



Objetivos para esta exposición:



- ✓ Divulgar la Unidad Didáctica del Cuento "El día que se apagó la pantalla" en el marco del programa "Internet sin Riesgos" 2013-14.
- ✓ Sensibilizar al público asistente, sobre la necesidad de educar a niños y niñas de estos grupos de edad, por un uso positivo y seguro de las TICs.

Contenidos a abordar

- ✓ Introducción, justificación y objetivos de la Unidad didáctica del cuento "El día que se apagó la pantalla".
- ✓ Visionado del cuento.
- ✓ Exposición de las diferentes actividades y fichas propuestas.
- ✓ Evaluación.
- ✓ Materiales y recursos necesarios para desarrollar la sesión.
- ✓ Experiencia piloto desarrollada en el CEP La Vera.

INTRODUCCIÓN-JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DEL CUENTO "EL DÍA QUE SE APAGÓ LA PANTALLA"

Los niños y niñas entre 8 y 10 años *están iniciando* su andadura por el mundo digital. Aunque parezca que han nacido con todas las habilidades necesarias para manejar las TICS a la perfección, esto no quiere decir que no necesiten orientación para hacer un buen uso de ellas.

Es importante ofrecer pautas para fomentar una convivencia 'on line' acertada y que les ayuden a auto-cuidarse en línea, al igual que se les enseñan otras para la vida 'off line'.

Así mismo, un uso responsable de la red, implica además no depender de ellas para sentirnos bien, sino que sean un instrumento más de uso, aprendizaje y disfrute para la vida. Por ello, fomentar el desarrollo de otras actividades sociales y lúdicas fuera de la red, garantizará un desarrollo saludable de la niña o el niño, idea que pretende fomentarse en este taller.

Objetivos de la Unidad didáctica del cuento "El día que se apagó la pantalla"

- ❑ Transmitir a los niños y las niñas una imagen positiva de Internet y las TICS.
- ❑ Ofrecer a los y las menores pautas que faciliten una navegación segura y un uso positivo
- ❑ Promover el disfrute y el entretenir socioeducativas y lúdicas 'off line'.



VISIONADO DEL CUENTO:

“EL DÍA QUE SE APAGÓ LA PANTALLA”



ESQUEMA DE ACTIVIDADES Y SUS CORRESPONDIENTES FICHAS

Actividad inicial: 20 min.

Se proyecta o se lee el cuento,
y a continuación, se reparte la
ficha 1:

“Colorea y reflexiona
con Dácil y su familia”





11

Mi nombre es.....
 y del cuento “El día que se apagó la pantalla” he aprendido:



12

Mi nombre es.....
 y del cuento “El día que se apagó la pantalla” he aprendido:



13

Mi nombre es.....
 y del cuento “El día que se apagó la pantalla” he aprendido:



14

Mi nombre es.....
 y del cuento “El día que se apagó la pantalla” he aprendido:

Esquema de actividades y sus correspondientes fichas

Actividad 1: “Navega entre letras y dibujos”. 15 min.

Se repartirá una ficha a cada niño/a o a cada pareja. La ficha contendrá dos actividades a modo de pasatiempo (una sopa de letras y un dibujo repetido para detectar las diferencias).

La Ficha que corresponde a esta actividad es la **Ficha 2** *“Navega entre dibujos y letras”*.





NAVEGA ENTRE DIBUJOS

Encuentra las 7 diferencias y rodéalas con un círculo.



NAVEGA ENTRE LETRAS

Encuentra las 10 palabras que se exponen en esta sopa de letras.

R	S	O	G	E	U	J	O	E	D	I	V	M
A	E	D	M	H	E	S	F	H	S	O	K	S
P	T	D	C	X	N	T	E	L	B	A	T	L
K	U	Ñ	E	E	R	D	P	I	V	H	I	L
F	X	W	Q	S	R	A	H	O	Ñ	B	I	W
E	E	T	G	V	I	Q	B	V	R	I	Ñ	P
M	V	L	E	P	F	S	J	O	L	M	X	E
A	C	Q	K	N	E	B	A	Y	A	L	P	N
B	B	U	Ñ	F	R	Y	J	M	U	A	D	D
P	A	R	Q	U	E	E	D	R	M	E	J	R
W	L	K	W	E	A	F	T	Z	N	N	I	I
R	A	E	R	O	L	O	C	N	F	X	B	V
A	M	I	S	T	A	D	I	Q	I	U	J	E

Palabras a buscar: INTERNET, PARQUE, PENDRIVE, PLAYA, REDES, LIBRO, TABLET, AMISTAD, VIDEOJUEGOS Y COLOREAR.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES Y SUS CORRESPONDIENTES FICHAS

Actividad 2: “Navega y disfruta la red”. 30 min.



