



# Jugar Y aprender: Navegar por Internet



Con el respaldo de



ins@fe



LIBERTYGLOBAL®

# Este libro

Hoy en día, niños y niñas empiezan a navegar antes por Internet. Este libro pretende incorporar a su vocabulario y a sus actividades diarias una serie de conceptos relacionados con las nuevas tecnologías.

Con este libro de actividades, los niños y niñas de 4 a 8 años dispondrán de 30 páginas de diversión y juegos. Podrán mejorar sus conocimientos básicos sobre lengua y matemáticas, además de sus habilidades sociales y culturales. Les dará una idea del impacto que la tecnología moderna puede tener en su vida diaria. Pero por encima de todo, lo que ofrece es una oportunidad para docentes, padres y madres de sentarse junto a sus hijos e hijas y hablar sobre estos importantes temas.

Aunque el libro de actividades se ha creado para que niños y niñas puedan disfrutar por su cuenta de los juegos, muchos de los ejercicios tienen un nivel más avanzado. Se insta a docentes, padres y madres a hablarles desde pequeños sobre temas como el derecho a la intimidad y la tecnología moderna, ya que estas cuestiones desempeñan ya, sin duda, un papel importante en sus vidas.

La tabla de la página 4 ofrece a docentes, padres y madres un esquema de los temas abordados y de sus ejercicios correspondientes. Más información en [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org). Os animamos a que leáis estas directrices ya que aportan más información sobre los objetivos pedagógicos de cada juego y sobre los mensajes transmitidos a los niños y niñas.

# Insafe

Insafe se creó en 2004 como una red europea de sensibilización sobre el uso de Internet y es la punta de lanza del programa de la Comisión Europea para un uso seguro de Internet.

Insafe cuenta hoy con un centro de sensibilización, un teléfono de asistencia y agrupaciones de jóvenes de 30 países de dentro y fuera de Europa, así como un grupo europeo de jóvenes que se reúne una vez al año. Más información en [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org).

El objetivo del programa de la Comisión Europea para un uso seguro de Internet (*The Safer Internet Programme*), iniciado en 1999, es proteger a los jóvenes cuando navegan por Internet y fomentar un uso seguro y responsable de la tecnología digital.

Líneas de acción:

- sensibilizar al público;
- luchar contra contenidos en línea malintencionados e ilegales;
- garantizar un entorno en línea más seguro;
- establecer una base de conocimientos sobre la seguridad en línea.

Más información en <http://ec.europa.eu/saferinternet>.


**Bienvenid@ al**  
**Libro de actividades**  
**¡Disfruta!**

**Este libro es de:**

**nombre:** .....

**apellidos:** .....

# Contenido de Jugar y aprender: navegar por Internet

Cada página del libro tiene una, dos o tres  en función del nivel de dificultad, además de tener en cuenta, de manera general, las diversas necesidades del tramo de edad de 4 a 8 años.

 = Simple / ages 4-5      = medio 6-7       = difícil +8

Temas	Páginas	Aspectos TIC	Ejercicios	Competencias electrónicas/Objetivos
Vuelta al cole	p.6*, p.7	Tener material informático	Emparejar, comparar y encontrar diferencias	Discernimiento visual, símbolos de estatus y acoso escolar
Familia y amigos	p.8, p.9*	Perfiles e intimidad en línea	Emparejar perfiles, crear su propio perfil	Mis datos: diferenciar público/privado. Fomentar el pensamiento crítico sobre la información transmitida
Vida sana	p.10*, p.11*	Equilibrio en las actividades cotidianas	Horarios, pegatinas con actividades, contar historias	Reflexionar sobre/ordenar actividades, pensamiento crítico sobre tiempo de estudio, juegos, chat, higiene, etc.
Acciones y funciones	p.12, p.13	Convergencia de dispositivos multifunción	Relacionar dispositivos con calidad y función	Saber que dispositivos distintos pueden hacer lo mismo o que un dispositivo puede hacer varias cosas
Veo veo	p.14, p.15	Manipular datos	Investigación: cómo se hace	Fomentar el pensamiento crítico, distinguir entre lo real y lo virtual
Compartir	p.16*, p.17	Intimidad, proteger datos	Revelar y mantener la seguridad	Aprender sobre lo tangible y lo intangible, lo real y lo virtual; pensamiento crítico sobre la protección de información o de
Aprender	p.18	Competencias en línea y fuera de línea	Medir e identificar habilidades y capacidades	Conocerse a sí mismo, metacognición (reflexionar sobre actos propios)
La tecnología actual	p.19*	Evolución de la tecnología	¿Qué utilizaron mis padres y abuelos?	Pensar sobre pasado y futuro, evolución de la tecnología
Valor	p.20*	Coste de la tecnología	Ordenar y contar, descubrir el valor	Valor de los dispositivos informáticos, pensamiento crítico sobre su coste ya que suelen recibirlos como regalos
Lenguaje	p.21	Símbolos informáticos	Emparejar países y objetos	Conocer las diferencias culturales
Guardar de forma segura	p.22, p.23, p.28, p.30	Proteger el ordenador	Crear contraseñas, emparejar objetos y llaves, juegos con palabras y de buscar y encontrar	Resolución de problemas, conocer nuevos símbolos, descifrar
Seguridad personal	p.24*, p.29*	Funciones de ayuda y Servicio basado en localización (LBS)	Crucigrama de la seguridad, laberinto	Desarrollo del lenguaje, metáforas; anonimato y LBS
Emociones/ responsabilidad (acción/reacción)	p.25, p.26	Comunicación en línea	Emparejar emoticonos con incidentes, responder a mensajes	Enfrentarse al ciberacoso, aprender a expresar/mostrar (tus) emociones y empatía
Acoso escolar	p.27*	Comunicación en línea y fuera de línea	Contar historias	Distinguir entre lo real y lo virtual, pedir ayuda, hablar de problemas

