



**MATERIAS:** DESTREZAS LINGÜÍSTICAS, HABILIDADES DIGITALES, MATEMÁTICAS

**EDAD:** 4º (9-10 años)

#### **OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO**

Nuestro alumnado vive rodeado de pantallas, pero en muchas ocasiones no sabe utilizarlas de forma segura y efectiva. En la siguiente propuesta didáctica se les invita a reflexionar sobre el uso que hacen y el tiempo que les dedican. Concretamente abordaremos las recomendaciones sobre los videojuegos y compartiremos alternativas de juego alejados de las pantallas.

Finalmente realizarán una investigación sobre diferentes recursos digitales que les propondremos con la finalidad de hacer un banco de recursos digitales para poder utilizar en el aula.

### Trabajo individual:

¿A qué dedicas tu tiempo libre?

Screentime

1

### ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

El objetivo de esta encuesta inicial es obtener información para trabajarla posteriormente, pero también con el fin de proporcionar al docente información sobre el uso que hace su alumnado de las pantallas.

Poned en común las respuestas y registrarlas en la pizarra o en algún soporte visual de la siguiente manera:

- En un lateral de la pizarra escribid todos los videojuegos que se mencionen sin que se repitan.
- A continuación, subrayad los videojuegos mencionados que muestren violencia de cualquier tipo.
- Respecto al tiempo que juegan anotad una cruz por cada alumno que le dedique el siguiente tiempo:
  - Solo los fines de semana:
  - Menos de 1h al día:
  - Entre 1h y 2h al día:
  - Más de 2 horas al día:
  -

2

### Screen time

La **Academia Americana de Pediatría**, recomienda que el “screen time” o tiempo máximo que debería dedicar un niño de tu edad a estar delante de las pantallas sea de 1h. Además, recomiendan que sea siempre con un adulto delante y nunca en horas de comida.

A continuación, se les plantea que hagan algunos cálculos sencillos y distribuyan las 24 horas del día entre las diferentes actividades que realizan.

Un niño o niña de tu edad debe dormir entre 9 y 12 horas al día. Pongamos que duermes 9 horas.

Pasas en el colegio otras 8 horas.

CALCULA, si dedicaras 2 horas al día a las pantallas (televisión, ordenador, móvil, Tablet, videoconsola...) ¿Cuántas horas del día te quedarían libres?

**Solución: 24-19= 5 h**

Si la mayoría de alumnos y alumnas han contestado que dedican más tiempo, sería recomendable utilizar el número de horas que ha salido en la mayoría.

Esas horas que te quedan libres las tienes que repartir entre

Finalmente, se les propone que repartan esas 5 horas que les quedan libres entre el resto de tareas de su día a día. **Alimentarse** (desayunar, merendar y cenar), **asearse** (vestirte, ducharte, lavarte los dientes, ir al baño...), **tareas escolares** (hacer deberes, trabajos, leer...), estar con su **familia**, ver a sus **amigos**, hacer **deporte, jugar**, ayudar en las **tareas de casa** (poner la mesa, ordenar tu habitación...), etc. ¡Y eso teniendo en cuenta que no pierdan ni un segundo en otras cosas!

#### Trabajo en equipo

Analizamos nuestros videojuegos

Analizamos nuestros videojuegos.

¡A jugar!

Curiosidades en la red

Nuestro banco de recursos online

En esta segunda parte de la propuesta el alumnado trabajará en grupos de 4 o 5 alumnos y alumnas. Es recomendable que sean grupos heterogéneos con el fin de que puedan ayudarse unos a otros, fomentando vínculos positivos entre ellos. Del mismo modo, trabajar de este modo permitirá que el alumnado interactúe con compañeros con los que no lo hace habitualmente, pudiendo encontrar aficiones o intereses comunes y fortaleciendo así la pertenencia al grupo-aula.

1

#### **Analizamos nuestros videojuegos:**

Para esta actividad proponemos hacer un análisis de las recomendaciones y clasificación de sus videojuegos. Para ello sería interesante que trajeran al aula algunos de los videojuegos que tienen en casa. Las cajas de estos contienen etiquetas para hacer un buen uso de ellos. Vamos a identificarlas y hacer consciente a nuestro alumnado del tipo de videojuegos que consume.

Antes de que lleven a cabo la actividad proponemos visualizar el siguiente video, de Internet Segura 4Kids, en el que se explica el significado de las etiquetas que llevan los videojuegos. Como usuarios de los mismos es importante que estén informados para así poder decidir qué uso hacen de ellos.

