

GUÍA DIDÁCTICA

JUEGO NAVEGA EN POSITIVO

5º Y 6º PRIMARIA



ÍNDICE

PROYECTO “JUEGO NAVEGA EN POSITIVO”	PÁGINAS
Vinculación curricular de la acción.....	Pág. 3
Objetivos del Proyecto.	Pág. 4
Metodología	Pág. 4
Recursos Necesarios	Pág. 4
DESARROLLO DE LA SESIÓN	Pág. 5
Actividad 1: JUEGO 1: “PÁSAMELA Y TE LO CUENTO”.....	Pág. 6
EL BARCO “NAVEGA EN POSITIVO.....	Pág. 7
Actividad 2: VISIONADO DEL VIDEO: “TODO A UN CLIC”	Pág. 8
Actividad 3: NETIQUETA	Pág.9
Actividad 4. ¿Y TÚ? ¿QUÉ HARÍAS?.....	Pág.10
ACTIVIDAD 5. ESTO ES UN FAKE	Pág.11
ACTIVIDAD 6. HAZ TU PERFIL	Pág.12
ACTIVIDAD 7. “RUEDA DE PRENSA FINAL”.	Pág. 13
ANEXOS.....	Pág. 14

Material elaborado por el Equipo Intervención e Innovación Socio-Educativa de ASD INTEGRAL TENERIFE

VINCULACIÓN CURRICULAR DE LA ACCIÓN
JUEGO INTERNET SIN RIESGOS
6º DE PRIMARIA

CURSO DESTINATARIO	ÁREA (CÓDIGO DE ÁREA)	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
6º Primaria	Ciencias Sociales (PCSO)	PCS06C01; PCS06C02; PCS06C03;PCS06C08	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
6º Primaria	Lengua Castellana y Literatura (PLCL)	PLCL6C01;PLCL6C02;PLCL6C3; PLCL6C04; PLCL6C05;PLCL6C06; PLCL6C07	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
6º Primaria	Valores Sociales y Cívicos(PVSC)	PVSC06C01; PVSC06C02; PVSC06C03; PVSC06C04; PVSC06C05; PVSC06C06; PVSC06C07; PVSC06C08	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC

JUEGOS NAVEGA EN POSITIVO

5º Y 6º DE PRIMARIA



OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Reflexionar sobre el uso seguro de internet y la protección de datos personales.
- Introducir conocimientos sobre educación emocional.
- Reducir la brecha digital en niños y niñas, incorporando dispositivos electrónicos en el aula.
- Ampliar e introducir conceptos sobre internet y el uso de las Redes Sociales, para que aprendan a usarlos de forma positiva.



METODOLOGÍA

La metodología se basara en el principio fundamental de aprender haciendo, mediante la cual, el alumnado a través de juegos y dinámicas grupales irá descubriendo y asimilando los contenidos relacionados con la navegación en positivo y un uso seguro de internet.

Además se mostrarán los conceptos de educación emocional fundamentales que debe conocer cualquier persona usuaria de internet, independientemente de la edad que tenga. Todo ello en un ambiente de lúdico, dinámico y participativo.

El concepto de equipo estará en todas y cada una de las actividades, la persona docente guiará y usará técnicas de cohesión grupal, para que las actividades se desarrollen de tal manera que se obtenga el mayor provecho posible.



RECURSOS

- Pizarra digital o proyector
- Altavoces.
- Folios
- Tijeras
- Juego digital ciberscouts.
- Fichas para realizar las actividades
- Tablets (o cámaras de video)

SESIÓN



OBJETIVO

- ✚ Presentar el programa Internet Sin Riesgos.
- ✚ Obtener información sobre lo que el alumnado conoce del tema.
- ✚ Generar curiosidad hacia el aprendizaje.
- ✚ Fomentar la buena convivencia en la red
- ✚ Aprender a usar las claves de la comunicación digital de forma segura y respetuosa.
- ✚ Visibilizar la importancia de la ortografía en la comunicación digital.



TEMPORALIZACIÓN

2 HORAS



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Se realizarán diferentes juegos para la consecución de los objetivos

1. Juego inicial: **“Pásamela y te lo cuento”**. Activación de conocimientos. Duración entre 5-10 minutos.
2. Visionado del video **“Todo a un clic”**. Mostrar los contenidos. Duración 3 minutos.
https://www.youtube.com/watch?v=hi_PGCosDzs.
3. **Concepto de netiqueta**. Video https://www.youtube.com/watch?v=3c9bNKow_CQ
 Duración 15 minutos
4. **¿y tú? ¿Qué harías?** Duración 25 minutos.
5. **Esto es un fake**. Duración 20 minutos
6. **Haz tu perfil**. Duración 20 minutos
7. **Juego Ciberscouts**. Duración 10 minutos
8. **¿Qué has aprendido?** Elaboración de un video con las reflexiones individuales de lo que han aprendido durante el taller.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Pelota
- ✚ Pizarra digital o proyector
- ✚ Ordenador
- ✚ Altavoces
- ✚ El juego “Come-coco” impreso en papel.
- ✚ Tablets (o cámaras de video)

1. JUEGO 1: “PÁSAMELA Y TE LO CUENTO”



OBJETIVO

- ✚ Presentar el programa Internet Sin Riesgos.
- ✚ Obtener información sobre el conocimiento que posee el alumnado sobre el tema.