\* Ejercicios con nivel extra. Más explicaciones para docentes, padres y madres para trabajar con sus hijos e hijas en [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)

# La familia y sus amigos

Abuelo

Mamá

Papá

Helen,  
la canguro



Ben  
un amigo

Anna

Tom  
un amigo

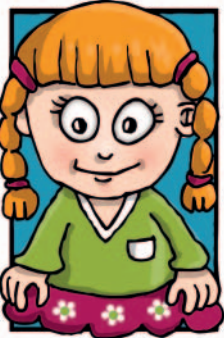
Alex

Sarah  
una amiga



# Vuelta al cole

Anna, Tom, Alex y Ben empiezan el cole. Observa sus mochilas, fiambreras, teléfonos y ordenadores



Encuentra las parejas



# ¡Busca las 5 diferencias!





# Une el perfil con la persona adecuada

Me gustan las pizzas  
Me gusta tocar la guitarra  
Quiero ser bombero  
Me gusta la música

1

Me gusta jugar con el ordenador  
Quiero ser veterinaria  
Vivo con mi madre y con mis dos hermanas  
Me gustan las pegatinas

2

Quiero a mi mamá y a mi papá

Me gusta el helado

Me gusta ir a la playa

Me gusta ver dibujos

3

Me gusta el fútbol  
Me gustan los macarrones  
Mi color favorito es el azul  
Tengo un perro, se llama Roco

4



Ben



Alex



Sarah



Anna



# Mi familia, mis amigos y yo



Les cuento todo



Les cuento casi todo



Les cuento algo

## Completa tu perfil

¿Cómo te llamas? \_\_\_\_\_

¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_\_

¿Dónde vives? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cuál es tu número de teléfono? \_\_\_\_\_

¿A qué colegio vas? \_\_\_\_\_

¿Quién es tu amigo@? \_\_\_\_\_



## Rodea las imágenes

Me gusta comer



Me gusta ir



Me gusta



Tengo



Ahora, señala las casillas  e indica a quién se lo contarías.



# Mi día:

¿Qué has hecho hoy?  
Pon las pegatinas **A** en la hora correcta



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



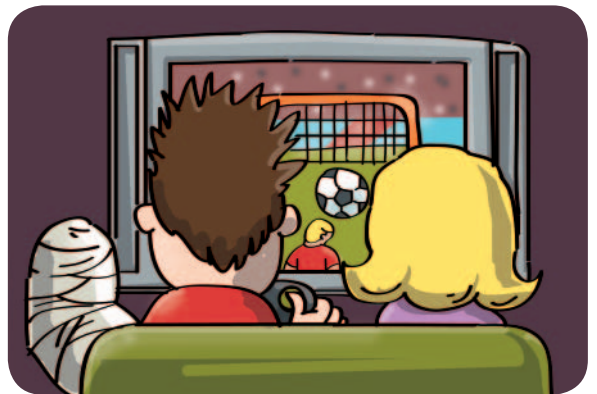
--	--



Elige una hora.  
Dibuja lo que hiciste a esa hora.



