

Ficha Pedagógica

"EL GRAN RETO"

Juego didáctico sobre el uso adecuado de las nuevas tecnologías.

- **OBJETIVO:**

Mostrar los conocimientos de los/as menores sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías, a través de la elección de los distintos elementos tecnológicos que se facilitan durante la dinámica del juego.

Este juego, a la vez de divertido e instructivo, constituye un instrumento didáctico y complementario en la enseñanza del uso adecuado de las nuevas tecnologías.

Con objeto de que el o la menor pueda acceder al juego y seguir aprendiendo sin necesidad de hacerlo en compañía sino individualmente, se ha elaborado su modalidad interactiva a modo de videojuego que se encuentra en el CD dirigido a niños/as y jóvenes.

- **INSTRUCCIONES GENERALES:**

Esta actividad educativa es idónea para compartir en familia con tus hijos/as. Tu papel consistirá en ser el moderador/a del juego el cual dirigirás con ayuda de la presente ficha pedagógica.

El juego se presenta en dos niveles: el "nivel 1" y el "nivel 2", es importante comenzar por el nivel 1, cuando se haya completado con éxito, seguir con el nivel 2.

En el juego se plantean una serie de frases para que el/la jugador/a descubra si se refieren a:

- Internet (es decir, un ordenador con Internet).
- Teléfono móvil.
- Videojuegos (es decir, a una consola de videojuegos).
- Internet y teléfono móvil.
- Internet y teléfono móvil y videojuegos.

En el nivel 2 se añaden también las opciones de:

- Internet y videojuegos.
- "Preguntas trampa" que no se cumplen ni para Internet, ni para el móvil, ni para los videojuegos.

Hay que dejar claro que en el juego, las referencias a Internet, móvil o videojuegos tienen que ver con la aplicación en sí misma, no con el dispositivo concreto desde el que se acceda a ella. Así, por ejemplo, aunque se pueda jugar a un videojuego en el ordenador o en un móvil, si creemos que la frase hace referencia a los videojuegos, la respuesta adecuada, es sólo "videojuegos".

Es importante señalar que, aunque los enunciados han sido elaborados con cuidado para que, si se reflexiona, quede clara la respuesta correcta, es lógico, que en algunos casos, se produzca durante el taller alguna polémica y controversia sobre ellas. Esto constituye una parte esencial del ejercicio didáctico. Por eso, si se plantea cualquier debate entre los/as niños/as sobre la respuesta que cada uno/a ha dado a un enunciado, como moderador/a de la actividad no debes interrumpirlo, sino que has de dejar que cada uno tenga la oportunidad de explicar y razonar su respuesta, dada la

gran utilidad formativa que ello puede tener.

De esta forma los/as menores reflexionarán sobre el uso adecuado de las nuevas tecnologías. Sólo después de que los/as niños/as hayan hablado debes explicar, razonadamente, cuál se considera la respuesta correcta, para ello te facilitamos plantillas de respuesta que anexamos, de cada nivel, como documentos de apoyo.

Antes de dar paso a la dinámica del taller es fundamental reseñar que ésta es la misma para ambos niveles.

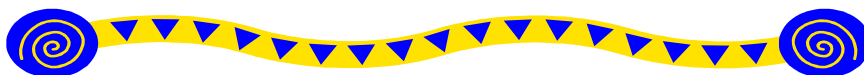
○ DINÁMICA DEL TALLER

Al comienzo tus hijos/as reciben un folio con los enunciados correspondientes al nivel de juego elegido, según los modelos que figuran como Anexos, y en la que debe ir colocando, dentro de cada "casa", los números de los enunciados correspondientes. Se les da un tiempo breve (10 a 20 minutos, según la edad de los/as menores) para que responda, sin hablar entre sí, pidiéndoles que no dejen ninguna respuesta sin colocar en una "casa", aunque esto suponga colocar en alguna, más números de los que aparecen para señalar en la "casa".