TEMPORALIZACIÓN



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

5-10 minutos

La persona dinamizadora se presentará y explicará al alumnado que le han encomendado una misión, esa misión consiste en lograr que entre todos y todas, su barco consiga una serie de herramientas para que pueda navegar en positivo, pues esta es su única forma de poder navegar en su territorio, internet, mundo online y las redes sociales.

Y que para comenzar debemos hacer un círculo y usando una pelota, el alumnado deberá decir cual piensan que serán los temas que abordaremos en nuestra misión o que les gustaría aprender durante el taller, una vez compartan su opinión en voz alta, deberán pasar la pelota a otro compañero o compañera, la cual a su vez deberá aportar otra opinión al grupo. Y así se llevará a cabo, hasta que todo el alumnado haya participado.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Un barco plastificado para pegar en la pizarra
- ✚ Una pelota

NOTA: A continuación se explica con detalle cómo se incorpora y dinamiza el barco como herramienta transversal que vertebría la intervención, ayudando a visibilizar y fijar el aprendizaje durante la sesión.

EL BARCO “NAVEGA EN POSITIVO”

OBJETIVO

- Visibilizar los conceptos, herramientas y estrategias de la acción.
- Ayudar a fijar los aprendizajes durante la sesión.

TEMPORALIZACIÓN

Se utiliza durante toda la sesión. 50 min.

ESTRUCTURA DEL USO DEL BARCO

El barco “Navega en Positivo” funciona como mapa conceptual, sirve para organizar y comprender mejor los 3 bloques fundamentales que se desarrollarán durante el taller, estos 3 bloques son:

1. **QUÉ DEBE HACER** una persona cuando usa las RR.SS e internet.

Contenido está relacionado directamente con:

- Desarrollo emocional y los valores.
- El Respeto como valor fundamental
- Importancia de pensar las cosas antes de actuar, de hablar o de escribir.

2. **TENEMOS DERECHO A,**

Contenido está relacionado con:

- Los derechos que tiene cualquier usuario o usuaria de internet
- Ciberseguridad. Estrategias

3. **SABER QUE,**

Contenido relacionado con:

- Oportunidades y ventajas que nos ofrece internet para estudiar, comunicarnos, para aprender
- Contraste de la información que podemos encontrarnos en la red
- Beneficios que tiene navegar en internet, para buscar información, usar aplicaciones educativas o usar redes sociales específicas en el aula.

La función principal es crear una conciencia positiva en su uso, y demostrar que incorporar este recurso en el aula, es muy positivo y beneficioso para el desarrollo de la tarea educativa.

Nota aclaratoria. Este barco se irá mostrando al alumnado, al finalizar las actividades que trabajan cada bloque de contenidos, para que el alumnado se retroalimente y comprenda de forma gráfica, por medio de las etiquetas, lo que han aprendido con cada actividad.



MATERIALES NECESARIOS

ANEXO 1

2. VISIONADO DEL VIDEO: “TODO A UN CLIC”



OBJETIVO

- ✚ Mostrar los contenidos del taller
- ✚ Generar curiosidad hacia el aprendizaje.
- ✚ Generar expectativas hacia el conocimiento.



TEMPORALIZACIÓN

10 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Se comenzará comentándole al alumnado que a continuación se visualizará un video el cual encierra algunas de las herramientas que vamos a necesitar para lograr nuestra misión, por lo que deberemos estar atentas para que no se nos escape nada.

Tras la visualización del video haremos una ronda rápida anotando en la pizarra cuales creen que han sido las herramientas que se nos han presentado en el video, incidiendo que serán claves para lograr nuestra misión y poder surcar internet navegando en positivo.

Repasamos las aportaciones recogidas en la pizarra, reforzamos su participación y dejamos visibles esas aportaciones.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Pizarra digital o proyector
- ✚ video: “Todo a un clic” https://www.youtube.com/watch?v=hi_PGCoSDzs
- ✚ Altavoces.
- ✚ Pizarra
- ✚ Rotuladores vileda

3. NETIQUETA



OBJETIVO

- ✚ Fomentar la buena convivencia en la red.
- ✚ Mostrar los riesgos asociados a la falta de netiqueta.
- ✚ Aprender a usar las claves de la comunicación digital de forma segura y respetuosa.
- ✚ Visibilizar la importancia de la ortografía en la comunicación digital.



TEMPORALIZACIÓN

15 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

1. Se pondrá el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=3c9bNKow_CQ&t=37s
2. La persona dinamizadora preguntará al alumnado, si conocían estas normas establecidas para la buena comunicación en la red y de ser afirmativa la respuesta, que den ejemplos.
3. Se proyectará una imagen en la pizarra digital; "Vamos a comer niños" (anexo 1, actividad 3)
Se pedirá que expliquen lo que quiere decir esa frase, seguidamente añadiremos una coma tras la palabra comer y preguntaremos si el sentido de la frase ha cambiado, para terminar recalando la importancia que tiene escribir bien, cuidando la ortografía para evitar malentendidos.
4. Se animará a realizar una lluvia de ideas, entre todo el alumnado, de normas básicas para una buenas convivencia en internet. ¿Conocían estas normas? ¿Ejemplos? (ver en anexo 1)
Conformando un decálogo de normas que nos permitirá navegar seguro
Comentar y Colocar en el barco las herramientas y/o conocimientos adquiridos.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Pizarra digital o proyector
- ✚ Video https://www.youtube.com/watch?v=3c9bNKow_CQ&t=37s
- ✚ Altavoces.
- ✚ Rotuladores vileda
- ✚ Anexo 2

4. ¿Y TÚ? ¿QUÉ HARÍAS?