# Cuenta la historia





# ¿Con qué objetos puedes...

hacer una foto:



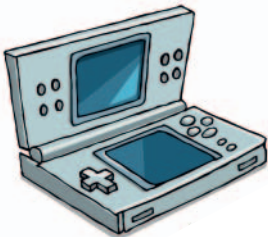
mandar una foto:



escuchar música:

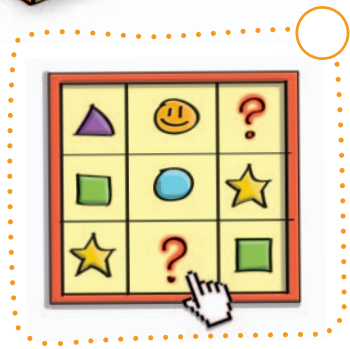
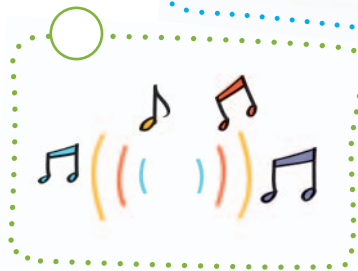
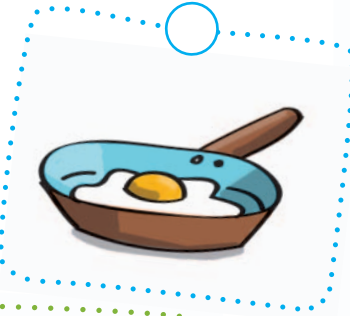
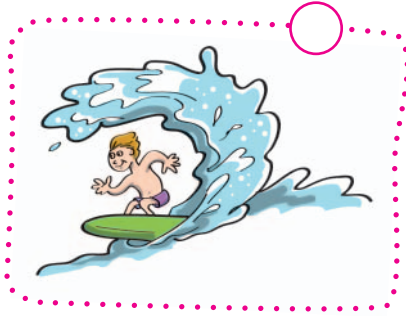


escribir una carta:



# ¿Qué puedes hacer con el ordenador?

Marca las acciones posibles.





# Veo, veo...

Une los puntos para ver qué objeto se esconde.

Puzzle 1: A dog and a house. The dog is a simple line drawing. The house has a tiled roof and windows. The puzzle consists of 39 numbered dots forming the dog's body and the house's structure.

Puzzle 2: A man with glasses and a shark. The man has curly hair and glasses. The shark is shown with its mouth open, swimming in the water. The puzzle consists of 20 numbered dots forming the man's face and the shark's body.

Puzzle 3: A boy and a UFO. The boy has spiky hair and is wearing a t-shirt and shorts. The UFO is a classic saucer shape with a dome on top and landing gear. The puzzle consists of 19 numbered dots forming the boy's body and the UFO's structure.

