

GUÍA DIDÁCTICA

CUENTO INFANTIL

“EL DÍA QUE SE APAGÓ LA PANTALLA”

3º y 4º de Educación Primaria



ÍNDICE

PROYECTO “EL DÍA QUE SE APAGÓ LA PANTALLA”	PÁGINAS
Vinculación curricular de la acción.....	Pág. 3
Objetivos del Proyecto.	Pág. 4
Metodología	Pág. 4
Recursos Necesarios	Pág. 4
 DESARROLLO DE LA SESIÓN 1	Pág. 5
Actividad 1: ¿Y ESA FOTO?.....	Pág. 6
Actividad 2: CUENTO. “EL DÍA QUE SE APAGÓ LA PANTALLA”	Pág. 7
Actividad 3: “LOS PUZZLES TIENEN ALGO QUE CONTARNOS”	Pág.8
Actividad 4. MENSAJES SECRETOS.....	Pág.9
Actividad 5. TENEMOS UN PROBLEMA ¿ME AYUDAS A RESOLVERLO?	Pág.10
 DESARROLLO DE LA SESIÓN 2	Pág. 11
Actividad 6. “CREA TU PROPIO CUENTO DIGITAL”	Pág.12
Actividad 7. “3, 2,1 ACCIÓN”	Pág. 13
 ANEXOS.....	Pág. 14

VINCULACIÓN CURRICULAR DE LA ACCIÓN
INTERNET SIN RIESGOS: CUENTO INFANTIL EL DÍA
QUE SE APAGÓ LA PANTALLA
3º Y 4º DE PRIMARIA

CURSO DESTINATARIO	ÁREA (CÓDIGO DE ÁREA)	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
3º Primaria	Ciencias Sociales (PCSO)	PCSO3C2; PCSO3C3	CCL, AA, CSC, SIEE, CEC
3º Primaria	Educación Emocional y para la Creatividad (PEMC)	PEMC3C02; PEMC3C03; PEMC3C03; PEMC3C05; PEMC3C07; PEMC3C08	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
3º Primaria	Lengua Castellana y Literatura (PLCL)	PLCL3C01; PLCL3C02; PLCL3C03; PLCL3C04; PLCL3C05, PLCL3C06; PLCL3C07	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
3º Primaria	Valores Sociales y Cívicos(PVSC)	PVSC3C01; PVSC3C02; PVSC3C03; PVSC3C04; PVSC3C05; PVSC3C06; PVSC3C07; PVSC3C08; PVSC3C1	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
4º Primaria	Ciencias Sociales (PCSO)	PCSO4C2; PCSO4C3	CCL, AA, CSC, SIEE, CEC
4º Primaria	Educación Emocional y para la Creatividad (PEMC)	PEMC4C02; PEMC4C03; PEMC4C03; PEMC4C04; PEMC4C05; PEMC4C07; PEMC4C08	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
4º Primaria	Lengua Castellana y Literatura (PLCL)	PLCL4C01; PLCL4C02; PLCL4C03; PLCL4C04; PLCL4C05; PLCL4C06; PLCL4C07	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC
4º Primaria	Valores Sociales y Cívicos(PVSC)	PVSC4C01; PVSC4C02; PVSC4C03; PVSC4C04; PVSC4C05; PVSC4C06; PVSC4C07; PVSC4C08; PVSC4C10	CCL, AA, CD, CSC, SIEE, CEC

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

"El día que se apagó la pantalla"



OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Mostrar y transmitir a los niños y niñas una imagen positiva de internet y las tics.
- Ofrecer al alumnado herramientas para una navegación segura y un uso positivo y equilibrado de la red.
- Reducir la brecha digital en niños y niñas incorporando dispositivos electrónicos en el aula.
- Promover el disfrute y el entretenimiento con actividades socioeducativas y lúdicas en formato "off line" y "on line"
- Promover la reflexión metacognitiva sobre el aprendizaje logrado en los talleres.
- Ofrecer oportunidades para lograr un alumnado activo en el desarrollo de sus propios aprendizajes.
- Ofrecer herramientas al alumnado para la generación propia y activa de contenidos educativos.



METODOLOGÍA

Esta acción se desarrollará con la metodología basada en los principios del Aprendizaje Cooperativo, el cual puede definirse como, "A aquella situación de aprendizaje en las que los objetivos de las personas participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada una de ellas "sólo puede alcanzar sus objetivos si y sólo si las demás consiguen alcanzar los suyos".

Con ella, se tratarán de reforzar las relaciones sociales, el clima del aula, evitar la competitividad en aras de la cooperación, hacer protagonista al alumnado de su propio aprendizaje y sobre todo, que entiendan que somos seres sociales por naturaleza, que vivimos en sociedad, y que para desenvolverse adecuadamente dentro de ella debemos asumir una serie de comportamientos respetuosos hacia las otras personas, tanto en las relaciones que establecemos cara a cara como en las que generamos haciendo uso de las tics (Redes Sociales, Juegos en internet, etc.)

Con el trabajo cooperativo se trabajan valores como; el respeto por las diferencias, la solidaridad, la autoestima y la ayuda mutua, pues al trabajar en equipo, y que los resultados de otras personas, influyan en el propio, da lugar a que se establezcan relaciones afectivas, que se apoyan en el motor de la empatía.

Otro aspecto metodológico a tener en cuenta, es el rol de la persona docente, cuya función principal es hacer de guía, motivar al alumnado a descubrir y adquirir sus aprendizajes.



RECURSOS

- Pizarra digital, o en su defecto proyector, ordenador y altavoces.
- Aula con mesas.
- Tablet o cámara de vídeo.
- Folios y lápices.

SESIÓN 1



OBJETIVOS

- ✚ Presentar el programa internet sin riesgos.
- ✚ Visualizar escenas identificativas de la vida cotidiana con respecto al uso de internet.
- ✚ Promover y guiar al alumnado hacia el uso positivo de las tics de forma equilibrada.
- ✚ Prevenir la brecha digital en relación al acceso a las Tic de niñas y niños.
- ✚ Sensibilizar sobre el uso equilibrado de las pantallas y su prevención del uso abusivo.
- ✚ Fomentar el uso de herramientas Tic para estudiar
- ✚ Ofrecer argumentos y estrategias para ser críticos con la información que encontramos en internet.



TEMPORALIZACIÓN

2 HORAS



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- ✚ Actividad 1: **¿y esa foto?** Presentación general del programa, introducción del tema: Duración 15 minutos.
 - ✚ Actividad 2: **”Cuento el día que se apagó la pantalla”** Visionado del cuento en su versión audiovisual. Posteriormente se realizará un test por equipo para obtener información de lo que conocen de los temas que se van a desarrollar durante el taller. Duración 20 minutos.
 - ✚ Actividad 3: **”Los puzzles tienen algo que contarnos”**. Duración 20 minutos
 - ✚ Actividad 4: **”Mensaje secreto”** Conceptos: Netiqueta, Ciberbullying, Fakes news y Ciberseguridad. Comprensión y explicación, al gran grupo, de los mensajes que han encontrado en los puzzles. Duración 25 minutos
 - ✚ Actividad 5. **”Tenemos un problema ¿Me ayudas a resolverlo?”** 30 minutos.
- *Todas las actividades se desarrollarán de forma grupal, con equipos de 4 o 5 alumnos.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Imagen sacada del video “ El día que se apagó la pantalla”
- ✚ Video : <https://www.youtube.com/watch?v=6JgePQbyBqk>
- ✚ Puzzles
- ✚ Noticias para resolver
- ✚ Folios
- ✚ Lápices.



Actividad 1: ¿Y esa foto?



OBJETIVOS

- Presentar el programa Internet Sin Riesgos.
- Obtener información sobre lo que sabe del tema el alumnado y sobre sus expectativas del taller.



TEMPORALIZACIÓN

15 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

La persona docente se presenta, y, explica al alumnado, que mediante un juego averiguarán los temas que vamos a trabajar durante el taller.

Posteriormente los invita a ponerse en círculo para realizar dicho juego. A continuación muestra la imagen “Anexo1” y solicita al alumnado que permanezca durante un minuto en silencio pensando sobre lo que les suscita la imagen.

Al finalizar el minuto, la persona dinamizadora coge la pelota y se la lanza a alguna alumna o alumno el cual deberá decir algo de lo que haya transmitido la imagen. Explica que todo el alumnado debe participar aportando opiniones de la imagen y/o de lo que les gustaría aprender durante el taller. Por último hace hincapié en que no deben repetirse las ideas.



MATERIALES NECESARIOS

- La imagen (anexo 1.- Actividad 1 “¿Y esa foto?”)
- Una pelota

Actividad 2: Cuento. “El día que se apagó la pantalla”



OBJETIVOS

- Mostrar los contenidos que se van a abordar durante el taller.
- Generar expectativas hacia el aprendizaje
- Sensibilizar al alumnado sobre el uso equilibrado de las pantallas y las actividades al aire libre.
- Obtener información sobre los conceptos que dominan sobre internet y las nuevas tecnologías.
- Empatizar con el alumnado.



TEMPORALIZACIÓN

15 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Para comenzar la actividad empezaremos visualizando el video “El día que se apagó la pantalla”. <https://www.youtube.com/watch?v=6JgePQbyBqk>

A continuación usando la app. Plickers , <https://www.plickers.com/> , desde el móvil de la dinamizadora , se les repartirán a cada grupo las fichas correspondientes generadas con el plickers se les realizarán unas preguntas con varias opciones que tendrán que responder usando la ficha colocándola con la opción correcta hacia arriba, para responder las preguntas, de forma digital sin la necesidad de que el alumnado tenga que usar un ordenador para responderlas, estas respuestas serán recogidas por la persona dinamizadora escaneándola con su móvil o tablet.



MATERIALES NECESARIOS

- 1 Teléfono móvil. (con la aplicación plickers instalada) o 1 Tablet.
- Anexo2.- Elementos para la dinamización actividad plickers
- Pizarra digital o proyector.
- Altavoces.

Actividad 3: “Los puzzles tienen algo que contarnos”.

OBJETIVOS

- Fomentar el respeto y normas de comportamiento en la comunicación por internet.
- Comprender las consecuencias de compartir toda nuestra vida por las redes.
- Valorar la importancia que tiene proteger los dispositivos.
- Mostrar buenas prácticas para crear contraseñas.
- Reconocer la existencia de noticias falsas en la red.


TEMPORALIZACIÓN

15 minutos


ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Se iniciará la actividad repartiendo 1 puzzle a cada grupo, el alumnado, tendrá que armarlos. Una vez terminados tendrán leer y comprender, entre todas las personas que integran este grupo los mensajes que aparecen en los puzzles.

Para finalizar tendrán que unir en un panel grande todos los puzzles que se hayan repartido para descubrir un mensaje final que los engloba a todos.


MATERIALES NECESARIOS

- Puzzles Anexo 3.- puzzles TAGS navega en positivo
- Dado gigante
- Tablero grande para armar el gran puzzle.

Actividad 4: Mensajes secretos



OBJETIVOS

- ✚ Que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje
- ✚ Que el alumnado desde su propias perspectiva, explique a sus compañeros los conceptos descubiertos
- ✚ A través del trabajo en equipo, educar en valores: Empatía, respeto, responsabilidad, solidaridad y habilidades sociales.



TEMPORALIZACIÓN

15 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

El desarrollo de esta actividad se basa en la comprensión de los mensajes descubiertos en los puzzles. Todos los miembros del grupo deben entender los significados, para ello, hablarán, discutirán y se explicarán, entre ellos, los contenidos. La dinamizadora hará hincapié en que todos deben entender los conceptos

Posteriormente, el/la docente debe asignar un número a cada miembro del equipo, luego lanzará un dado, y ese alumno/a deberá explicar al grupo clase el concepto y significado que haya aparecido en el puzzle de su grupo. Esta dinámica se irá repitiendo hasta que se expliquen todos los puzzles de la actividad.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Puzzles Anexo 3.- puzzles TAGS navega en positivo
- ✚ Un dado gigante

Actividad 5: Tenemos un problema ¿Me ayudas a resolverlo?



