



Navega en  
**positivo**

Navega en Positivo

**Guía didáctica  
para el  
profesorado:  
Chiqui TRIC**

SEPTIEMBRE 2022



Navega en  
**positivo**



Tenerife  
joven y educa

## Índice de contenidos

1.	Descripción de la acción	3
2.	Objetivos e indicadores	4
3.	Vinculación Curricular	5
4.	Esquema de la acción	7
	Chiqui TRIC	7
5.	Desarrollo de las sesiones	9
	1ª Sesión: Herramientas mágicas	9
	1ª Actividad: “Descubrimos las herramientas tecnológicas”	9
	2ª Actividad: Herramientas mágicas	10
	3ª Actividad: Mensaje oculto	11
	2ª Sesión: Don semáforo y las normas PEGI	12
	4ª Actividad: “Conocemos a don semáforo”	12
	5ª Actividad: “Aprendemos jugando”	13
	6ª Actividad: Mensaje oculto	14
	3ª Sesión: El cofre de nuestros tesoros personales	15
	7ª Actividad: El cofre de nuestros tesoros personales	15
	8ª Actividad: “Nuestro tesoro”	16
	9ª Actividad: Mensaje oculto	17
	10ª Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones.	18
	Anexo:	19
	Guía Interactiva Chiqui TRIC	19
	Correo de contacto:	19



## 1. Descripción de la acción

Partiremos de una Guía Interactiva, a través de la cual los niños y niñas tendrán ir descubriendo y superando los diferentes retos que les vayamos proponiendo en las diferentes sesiones. Conoceremos “las herramientas mágicas”, es decir herramientas tecnológicas, identificación de botones, su uso y correcto manejo.

Presentaremos las normas y código del PEGI (Pan European Game Information): qué son, qué información nos proporciona y aprenderemos a identificarlas en los juegos y aplicaciones que tengan a su alcance. Podrán jugar con aplicaciones pensadas para sus edades. Trabajaremos mecanismos de autorregulación para aprender a manejar los tiempos de uso.

Abordaremos “el cofre de nuestros tesoros personales”. Identificando cuáles son, la importancia de no compartirlos con personas desconocidas, así como fotos ni vídeos. Les mostraremos buscadores y aplicaciones pensadas para sus edades.

Con cada reto superado aportará una pieza de un enigma, y entre todos y todas, tendrán que resolverlo para obtener el mensaje oculto relacionado con el buen uso de la tecnología.

La Guía interactiva la utilizaremos como producto final para que las personas tutoras de cada uno de los grupos las puedan tener de referencia en el colegio y también para compartirla con las familias. En la Guía virtual también se recogerán las diferentes aplicaciones, juegos y buscadores pensados para sus edades, así como toda aquella información que creamos importante que tengan presentes las familias.

## 2. Objetivos e indicadores

NIVEL EDUCATIVO INFANTIL 5 AÑOS

SESIONES: 3 sesiones

HORAS: 6 horas en total

### OBJETIVOS OPERATIVOS

N1OP1- Dotar al alumnado de los conocimientos básicos para la identificación y prevención de riesgos por un mal uso de las TRIC.

N1OP2- Promover aplicaciones educativas y adaptadas a sus edades.

N1OP3- Conocer el correcto manejo de herramientas digitales.

### INDICADORES

I1OP1 - El alumnado reconoce las normas básicas de los entornos digitales.

I1OP2- Aplican estrategias de prevención de los riesgos digitales.

I1OP3- El alumnado hace un uso responsable de las TRIC.

I1OP4- Identifican las normas PEGI para juegos y aplicaciones adaptadas a sus edades.

I1OP5- El alumnado muestra interés por las aplicaciones utilizadas.

I1OP6- Capacidad para encender, apagar y acceder a alguna aplicación.