Usando el tablero (ficha 3) se organizan dos equipos de 3 a 5 jugadores/as. Se trata de un juego de preguntas y respuestas sobre Internet y redes sociales, dirigido a menores de entre 8 y 10 años principalmente.

Este juego enfatiza en la importancia de adoptar una actitud proactiva en cuestiones de seguridad en el pc y pone de relieve la importancia de unos hábitos seguros, prudentes y responsables en la utilización de las TICs. Algunos de los temas que se abordan son el cyberbullying, el grooming, los virus, etc.

Tablero "El día que se apagó la pantalla"



Esquema de actividades y sus correspondientes fichas

Actividad 3: “Y tú ¿Qué te cuentas?”. 15 min.

Por parejas deberán trabajar para crear un nuevo final para el cuento utilizando dos palabras asignadas:

Tablet y plaza

MP4 y piscina

Ordenador y cine



I

Y TÚ ¿QUÉ TE CUENTAS?

Escribe un nuevo final a partir de esta frase “Decidimos volver a casa...” para el cuento “El día que se apagó la pantalla” utilizando estas dos palabras:

MP4 / PISCINA

Decidimos volver a casa...

VALORACIÓN Y CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Duración: 30 minutos.

A continuación se les invitará a colgar todas las láminas coloreadas (Actividad inicial) y con el mensaje que haya escrito cada niño o niña en un gran papel kraft. Sería ideal que se colgará en una de las paredes del aula (o en los pasillos del centro), a modo de mural.

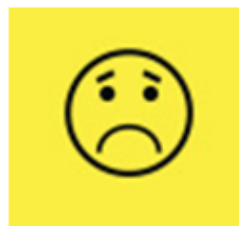
De camino a colgar el mural se puede cantar ***“¡Récord mundial! ¡Récord mundial! ¡Riá riá riá!”*** como hacen Dácil y su hermano de vuelta a casa.



OPCIÓN A:

¿Cómo te lo has pasado en las actividades del Cuento “El día que se apagó la pantalla?”

Rodea con un círculo el emoticono que refleje mejor tu estado de ánimo:



34

OPCIÓN B:

¿Cómo te lo has pasado en las actividades del Cuento “El día que se apagó la pantalla?”

Dibuja un emoticono que refleje tu estado de ánimo:

Recursos necesarios

- ✓ Cuento digital colgado en YouTube o Vimeo.
Buscar por el título “Cuento Infantil ‘El día que se apagó la pantalla’” o en la web del Programa ISR:
www.internetsinriesgos.com
- ✓ Cuento en formato papel
- ✓ Copias de las Fichas nº 1, 2, 3, 4 y 5.
- ✓ Un aula con ordenador, proyector y conexión a Internet.
- ✓ Ceras o lápices de colores.
- ✓ Lápices y gomas.
- ✓ Papel kraft
- ✓ Cinta adhesiva, pegamento y chinchetas.

TEMPORALIZACIÓN:

Se puede desarrollar la actividad en una o dos sesiones:

- ☐ 1 sesión de 110 minutos.
- ☐ 2 sesiones de 55 minutos cada una.