<https://www.youtube.com/watch?v=gYMUmEK9SFg>

Observa las etiquetas que te mostramos a continuación e intenta unir las con su significado.

	El juego es apto para todas las edades. No necesariamente es un juego de interés solamente para niños muy pequeños, sino que sus contenidos son apropiados para cualquier edad.
	Posee imágenes o sonidos que pueden asustar a los más pequeños, o contenido de violencia suave, que en cualquier caso no se trata de violencia detallada o realista.
	Indica que el juego contiene escenas de violencia más gráfica pero no realista, o imágenes de insinuaciones sexuales. También se utiliza esta etiqueta, si el juego incluye un lenguaje levemente inapropiado o si se hace referencia a juegos de azar.
	El juego puede contener escenas de violencia o actividad sexual que son similares a las de la vida real. También se aplica esta etiqueta si aparece lenguaje inapropiado o contenidos relacionados con los juegos de azar, el tabaco, el alcohol o las drogas ilegales.
	Esta etiqueta indica que el juego posee escenas de violencia extrema, actividad sexual explícita o si se representa de forma idealizada el uso de drogas ilegales.
	El juego contiene lenguaje inapropiado
	Aparecen contenidos que representan estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas u otros que pueden fomentar el odio
	Podemos encontrar escenas de miedo
	Este juego fomenta o representa de manera idealizada los juegos de azar, el uso del tabaco, el alcohol o las drogas ilegales.
	En el juego aparecen escenas de carácter sexual
	Podemos encontrar escenas violentas
	Tienen funciones de conexión online
	El juego ofrecen la posibilidad de realizar compras integradas

En este enlace podéis ver el ranking de los videojuegos más vendidos según la **Asociación Española de Videojuegos** y sus recomendaciones de edad

<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>



### ¡A jugar!

Jugar es muy importante el desarrollo de nuestro alumnado y además es una forma divertida de aprender. En esta actividad les proponemos que compartan juegos que no impliquen la utilización de pantallas.

Algunos recursos interesantes:

- Crecer jugando es divertido. Actividad física <https://teamconsum.consum.es/crecer-jugando-es-divertido-actividad-fisica/>
- Juegos al aire libre (Fuente: Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición) <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/parque-juegos-aire-libre.html>



### Curiosidades en la red

A continuación, os invitamos a “cotillear” algunos recursos interesantes que os pueden servir para manteneros informados, divertirlos y también para hacer consultas e investigaciones para la escuela.

Os proponemos que os repartáis las diferentes páginas web, cada uno de los equipos deberá entrar en los que se comprometa y rellenar una pequeña ficha. ¡Después lo compartiremos con el resto de la clase!

El material para el alumno lo encontrarás en el ANEXO 1 de este documento. También dejamos una plantilla en blanco para que añadáis los recursos nuevos que queráis aportar.

Link: <http://www.rae.es/>

¿Qué es? Real Academia de la lengua Española

Para utilizar la información de este web en un trabajo para la escuela ¿De qué manera debería citar la fuente si quiero saber qué significa “internauta”?

1. “Internauta: Persona que navega por internet” (fuente: internet)
2. “Internauta: Persona que navega por internet” (fuente: [www.rae.es](http://www.rae.es) Real Academia de la Lengua)
3. “Internauta: Persona que navega por internet”

Link: <http://www.wordreference.com/>

¿Qué es? Diccionario, traductor

Cualquier página web ha sido creada por una persona o por una empresa. ¿Sabrías decir quién es el creador de esta web?

1. Stan Lee
2. **Michael Kellogg**
3. Bill Gates

Link: <https://www.nationalgeographic.com.es/>

¿Qué es? Web de National Geographic España

Algunas páginas web permiten realizar suscripciones a la misma o a otras publicaciones en papel. Si te aparece un banner sobre como suscribirte a esta revista ¿Qué deberías hacer?

1. Mirarlo todo muy bien para decidir por mí mismo qué opción me interesa más
2. **Avisar a un adulto para que supervise el contenido**
3. Escoger la opción más cara porque me dará acceso a más contenidos.

Link: <http://www.buildyourwildself.com/>

¿Qué es? Web para crear tu avatar online

(Puedes marcar más de una opción) Si encuentro una web que está en un idioma que no conozco puedo:

1. **Utilizar la opción que me ofrece el buscador de “traducir esta página”.**
2. **Traducir la información que no conozco en un traductor online. Por ejemplo en <https://translate.google.es/?hl=es>**
3. No utilizarla y buscar otra web que esté en mi idioma.