OBJETIVOS

- Que el alumnado pueda demostrar, resolviendo casos prácticos, que ha comprendido los contenidos trabajados.
- Reforzar la actitud positiva en el uso de internet
- Iniciar al alumnado en el espíritu crítico sobre la información que se encuentran en los grandes buscadores.
- Ofrecer oportunidades a los alumnos/as para ser seres activos y resolutivos



TEMPORALIZACIÓN

15 minutos



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

El la docente repartirá a cada grupo una noticia o un problema que necesita ser resuelto.

De forma grupal deben leer detenidamente el documento que se les ha entregado, en el caso de la noticia, deben valorar si creen que es una noticia falsa o verdadera y dar los motivos de esta respuesta.

En el caso de la solución al problema de Ciberbullying deben recomendar una solución al problema y los pasos que debe seguir un alumno/a que para resolver un problema así.

Con respecto a la ciberseguridad debe decir los motivos por lo que debemos tener cuidado y reseñar aspectos que debemos tener en cuenta para navegar de forma segura.

Por último, en cuenta a los normas de netiqueta, deben corregir todas las incorrecciones encontradas relacionadas con dichas normas.



MATERIALES NECESARIOS

- Fichas: anexo 4: Tenemos un problema ¿Me ayudas a resolverlo?

NOTA: al final de esta sesión se entregará la ficha: “Crea tu propio cuento digital”, para que el alumnado con la ayuda de su tutor/a elabore en grupo el guión de su cuento que se grabará en la segunda sesión. Como apoyo se entregarán fichas de personaje y espacio para que se simulen las escenas que se grabarán en la segunda sesión.

SESIÓN 2



OBJETIVOS

- ✚ Reducción de la brecha digital en niños y niñas.
- ✚ Mostrar un uso educativo de las Tic.
- ✚ Enseñar al alumnado a generar sus propios contenidos.
- ✚ Fomentar la creatividad
- ✚ Trabajar aspectos de la educación emocional en general.



TEMPORALIZACIÓN

2 horas



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

- ✚ Actividad 1: “**Crea tu propio cuento digital**”. Elaborar un cuento digital con la app. Toontastics, con un argumento parecido al del video “ El día que se apagó la pantalla”
- ✚ Actividad 2: “**3, 2,1 acción**” Realizar grabaciones a modo resumen de los contenidos aprendidos durante todo el taller.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Tablets para el alumnado por grupos(en su defecto una en la que saldrán por turnos conectada al cañón o pantalla digital)
- ✚ Anexo 5.- Ficha “Crea tu propio cuento digital”
- ✚ Pantalla digital o proyector

Actividad 1: “Crea tu propio cuento digital”



OBJETIVOS

- ✚ Reducir la brecha digital, usando las Tic en niños y niñas.
- ✚ Fomentar la creación propia de contenidos.
- ✚ Sensibilizar sobre el uso equilibrado de las pantallas y el juego al aire libre.



TEMPORALIZACIÓN

1 hora



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

El dinamizador retomará la actividad recuperando las fichas “Crea tu propio cuento digital”, que el alumnado ha realizado con la ayuda de su tutor o tutora entre el desarrollo de la primera sesión y esta segunda. Se preguntará al alumnado si ha surgido alguna dificultad y de haberse dado alguna como se superó reforzando su capacidad para resolver problemas.

Seguidamente por grupos utilizando la aplicación toontastics se irán grabando los diferentes cuentos elaborados en cada grupo.

Finalmente se proyectarán todos los cuentos creados por los diferentes grupos, al gran grupo.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Tablets para el alumnado por grupos(en su defecto una en la que saldrán por turnos conectada al cañón o pantalla digital)
- ✚ Ficha “Crea tu propio cuento digital” Anexo 5. Cumplimentada por el alumnado.
- ✚ Proyectos y pizarra digital.

Actividad 2. “3, 2, 1 acción”



OBJETIVOS

- ✚ Obtener información sobre los aspectos más relevantes que hayan considerado los alumnos/as sobre los talleres.
- ✚ Conocer lo que ha aprendido el alumnado.
- ✚ Comprobar si se han cumplido los objetivos planteados del programa.



TEMPORALIZACIÓN

30 min.



ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

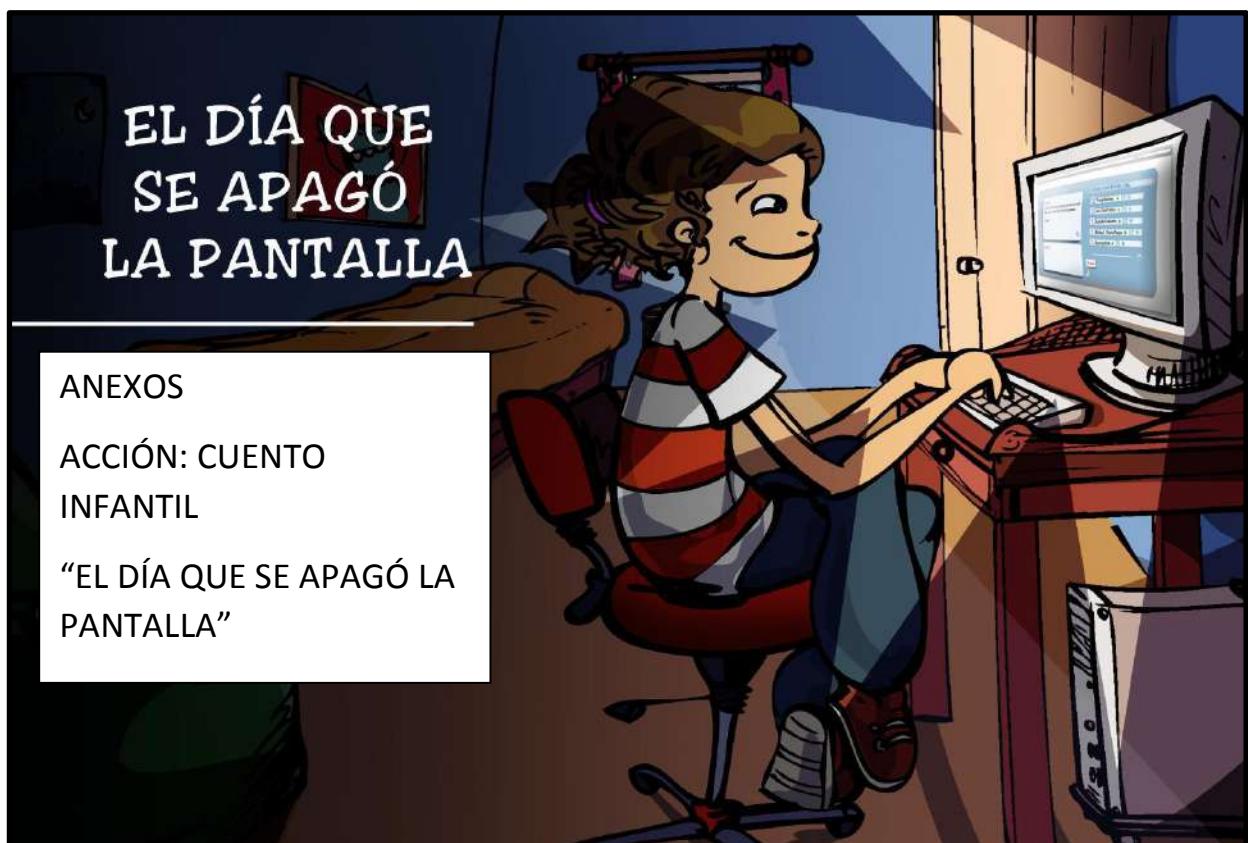
El dinamizador debe repartir una Tablet o cámara de video por grupo y con ella, el alumnado debe grabar un video donde todo el equipo aporte un breve resumen de lo que ha aprendido en el taller, para ello deben elegir a un/a cámara que será la misma que haga la función de periodista.

Por último el video debe terminar diciendo si recomendarían o no este taller a niños y niñas de otros colegios de la isla y porque razón lo recomendaría.



MATERIALES NECESARIOS

- ✚ Tablet o cámaras de foto/video
- ✚ Proyectos y pizarra digital.



Anexo 1.- Actividad 1 “¿Y esa foto?”



Anexo 2.- Elementos para la dinamización actividad plickers

1. **Preguntas dinámica. Cuento. “El día que se apagó la pantalla”**
2. **Fichas de respuesta a repartir entre el alumnado**

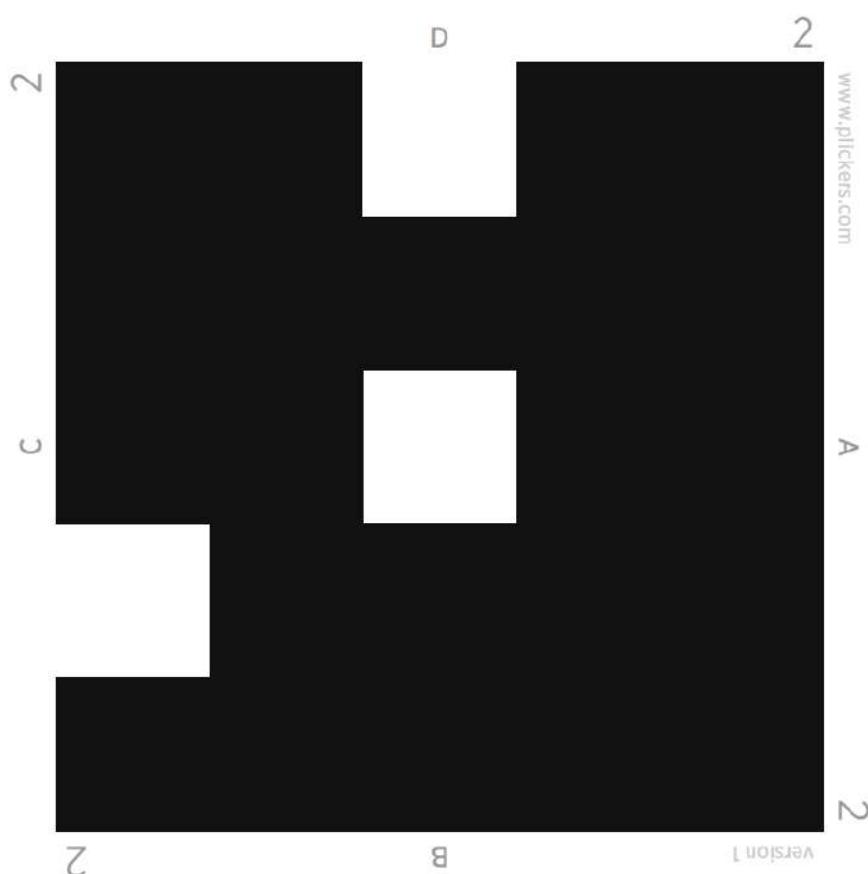
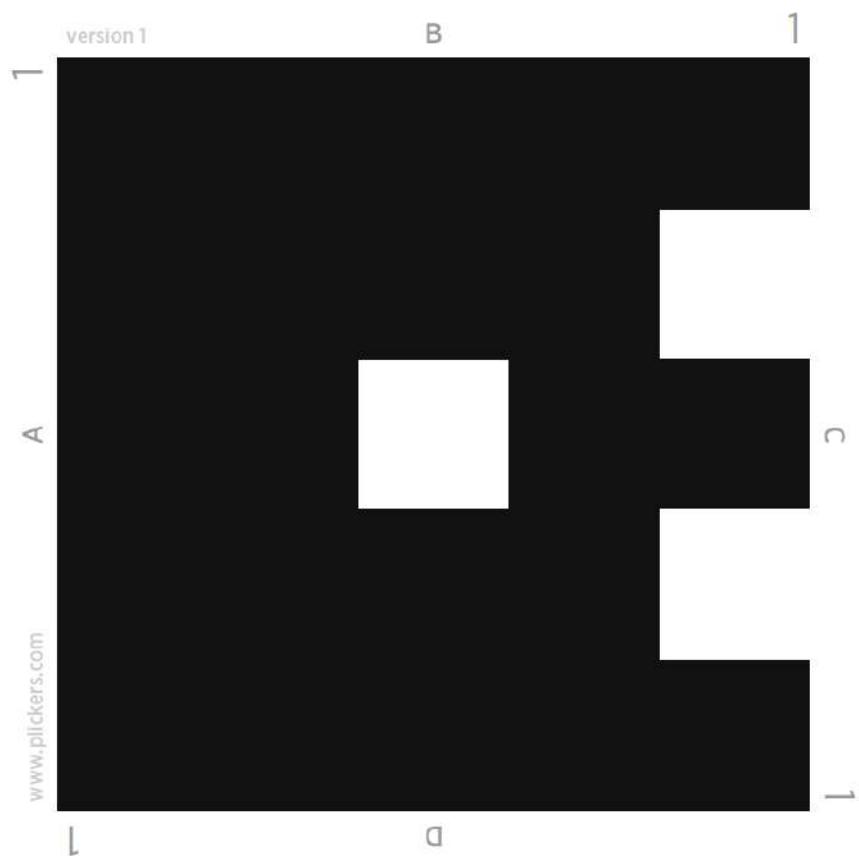
1.- Preguntas dinámica. Cuento. “El día que se apagó la pantalla”

