

Nombre _____



¿Sabes que es un “nativo digital”?

Son las personas que han nacido después de 1995. Es decir, que no han conocido un mundo sin Internet. Es decir... ¡Vosotros!

Las tecnologías de la información y la comunicación están muy presentes en nuestras vidas, seguro que muchos de vosotros tenéis ordenador en casa, algunos disponéis de tablets, videoconsolas... Además, nuestras televisiones están conectadas a Internet y en nuestros colegios o institutos podemos encontrar pizarras interactivas y ordenadores.

Disponer de todos estos recursos es muy útil para buscar información, disfrutar y desconectar en el tiempo libre, aprender, hacer nuevos amigos y comunicarnos con los que están lejos. Pero no podemos olvidar que todos estos recursos son relativamente nuevos, cuando vuestros abuelos eran jóvenes no existían y con toda seguridad, vuestros bisabuelos no podían ni imaginarse algo parecido.

Las nuevas tecnologías tienen multitud de ventajas, pero debemos saber utilizarlas de forma apropiada y efectiva. Y esto es exactamente lo que os proponemos a continuación, que demostréis todo lo que sabéis sobre ellas y que aprendáis algunas cosas que pueden resultaros útiles en vuestra vida cotidiana. ¿Preparados?

Trabajo individual

1 _ ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

2 _ Screen Time

Nombre _____

1 _ ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

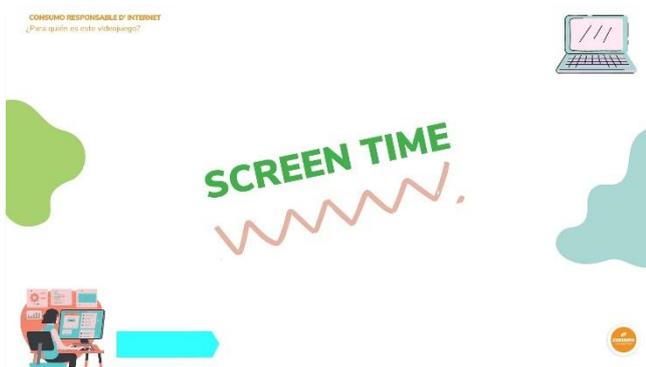
El tiempo libre permite realizar actividades con las que pasar un buen rato, a solas, con la familia o amistades.

A continuación, en este [formulario de Google Forms](#), te planteamos algunas preguntas para que las contestes de forma individual. Es importante que seas lo más sincero posible porque después volveremos a trabajar sobre ellas en grupo. ¡Ánimo!



2 _ Screen time

¿Crees que dedicas mucho tiempo a las pantallas?



Según la Asociación Española de Pediatría, **los chicos y chicas como tú no deberían dedicar más de 2 horas al día** a las pantallas. Está claro que los días entre semana hay menos tiempo libre que el fin de semana, pero en todos los casos el día tiene 24 horas y tiene que haber tiempo para todo.

Te proponemos un experimento. ¿Qué te parece si calculas en qué ocupas tu tiempo cada día? Tal vez de esta manera puedas valorar mejor si 2 horas de pantallas son mucho o no.

Nombre _____

En la [presentación de CANVA Screen Time](#) te explicamos cómo hacerlo. Atento porqué tendrás que utilizar una hoja de cálculo, pero tranquilo, en la misma presentación te guiamos con todos los pasos. **¿Estás preparado? ¡Adelante!**

Trabajo en equipo

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

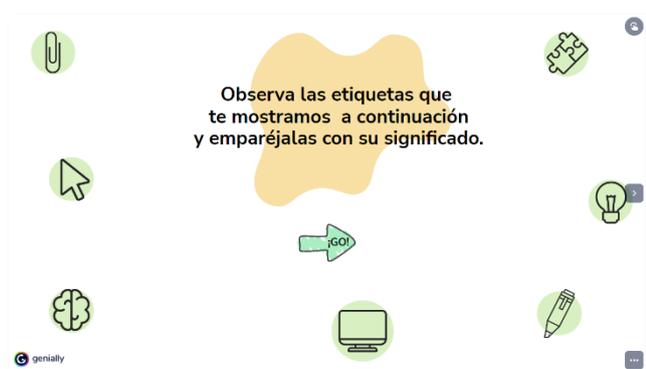
¿Sabías que en España debes tener 14 años para poder disponer de tu propia cuenta de correo electrónico? Esto no quiere decir que no podáis enviaros e-mails a través del correo de vuestros familiares, tutores o de uno que tenga la clase o el colegio.

Aunque parezca una “tontería”, debemos de ser conscientes de que Internet tiene muchos beneficios, algunos ya los hemos comentado, pero también tiene peligros. **Por esta razón en nuestro país hay una ley que regula la utilización de las redes sociales para menores de edad.** Esta ley dice que únicamente pueden tener un perfil en redes sociales las personas mayores de 14 años y siempre es recomendable que sea con el consentimiento de sus familias. ¿Qué te parece esta medida?

Nombre _____

1 _ Analizamos nuestros videojuegos

Del mismo modo, los videojuegos también están clasificados y etiquetados según la edad.



Estas clasificaciones quieren garantizar que el contenido de los juegos sea adecuado al jugador que lo va a disfrutar.