### CONTENDIOS

- Conocimiento de diferentes tipos de dispositivos tecnológicos – digitales.
- Manejo correcto de la Tablet: identificando sus diferentes botones: encender, apagar, volumen, inicio, menú, o retroceso...entre otros, y el uso de las mismas.
- Identificación de las Normas PEGI.
- Reflexión sobre los datos personales y la importancia de no compartirlos.
- Utilización de las aplicaciones adaptadas a sus edades

### 3. Vinculación Curricular

#### Nivel Educativo: Infantil 5 años

ÁREA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO, LA AUTONOMÍA PERSONAL, LOS AFECTOS Y LAS PRIMERAS RELACIONES SOCIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4. Relacionarse con personas adultas, así como con otros niños y otras niñas, en situaciones de la vida cotidiana, exteriorizando sentimientos y emociones básicas, a través de los diferentes lenguajes expresivos (plástico, oral, corporal...), con la finalidad de ampliar sus primeros vínculos de afecto más allá de su entorno familiar y favorecer el desarrollo y la adquisición de la competencia emocional.</li><li>• 5. Participar en actividades y juegos, individuales y colectivos, demostrando progresivamente actitudes de paciencia y espera, y diferenciando comportamientos adecuados e inadecuados para una convivencia positiva.</li></ul>
<b>DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1. Explorar con curiosidad el entorno en que se desenvuelven, observando y manipulando los objetos a través de las diferentes acciones, con la finalidad de establecer relaciones sencillas de interdependencias entre sus elementos.</li><li>• 3. Identificar los grupos sociales más significativos de su entorno y demostrar su sentido de pertenencia a estos, a</li></ul>

LOS DIFERENTES LENGUAJES: LA  
COMUNICACIÓN Y  
REPRESENTACIÓN.

través de su progresiva integración y colaboración en las actividades de la vida cotidiana, con la finalidad de incorporarse a la vida en sociedad de manera progresiva.

- 1. Comprender mensajes orales emitidos en situaciones habituales de comunicación, y regular su comportamiento en función de su contenido, manifestando curiosidad e interés por entenderlos.
- 2. Utilizar de manera creciente el lenguaje oral para una comunicación positiva con sus iguales y con las personas adultas, participando de forma activa en situaciones comunicativas diversas y de complejidad progresiva, con la finalidad de expresar sus ideas y emociones e influir con sus demandas y ruegos en el comportamiento de las demás personas.
- 3. Utilizar las técnicas y recursos propios de los diferentes lenguajes artísticos para expresarse y comunicarse, demostrando interés por explorar sus posibilidades y por disfrutar con sus producciones, con la finalidad de desarrollar progresivamente sus habilidades comunicativas y de representación a través de estos lenguajes artísticos.

## 4. Esquema de la acción

### Chiqui TRIC

#### Desarrollo

##### Formación previa dirigida al profesorado

- Se aporta al profesorado de todos los conocimientos y habilidades para el seguimiento y desarrollo de las tareas que le han sido asignadas en el marco de la acción.

Duración: 2 horas

##### Presentación del proyecto.

- Video proyecto Navega En Positivo.

Duración: 2 horas

##### Descubrimos las herramientas tecnológicas

- Descubrir diferencias entre herramientas analógicas y tecnológicas y las utilidades de cada una.
- Reforzaremos con una gamificación “Descubre la Herramienta”.

Duración: 30 minutos.

##### Herramientas mágicas

- Conoce e identifica

Duración: 60 min

##### Mensaje oculto

- Realizar su puzzle o rompecabeza obteniendo un mensaje sobre el buen uso de la tecnología: mensaje oculto.

Duración: 15 minutos



### **Conocemos a don semáforo**

- Conocer e identificar las normas PEGI.

Duración: 30 minutos

### **Aprendemos jugando**

- Interactuar y jugar con aplicaciones que refuerzan los contenidos abordados en clase.

Duración: 60 minutos

### **Mensaje oculto**

- Realizar su puzle o rompecabezas para conseguir el mensaje oculto.

Duración: 15 minutos

### **Cofre de nuestros tesoros personales**

- La importancia de los datos personales: nombre, apellido, dirección, teléfonos.
- Privacidad en los entornos digitales.

Duración: 30 minutos

### **"Nuestro tesoro" realidad aumentada**

- Dibujar su mayor tesoro, ver resultados en realidad aumentada.

Duración: 60 minutos

### **Mensaje oculto**

- Realizar su puzle o rompecabezas obteniendo un mensaje sobre el buen uso de la tecnología: mensaje oculto.

Duración: 15 minutos

## 5. Desarrollo de las sesiones

### 1ª Sesión: Herramientas mágicas

#### 1ª Actividad: “Descubrimos las herramientas tecnológicas”

**DESCRIPCIÓN:** Presentamos el Proyecto Navega en Positivo y la acción: MISIÓN CHIQUI – TRIC. Así como, los conceptos clave asociados a las herramientas tecnológicas, su uso y correcto manejo.