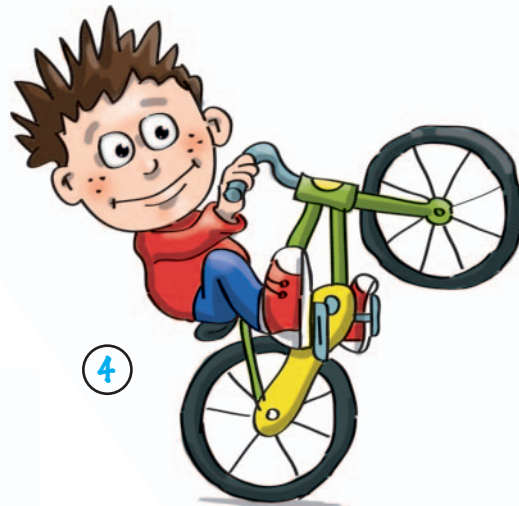


Rodea  
las imágenes  
que no son  
reales



1

2



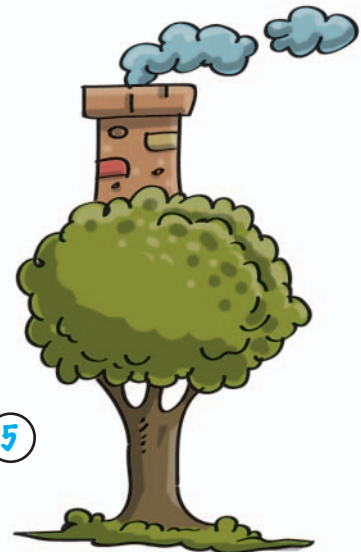
4



3



6



5



# Pr tege tu intimidad

Colorea el recuadro para indicar a quién se lo darías



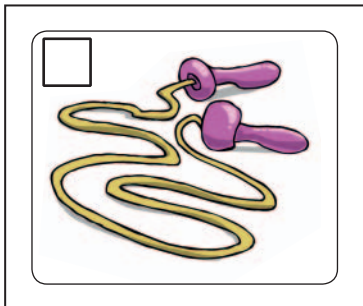
familia



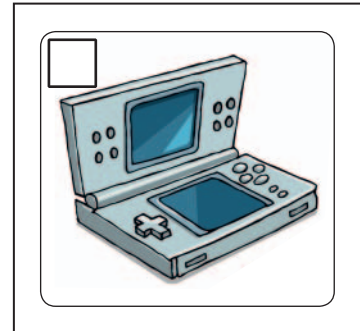
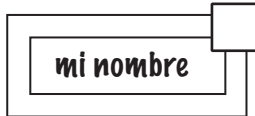
familia y amigos



todo el mundo



un secreto



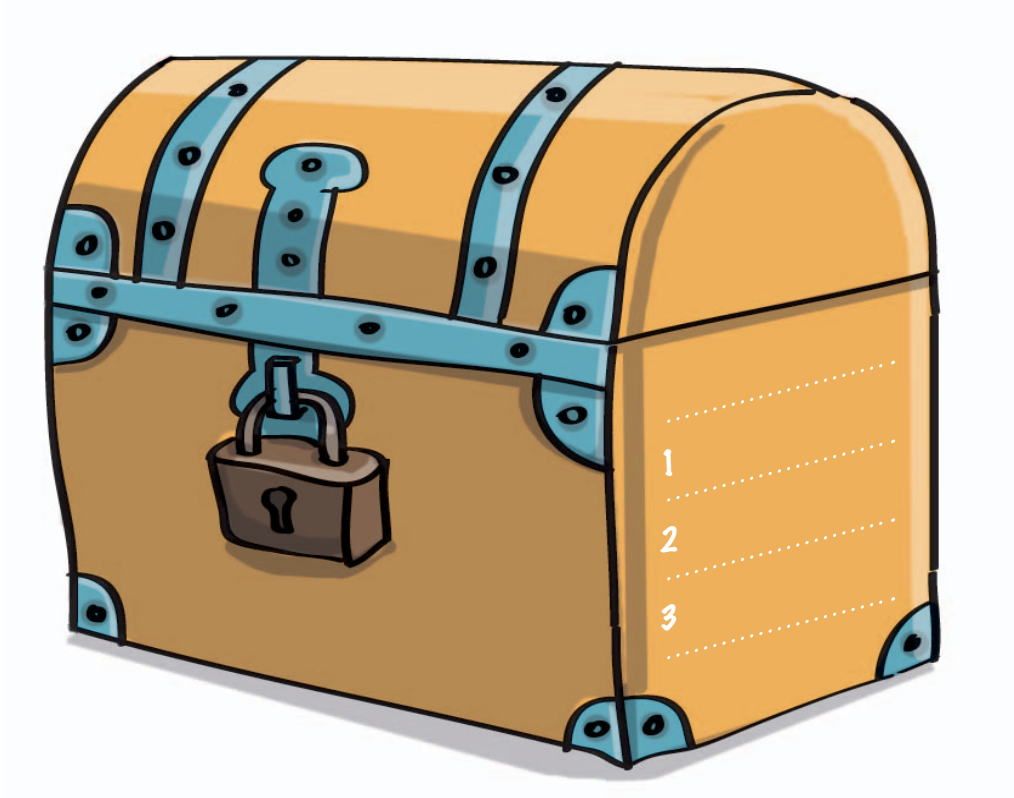
mi contraseña



Ahora señala las casillas  para indicar qué podrías recuperar



Escribe 3 cosas que guardarías de forma segura en un cofre



Escribe 3 cosas que guardarías de forma segura en tu ordenador





# ¿Qué se te da bien?

Nos lo puedes indicar poniendo las pegatinas (B) en las 3 secciones

Se me da bien

No se me da mal

No se me da tan bien

# Señala los círculos y dinos si...



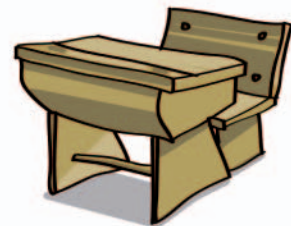
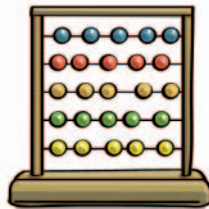
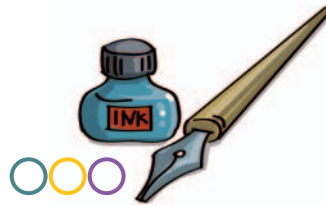
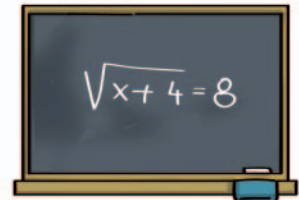
...tus abuelos lo utilizan