Cuando la frase se refiera a dos o tres de estas tecnologías sólo será correcta la respuesta que acierta todas las opciones posibles. Es decir, en este caso se colocará el número de ese enunciado en la casa que hace referencia a las tres tecnologías.

Una vez que han acabado, lee cada enunciado y pide a cualquiera de los/as niños/as que diga cuál ha sido su respuesta y el razonamiento para llegar a ella, procurando que expliquen su respuesta tantos niños/as como diferentes respuestas haya habido. Finalmente razona cuál es la respuesta correcta, diciendo a los que la han acertado que se anoten un punto.

Es conveniente explicarles que se trata de un juego, por lo tanto, aunque cada uno debe apuntarse un punto por cada respuesta acertada, esta puntuación no tiene otro valor que la que cada uno dé, puesto que cada jugador conocerá únicamente su puntuación. Al acabar los enunciados cada niño/a debe sumar todos sus aciertos y anotarlos en la hoja correspondiente. Si lo crees conveniente puedes indagar qué niño/a ha tenido la puntuación más alta y declararle ganador/a del juego.



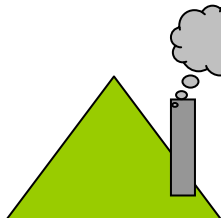
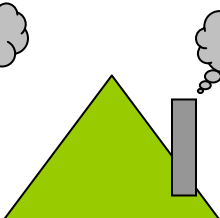
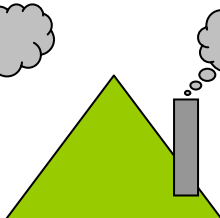
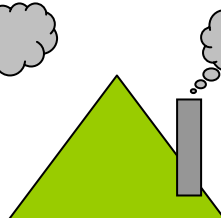
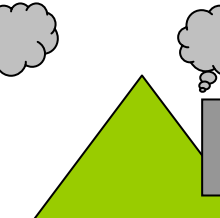
Taller: "EL GRAN RETO"

NIVEL 1

A continuación tienes veinticuatro enunciados que se refieren a un ordenador con acceso a Internet, al teléfono móvil, a los videojuegos o, en algunos casos, a dos o incluso a las tres opciones. Debes completar cada uno de los "ladrillos" de las "casas" colocando en ellos los enunciados correspondientes.

1. No es una persona, pero si no le proteges contra los virus se pone enfermo.
2. Sirve para avisar a tus padres si te pasa algo.
3. Busca el que esté recomendado para tu edad.
4. En muchas bibliotecas, Ayuntamientos y otros sitios lo puedes usar gratis.
5. Si lo usas demasiado, te gastarás en él toda la propina.
6. Lo puedes usar aunque no tengas gatos ni perros, pero es difícil si no tienes ningún ratón.
7. Sirve para mandar mensajes y felicitar cumpleaños.
8. En la mayoría puedes oír música y radio.
9. Suena cuando menos lo esperas, así que apágalo cuando estés en clase.
10. En muchos, cuando lo haces bien, subes de nivel.
11. Sirve para quedar con los amigos/as.
12. Puede ser una gran ayuda si necesitas buscar información para hacer bien los deberes.
13. Dentro puede haber juegos.

14. Los hay de deportes, de aventuras, de habilidades y de muchas clases: busca el que también te sirva para aprender.
15. También se puede usar para hacer la compra.
16. Los padres deben enseñar a los hijos/as cómo y cuando deben usarlo.
17. Vas por páginas pero no es un libro.
18. Ten cuidado de apagarlo y que no suene si estás en el cine.
19. La mayor parte de las personas que van por la calle llevan uno.
20. Lo juegas con amigos y, pierdas o ganes, te diviertes igual.
21. Si no tienes pantalla es difícil que lo uses.
22. Siempre que lo usas es porque quieres divertirte.
23. Puedes mandar fotos.
24. Si lo usas más de lo necesario acabas enganchado/a.