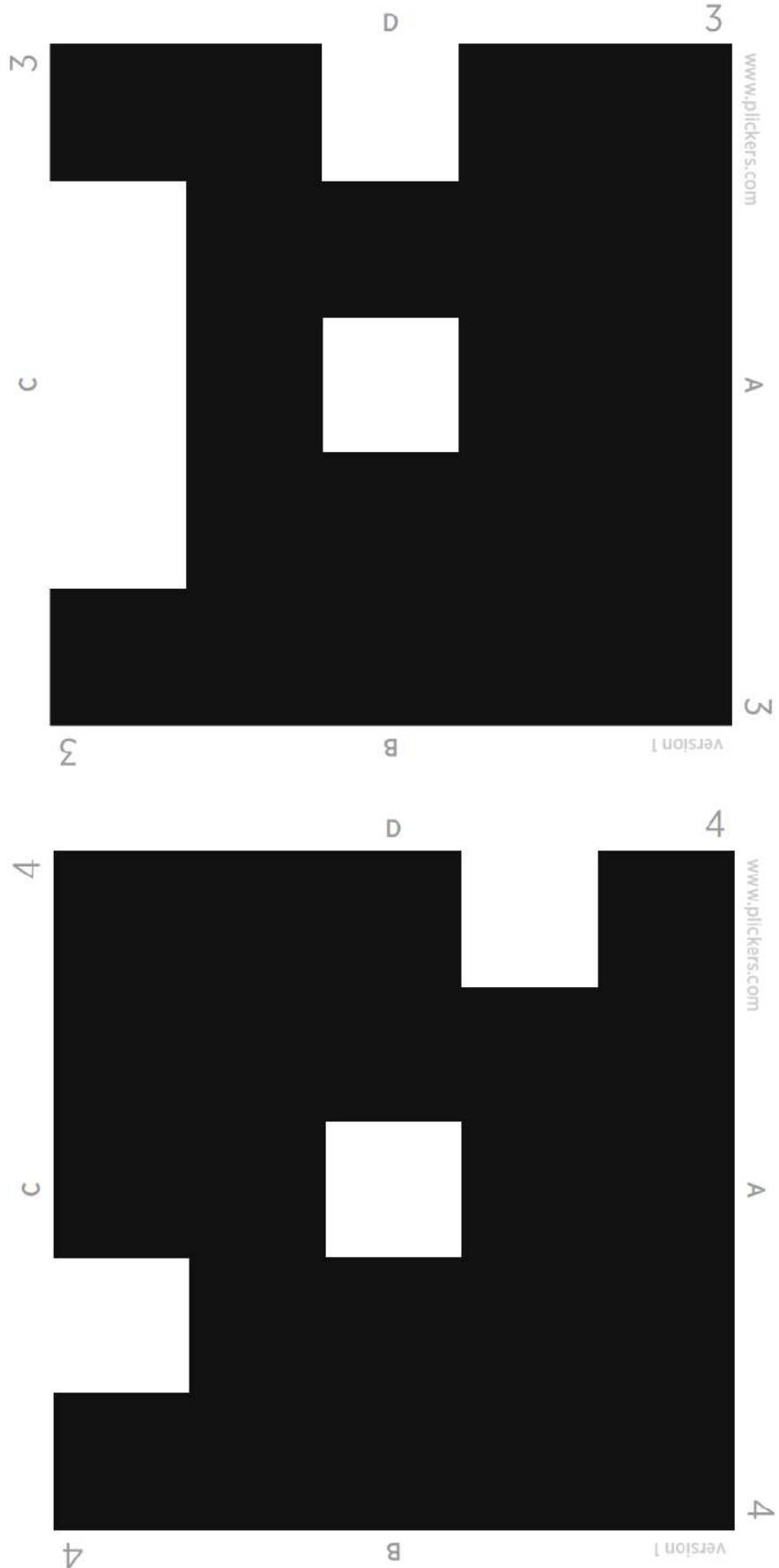
Pregunta 1

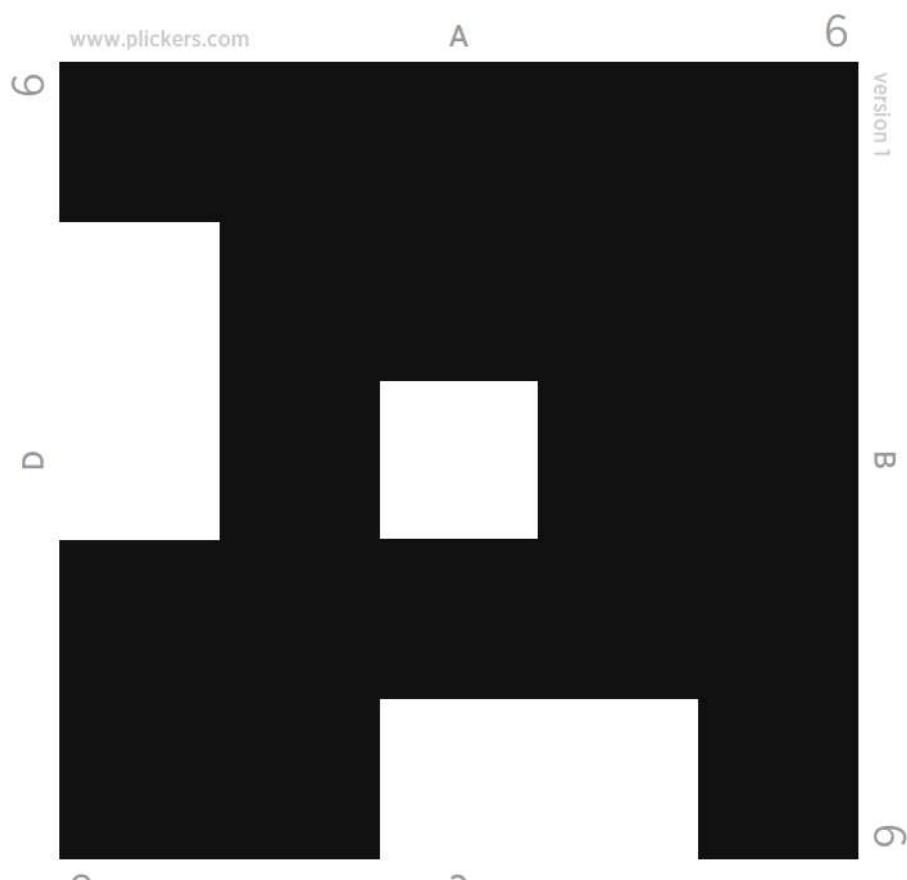
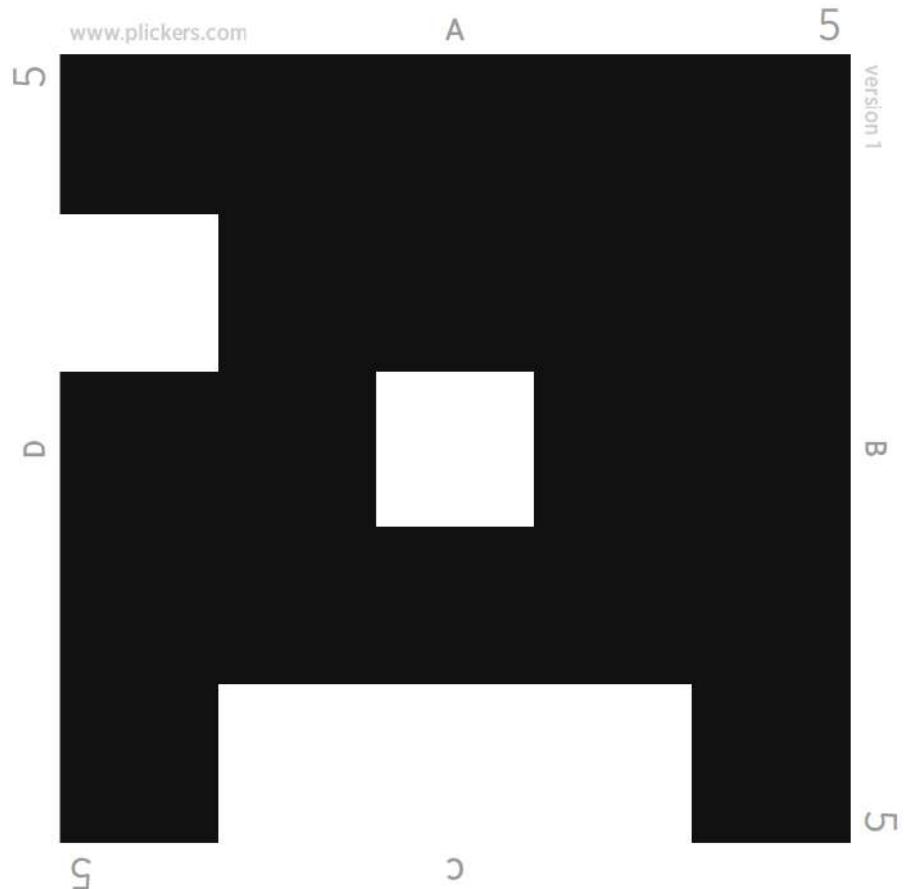
1. **¿Qué es una aplicación?**
 - a. No sé lo que es.
 - b. Es un programa informático que se utiliza para realizar una operación o tarea específica.
 - c. Es algo que aplicas al ordenador cuando no te funciona bien.
 - d. Algo que solo sirve para escuchar música en el ordenador
2. **¿Para qué sirven las Redes Sociales?**
 - a. Para nada, seguro que son problemáticas y peligrosas.
 - b. Un lugar donde publicas tu vida privada para conseguir más amistades.
 - c. Para comunicarte con tus amistades, divertirte, aprender y para enterarte de noticias de actualidad.
 - d. No tengo ni idea.
3. **¿Qué es un juego on line?**
 - a. Es un juego que te puedes descargar, cuando lo descargar no necesitas estar conectado a internet
 - b. Es un juego que necesitas estar conectado a internet para poder jugar. Son muy divertidos porque puedes jugar con otras personas, cada una juega en su casa.
 - c. No sé que es un juego on line
 - d. Es un juego que tienes que comprar en una tienda, para poder jugar varias personas necesitan reunirse todas en el mismo sitio.

