que **no todo lo que se publica en Internet es cierto y resulta fundamental contrastar la información y conocer qué páginas son fiables y cuáles no.** A continuación os invitamos a “cotillear” algunos recursos interesantes que os pueden servir para manteneros informados, divertirlos y también para hacer consultas e investigaciones para la escuela.



Organiza la clase por equipos y repárteles las diferentes páginas web que os proponemos en esta [presentación de CANVA](#).

Cada equipo deberá entrar en los enlaces que se comprometa para rellenar las dos preguntas que se

proponen al final de la presentación. Es importante que lo hagan bien, busquen, lean y presten

atención, para poder descubrir las cosas más curiosas e interesantes que hay en cada web. ¡Después lo compartirán con el resto de la clase!

Y ahora que ya conocen nuevas páginas web interesantes que les pueden ayudar en el aula, antes de empezar a navegar es importante tener claro algunos conceptos.



¿Sabes para qué sirven las cookies? ¿O cómo iniciar sesión de la aplicación si no recuerdas el usuario y la clave?

Anímales a resolver este [Quiz de Genially](#) para descubrir estas cosas y otras más.

4 _ Hacemos un banco de recursos online

En esta actividad les proponemos que creen un banco de recursos digitales que podáis utilizar en **vuestro día a día**. Podéis imprimir las fichas o también hacerlo online y dejarlas en una carpeta en el ordenador del colegio. Es interesante que tomen nota del enlace de cada recurso y para qué sirve.

Orientaciones para docentes



recursos.

Para ponerse de acuerdo sobre cómo organizarlo les puedes orientar con esta imagen de CANVA para la [pizarra digital](#). Es importante que se pongan de acuerdo. Para ello todos y todas tendrán su turno de palabra para dar su opinión y entre todos y todas, decidir cómo será su banco de