OBJETIVO

- ✚ Analizar la interacción social e identificar los sentimientos de las personas implicadas.
- ✚ Proponer diálogos alternativos para mejorar las relaciones y prevenir o minimizar los conflictos.
- ✚ Fortalecer la empatía, ética y autoconfianza, fomentando la cohesión grupal para oponerse a actitudes dañinas.
- ✚ Aprender a bloquear y reportar tanto mensajes como personas molestas.



TEMPORALIZACIÓN

25 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Se comenzará explicando la actividad, para realizarla se dividirá la clase en 5 grupos, cada uno de los cuales se les entregará materiales que recogen un conflicto en los que el uso de las TICs está presente, cada grupo deberá dar opciones para solucionar esos conflictos. Finalmente representantes de cada uno de los grupos expondrá al gran grupo las opciones que se han generado en su grupo para afrontar el conflicto, una vez expuesto por parte de todos y cada uno de los grupos, las situaciones y las claves propuestas para su resolución.

Seguidamente se pedirán personas voluntarias que expliquen al gran grupo, con sus propias palabras, si conocen las opciones de bloqueo a personas de las Redes sociales o de las Whatsapp. Además se puede aprovechar para presentar las páginas web de ayuda y centros de seguridad de cada red social. Para terminar, se proyectará un vídeo: Byte Face (campaña héroes del patio).

“Todos los niños y las niñas sin excepción tienen el derecho a ser protegidos de todas las formas de violencia y al desarrollo de todo su potencial de aprendizaje en un ambiente seguro”

Artículo 19 de la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño

Conclusión intentemos resolver los conflictos y no nos sumemos en la difusión de información que perjudica a una persona.

Comentar y Colocar en el barco las herramientas y/o conocimientos adquiridos.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Pizarra digital o proyector
- ✚ Video Byte Face (campaña héroes del patio) <https://youtu.be/pmhXBNgeC1I>
- ✚ Altavoces.
- ✚ Rotuladores vileda
- ✚ Anexo 3

5. ESTO ES UN FAKE



OBJETIVO

- ⊕ Reforzar su propia capacidad para detectar mensajes falsos o engañosos.
- ⊕ Reconocer las características propias de las noticias falsas (fake news)
- ⊕ Aprender a contrastar información



TEMPORALIZACIÓN

20 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

1. Reflexión inicial: Iniciaremos la actividad planteando algunas cuestiones: ¿Qué hacemos si queremos ponernos al día de las noticias de actualidad o buscar información sobre un tema concreto?..., ¿miramos los periódicos o enciclopedia? Cuando nos surge una duda, ¿dónde la consultamos?, ¿Creéis que en Internet siempre se puede encontrar la información que necesitamos?

2. Trabajo en grupo. Divididos la clase en grupos de 5 personas y repartimos una noticia a cada grupo. También entregaremos a cada grupo dos tarjetas con “verdadera” y “Falsa”. La actividad consistirá en valorar si la noticia que se les ha dado es real o ficticia. Comenzarán leyendo de forma grupal la noticia que les haya tocado, para después preguntarse individualmente cómo reaccionarían: ¿la compartiría?, ¿me genera dudas? Es el momento de definir el concepto de fake news. Para ello podemos visualizar el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=RoBaPsoHNAM> explicaremos el concepto de forma sencilla. Dejaremos unos minutos más para que debatan en grupo sobre la noticia y tendrán que anotar los motivos por los que el grupo considera que la noticia es real o ficticia. Una vez hayan tomado la decisión, la persona dinamizadora seleccionará a un grupo del cual saldrá una persona en representación y que delante de la clase usando el ordenador de aula contratará si la noticia era real o inventada, el resto de la clase deberá estar atenta para valorar las habilidades de búsqueda de esta persona y en su caso aconsejarla.

3. Puesta en común: Una vez comprobadas todas las noticias, se pondrán en común los resultados con el gran grupo: ¿todos hemos reaccionado igual?. Haremos especial hincapié en la primera reacción que cada uno tuvo ante las noticias: ¿las habrían compartido mayoritariamente?, ¿se habrían parado a analizar su autenticidad?, ¿qué consecuencias podría haber tenido esa difusión? A continuación, recapitularemos posibles pautas para analizar la información que encontramos en la Red. Terminamos concluyendo la necesidad de contrastar la información y poseer competencias digitales para una adecuada búsqueda.

Comentar y Colocar en el barco las herramientas y/o conocimientos adquiridos.



MATERIALES NECESARIOS

- ⊕ Ficha de verdadera y falsa
- ⊕ Noticias impresas (ANEXO 4)
- ⊕ Pizarra digital y cañón.
- ⊕ Tabletas y wiki

6. HAZ TU PERFIL



OBJETIVO

- Concienciar sobre la simplicidad de la creación de un perfil falso en Internet.
- Dar a conocer las opciones de reacción ante un conflicto.
- Reforzar su propia capacidad para discernir si un contacto es de confianza.