				
INTERNET	VIDEOJUEGOS	MÓVIL	INTERNET Y MÓVIL	VIDEOJUEGOS, INTERNET Y MÓVIL
N ^o	N ^o	N ^o	N ^o	N ^o
N ^o	N ^o	N ^o	N ^o	N ^o
N ^o	N ^o	N ^o	N ^o	N ^o
N ^o	N ^o	N ^o	N ^o	N ^o
N ^o	N ^o	N ^o	N ^o	N ^o

Plantilla de Respuestas

NIVEL 1 (Anexo I)

1. No es una persona, pero si no le proteges contra los virus se pone enfermo. (I)
2. Sirve para avisar a tus padres si te pasa algo. (M)
3. Busca el que esté recomendado para tu edad. (V)
4. En muchas bibliotecas, Ayuntamientos y otros sitios lo puedes usar gratis. (I)
5. Si lo usas demasiado te gastarás en él toda la propina. (M)
6. Lo puedes usar aunque no tengas gatos ni perro, pero es difícil si no tienes ningún ratón. (I)
7. Sirve para mandar mensajes y felicitar cumpleaños. (I-M)
8. En la mayoría puedes oír música y radio. (I-M)
9. Suena cuando menos lo esperas, así que apágalo cuando estés en clase. (M)
10. En muchos, cuando lo haces bien, subes de nivel. (V)
11. Sirve para quedar con los amigos/as. (I-M)
12. Puede ser una gran ayuda si necesitas buscar información para hacer bien los deberes. (I)
13. Dentro puede haber juegos. (I-M-V) Los hay de deportes, de aventuras, de habilidades y de muchas clases: busca el que también te sirva para aprender. (V)
14. También se puede usar para hacer la compra. (I-M)
15. Los padres deben enseñar a los hijos/as cómo y cuando deben usarlo. (I-M-V)
16. Los padres deben enseñar a los/as hijos/as cómo y cuando deben usarlo. (I-M-V)

17. Vas por páginas pero no es un libro. (I)
18. Ten cuidado de apagarlo y que no suene si estás en el cine. (M)
19. La mayor parte de las personas que van por la calle llevan uno. (M)
20. Lo juegas con amigos/as y, pierdas o ganes, te diviertes igual. (V)
21. Si no tienes pantalla es difícil que lo uses. (I-M-V)
22. Siempre que lo usas es porque quieres divertirte. (V).
23. Puedes enviar fotos. (I-M)
24. Si lo usas más de lo necesario acabas enganchado/a. (I-M-V)

Plantilla de Respuestas.

Ordenadas por tecnología

NIVEL 1 (Anexo II)

- **INTERNET:**

1. No es una persona, pero si no le proteges contra los virus se pone enfermo.
2. En muchas bibliotecas, Ayuntamientos y otros sitios lo puedes usar gratis.
3. Lo puedes usar aunque no tengas gatos ni perros, pero es difícil si no tienes ningún ratón.
4. Puede ser una gran ayuda si necesitas buscar información para hacer bien los deberes.
5. Vas por páginas pero no es un libro.

- **MÓVIL**

1. Sirve para avisar a tus padres si te pasa algo.
2. Si lo usas demasiado te gastarás en él toda la propina.
3. Suena cuando menos lo esperas, así que apágalo cuando estés en clase.
4. Ten cuidado de apagarlo y que no suene si estás en el cine.
5. La mayor parte de las personas que van por la calle llevan uno.

- **VIDEOJUEGOS**

1. Busca el que esté recomendado para tu edad.
2. En muchos, cuando lo haces bien, subes de nivel.
3. Los hay de deportes, de aventuras, de habilidades y de muchas clases: busca el que también te sirva para aprender.
4. Siempre que lo usas es porque quieres divertirte.
5. Lo juegas con amigos/as y, pierdas o ganes, te diviertes igual.

- **INTERNET Y MÓVIL**

1. Sirve para mandar mensajes y felicitar cumpleaños.
2. En la mayoría puedes oír música y radio.
3. Sirve para quedar con los amigos/as.
4. Puedes mandar fotos.
5. También se puede usar para hacer la compra.