...tus padres lo utilizan

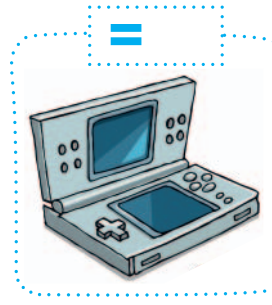
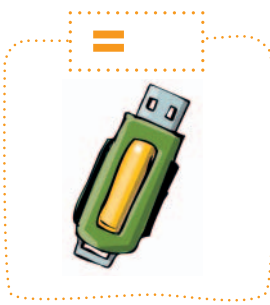
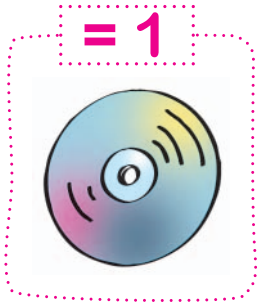


...tú lo utilizas





Si el CD vale 1  
y el móvil vale 3,  
¿qué valen los demás objetos?



Toca hacer cuentas

= + =

= + =

= + + + =

= + + =



# La arroba



Sigue las líneas y descubre cómo le llaman a la arroba @ en estos países



Dinamarca



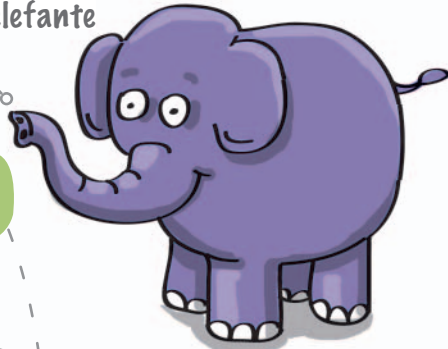
Patito

Cola de mono



Noruega

Trompa de elefante



Corea



Países Bajos

Cola de cerdo



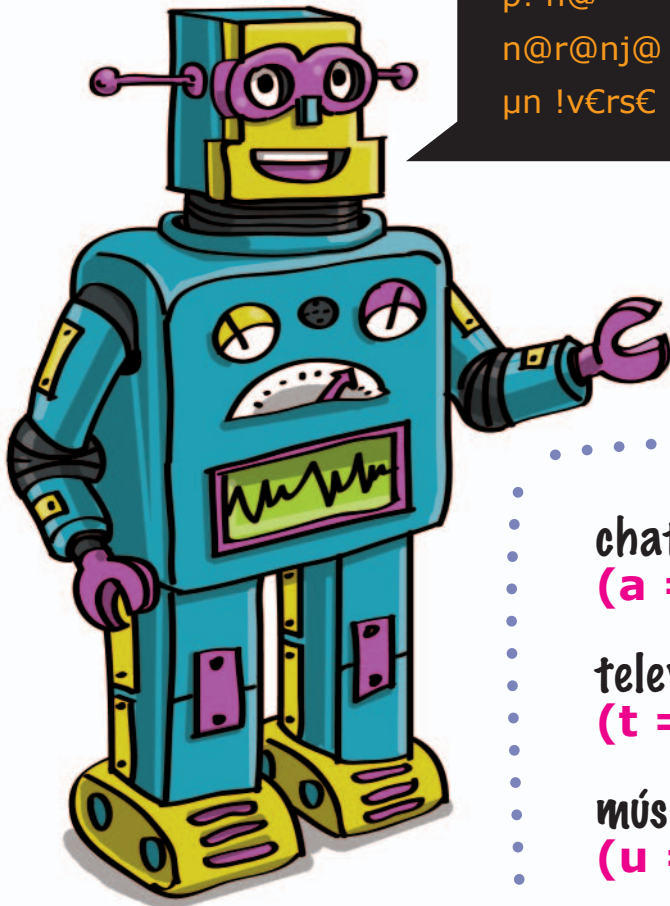
Snail



Grecia



# Ayuda al robot a crear una contraseña nueva



p! ñ@ = piña  
n@r@nj@ = naranja  
µn !v€rs€ = universe

chat

(a = @)

televisión

(t = +)

música

(u = µ)