Link: [http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica\\_media.html](http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html)

¿Qué es? Es una web para crear comics.

En ocasiones, al entrar en una web me pregunta si quiero permitir que se ejecute el Adobe Flash. ¿Eso qué es?

1. Es un virus.
2. Es un juego online.
3. **Es un plug-in o aplicación que se utiliza para visualizar las animaciones y películas.**

Link:

[http://espasa.planetasaber.com/AulaSaber/asignaturas.aspx?mat=CienNat&curso=P3&des\\_t=http://particulares.aulasaber.com&.pc=planetasaberap&.pid=ID\\_USER\\_AP&.ts=1545333607&.sig=W%2B9Z6yhjOsZf1ulla7npEOYsmg%3D](http://espasa.planetasaber.com/AulaSaber/asignaturas.aspx?mat=CienNat&curso=P3&des_t=http://particulares.aulasaber.com&.pc=planetasaberap&.pid=ID_USER_AP&.ts=1545333607&.sig=W%2B9Z6yhjOsZf1ulla7npEOYsmg%3D)

¿Qué es? Enciclopedia Espasa educativa. Planeta Saber.

¿Qué es el “mapa web”?

1. Es un mapa en el que aparece el país en el que se ha creado la web.
2. Nos indica desde qué países se puede acceder a esa web.
3. **Es una lista o esquema de todos los apartados que puedes encontrar en esa web.** Puede ser útil cuando no encontramos lo que buscamos.

Link: <https://www.guiaverde.com/guia-de-plantas/>

¿Qué es? Guía de plantas con fotos reales

En inglés *cookie* significa ‘galleta’ pero ¿Qué es una *cookie* en el mundo de la informática?

1. **Son archivos que algunas páginas web instalan en nuestro navegador cuando accedemos a ellas. Algunas sirven para que el sitio web funcione mejor y otras guardan nuestra información personal, recogen información sobre nuestros gustos o intereses para mostrarnos publicidad.**
2. Son webs relacionadas con comidas para llevar o pedir *online*.
3. No sé para qué sirven pero si encuentro una me la como.

Link: <https://www.artehistoria.com/>

¿Qué es? **Arte, pintores e Historia de la Editorial Dolmen. Da acceso a las webs de los principales museos**

¿Qué significa © Copyright?

1. Que puedo copiar todo lo que quiera.
2. **Indica quién es el titular de los derechos de explotación.**
3. Quiere decir que no se puede utilizar nada sin pagar.

Link: [http://go.hrw.com/atlas/span\\_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com](http://go.hrw.com/atlas/span_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com)

¿Qué es? Mapas del mundo en castellano con información sobre los países

¿Qué es una "WIKI"?

1. Es un término inglés que significa "enciclopedia".
2. Es el título de una canción.
3. **Son sitios web que pueden ser editados y completados por distintas personas a través de un navegador web.**

4

#### Nuestro banco de recursos online

En la siguiente actividad 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.

Para ello deberán pensar en las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo podemos clasificarlos? Tenemos que poder encontrar lo que necesitamos de forma rápida y para eso hay que decidir cómo queremos ordenarlos.

Hay mil formas de clasificarlos, seguramente vuestro alumnado os proponga algunas en las que nosotros no hemos pensado. Pero por si no tienen claro cómo hacerlo aquí tenéis algunas ideas: por asignaturas (matemáticas, lenguas, ciencias, arte...), por temáticas (traductores y diccionarios, búsqueda de información, creatividad...), por utilidad (educativa, ocio...)

- ¿En qué soporte lo vamos a tener y cómo va a estar ordenado? Podemos imprimirlo y hacer algo parecido a un libro, puede estar en digital...

En una carpeta de anillas con separadores, en una libreta tipo listín telefónico, por orden alfabético con un índice al principio...

### ANEXO 1: MATERIAL PARA EL ALUMNO “CURIOSIDADES EN LA RED”

Link: <http://www.rae.es/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....

Para utilizar la información de este web en un trabajo para la escuela ¿De qué manera debería citar la fuente si quiero saber qué significa “internauta”?

1. “Internauta: Persona que navega por internet” (fuente: internet)
2. “Internauta: Persona que navega por internet” (fuente: [www.rae.es](http://www.rae.es) Real Academia de la Lengua)
3. “Internauta: Persona que navega por internet”

Link: <http://www.wordreference.com/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....