- **INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS**

1. Dentro puede haber juegos.
2. Los padres deben enseñar a los hijos/as cómo y cuando deben usarlo.
3. Si no tienes pantalla es difícil que lo uses.
4. Si lo usas más de lo necesario acabas enganchado/a.

Taller: "EL GRAN RETO"

NIVEL 2

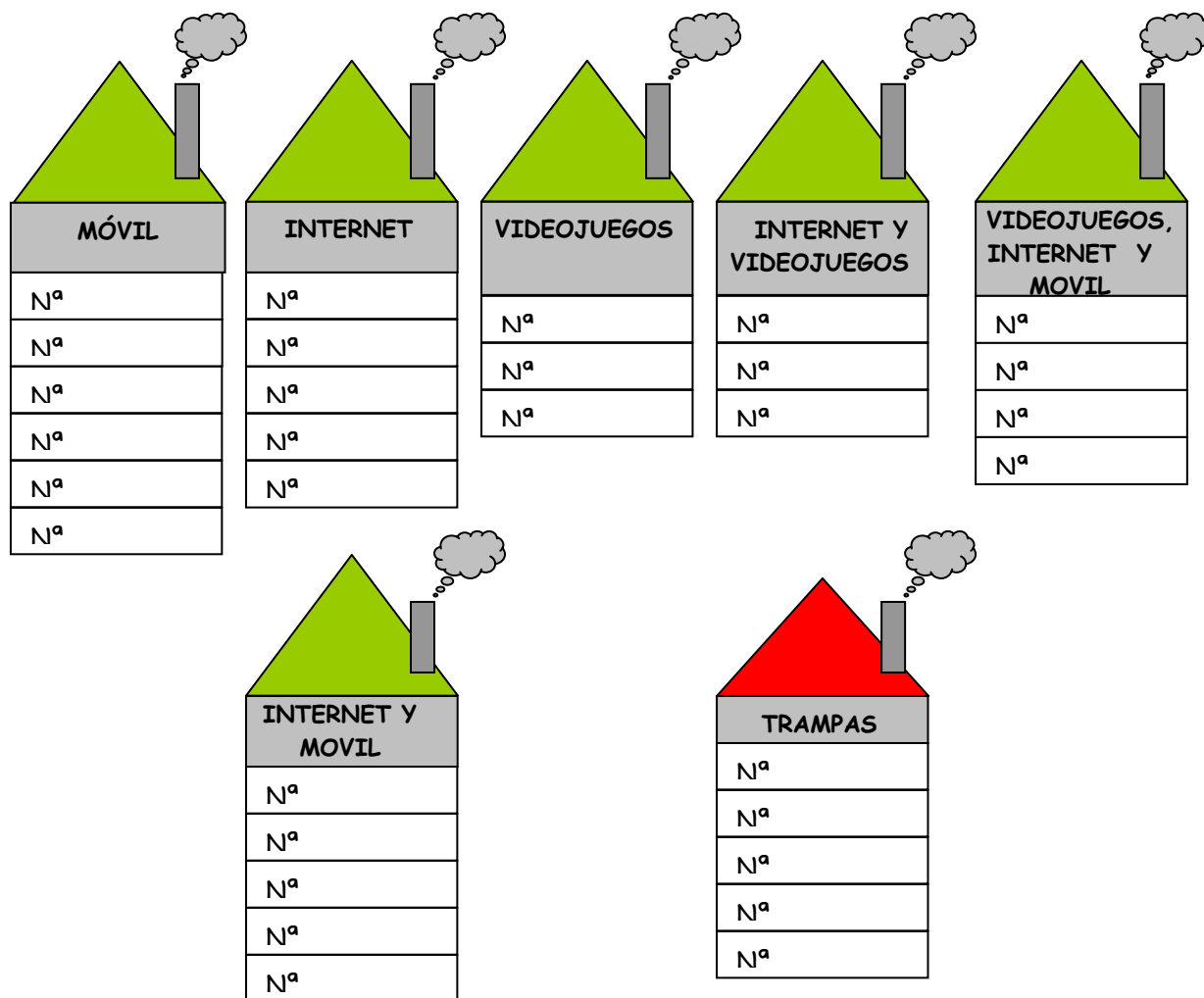
A continuación tienes treinta y un enunciados que se refieren a un ordenador con acceso a Internet, al teléfono móvil, a los videojuegos o, en algunos casos, a dos o incluso a los tres. Debes completar cada uno de los "ladrillos" de las "casas", colocando en ellos los enunciados correspondientes, y también localizar las cinco "preguntas trampa" que no pueden colocarse en ninguna de las otras "casas".