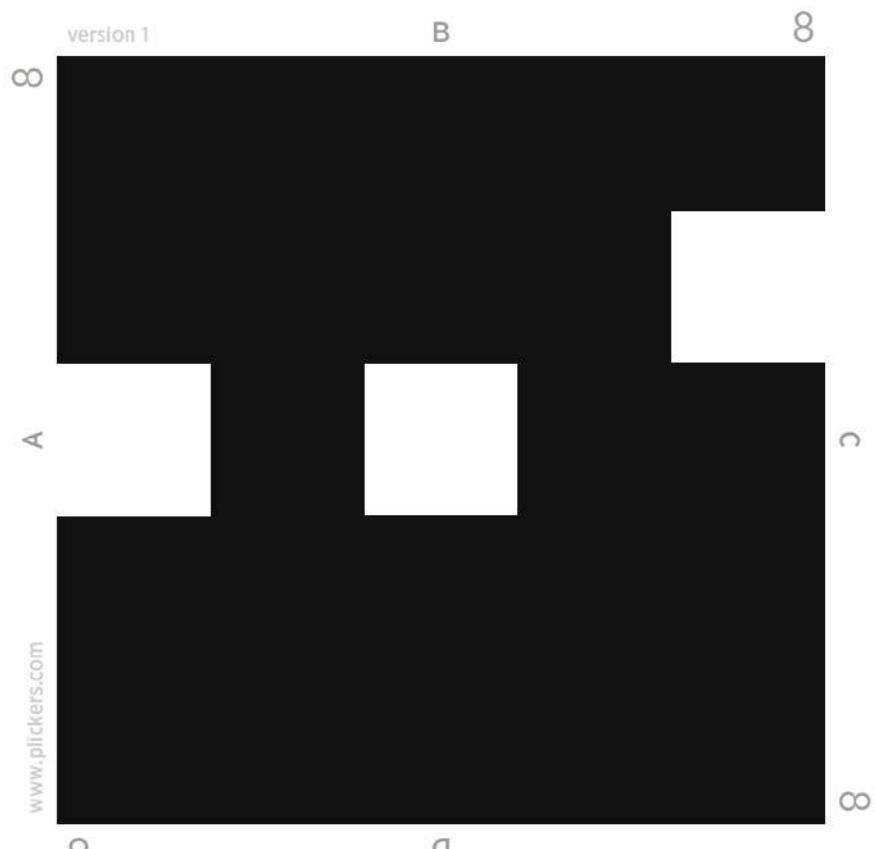
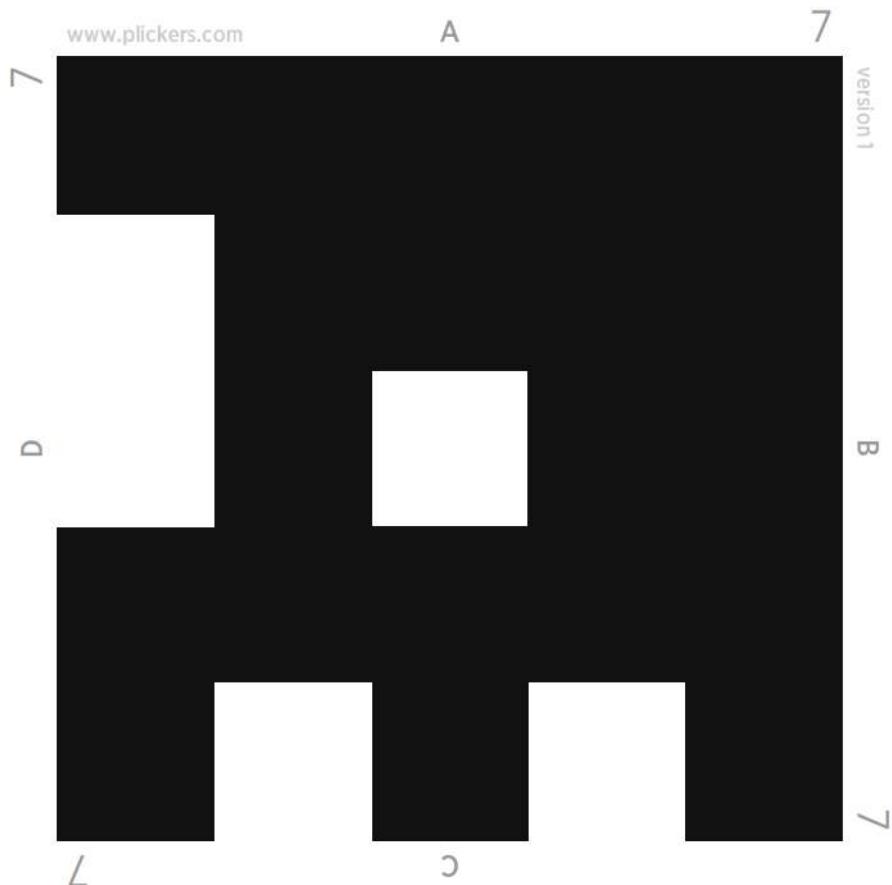
- 4. ¿Dónde puedo buscar y encontrar información para los trabajos de clase?**
- En internet porque todo lo que está en internet es verdad.
 - En internet y te quedas con la información que te ofrece la primera página que encuentras.
 - Lo único útil es una enciclopedia antigua que tengo en casa, seguro que ahí sale todo lo que necesito.
 - Puedo buscar en internet, en diferentes páginas para poder contrastar la información y elegiré la que considere más completa, también puedo recurrir a la bibliotecas y otros recursos que tengan información sobre el tema de los trabajos.
- 5. Estás jugando a un juego online y alguien te empieza a preguntar datos de tu vida personal ¿Qué haces?**
- Le contestas a todo lo que te pregunta, dándole toda la información que te pida.
 - No le contestas porque no sabes quién es.
 - Le dices que no le das tus datos personales a nadie.
 - Le das los datos que te pide, total no tienen ninguna importancia.
- 6. ¿Cómo se interpreta escribir todo en mayúsculas en un chat?**
- Como alegría y felicidad.
 - No se interpreta de ninguna manera, es algo que no tiene importancia, cada persona puede escribir como quiera.
 - Como una forma correcta de escribir.
 - Como gritos y/o enfado.
- 7. Si ves una foto en internet de un compañero o compañera de clase en internet en la que se están burlando de él o ella ¿Qué harías?**
- Te ríes tú también, y compartes o reenvías la foto para que otras personas la vean.
 - No participas de esa burla, y se lo dices a alguna persona adulta que pueda ayudar a esa persona.
 - No participas, y como es un amigo o amiga tuya no le dices nada para no herir sus sentimientos.
 - Te da lo mismo, mientras la información no sea tuya a ti no te molesta.

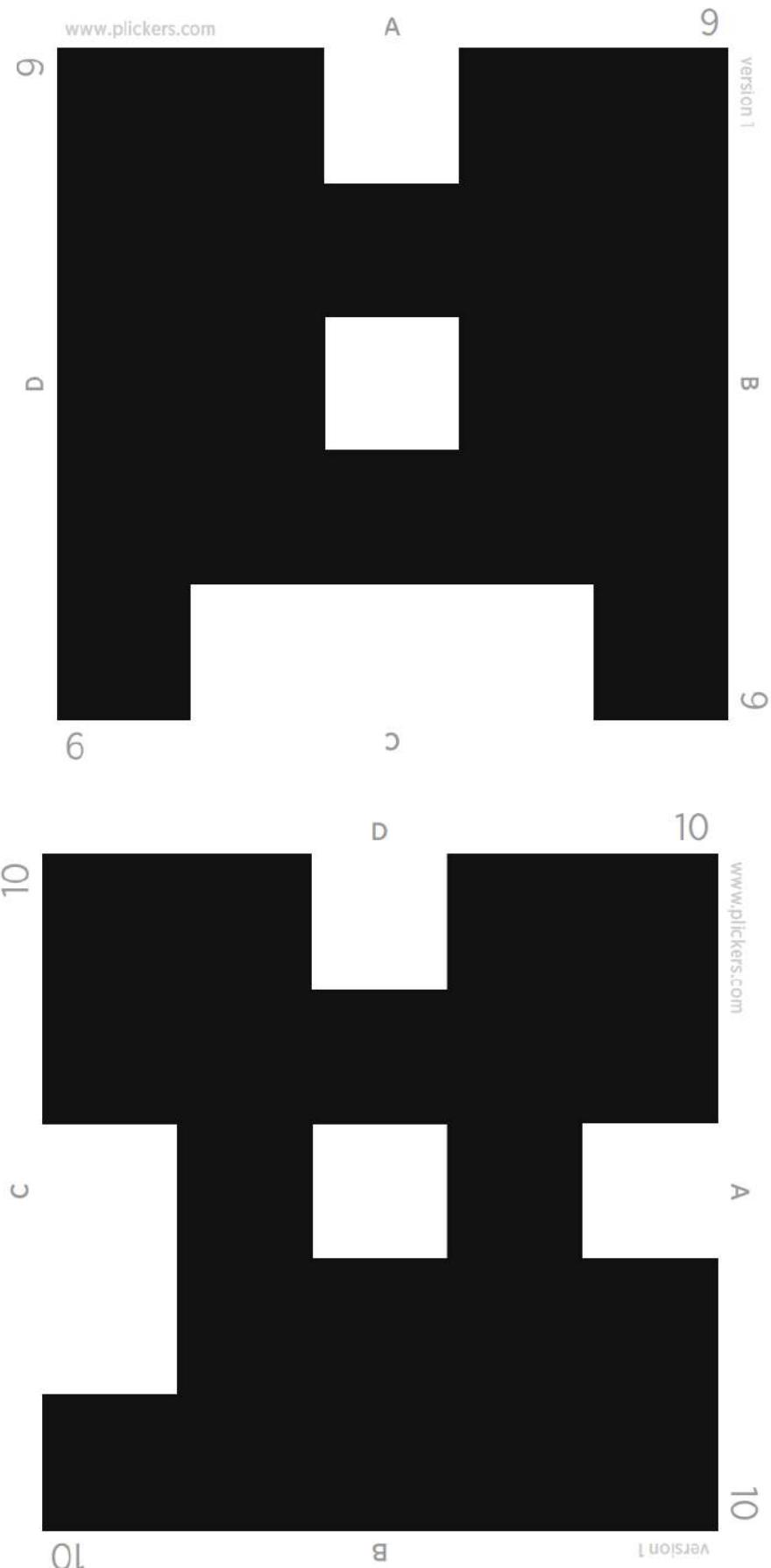
Fichas de respuesta a repartir entre el alumnado (plickers)