Para esta clasificación no tienen en cuenta la dificultad, únicamente valoran el tipo de lenguaje que utilizan, las imágenes, los sonidos y el nivel de violencia que aparece. **¿Os habéis**

fijado alguna vez en las etiquetas que aparecen en los videojuegos que utilizáis?

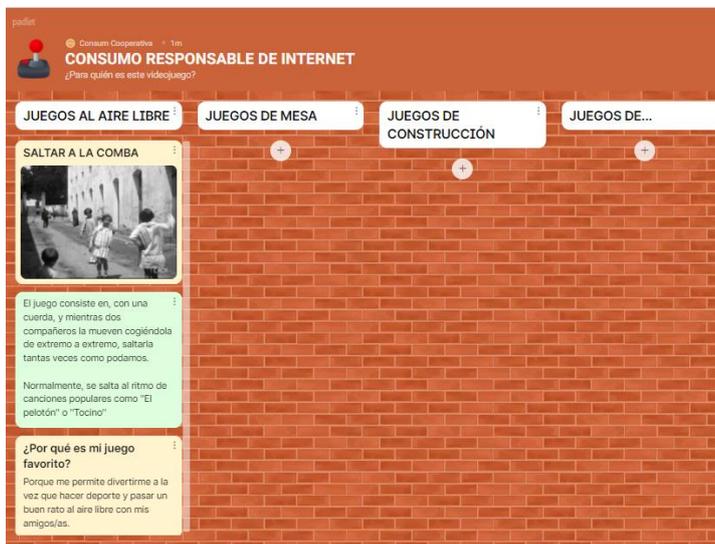
Atentos a la [actividad de Genially](#) que os propone vuestro maestro/a en la pizarra digital para aprender a interpretarlas.

¿Ya tenéis claro que significa cada etiqueta? Ahora es el momento de ver qué etiquetas llevan los videojuegos que utilizáis. ¿Son apropiados para vuestra edad? ¿Por qué?

Si no tuvieran etiquetas, o no disponéis de la caja para mirarlo, podéis pensar cuáles son las etiquetas que deberían llevar teniendo en cuenta lo que habéis aprendido.

Nombre _____

2 _ Nuestros juegos favoritos



Jugar es muy importante para chicos y chicas de vuestra edad.

Es necesario para desarrollarse, crecer y aprender. ¡Y encima es divertido!

Pero no podemos olvidar que además de los videojuegos existen otros juegos que no necesitan pantallas y también son geniales.

¿Os gustan los juegos de mesa? ¿Y los

juegos al aire libre? ¿Cuáles son los que más os gustan?

Escoge a un compañero o compañera para esta actividad. Tenéis unos minutos para comentar vuestros juegos sin pantalla preferidos y escoger los dos que más os gusten.

Cuando lo tengáis **preparad una pequeña descripción de cada juego, indicando porqué os gusta y añadid una foto, un vídeo o un dibujo**. Los podéis compartir en [una pizarra colaborativa como esta de PADLET](#) para toda la clase. ¡Quizás conozcáis algún juego que vuestros compañeros y compañeras no!

¡Vamos allá!

Nombre _____

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, divertirnos y también para hacer consultas e investigaciones para la escuela.



Organizaos por equipos y repartíos 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 hagáis bien, busquéis,

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

Nombre _____

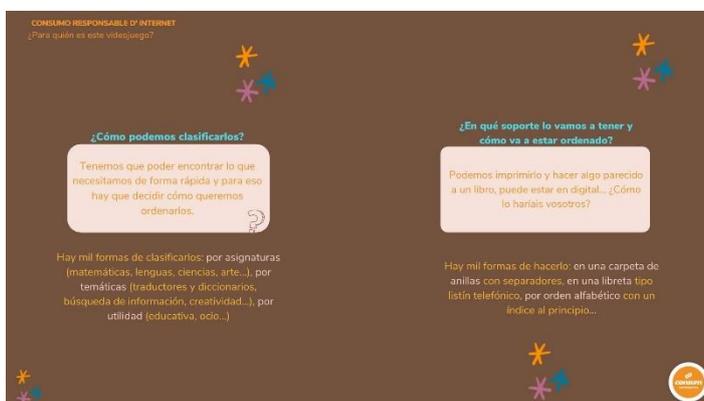
Ahora que ya conocéis nuevas aplicaciones interesantes que os pueden ayudar en el aula, antes de empezar a navegar es importante tener claro algunos conceptos. **¿Sabes para qué sirven las cookies?** **¿O cómo iniciar sesión de la aplicación si no recuerdas el usuario y la clave?**



Descubre estas cosas y muchas más en el siguiente [Quiz de Genially](#).

4 _ Hacemos un banco de recursos online

¿Habéis descubierto cosas interesantes? Os proponemos que creéis 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 toméis nota del enlace de cada recurso y para qué sirve.



Para poneros de acuerdo sobre cómo hacerlo os proponemos que estéis atentos a lo que os presenta vuestro maestro o maestra en la [pizarra digital](#). Tenéis que poneros de acuerdo escuchando a todos vuestros compañeros y compañeras, después **ponedlo en común con el resto**

de la clase y decidir cómo será vuestro banco de recursos.