



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).