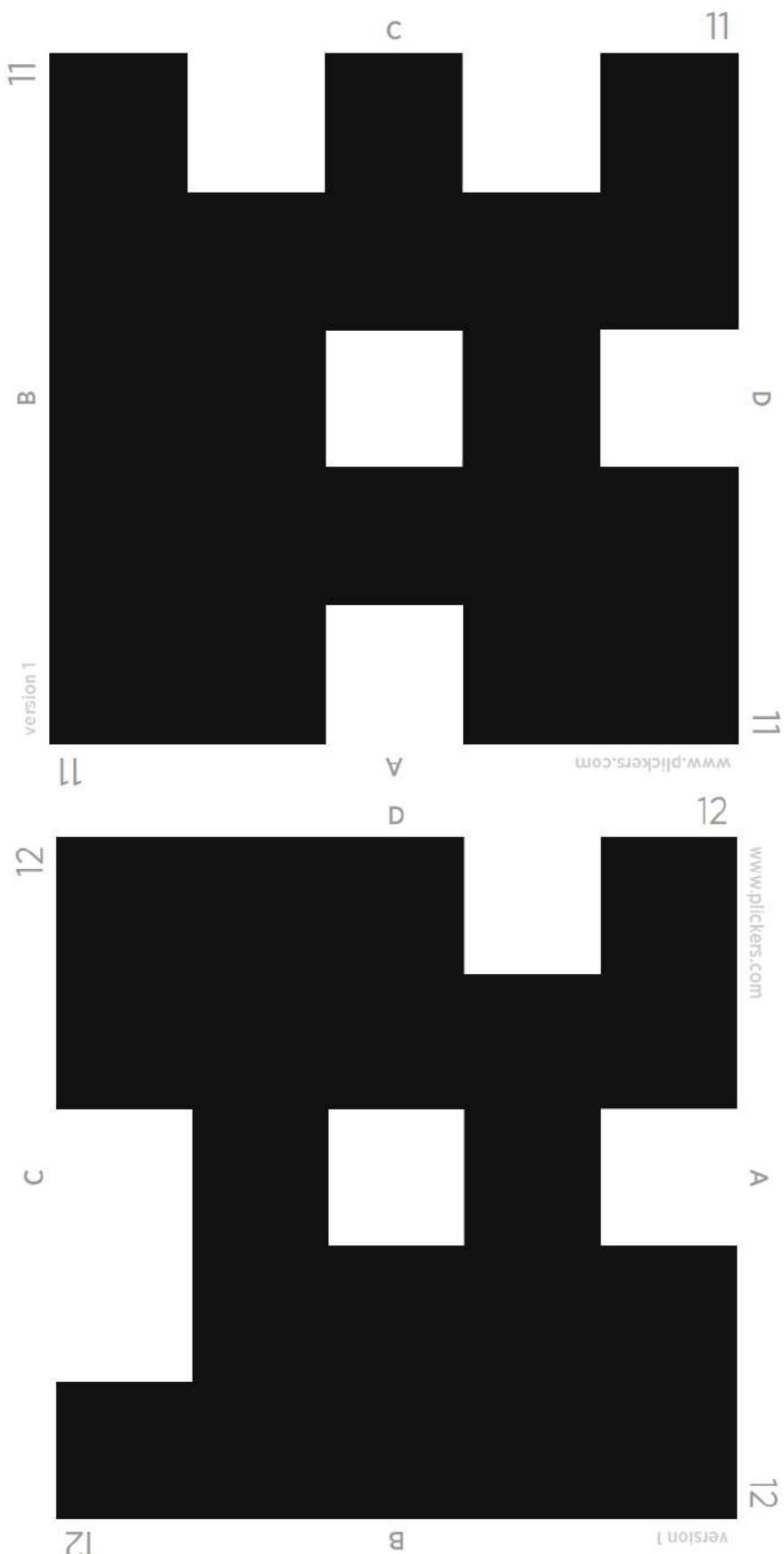


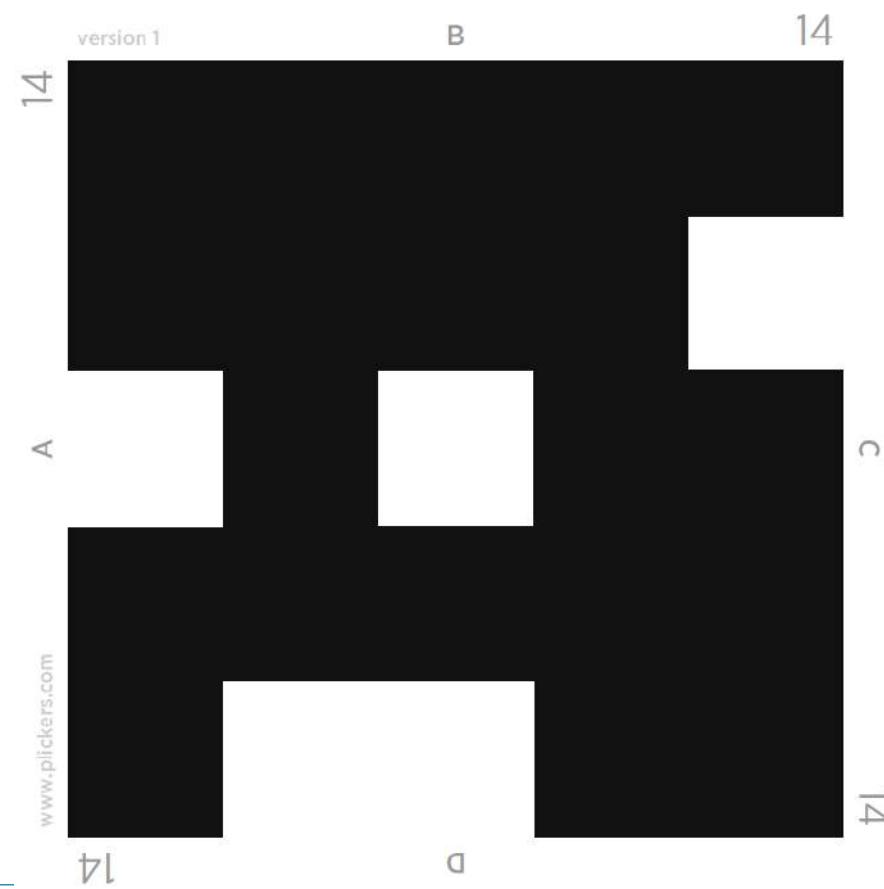
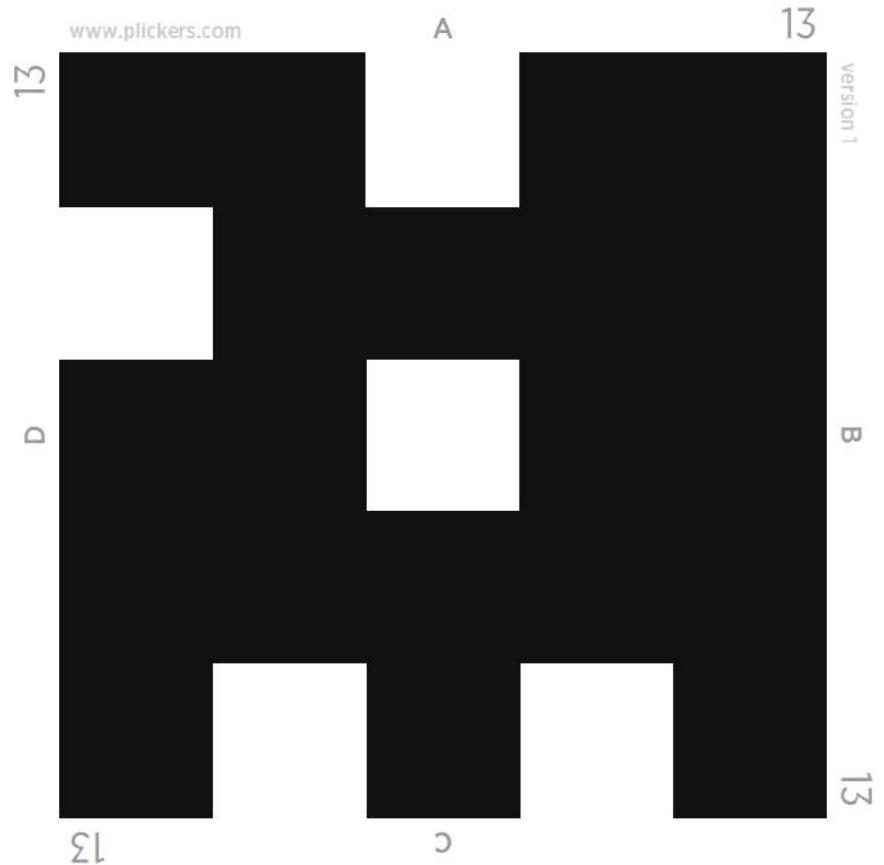