1. Como te descuides, se te mete un troyano.
2. Deben de estar todos clasificados por edades.
3. Hace cien años no había.
4. Cuando quieras encontrar lo que hay dentro, tu amigo Google te ayuda.
5. Tiene SIM y manda SMS.
6. Mejor que ni lo enciendas el día anterior a un examen.
7. Ten cuidado, no sea que de tanto usarlo con los que tienes lejos, te olvides de hablar con los que tienes al lado.
8. Cuantos más píxeles tiene, más deprisa va.
9. Las personas imprudentes, que lo usan mientras conducen, tienen muchas multas y accidentes.
10. Si es hora de irse a dormir, mejor no lo uses.
11. No está bien que cuando estás en un tren o un restaurante no deje de sonar a unos/as y a otros/as.

12. Dentro y fuera de casa respeta las normas sobre cuándo puedes usarlo y cuándo no.
13. Ten cuidado, porque dentro en él hay gente navegando que te puede querer engañar.
14. Cuida a qué número llamas, pues algunos resultan muy caros.
15. Si tiene bluetooth podrás conectar con otros aparatos.
16. Se maneja sin teclas ni mandos.
17. Si lo usas mucho tú solo/a, es fácil que te aísle demasiado de los/as demás.
18. Un problema que tiene, es que puede hacer que estés demasiado tiempo sin andar y eso no es bueno.
19. Lo descubrió Newton.
20. Como no te protejas, una cosa que llaman spam, te llenará el buzón.
21. Nunca debes usarlo con tus padres.
22. Necesita memoria.
23. Gracias a él, se pueden comprar e imprimir billetes de tren desde casa.
24. No hay que usarlo más tiempo del necesario.
25. Mucha gente está tan enganchada, que no se separa de él ni dentro de casa, y lo lleva hasta en el baño por si les llaman.
26. En la India no hay ninguno.
27. Si escoges el adecuado, te puede servir para desarrollar tus habilidades mentales y físicas.
28. Si lo usas con quien está fuera de España es más caro.
29. Te puedes bajar música.

30. Cuando lo compres, mira la información que aparece en la caja, porque en algunos hay demasiadas luchas, guerras y violencia.

31. Otras personas te pueden enviar mensajes para engañarte.



Plantilla de Respuestas

NIVEL 2 (Anexo III)

1. Como te descuides, se te mete un troyano. (I)
2. Deben de estar todos clasificados por edades. (V)
3. Hace cien años no había. (I-M-V)
4. Cuando quieras encontrar lo que hay dentro, tu amigo Google te ayuda. (I)
5. Tiene SIM y manda SMS. (M)
6. Mejor que ni lo enciendas el día anterior a un examen. (V)
7. Ten cuidado, no sea que de tanto usarlo con los que tienes lejos, te olvides de hablar con los que tienes al lado. (I-M)
8. Cuantos más píxeles tiene, más deprisa va. (TRAMPA)
9. Las personas imprudentes, que lo usan mientras conducen, tienen muchas multas y accidentes. (M)
10. Si es hora de irse a dormir, mejor no lo uses. (I-M-V)
11. No está bien que cuando estás en un tren o un restaurante no deje de sonar a unos/as y a otros/as. (M)
12. Dentro y fuera de casa respeta las normas sobre cuándo puedes usarlo y cuándo no. (I-M-V)
13. Ten cuidado, porque dentro en él hay gente navegando que te puede querer engañar. (I)