TEMPORALIZACIÓN

20 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- Reflexión inicial.** Comenzaremos la sesión introduciendo la temática de las redes sociales: ¿qué redes sociales utilizan?, ¿cuáles les gustaría utilizar? y ¿para qué las utilizamos? Este sondeo puede abrir la puerta a muchas cuestiones: cuántos contactos se pueden tener, cómo se agregan y con qué criterios.
- Vamos a registrarnos en una red social.** Cada alumno y alumna inventará un perfil en una red social ficticia (Navegaface), con datos imaginarios, completando la ficha proporcionada y una serie de datos sobre perfiles que deben elegir (ver anexo). Los utilizaremos a modo de muestra de los contactos que podemos encontrar en Internet. Cuando terminen, los recogeremos para comenzar la actividad en grupo.
- Tienes una solicitud de amistad** Formaremos pequeños grupos, repartiendo los perfiles que hemos creado de forma aleatoria como si fueran solicitudes de amistad. Deberán decidir primero individualmente si aceptarían esa solicitud. En caso afirmativo, mostrarán su perfil al resto para ver si los demás le agregarían como amigo/a también o no. Por último, deben ponerse de acuerdo sobre el perfil más confiable entre los que disponen.
- Reflexión final.** Finalmente se hará una puesta en común en gran grupo: ¿Cuántas solicitudes de amistad habéis aceptado cada uno? Y ¿Qué perfil de confianza habéis seleccionado? Debatiremos las características de esos perfiles, reflexionando sobre sus motivaciones y argumentos a la hora de aceptar contactos de personas desconocidas en Internet, recordando en última instancia que todos estos perfiles eran perfiles falsos, inventados. ¿Os resultó fácil crear un perfil en cuestión de 5 minutos? ¿Sabéis para qué pueden utilizar un perfil falso contra nosotros? Para concluir, recordaremos las opciones de bloqueo y de denuncia de los centros de ayuda.
- Comentar y Colocar en el barco** las herramientas y/o conocimientos adquiridos.



MATERIALES NECESARIOS

- Una ficha impresa para cada alumno/a (Anexo 5)
- Un equipo multimedia
- Fichas plastificadas con las opciones para crear los perfiles (Anexo 5)

7. JUEGO “RUEDA DE PRENSA FINAL”



OBJETIVO

- ✚ Crear de un video resumen de forma grupal lo que han aprendido y porque recomendarían a otras personas realizar estos talleres.



TEMPORALIZACIÓN

10 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Se comenzará esta actividad haciendo un resumen de los conocimientos y herramientas adquiridas a lo largo de la actividad, para ello se recurrirá al barco “navega en positivo”

Cada grupo deberá hacer una grabación grupal en la que participen todos y todas sus integrantes, cada una aportará algo que haya aprendido, una de las personas deberá asumir el papel de cámara y periodista, tendrá qué hacerles una serie de preguntas que se les entregará en un ficha.

Finalmente se recopilarán todas las grabaciones y se proyectarán en la pantalla.

Se lanzará una última pregunta al grupo tras el visionado de las grabaciones: ¿Nuestro barco está listo para navegar seguro?, si es así adelante disfrutemos de todo lo bueno que nos pueden aportar las TICs



MATERIALES NECESARIOS

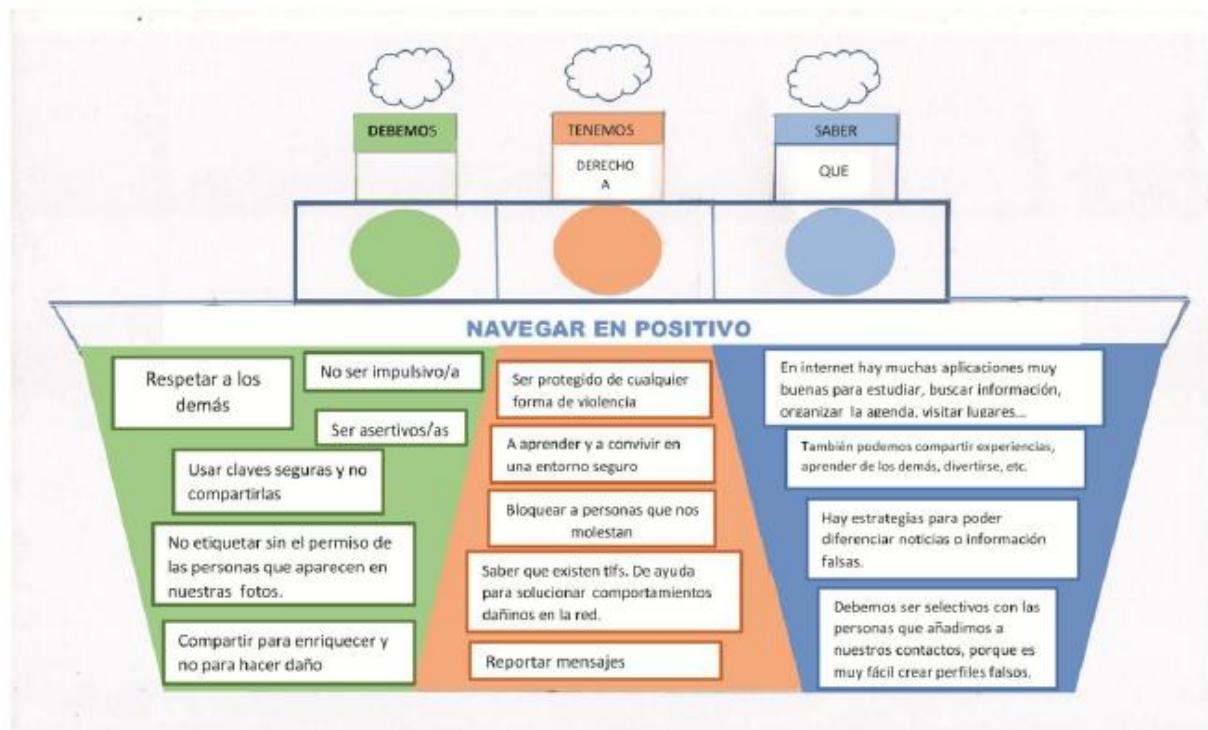
- ✚ Pizarra digital o proyector.
- ✚ Tablets o cámaras de video