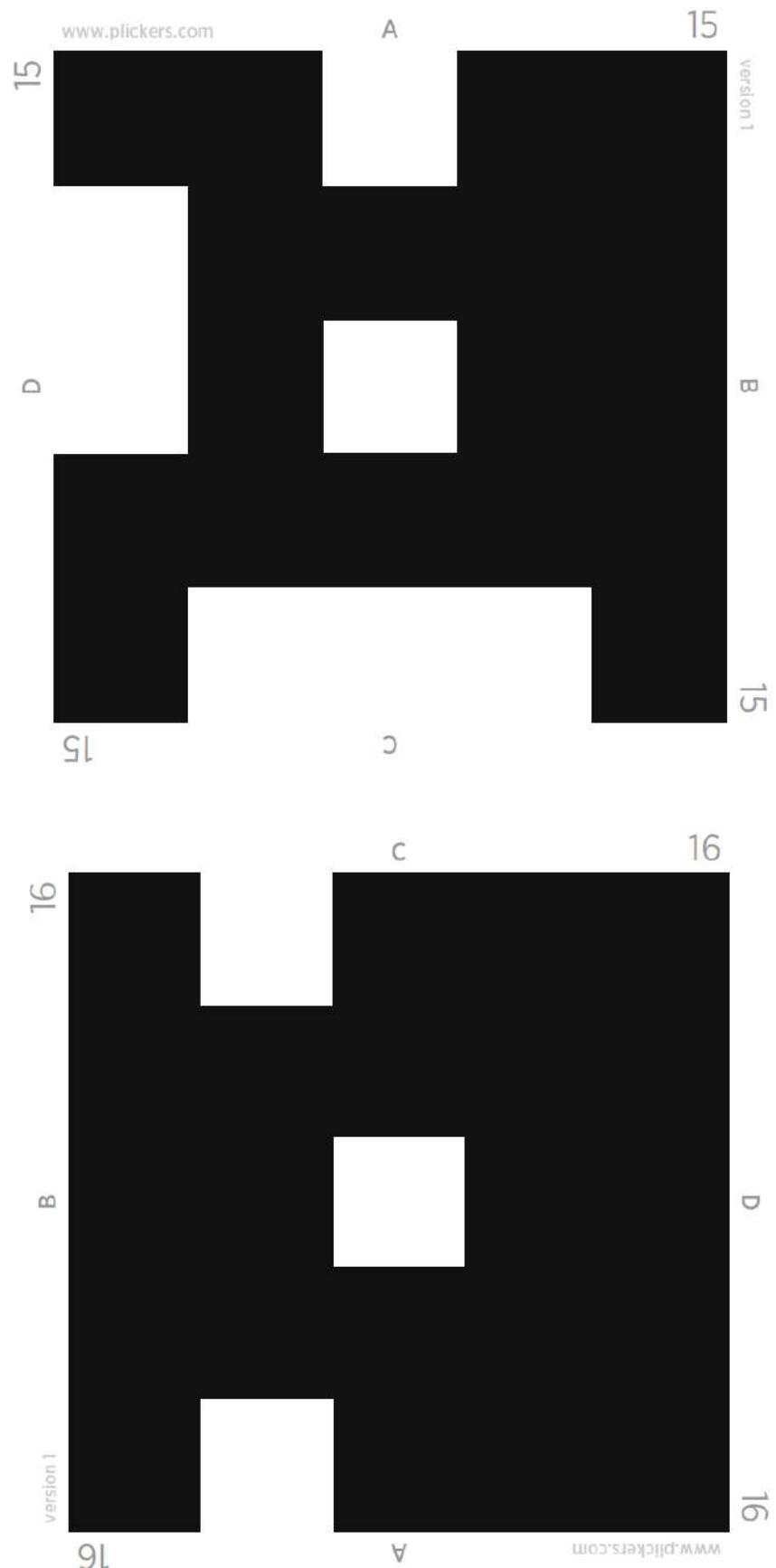


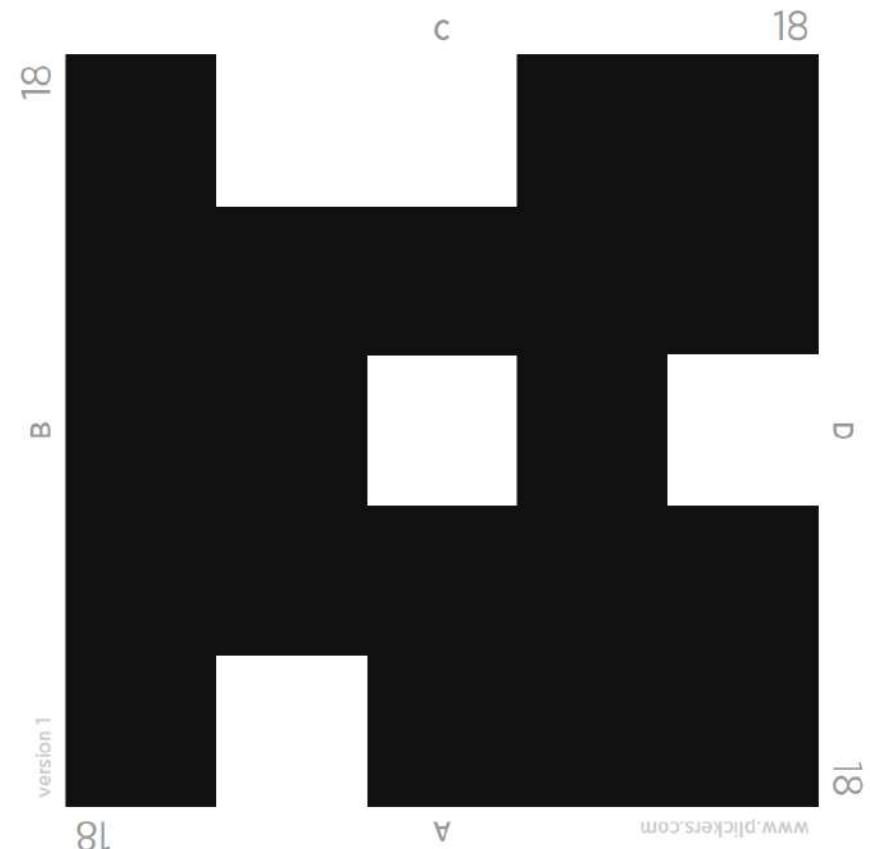
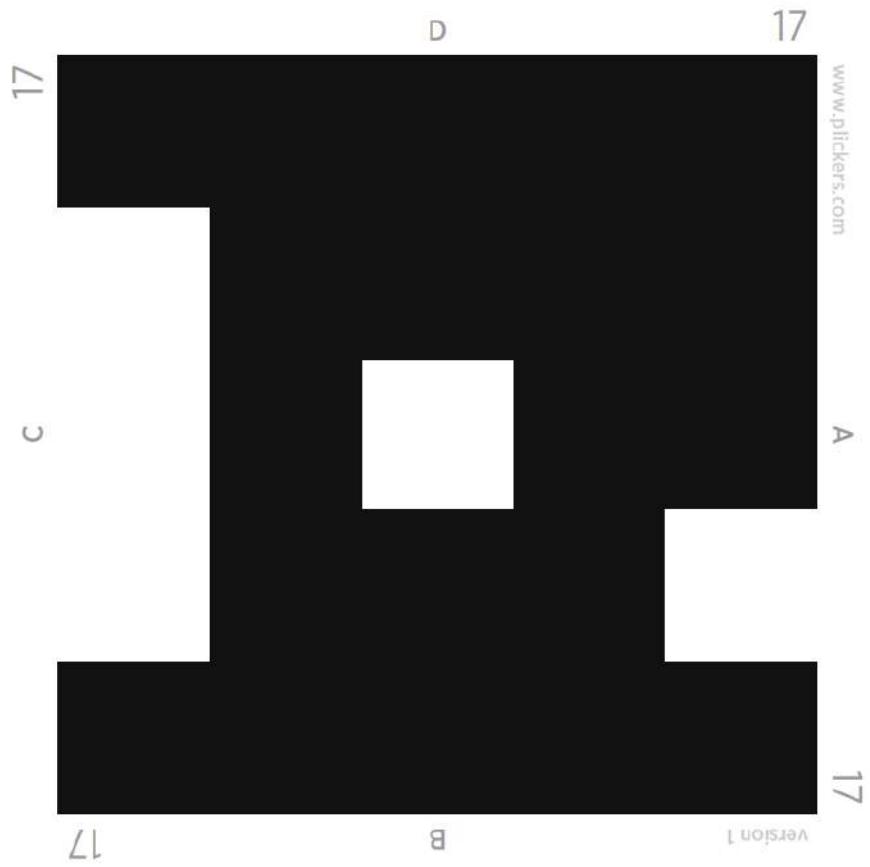


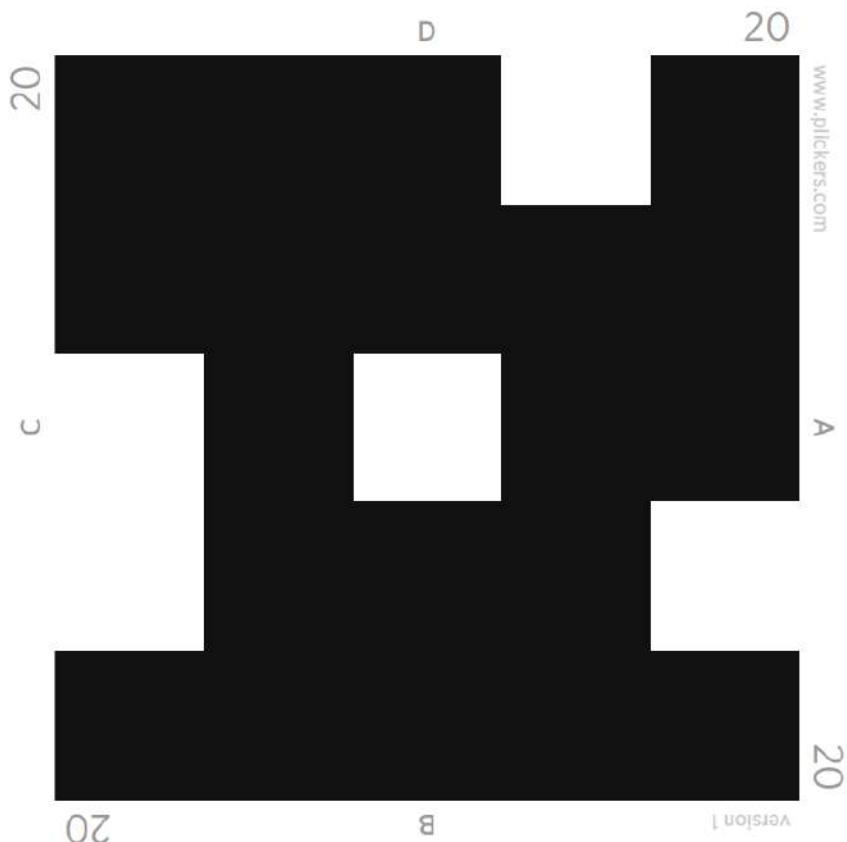
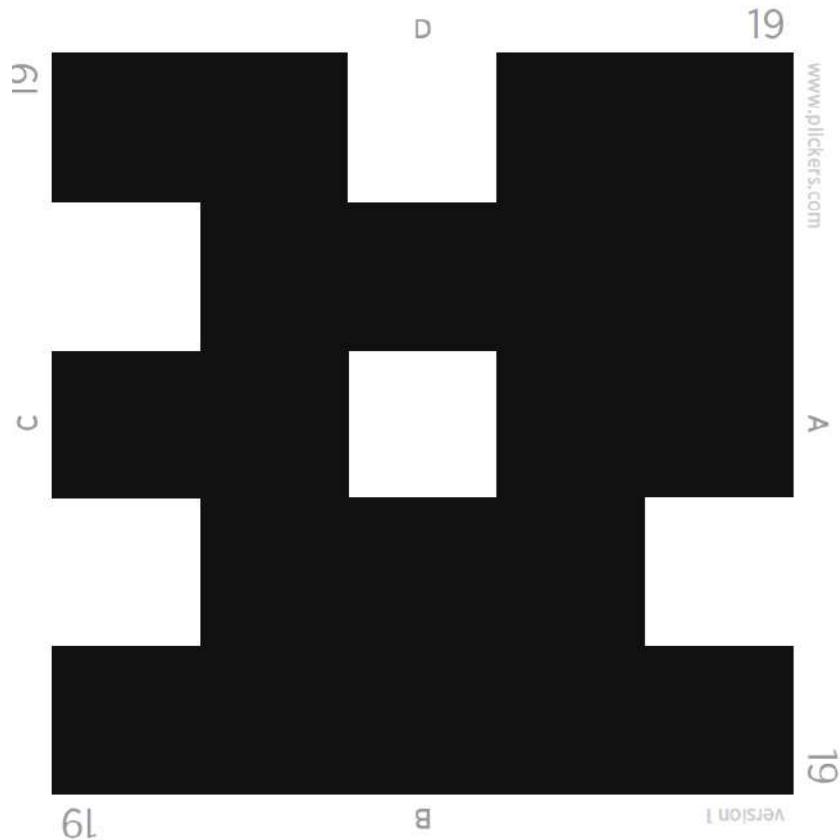