Toda la acción de Misión Chiqui -TRIC, está vertebrada a través de una Guía Interactiva donde están ordenadas todas las actividades y aspectos de interés sobre el Proyecto. Comenzaremos con una breve presentación del Proyecto Navega en Positivo, de la persona facilitadora y de la Guía explicándoles de manera muy sencilla todo lo que haremos a lo largo de las tres sesiones que componen la acción. Continuaremos con una exposición de diferentes herramientas:

- Tecnológicas (Tablet, ordenador, móvil...).
- Analógicas domésticas (martillo, taladro, llave inglesa, ...).

Por medio de actividades lúdicas iremos identificando las diferentes herramientas, ver las diferencias entre cada una de ellas y las utilidades que nos ofrecen cada grupo de herramientas. Reflexión mediante preguntas como las siguientes:

- ¿Conocen las siguientes herramientas? ¿Cómo se llaman?
- ¿Ustedes las utilizan?
- ¿Qué podemos hacer con ellas?
- ¿Necesitan todas las herramientas de energía eléctrica para funcionar...?

Reforzaremos con una gamificación de Genial.ly “Descubre la herramienta” donde a partir de sencillas preguntas, que les iremos realizando a todo el grupo, irán descubriendo una herramienta oculta.

#### OBJETIVOS:

- Identificar diferentes herramientas tecnológicas.

- Conocer los diferentes usos de los dispositivos tecnológicos

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Presentación del Proyecto Navega en Positivo y persona dinamizadora.
- Presentar la Guía interactiva de Genially, con la que trabajaremos en las sesiones.
- Proyección de diferentes herramientas tecnológicas – herramientas analógicas-domésticas.
- Diferencias y utilidades.
- Gamificación Genially “Descubre la herramienta”.

**RECURSOS NECESARIOS:**

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Guía Interactiva Digital Chiqui TRIC.
- Herramientas mágicas tecnológicas 1: <https://es.liveworksheets.com/3-sf257056aj>
- Herramientas mágicas tecnológicas 2: <https://es.liveworksheets.com/3-zm257140bn>
- Gamificación Genially: Descubre la herramienta.

## 2ª Actividad: Herramientas mágicas

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad comenzaremos conociendo e identificando los diferentes botones que tienen las Tablet. Con la ayuda de varias imágenes que proyectaremos, explicaremos la función de cada botón y cómo debemos usarlas correctamente; indicando detenidamente los pasos que tenemos que seguir para encender, poner en marcha la Tablet y como debemos apagarla; así como otras funciones: volumen, batería, Wi-Fi, captura de pantalla, ...

Seguiremos con una serie de retos relacionados con todo lo aprendido que abordaremos a través de imágenes interactivas que permitirán al alumnado experimentar, probar y descubrir

si los han realizado adecuadamente. Juegos que pongan a prueba sus habilidades de memoria, razonamiento, colaboración, imaginación... con la finalidad de aprender a través del juego.

**OBJETIVOS:**

- Conocer el correcto manejo de las Tablet.
- Promover aplicaciones y juegos adaptados a sus edades.

**TEMPORALIZACIÓN:** 60 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Conocer e identificar diferentes botones de la Tablet.
- Correcto manejo del dispositivo tecnológico.
- Mini retos con fichas interactivas.

**RECURSOS NECESARIOS:**

- Un ordenador portátil o PC (dinizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula)
- Guía Interactiva Digital Chiqui TRIC.
- Fichas interactivas.

### 3ª Actividad: Mensaje oculto

**DESCRIPCIÓN:** Para finalizar la sesión, una vez que hayamos conseguido pasar por todos los retos lúdicos interactivos de las actividades anteriores, cada grupo de manera colaborativa realizará su puzle o rompecabeza (juego tradicional – manual) para conseguir el ansiado mensaje. Mensaje sobre el buen uso de la tecnología, una vez resuelto el reto se entregará una réplica del puzle para que sea visible y lo puedan colocar en algún lugar bien visible de la clase

**OBJETIVOS:**

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Promover hábitos saludables en relación con el uso de los dispositivos tecnológicos.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Realizar el puzle o rompecabezas de forma colaborativo por grupos.
- Entrega de la réplica del puzle.
- Lectura del mismo