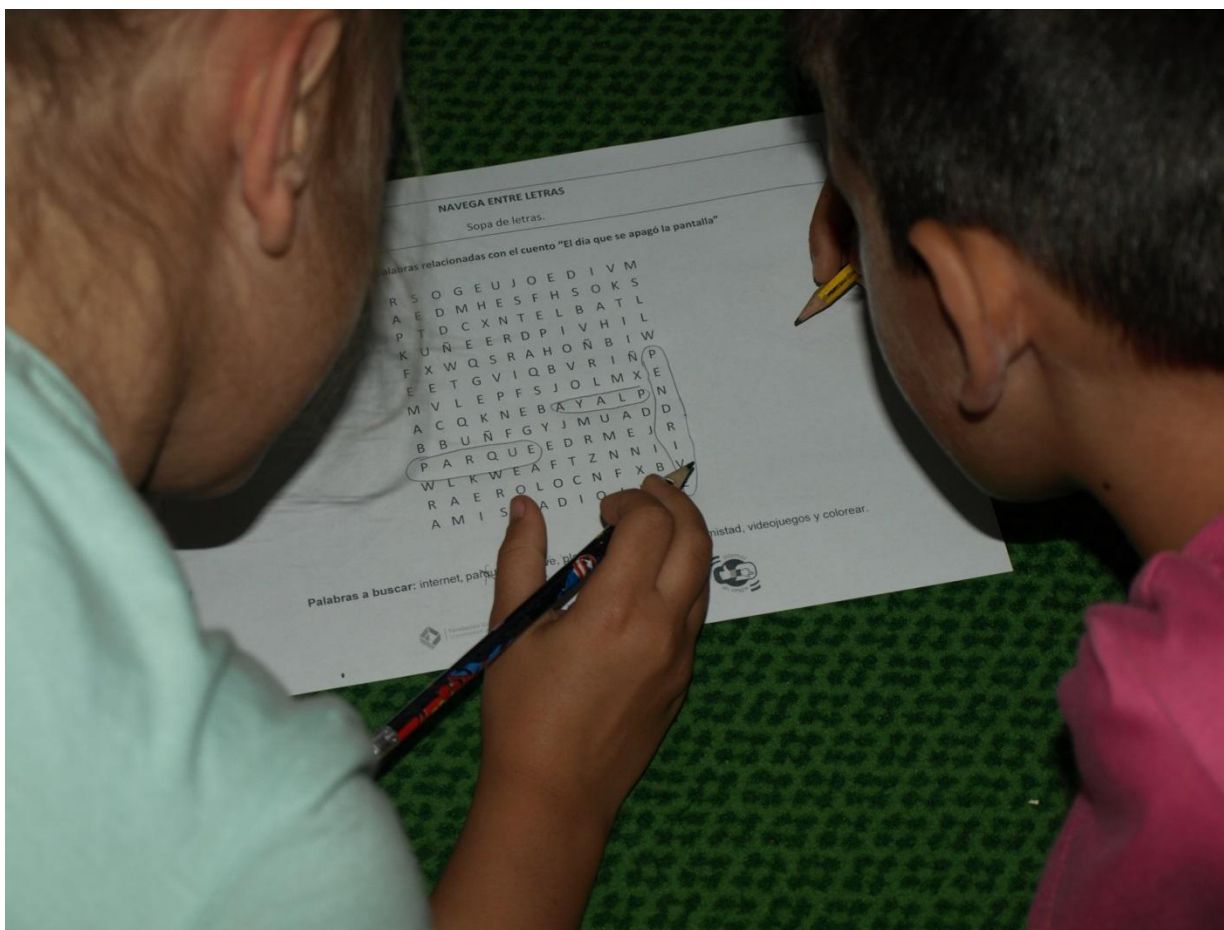
Experiencia piloto en el CEP La Vera







@intsinriesgos #jornadaISR









@intsinriesgos #jornadaISR





@intsinriesgos #jornadaISR

ACTIVIDAD DEL PROGRAMA "INTERNET SIN RIESGOS"




¿Dónde encontrar los materiales?

www.internetsinriesgos.com





Inicio Internet Sin Riesgos Navega en positivo Familias y profesionales Cuéntalo tú



OMG. ENTRE EL USO Y EL ABUSO

Las siglas OMG (Oh my god) se usa en Internet como expresión de asombro. Muchas cosas que merecen un OMG! Pero no olvides vivir off line para compartir online.

[Leer más](#)

top

Cuento infantil

Descárgatelo y compártelo con tus colegas


Guía didáctica para educadores

Para saber más

Navega en +. Usa y disfruta la Red


ASAP! 'As Soon As Possible', en español 'Tan pronto como sea posible'.

El uso de las redes sociales e Internet, nos abre puertas a la comunicación, a la información, a las relaciones, a incluir a la comunidad.



No seas NOOB. Normas de netiqueta

Un noob es no sólo un inexperto sino que también se niega rotundamente a aprender de los que tienen más experiencia y conocimiento.



No seas noob en internet. Aprende y aporta ideas.





¡Gracias por su atención!

Lucía Ramos Careno

Psicóloga. Formadora Tic, experta en navegación segura y fomento de las relaciones igualitarias en las redes sociales.

Docente en el Programa "Internet Sin Riesgos"

Experiencia técnica en el diseño, implementación y evaluación de proyectos socioeducativos y elaboración de materiales didácticos y de divulgación.

Experta en Igualdad de Oportunidades y Violencia de Género.

Tfn: 610.038.435

formacionparalaigualdad@gmail.com

[@Formatelqualdad](#)

@intsinriesgos #jornadaISR