14. Cuida a qué número llamas, pues algunos resultan muy caros. (M)
15. Si tiene bluetooth podrás conectar con otros aparatos. (I-M)
16. Se maneja sin teclas ni mandos. (TRAMPA)
17. Si lo usas mucho tú solo, es fácil que te aíse demasiado de los demás. (I-V)
18. Un problema que tiene, es que puede hacer que estés demasiado tiempo sin andar y eso no es bueno. (I-V)
19. Lo descubrió Newton. (TRAMPA)
20. Como no te protejas, una cosa que llaman spam, te llenará el buzón. (I)
21. Nunca debes usarlo con tus padres. (TRAMPA)
22. Necesita memoria. (I-M-V)
23. Gracias a él, se pueden comprar e imprimir billetes de tren desde casa. (I)
24. No hay que usarlo más tiempo del necesario. (I-M-V)
25. Mucha gente está tan enganchada, que no se separa de él ni dentro de casa, y lo lleva hasta en el baño por si les llaman. (M)
26. En la India no hay ninguno. (TRAMPA)
27. Si escoges el adecuado, te puede servir para desarrollar tus habilidades mentales y físicas. (V)
28. Si lo usas con quien está fuera de España es más caro. (M)
29. Te puedes bajar música. (I-M)
30. Cuando lo compres, mira la información que aparece en la caja, porque en algunos hay demasiadas luchas, guerras y violencia. (V)
31. Otras personas te pueden enviar mensajes para engañarte. (I-M)

Plantilla de Respuestas.

Ordenadas por tecnología

NIVEL 2 (Anexo IV)

- INTERNET

1. Como te descuides, se te mete un troyano.
2. Cuando quieras encontrar lo que hay dentro, tu amigo Google te ayuda.
3. Ten cuidado, porque dentro en él hay gente navegando que te puede querer engañar.
4. Como no te protejas, una cosa que llaman spam, te llenará el buzón.
5. Gracias a él, se pueden comprar e imprimir billetes de tren desde casa.

- MÓVIL

1. Tiene SIM y manda SMS.
2. Las personas imprudentes, que lo usan mientras conducen, tienen muchas multas y accidentes.
3. No está bien que cuando estás en un tren o un restaurante no deje de sonar a unos/as y a otros/as.
4. Cuida a qué número llamas, pues algunos resultan muy caros.
5. Mucha gente está tan enganchada, que no se separa de él ni dentro de casa, y lo lleva hasta en el baño por si les llaman.
6. Si lo usas con quien está fuera de España es más caro.

- **VIDEOJUEGOS**

1. Deben de estar todos clasificados por edades.
2. Mejor que ni lo enciendas el día anterior a un examen.
3. Si escoges el adecuado, te puede servir para desarrollar tus habilidades mentales y físicas.

- **INTERNET Y MÓVIL**

1. Ten cuidado, no sea que de tanto usarlo con los que tienes lejos, te olvides de hablar con los que tienes al lado.
2. Si tiene bluetooth podrás conectar con otros aparatos.
3. Te puedes bajar música.
4. Otras personas te pueden enviar mensajes para engañarte.

- **INTERNET Y VIDEOJUEGOS**

1. Si lo usas mucho tú solo/a, es fácil que te aísle demasiado de los demás
2. Un problema que tiene, es que puede hacer que estés demasiado tiempo sin andar y eso no es bueno
3. Cuando lo compres, mira la información que aparece en la caja, porque en algunos hay demasiadas luchas, guerras y violencia

- **INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS**

1. Hace cien años no había.
2. Si es hora de irse a dormir, mejor no lo uses.
3. Dentro y fuera de casa respeta las normas sobre cuándo puedes usarlo y cuándo no.
4. Necesita memoria.

5. No hay que usarlo más tiempo del necesario.

- **TRAMPAS (MENTIRAS)**

1. Cuantos más píxeles tiene, más deprisa va.

2. Se maneja sin teclas ni mandos.

3. Lo descubrió Newton.

4. Nunca debes usarlo con tus padres.

5. En la India no hay ninguno.