**RECURSOS NECESARIOS:**

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Puzle o un rompecabezas, en formato de juego tradicional.
- Réplica del puzle

## 2ª Sesión: Don semáforo y las normas PEGI

### 4ª Actividad: “Conocemos a don semáforo”

**DESCRIPCIÓN:** Realizaremos un resumen previo de lo aprendido en la sesión anterior.

Comenzaremos con la presentación de Don Semáforo, donde los niños y niñas mostrarán en primer lugar si saben identificar el significado de sus colores (verde, rojo y amarillo). Una vez que lo tengan claro, conoceremos un poquito más a Don Semáforo profundizando en cómo nos ayuda a identificar los juegos y aplicaciones que se adaptan a nuestra edad, a través de las Normas PEGI que están formadas por etiquetas, y descriptores. De estos últimos, nos centraremos en tres concretamente: violencia, miedo y lenguaje soez.

Para afianzar las Normas PEGI jugaremos a conectar de manera grupal imágenes de diferentes juegos de consolas o aplicaciones actuales, identificando las normas PEGI, explicar lo que significa y si está adaptada para ellas y ellos o no.

**OBJETIVOS:**

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Identificar las Normas PEGI.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Repaso de lo abordado en la sesión anterior.
- Presentación de Don Semáforo y las Normas PEGI.
- Identificación de las Normas PEGI.

**RECURSOS NECESARIOS:**

- Un ordenador portátil o PC (dinizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Fichas con normas PEGI.

### 5ª Actividad: “Aprendemos jugando”

**DESCRIPCIÓN:** Después de conocer las Normas PEGI, saber la información que nos transmiten y la importancia de respetarlas les propondremos interactuar y jugar con aplicaciones pensadas para ellos y ellas. Juegos que refuercen mucho de los contenidos que abordan en clase: sumas o restas sencillas, relacionar objetivos, identificar colores o formas, descubrir las diferencias... con el fin de aprender a través de juegos interactivos que potencien su estimulación, motivación y aprendizaje.

**OBJETIVOS:**

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Promover aplicaciones educativas y adaptadas a sus edades.

**TEMPORALIZACIÓN:** 60 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Recordada e identificación de las Normas PEGI.
- Jugar con diferentes juegos y aplicaciones adecuado a sus edades.

#### RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula)
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Juegos y aplicaciones:
  - <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-6-y-7-anos>
  - <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-puzzle>

### 6ª Actividad: Mensaje oculto

**DESCRIPCIÓN:** Para finalizar la sesión, una vez que hayamos conseguido pasar por todos los retos lúdicos interactivos de las actividades anteriores, cada grupo de manera colaborativa realizará su puzzle o rompecabeza (juego tradicional – manual) para conseguir el ansiado mensaje. Mensaje sobre el buen uso de la tecnología, una vez resuelto el reto se entregará una réplica del puzzle para que sea visible y lo puedan colocar en algún lugar bien visible de la clase.

#### OBJETIVOS:

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Promover hábitos saludables en relación al uso de los dispositivos tecnológicos.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Realizar el puzzle o rompecabezas de forma colaborativo por grupos.
- Entrega de la réplica del puzzle.
- Lectura del mismo.

#### RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Puzzle o un rompecabezas, en formato de juego tradicional.
- Réplica del puzzle.

### 3ª Sesión: El cofre de nuestros tesoros personales

#### 7ª Actividad: El cofre de nuestros tesoros personales

**DESCRIPCIÓN:** Realizaremos un resumen previo de lo aprendido en la sesión anterior.

Comenzaremos investigando con los niños y niñas lo que son los datos personales, y realizaremos entre todos y todas una lluvia de ideas.

Una vez recogidas todas sus aportaciones, proyectaremos un vídeo que nos ayudará a entender mejor los datos personales y la importancia de convertirlos en nuestro mejor tesoro.

La finalidad es trabajar la privacidad en los entornos digitales, sobre todo en los juegos online que muchas de ellas y ellos ya comienzan a partir de los siete años a incluir chat. Y la importancia de utilizar buscadores o espacios digitales adaptados para niños y niñas, les mostraremos Bunnis.org (buscador de Google diseñado para niños y niñas) y Youtube kids (aplicación diseñada para ofrecer una experiencia segura y sencilla para niños y niñas).