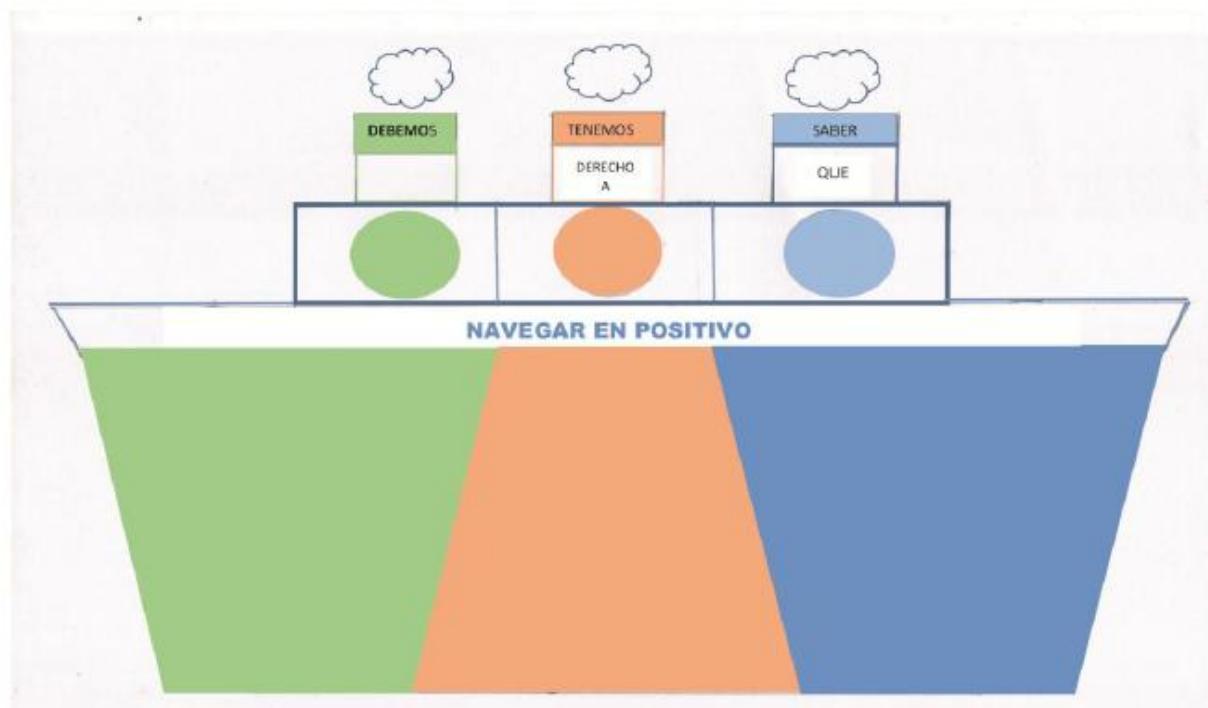
ANEXOS

ANEXO 1.- Barco Navega en Positivo

Modelo completo

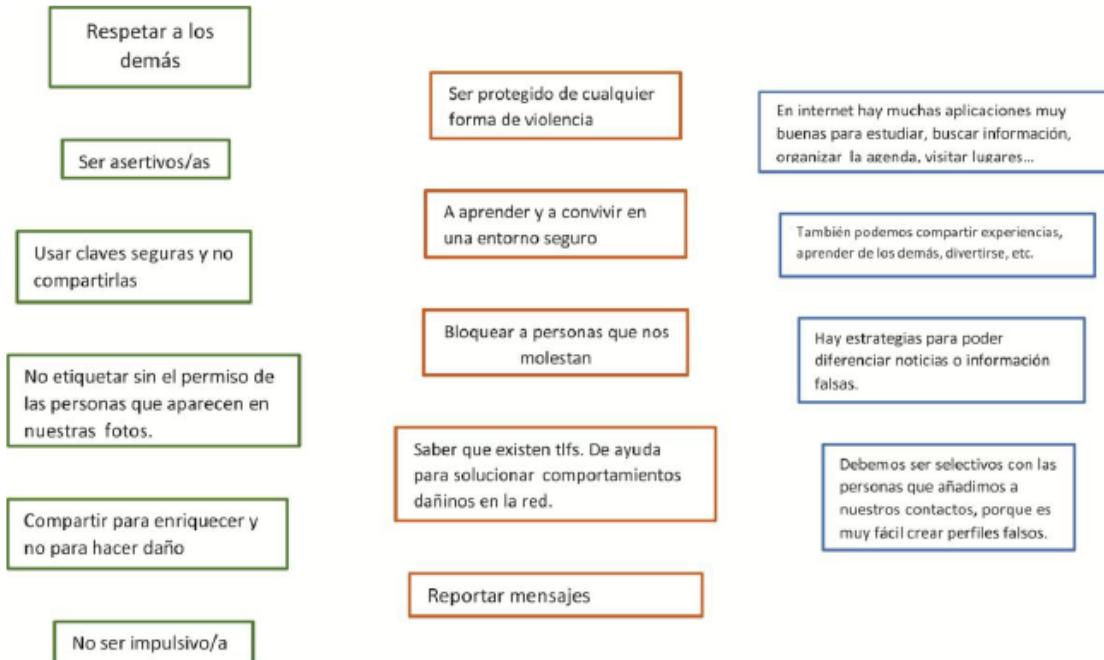


Barco vacío





Tarjetas con los conocimientos o herramientas transmitidas en el Juego



Logo del Proyecto a modo de mar por donde navega nuestro barco



Anexo 2.- Actividad 3.- Netetiqueta.



