

PERSPECTIVA GENERAL

Los niños observarán el programa "Conoce a los WizzyWigs" en el que los personajes animados llamados WizzyWigs les presentan los posibles peligros que acechan en Internet. Luego ellos mismos escriben e ilustran una historia sobre alguno de los WizzyWigs.

OBJETIVO DEL PROGRAMA

- Aumentar la capacidad de los niños de reconocer los peligros que acechan en Internet.

MENSAJE DE SEGURIDAD EN INTERNET

Debo contarle inmediatamente a mis padres, mis encargados o a un adulto de confianza si encuentro información que me asusta, me hace sentir incómodo(a) o me confunde.

MATERIALES

- Laboratorio de computación o computadora conectada a un proyector LCD o monitor de televisión
- Actividad "Conoce a los WizzyWigs" del programa "NetSmartz Rules!"
- "Revista de Historietas" del sitio web de NetSmartz Kids

TIEMPO

De 20 a 25 minutos

ACTIVIDAD

¿De qué manera nos ayuda la Internet? ¿Qué cosas podrían ser peligrosas en Internet? ¿Cómo podemos protegernos al utilizar Internet en nuestros hogares? ¿Estamos protegidos cuando utilizamos Internet desde la escuela? ¿Cuáles son las reglas que debemos seguir para protegernos en Internet?

Explicar a los niños que van a escribir una historieta, pero primero deben conocer a los personajes que van a utilizar. Los villanos se llaman WizzyWigs. Cada WizzyWig representa un peligro distinto en Internet. Mostrar a los niños la actividad en línea llamada "Conoce a los WizzyWigs" y pedirles que piensen cuál WizzyWig desean incluir en su historieta.

Pedir a los niños que elijan un WizzyWig. Escribir una historia sobre alguno de los WizzyWigs e indicar qué deben hacer si se encuentran con uno de ellos en Internet. Enfatizar que si esto sucede los niños deben contarlo inmediatamente a sus padres, encargados o a un adulto de confianza.

Si cuenta con un laboratorio de computación, ingrese a la "Revista de Historietas" disponible en el sitio web de NetSmartz Kids. Los niños deben diseñar la primera oración de la historia utilizando la sección de historietas, imprimir la imagen y luego escribir el resto de la historia en una hoja de papel separada. Si tienen más tiempo, pueden preparar más de un cuadro. El programa permite diseñar hasta seis cuadros.

Si no cuenta con un laboratorio de computación, los niños pueden hacer dibujos para ilustrar sus historias.