Cualquier página web ha sido creada por una persona o por una empresa. ¿Sabrías decir quién es el creador de esta web?

1. Stan Lee
2. Michael Kellogg
3. Bill Gates

Link: <https://www.nationalgeographic.com.es/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....

Algunas páginas web permiten realizar suscripciones a la misma o a otras publicaciones en papel. Si te aparece un banner sobre como suscribirte a esta revista ¿Qué deberías hacer?

1. Mirarlo todo muy bien para decidir por mí mismo qué opción me interesa más
2. Avisar a un adulto para que supervise el contenido
3. Escoger la opción más cara porque me dará acceso a más contenidos.

Link: <http://www.buildyourwildself.com/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....

(Puedes marcar más de una opción) Si encuentro una web que está en un idioma que no conozco puedo:

1. Utilizar la opción que me ofrece el buscador de “traducir esta página”.
2. Traducir la información que no conozco en un traductor online. Por ejemplo en <https://translate.google.es/?hl=es>
3. No utilizarla y buscar otra web que esté en mi idioma.

Link: [http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica\\_media.html](http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html)

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....  
.....  
.....  
.....

¿Qué es un plug-in? En ocasiones, al entrar en una web me pregunta si quiero permitir que se ejecute el Adobe Flash. ¿Eso qué es?

1. Es un virus.
2. Es un juego online.
3. Es un plug-in o aplicación que se utiliza para visualizar las animaciones y películas.

Link:

[http://espasa.planetasaber.com/AulaSaber/asignaturas.aspx?mat=CienNat&curso=P3&.des t=http://particulares.aulasaber.com&.pc=planetasaberap&.pid=ID\\_USER\\_AP&.ts=1545333607&.sig=W%2B9Z6yhjOsZf1ulla7npEOYsmpg%3D](http://espasa.planetasaber.com/AulaSaber/asignaturas.aspx?mat=CienNat&curso=P3&.des t=http://particulares.aulasaber.com&.pc=planetasaberap&.pid=ID_USER_AP&.ts=1545333607&.sig=W%2B9Z6yhjOsZf1ulla7npEOYsmpg%3D)

¿Qué es? ... ..

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....  
.....  
.....  
.....

¿Qué es el “mapa web”?

1. Es un mapa en el que aparece el país en el que se ha creado la web.
2. Nos indica desde qué países se puede acceder a esa web.
3. Es una lista o esquema de todos los apartados que puedes encontrar en esa web. Puede ser útil cuando no encontramos lo que buscamos.

Link: <https://www.guiaverde.com/guia-de-plantas/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....  
.....  
.....  
.....

En inglés “cookie” significa galleta pero ¿Qué es una “cookie” en el mundo de la informática?

1. Son archivos que algunas páginas web instalan en nuestro navegador cuando accedemos a ellas. Algunas sirven para que el sitio web funcione mejor y otras guardan nuestra información personal, recogen información sobre nuestros gustos o intereses para mostrarnos publicidad.
2. Son webs relacionadas con comidas para llevar o pedir online.
3. No sé para qué sirven pero si encuentro una me la como.

Link: <https://www.artehistoria.com/>

¿Qué es? .....

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

¿Qué significa © Copyright?

1. Que puedo copiar todo lo que quiera.
2. Indica quién es el titular de los derechos de explotación.
3. Quiere decir que no se puede utilizar nada sin pagar.

Link: [http://go.hrw.com/atlas/span\\_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com](http://go.hrw.com/atlas/span_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com)

¿Qué es? ... ..

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

¿Qué es una "WIKI"?

1. Es un término inglés que significa "enciclopedia".
2. Es el título de una canción.
3. Son sitios web que pueden ser editadas y completadas por distintas personas a través de un navegador web.

Link: [http://go.hrw.com/atlas/span\\_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com](http://go.hrw.com/atlas/span_hm/world.htm?refer=enciclopedias.com)

¿Qué es? ... ..

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

¿Qué es una "WIKI"?

1. Es un término inglés que significa "enciclopedia".
2. Es el título de una canción.
3. Son sitios web que pueden ser editadas y completadas por distintas personas a través de un navegador web.

PLANTILLA PARA AÑADIR RECURSOS

Link: .....

¿Qué es? ... ..

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....

Link: .....

¿Qué es? ... ..

¿Lo conocías? .....

¿Para qué puede resultar interesante?

.....

.....

.....

.....

.....