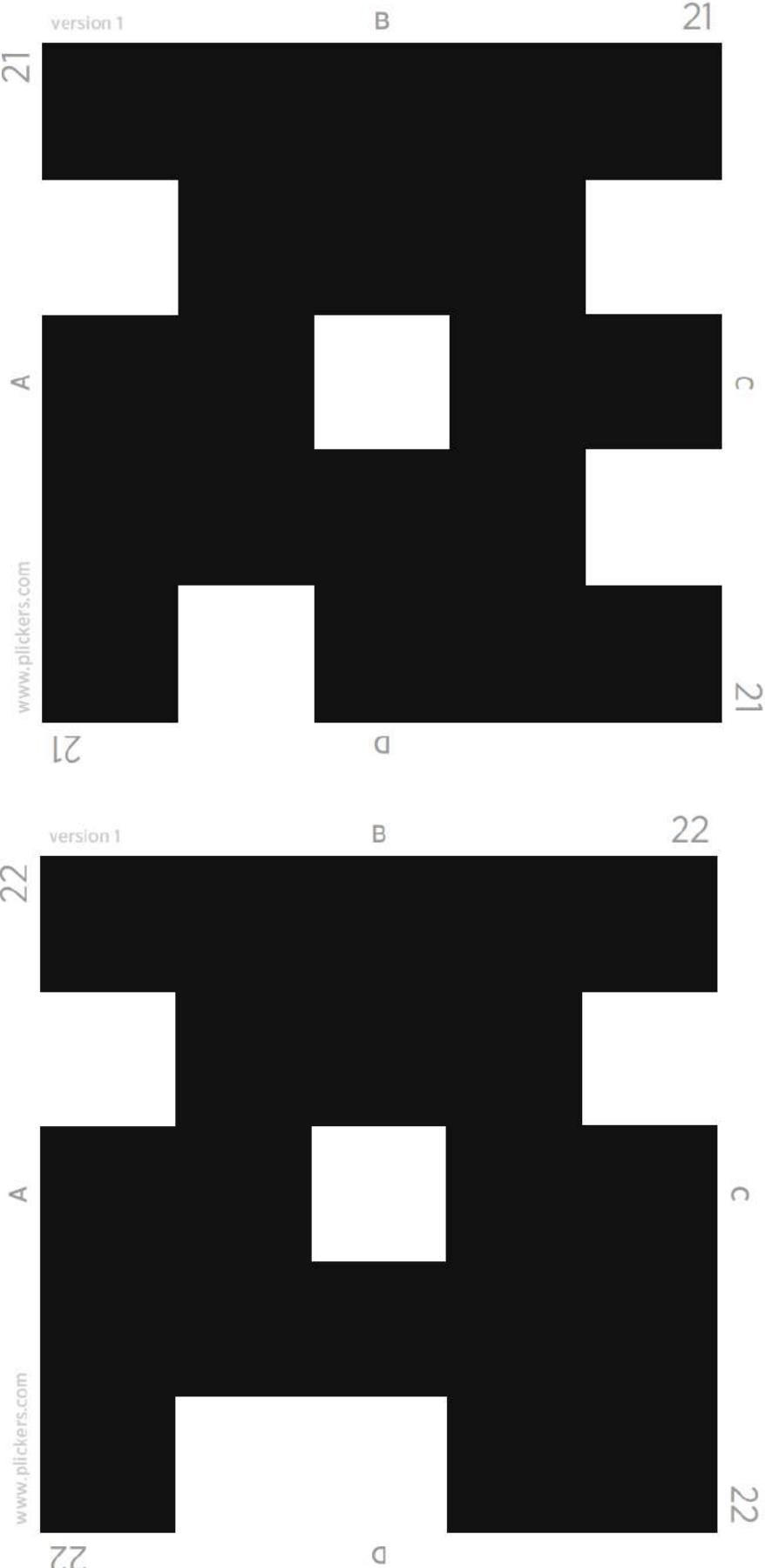


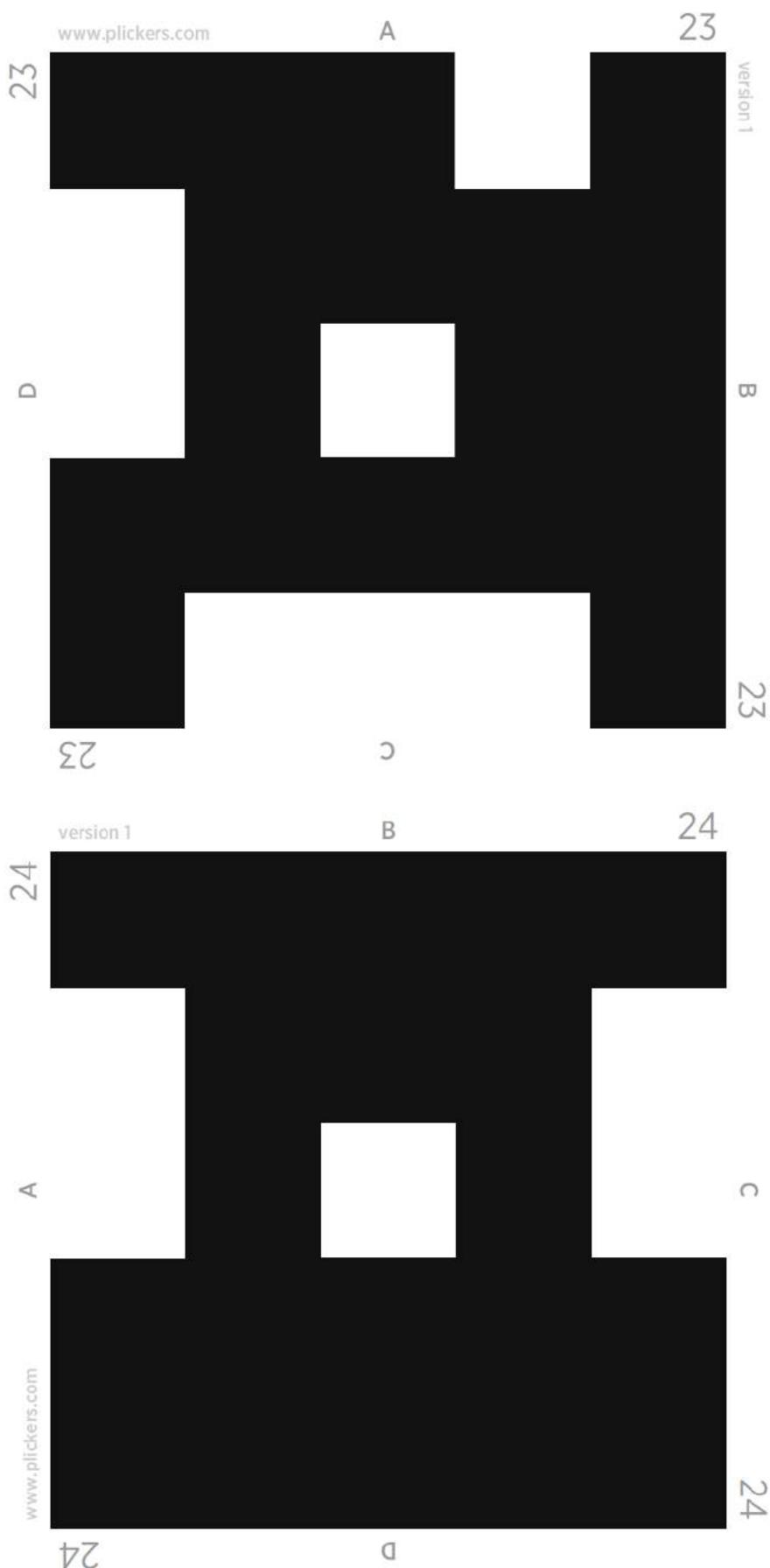


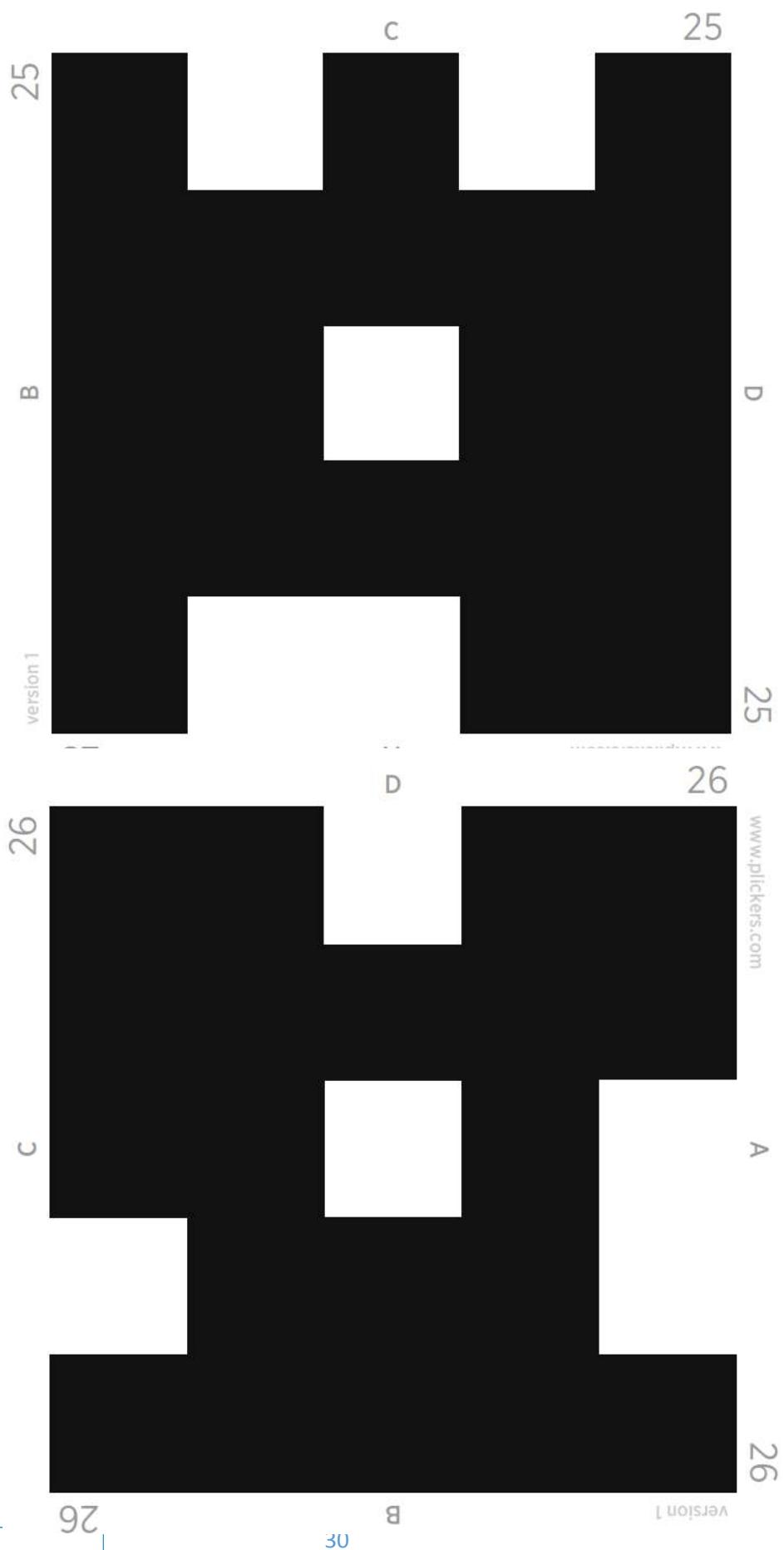


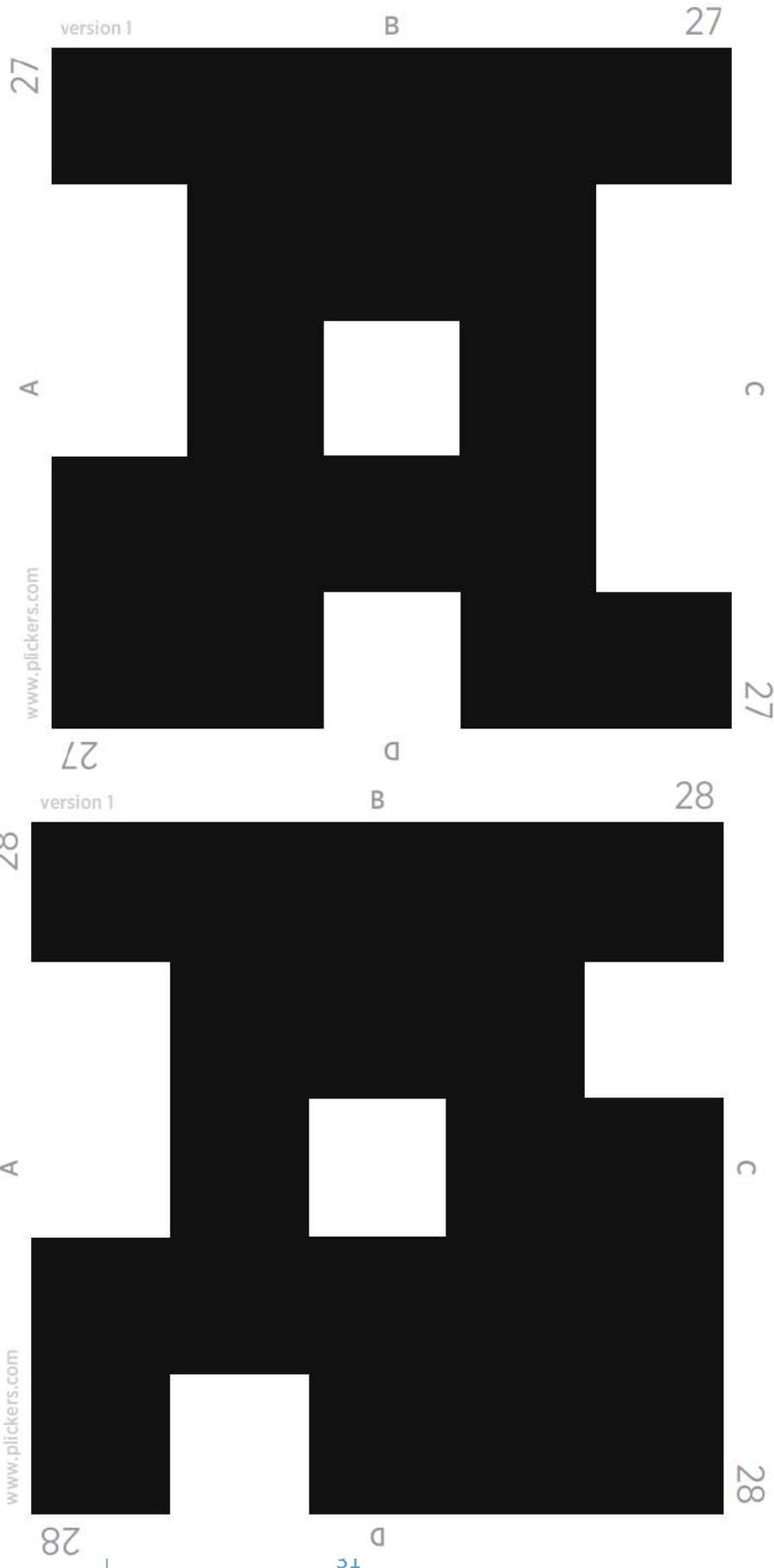


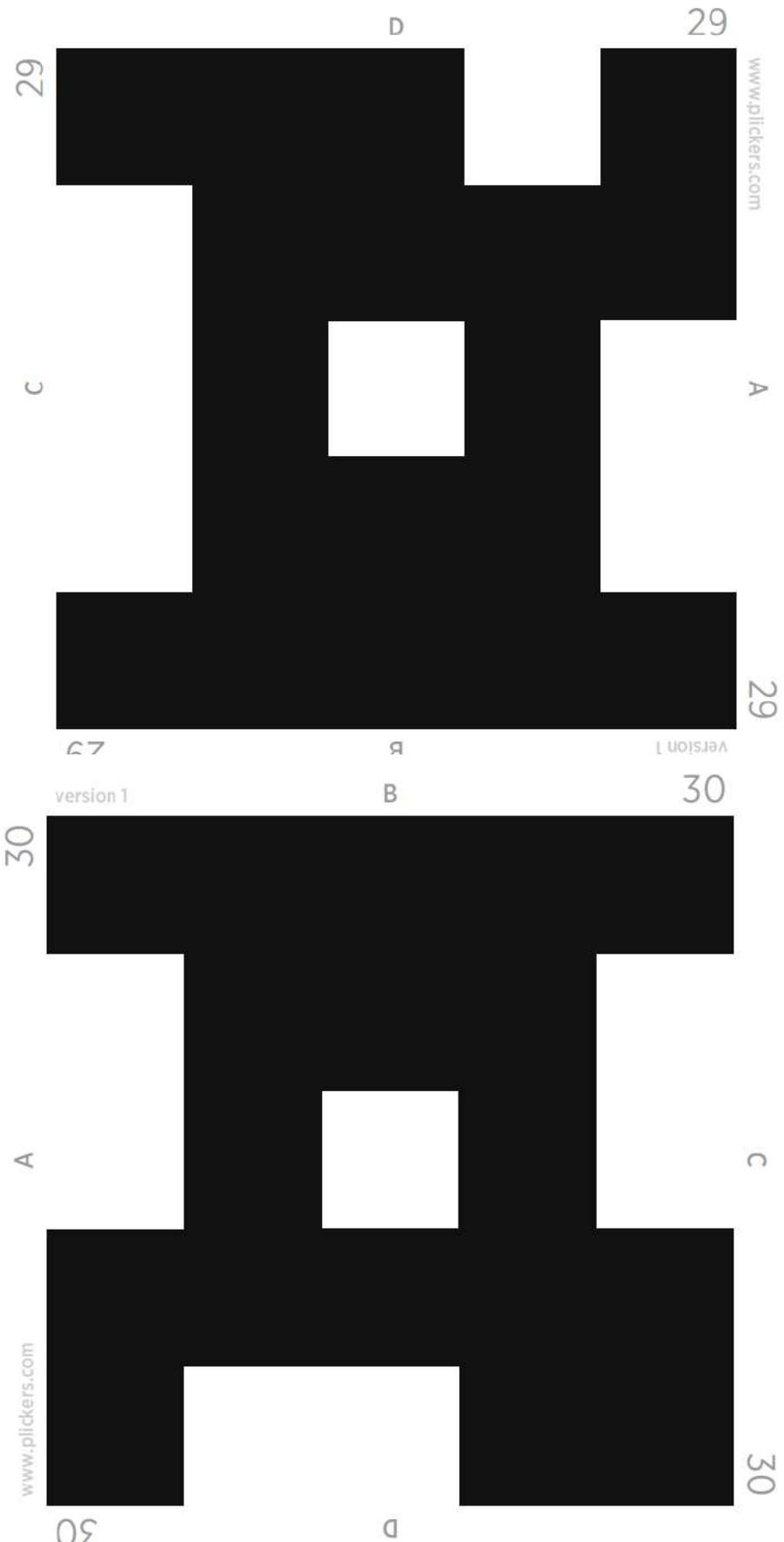












Anexo 3.- puzzles TAGS navega en positivo



TARJETA DE APOYO

NAVEGA EN POSITIVO: Usar y disfrutar de todo lo bueno que te aporta internet, manejando las tics con seguridad y responsabilidad

Consejos:

- ✚ Aprende a utilizar las TICs, ajustando los diferentes niveles de privacidad.
- ✚ Comparte información de interés en la red, genera contenido de calidad.
- ✚ Si no sabes cómo se utiliza una herramienta aprende mediante tutoriales o preguntando a una persona que te pueda ayudar a aprender.
- ✚ Comparte tu conocimientos, en tu familia posiblemente haya personas que no saben utilizar las TICs tan bien como tú, enséñales que sabes hacer.

CREA: Contenidos De Calidad.

COMPARTE: Comparte tu saber hacer con otras personas en la red .

DIFUNDE: Contenido útil y de calidad que puedas encontrar en la red.

DIVIERTETE: Aprendiendo, compartiendo y jugando.

Siempre en



TARJETA DE APOYO

CIBERBULLYNG: Situación en la que se amenaza y humilla a una persona difundiendo rumores, burlas, etc. mediante Internet o dispositivos móviles. Puede ser por parte de un compañero o compañera de clase, centro, vecinos o vecinas, etc. o por parte de un grupo de personas. A veces no se sabe quiénes son los acosos por el anonimato que facilita Internet.

Consejos:

- ✚ Si alguien te está molestando en la red debes "bloquearlo" en la red, no responder a las provocaciones y contárselo a alguien de confianza sin sentirte culpable.
- ✚ Te recomendamos CORTAR Y CONTAR

CORTAR quiere decir que si alguien te está molestando en la red BANEA, bloquea, corta el acoso usando los distintos niveles de privacidad de las redes sociales, eliminando el contacto, no respondiendo a los mensajes y eliminando a personas molestas.

CONTAR significa que debes AVISAR a alguien de confianza (familiar, docente, alguien de dirección del cole o algún profesional de tu ayuntamiento, casa de la juventud, ong ...), guardar pruebas y DENUNCIAR.

en positivo



TARJETA DE APOYO

CIBERSEGURIDAD : Utiliza un buen antivirus y actualízalo regularmente. Comprueba que el antivirus incluye soporte técnico, resolución urgente de nuevos virus y servicios de alerta y asegúrate de que el antivirus está siempre activo.

Consejos

- Evita situaciones incomodas utiliza siempre antivirus.
- Analiza previamente cualquier medio susceptible de ser infectado que insertes en tu equipo
- Evita la publicación de tus datos personales, cambia las contraseñas de forma periódica, no debes publicar fotografías íntimas, revisa la lista de contactos haciendo grupos; y por último, es esencial reconfigurar las opciones de privacidad y repasar toda la información que se publica.
- Cuidado en los sitios que descargar aplicaciones, juegos, etc. Es la principal causa de infección de virus.



TARJETA DE APOYO

NETIQUETA: La principal norma de netiqueta es el respeto: "Respetá y hazte respetar" es la clave que debes seguir para disfrutar de la comunidad de internet.