Sara

(s = \$)

cero

(o = 0)

salida

(a = @, i = !)

energía

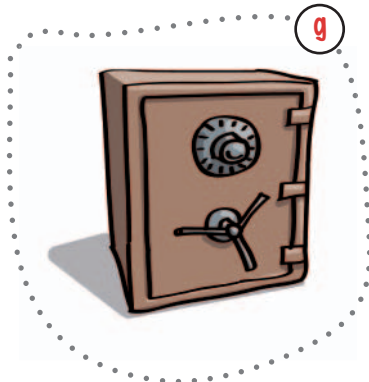
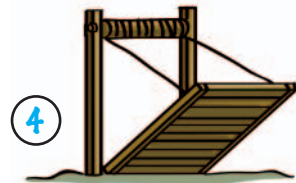
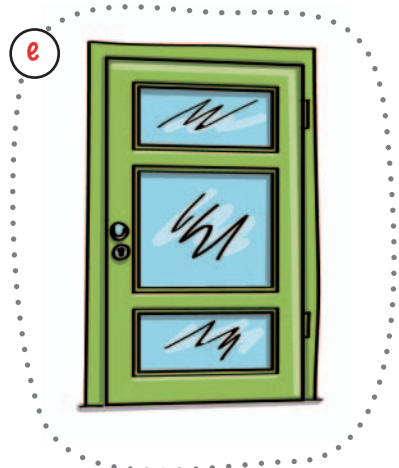
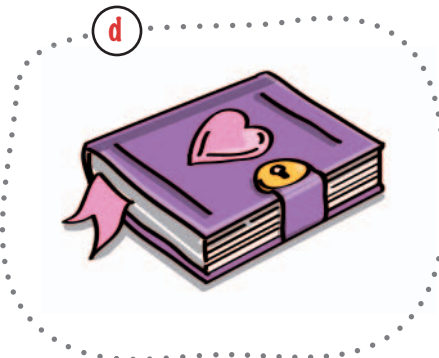
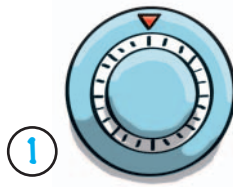
(e = €, i = !)



# ¡Cerrado!



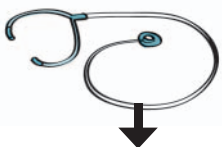
Une los objetos con sus llaves





# CRUCIGRAMA

Completa las palabras



M

0



S



0

policía  
 peligro  
 salida  
 ayuda  
 sos  
 fuego  
 stop  
 médico  
 primeros auxilio

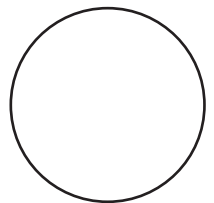
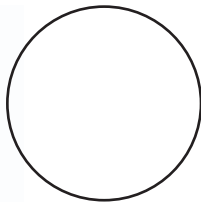
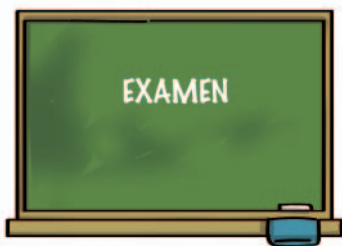
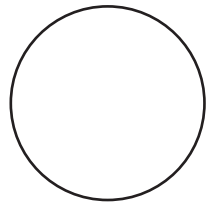
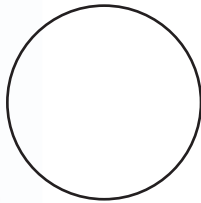
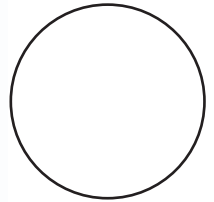
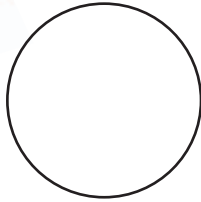


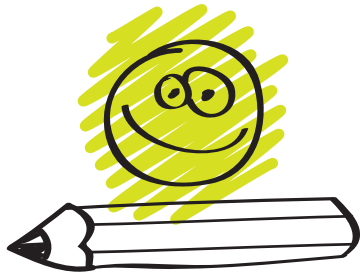


# EMOTIC NOS

## ¿Cómo estás?

Pon las pegatinas  en la imagen adecuada





# ¿Cómo estás?

## ¡Dibuja tus símbolos!





# Cuenta la historia





Encuentra las palabras 'SPAM' y 'VIRUS' y completa las letras que faltan en el mensaje del recuadro

H	V	I	R	U	S	S	O	L	S
S	A	Q	S	P	A	M	P	P	P
P	M	A	P	S	S	U	A	A	A
A	I	E	P	R	P	M	E	S	M
M	V	A	V	M	A	P	S	U	S
S	M	I	I	A	M	L	P	R	S
V	A	I	R	V	S	R	A	I	P
I	P	S	U	U	I	P	M	V	A
R	S	P	S	A	S	R	A	J	M
U	U	A	S	P	A	M	U	M	G
S	A	M	S	U	R	I	V	S	R

Pista: busca de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, arriba y abajo y en diagonal.