3.2 Posible lluvia de ideas

- No subir fotos de otras personas sin permiso
- Evitar las discusiones hay cosas que es mejor aclararlas cara a cara
- Respetar los derechos de autor
- Evitar escribir todo en mayúsculas, o con demasiados símbolos o signos y expresiones hirientes
- Resaltar los aspectos positivos de las personas y no los defectos
- No abusar del poder ni del conocimiento.
- ...

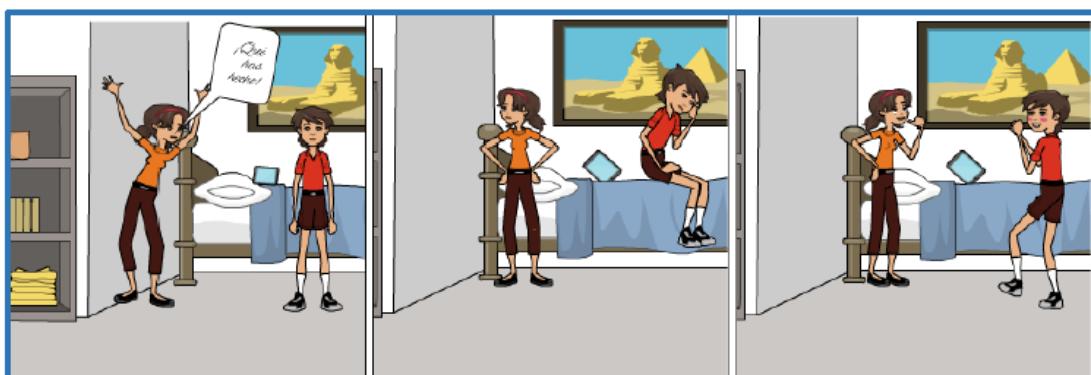
Principio básico: “Tratar a las otras personas como nos gustaría que nos trataran a nosotros/as

Anexo 3.- Actividad 4. ¿Y TÚ QUE HARÍAS?

Situaciones con conflicto

A.

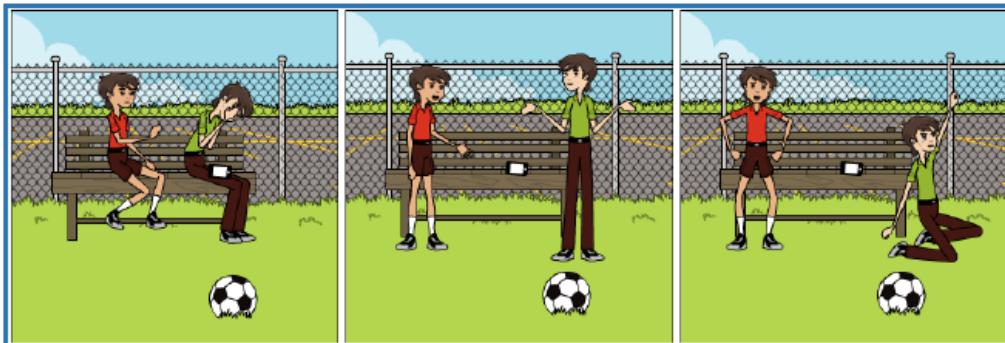
1. Estás jugando online con un amigo de clase, y de repente te la liá (no sabes si queriendo o sin querer) y pierdes algo muy valioso en el juego por lo que habías estado trabajando mucho tiempo... Pensad en cómo os sentiríais en ese momento, cómo reaccionaríais, qué le diríais o haríais. Y si quien hubiera metido la pata hubiera sido vosotros ¿cómo os sentiríais ante esas reacciones?
2. Plantear en la tira de cómic una historia donde le mostréis vuestro malestar a esta persona (con respeto y por el medio adecuado), busquéis el por qué ha pasado y pidáis que no se repita y juntos deben plantear una solución al problema.



Nota aclaratoria: El caso a del juego online pretende ayudar a ser conscientes de la relación entre sentimientos y reacciones, tratando de prevenir conflictos mediante la construcción de respuestas asertivas (qué sucede, cómo me siento, qué quiero y cuáles serían las consecuencias).

B.

1. Un amigo/a te muestra unos mensajes insultantes que está recibiendo por WhatsApp. Pensad en las razones por las que esa persona recibe esos mensajes, en cómo reaccionarías tú si te pasara a ti, y en los sentimientos de la persona protagonista de los mensajes. ¿Cómo reaccionará esta persona?, y a continuación ¿cómo reaccionará el que ha escrito esos mensajes?
2. Plantear una viñeta/s, con vuestro grupo, proponiendo una solución adecuada al conflicto o si lo preferís una viñeta/s donde se muestre cómo deben actuar en casos como éstos?



Nota aclaratoria: Este caso trata de visibilizar los abusos que a veces, se dan por las redes, y mostrar que todo tiene solución, y que esa solución está al alcance de todos.