Consejos

Regla 1: Nunca olvide que la persona que lee el mensaje es una persona con sentimientos que pueden ser lastimados.

Regla 2: Cumplamos las mismas normas de comportamiento en línea que seguimos fuera de internet.

Regla 3: Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y, además, dificulta la lectura.

Regla 4: Respete el tiempo y el ancho de banda de otras personas. (Mensajes claros y no muy largos)

Regla 5: Comparte tus conocimientos con la comunidad.

Regla 6: Ayude a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.

Regla 7: Respete la privacidad de terceras personas.

Regla 8: No abuses de tu poder o de las ventajas que puedas tener frente a otras personas.

Regla 9: Sea paciente y disculpe los errores de otras personas. Comprenda los errores de los demás igual que esperas que las demás personas comprendan los tuyos.

Puzzle completo combinado completo



Anexo 4.- Tenemos un problema ¿Me ayudas a resolverlo?

1. Busca los errores por falta de netiqueta



2. Es falsa o verdadera la noticia

The MUNDO Sociedad 03/06/2017

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 Chatfordshire, California.

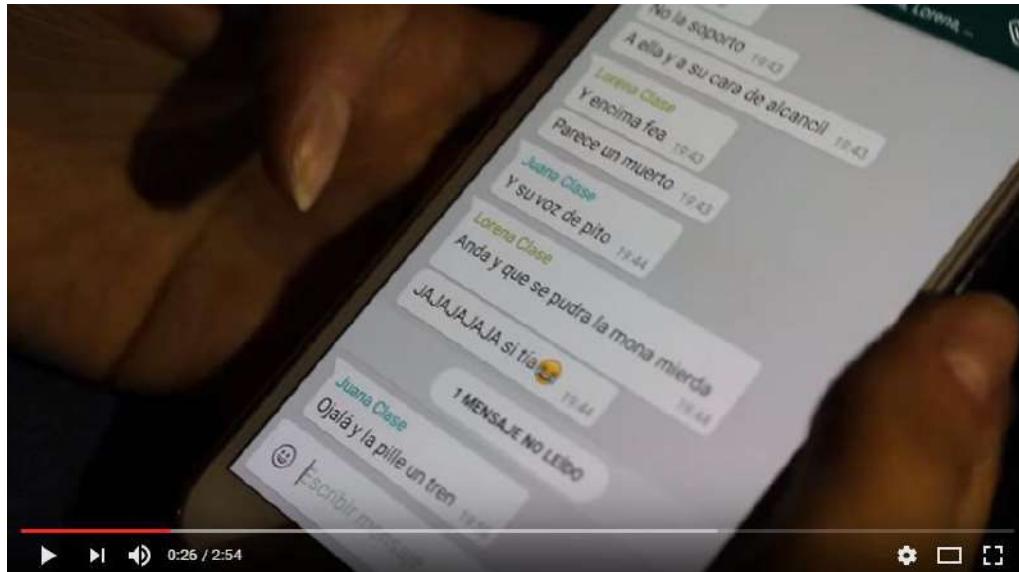
Una tarde en que se encontraban juntos buscando cómo divertirse, decidieron preparar una broma a sus vecinos. La broma consistía en abrir la llave del agua de una de las alcantarillas de su calle, de forma que el agua inundaría las tuberías y rebosara por las aceras. Pensaban grabar la reacción de sus 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 poner los pelos de punta...



3. Crea unas tarjetas parecidas a estas con consejos de seguridad para que no te ocurra lo que pasa en estas tarjetas

! Acceso no deseado Alguien intenta adivinar tu contraseña para entrar en tu correo electrónico	! Acceso no deseado Tu mejor amigo/a tiene tu contraseña y entra en tu cuenta de Instagram	! Malware/virus y apps Instalas un juego desde una tienda de apps (market) no oficial donde lo anuncian gratis, pero infecta tu móvil con un malware o virus
! Malware/virus y apps Instalas una nueva app de filtros y efectos para tus fotos pero el móvil hace cosas raras y publica en tu nombre publicidad en tu Instagram	! Malware/virus y apps Instalas una app de linterna y te pide permiso de acceso a Internet, GPS, identidad, cuentas, contactos, memoria, etc.	! Fraudes/SMS Premium Para desbloquear un nivel y seguir jugando tienes que meter tu número de móvil y empiezas a recibir mensajes SMS Premium

4. ¿Cómo debería actuar un niño/a que recibe mensajes así?



Anexo 5.- Ficha “Crea tu propio cuento digital”

FICHA PARA EL GUION DE LA HISTORIA A CONTAR			
ESCENA1	ESCENA2	ESCENA 3	ESCENA 4
Que ocurre: Personajes :	Que ocurre: Personajes :	Que ocurre: Personajes :	Que ocurre: Personajes :

[Escriba una cita del documento o del resumen de un punto interesante. Puede situar el cuadro de texto en cualquier lugar del documento. Utilice la ficha Herramientas de cuadro de texto para cambiar el formato del cuadro de texto de la cita.]

Materiales para recortar y crear el cuento.







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.