Alex

---

H\_\_\_\_,

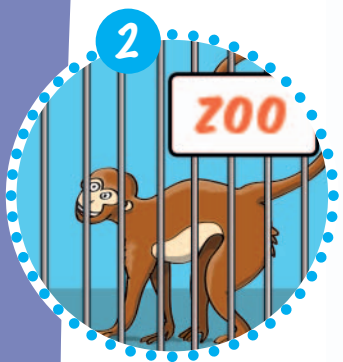
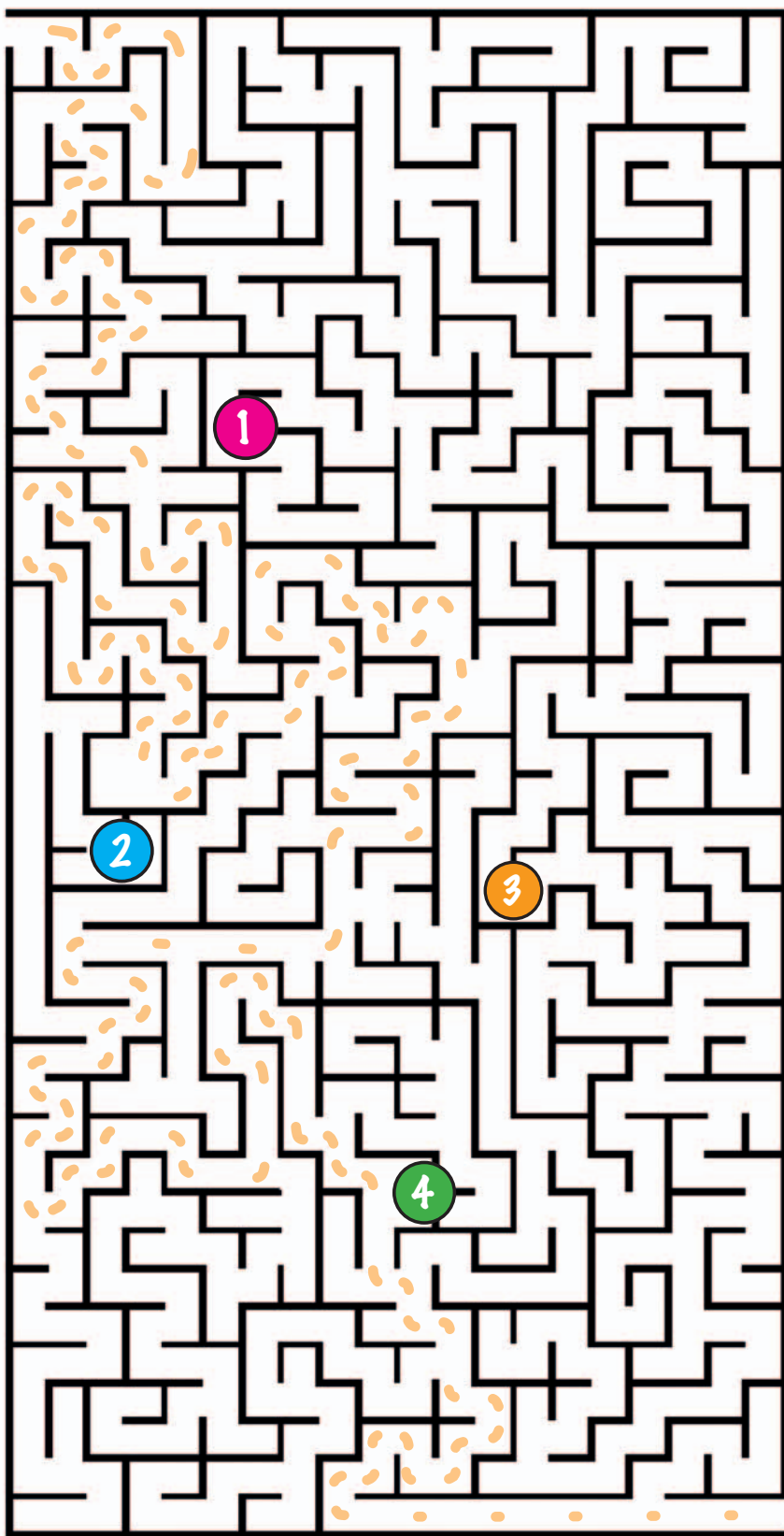
\_\_\_\_\_ S\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_R?