C.

1. Alguien comparte con toda la clase una foto “graciosa” de un amigo/a, sin decirle nada y a éste/a no le sienta bien. La foto sigue circulando, llega al barrio, la familia... Pensad en las razones por las que esa persona envió la foto, las reacciones del resto de la clase al recibirla, los sentimientos de la persona protagonista de la imagen. ¿Cómo reaccionará esta persona?, y a continuación ¿cómo reaccionará quien envió la foto?, ¿y quienes la recibieron?
2. Plantear una viñeta/s proponiendo una solución adecuada al conflicto o si lo preferís una viñeta/s donde se muestre cómo tendrían que haber actuado antes de enviar la imagen.



En el caso b, la foto graciosa circulando, se trata de respetar a los demás, ver que antes de compartir nada suyo hemos de pensar si es adecuado, si les puede molestar, hasta dónde puede llegar y por supuesto pedirles permiso. Para quienes se centren en resolver la situación, buscar vías como el diálogo con quien lo compartió originalmente, la eliminación de la foto donde sea posible o el reporte de la misma a las plataformas online

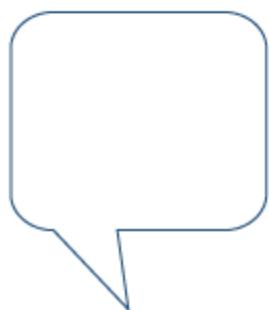
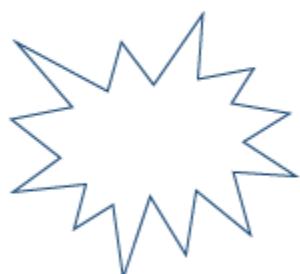
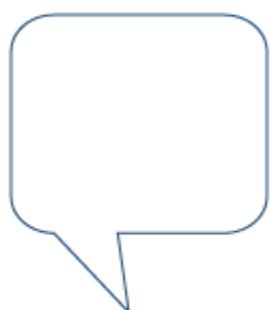
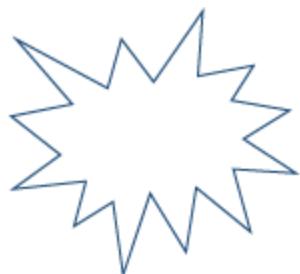
D.

1. Una persona que te gusta (tu pareja o una nueva amistad “especial” online) te está pidiendo que le envíes una foto íntima. Pensad en cómo os sentiríais ante una petición así ¿halagados, corte, vergüenza, miedo, presión, etc.? Pensad sobre la identidad de esa persona, ¿seguro que es quien dice ser?, ¿la forma de escribir es la habitual en ella? Pensad en la motivación de esa persona para pedirnos la foto ¿estamos seguros de que nunca nos va a hacer ningún daño?, ¿no se la puede pasar o enseñar a otras personas?
2. Plantear una viñeta/s con las peticiones y presiones de esa persona y proponiendo ante ellas vuestras propias respuestas rechazando esas peticiones y pidiendo respeto.



El caso d, la petición de una foto íntima sugiere una reflexión sobre los propios sentimientos ante presiones de otras personas, cuestiona la confianza en Internet, muestra la pérdida de control de lo que compartimos y propone como respuesta una negativa respetuosa que además pide y exige respeto.

Bocadillos para utilizar en las escenas anteriores



Anexo 4.- Actividad 4. ESTO ES UN FAKE

Noticias

Cadena SER
Internacional SUCESOS

Cadena SER Madrid 11/08/2017

Un joven se duerme en la playa con una colchoneta en Ucrania y despierta en Crimea

Atravesó el Mar Negro en la colchoneta y pasó tres días flotando sin comida y sin agua. Sucedió el pasado sábado 5 de agosto en Lazurne, una localidad costera situada en Ucrania. El joven Mykhailo Doroshenko de 19 años y socorrista de la misma playa, decidió dormir en una especie de colchoneta hinchable al lado del muelle y pasar allí la noche, entonces ocurrió lo peor. Se despertó en mar abierto, concretamente en medio del mar Negro. El joven declaró al periódico ucraniano Komsomolskaya Pravda que en un primer momento le pareció "una aventura divertida" y que algún barco le rescataría, según recoge The Telegraph. "El segundo día no fue divertido en absoluto", sentenció. El socorrista pasó tres días flotando en medio del mar, sin comida y

Sin agua potable, y soportando temperaturas que rondan los 40 °C. Finalmente, los guardas Fronterizos de Crimea le encontraron y fue llevado inmediatamente al hospital por deshidratación y agotamiento por la exposición al sol. El joven recorrió en total unos 64 km desde Lazurne hasta la costa de Crimea.



The MUNDO  Sociedad

05/06/2011

Este grupo de jóvenes solo querían hacer una broma y mira lo que encontraron (vídeo)

A veces, las bromas pueden jugar una mala pasada. Pero, cuando el objetivo es divertirse, preferimos no pensar demasiado en las consecuencias. Eso pensaban un grupo de jóvenes de Chatsfordshire, California.

Una tarde en que se encontraban juntos buscando cómo divertirse, decidieron preparar una broma a sus vecinos. La broma consistía en abrir la llave del agua de una de las alcantarillas de su calle, de forma que el agua inundaría las tuberías y rebosara por las aceras. Pensaban grabar la reacción de sus vecinos, pero algo no salió como esperaban. Cuando el agua empezó a salir por la alcantarilla, llevaba consigo todo tipo de desperdicios acumulados: palos, hojas, plásticos... Lo que no esperaban es que un animal de 30 kg fuera a surgir de las profundidades del sistema de alcantarillado, enloquecido por la inundación. Los gritos de este grupo de jóvenes ponen los pelos de punta...