#### OBJETIVOS:

- Identificar los datos personales.
- Trabajar la privacidad en los entornos digitales.
- Promover recursos pensados para sus edades para que puedan moverse con seguridad en los entornos digitales.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**



- Repaso de lo abordado en la sesión anterior.
- Identificación de los datos personales.
- Proyección del vídeo.
- Importancia de no compartirlos con nadie que no sea de nuestro entorno más directo.

#### RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Vídeo de los datos personales: [https://www.youtube.com/watch?v=hy\\_dmT2oGz](https://www.youtube.com/watch?v=hy_dmT2oGz)

#### 8ª Actividad: “Nuestro tesoro”

**DESCRIPCIÓN:** Repartiremos a cada niña y niño una plantilla previamente descargada de la aplicación Quiver 3D, para que cada una y uno dibuje su mayor tesoro. Desde un amigo o amiga, mascota, accesorios... algo que le guste mucho y lo tenga considerado su mayor tesoro. Una vez dibujado y coloreado abriremos la aplicación en las Tablet, y podrán ver e interactuar con su dibujo que va a tomar forma de bolita

#### OBJETIVOS:

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Promover aplicaciones educativas y adaptadas a sus edades.

**TEMPORALIZACIÓN:** 60 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Entrega de las plantillas.
- Dibujar y colorear su mayor tesoro.
- Abrir la aplicación Quiver 3D.
- Verlo en Realidad Aumentada.

#### RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).17
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).
- Plantilla de Quiver 3D: <https://quivervision.com/coloring-packs/Celebrate-Dot-Day>
- Materiales para colorear: Lápiz, goma, colores.

### 9ª Actividad: Mensaje oculto

**DESCRIPCIÓN:** Para finalizar, como en las sesiones anteriores y tras terminar sus dibujos en realidad aumentada, cada grupo de manera colaborativa realizará su puzzle o rompecabeza (juego tradicional – manual) para conseguir el ansiado mensaje. Mensaje sobre el buen uso de la tecnología, una vez resuelto el reto se entregará una réplica del puzzle para que sea visible y lo puedan colocar en algún lugar bien visible de la clase. Entre todos y todas, leeremos cada uno de los mensajes recordando la importancia del buen uso de la tecnología.

#### OBJETIVOS:

- Fomentar un uso equilibrado y positivo de las TRIC.
- Promover hábitos saludables en relación con el uso de los dispositivos tecnológicos.

**TEMPORALIZACIÓN:** 30 MIN

#### ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:

- Realizar el puzzle o rompecabezas de forma colaborativo por grupos.
- Entrega de la réplica del puzzle.
- Lectura del mismo.

#### RECURSOS NECESARIOS:

- Un ordenador portátil o PC (dinamizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula).
- Ordenadores o tablets para alumnado (aula).

- Puzzle o un rompecabezas, en formato de juego tradicional.
- Mensaje en DIN- 3.

### 10º Actividad: Cuestionario valoración de las sesiones.

**DESCRIPCIÓN:** En esta actividad realizaremos un repaso de las sesiones que hemos realizado en la acción Chiqui TRIC infantil 5 años, y la despedida y cierre de las sesiones.

**OBJETIVOS:**

- Realizar cuestionario de valoración de las sesiones.

**TEMPORALIZACIÓN:** 15 MIN

**ESTRUCTURA DE LAS FASES DE LA ACTIVIDAD:**

- Realizar cuestionario valoración de la acción Chiqui TRIC).
- Realizar despedida y cierre de las sesiones.

**RECURSOS NECESARIOS:**

- Un ordenador portátil o PC (dinizador/a o en el aula).
- Proyector o pizarra digital (aula).
- Conexión Wi-Fi (aula).
- Altavoces (aula)
- Ordenadores o tablets trabajo alumnado (aula)

## Anexo:

### Guía Interactiva Chiqui TRIC



## Navega en Positivo Tenerife joven y educa

Chiqui TRIC - Infantil



<https://view.genial.ly/613736de0ad6770de613e5f4/guide-guia-22-23-infantil-chiqui-tric>

## Correo de contacto:

navega\_en\_positivo@tenerifejovenyeduca.com



Tenerife  
joven y educa