# SEGURIDAD



¿Dónde va Anna? Sigue sus pasos





# PROTEGE

## TU ORDENADOR!

¡Encuentra los 10 virus que han invadido el ordenador!



# Ponte en contacto con tu Centro Nacional Insafe

Alemania	<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>	Islandia	<a href="http://www.saft.is">www.saft.is</a>
Austria	<a href="http://www.saferinternet.at">www.saferinternet.at</a>	Italia	<a href="http://www.easy4.it">www.easy4.it</a>
Bélgica	<a href="http://www.clicksafe.be">www.clicksafe.be</a>	Letonia	<a href="http://www.drossinternets.lv">www.drossinternets.lv</a>
Bulgaria	<a href="http://www.safenet.bg">www.safenet.bg</a>	Lituania	<a href="http://www.draugiskasinternetas.lt">www.draugiskasinternetas.lt</a>
Cyprus	<a href="http://www.cyberethics.info">www.cyberethics.info</a>	Luxemburgo	<a href="http://www.bee-secure.lu">www.bee-secure.lu</a>
Dinamarca	<a href="http://www.medieraadet.dk">www.medieraadet.dk</a>	Malta	<a href="http://www.mca.org.mt">www.mca.org.mt</a>
Eslovaquia	<a href="http://www.zodpovedne.sk">www.zodpovedne.sk</a>	Noruega	<a href="http://www.medietilsynet.no">www.medietilsynet.no</a>
Eslovenia	<a href="http://www.safe.si">www.safe.si</a>	Países Bajos	<a href="http://www.mijndigitalewereld.nl">www.mijndigitalewereld.nl</a>
España	<a href="http://www.protegeles.com">www.protegeles.com</a>	Polonia	<a href="http://www.saferinternet.pl">www.saferinternet.pl</a>
Estonia	<a href="http://www.targaltinternetis.ee">www.targaltinternetis.ee</a>	Portugal	<a href="http://www.internetsegura.pt">www.internetsegura.pt</a>
Finlandia	<a href="http://www.ficora.fi">www.ficora.fi</a>	República Checa	<a href="http://www.saferinternet.cz">www.saferinternet.cz</a>
Francia	<a href="http://www.internetsanscrainte.fr">www.internetsanscrainte.fr</a>	Rumanía	<a href="http://www.sigur.info">www.sigur.info</a>
Grecia	<a href="http://www.saferinternet.gr">www.saferinternet.gr</a>	Rusia	<a href="http://www.saferunet.ru">www.saferunet.ru</a>
Hungría	<a href="http://www.saferinternet.hu">www.saferinternet.hu</a>	Suecia	<a href="http://www.medieradet.se">www.medieradet.se</a>
Irlanda	<a href="http://www.webwise.ie">www.webwise.ie</a>	Reino Unido	<a href="http://www.saferinternet.org.uk">www.saferinternet.org.uk</a>

## PEGI

Auspiciado por el programa de la Comisión Europea para un uso seguro de Internet, PEGI informa a padres y madres mediante un conjunto de iconos sobre la conveniencia y contenido de los videojuegos en función de la edad. Está disponible en 30 países europeos. Más información en [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



## Títulos de crédito

### Creación

una publicación de European Schoolnet

Insafe (Red Europea cofinanciada por el Programa Safer Internet de la UE), con el apoyo de Liberty Global

Creado en 2010

### Ilustraciones y diseño

Jacqueline M. Jomain  
Iddi Fix

### Agradecimientos especiales a

Protegeles, Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps y los profesores, padres y alumnos que contribuyeron a la prueba y desarrollo de esta publicación.

## COPYRIGHT

**Título:** Jugar y aprender: navegar por Internet

**Prefijo:** 9789490477

**ISBN-número:** 9789490477448

**EAN :** 9789490477448

**Copyright:** este trabajo está bajo licencia de Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Licencia Unpoeted. Para ver una copia de esta licencia, visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



Con el respaldo de



ins@fe



LIBERTYGLOBAL<sup>®</sup>