1 Me gusta 0 Comentar 0 Compartir 147 993 veces compartido

¿Tomás leche cada día para desayunar? Ni te imaginas lo que estás bebiendo...

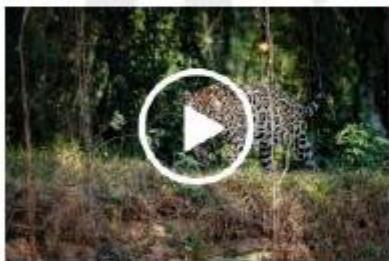
¿Sabes que los cartones de leche que no se venden dentro del plazo de caducidad, regresan a la fábrica para ser re-pasteurizados y vuelven al supermercado de nuevo?

Increíble ¿verdad? Pues la Ley permite a las centrales lecheras repetir este ciclo hasta 5 veces, lo que termina dejando la leche casi sin sabor y con una importante reducción de su calidad y valor nutricional. Cuando la leche llega al supermercado para la venta al consumidor, el cartón debe mostrar un pequeño número que está marcado en su parte inferior. Ese número varía del 1 al 5. Por ejemplo, si un cartón tiene el número 1, significa que es la primera vez que sale de la fábrica y llega al supermercado para su venta, pero si tiene el número 4, significa que caducó 3 veces y que fue re-pasteurizada 3 veces, volviendo al supermercado para tratar de ser vendida y así sucesivamente. Así es que, ya sabes, cuando compres leche, mira el fondo del cartón y no compres cajas que tengan los números 4 o 5, y para los más escrupulosos, ¡ni siquiera el 3!

VISIONTODAY

ALERTA EN ESPAÑA

¡Alerta 5 activada en la comunidad de Madrid! Jaguar fugado del zoo de Villamonte del Mayor



Ya se cuentan varios heridos a su paso y aún no han conseguido localizar al animal.

Los servicios nacionales de protección animal han activado la alerta de nivel 5 en toda la comunidad de Madrid y provincias cercanas hasta que encuentren y capturen al animal. Un jaguar macho de 2 años de edad se ha escapado de madrugada del zoo municipal de Villamonte del Mayor, aprovechando un apagón eléctrico que ha causado un fallo del sistema de seguridad. Varios vecinos son testigos de cómo un jaguar está atemorizando los pueblos a su paso. Un vecino ha conseguido captar en video el momento en el que el animal se cruzaba delante de su coche. Las autoridades no habían activado la alerta hasta ahora para no alarma la población, pero dado el número de víctimas no han podido esconder más tiempo esta situación. El jaguar fugado ya ha atacado a varias personas en toda la comunidad y es previsible que lo siga haciendo. Los jaguares son conocidos por su agresividad y sus peligrosas técnicas de caza. Se aconseja a todos los habitantes de la zona que no salgan de sus casas y eviten pasear por cualquier zona alejada de la población.



Anexo 5.- Actividad 6. HAZ TU PERFIL



¡Regístrate!, crea tu perfil público

Nombre de usuario/a.....

Añade tu foto de perfil....



¿Dónde vives?.....

¿Cuántos años tienes? ...

¿Dónde estudias?

Comparte tus gustos y aficiones.....

Comparte tu 1º comentario.....

MATERIAL ELABORADO POR EL EQUIPO de Intervención e Innovación Socio-Educativa de ASD INTEGRAL TENERIFE FORMADO POR:

Salvador González Sánchez. Coordinador y docente del Programa Internet Sin Riesgos de ASD INTEGRAL TENERIFE S.L. Psicólogo. Coach Educativo. Experto en desarrollo del Potencial Humano, Sexualidad, Igualdad y Violencia de Género.

Experiencia en elaboración de materiales didácticos e impartición de formación sobre navegación segura y positiva. @: salvador@asd-integral.com

Daida T. González Estévez. Técnica y docente del Programa Internet Sin Riesgos-FGULL. Diplomada en Magisterio de Educación Primaria. Experta en Inteligencias Múltiples aplicadas a la Educación Primaria. Experta en Redes Sociales y Aprendizaje Digital.

Experiencia en elaboración de materiales didácticos e impartición de formación sobre navegación segura y positiva. @: daida@asd-integral.com

CON LA COLABORACIÓN DE:

David Celeste Godoy Di Maio. Educador Social. Técnologo. Educador en cursos sobre navegación segura y positiva. @: david@asd-integral.com

Noviembre 2017

La presente Guía Didáctica ha sido desarrollada por Equipo Intervención e Innovación Socio-Educativa de ASD INTEGRAL TENERIFE .Usted es libre de copiar, hacer obras derivadas, distribuir y comunicar públicamente esta obra, de forma total o parcial, bajo las siguientes condiciones:

- **Reconocimiento:** Se debe citar su procedencia, haciendo referencia expresa al Programa Internet sin Riesgos perteneciente al Cabildo de Tenerife y desarrollado en la anualidad 2017-2018 por ASD INTEGRAL TENERIFE S.L. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que el Programa Internet sin Riesgos presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- **Uso No Comercial:** No puede utilizar esta obra para fines comerciales. Entendiendo que al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- **Compartir Igual (Share alike):** La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.