



**TÍTULO**  
**DIGIPATO**

**AUDIOVISUAL**

<https://smarturl.it/9pgbdj>

**VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR**

Toma de decisiones y autocontrol

**CONTEXTO ESCOLAR**

Convivencia escolar, Plan lector

**EDAD**

De 6 a 8 años

**SINOPSIS**

Este cuento "La gran decisión de Digipato" relata la historia de un pequeño pato, llamado Digipato, en su camino por aprender a ser un buen amigo en el mundo online y utilizar la red de forma segura.



tiene internet, reflexionarán sobre la toma de decisiones, el cuidado de la identidad digital, de la amistad en un mundo online y offline y sobre todo reflexionarán sobre el respeto hacia sus compañeros.

En este enlace se puede conocer esta historia que inicia a los más pequeños en la educación digital de una manera amena, entretenida y a través de la lectura. Analizando sus personajes y la toma de decisiones de Digipato con relación a sus amigos seguro puede mostrar una mejor manera de usar las pantallas.

**DESARROLLO**

**1ª Fase**

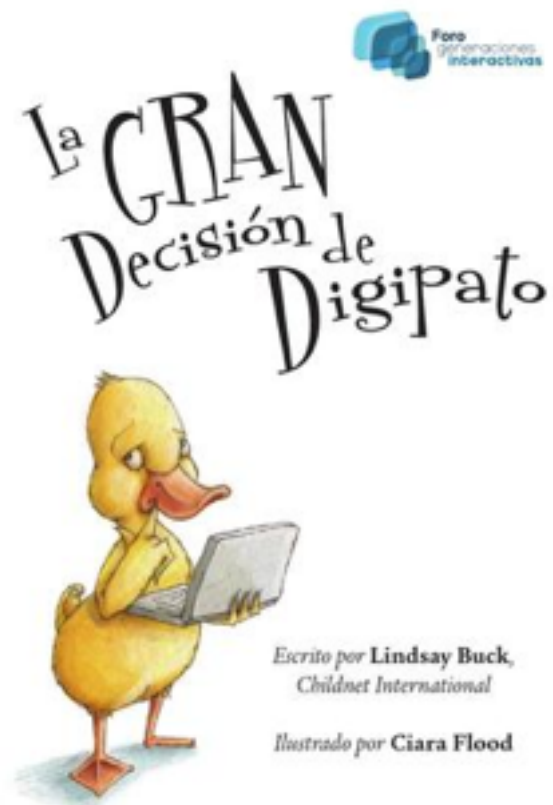
El educador comenta a sus alumnos que van a conocer la historia de Digipato y formula preguntas de aproximación antes de la lectura.

Mostrándoles la portada del libro el educador formula las siguientes preguntas de aproximación:

**REFERENTE TEÓRICO:** La sociedad multipantallas en la que crecen los más jóvenes trae sin duda muchas ventajas pero también riesgos inéditos que debemos conocer. Algunos expertos hablan de los cuatro excesos de la sociedad moderna: (1) demasiadas opciones; (2) demasiada información; (3) demasiada velocidad y (4) demasiadas cosas. Aprender a tomar decisiones en un mundo tan cambiante es una destreza necesaria para nuestros niños que van a tener que estar constantemente eligiendo en este mar de opciones. Por ello dotar a los más pequeños de mecanismos de autoconocimiento y autocontrol ayudará en la toma de decisiones a la hora de hacer un uso responsable, saludable y seguro de los dispositivos y la tecnología.

**RAZÓN DE SER:** Los niños de hoy en día crecen con la tecnología siempre a su alcance, son niños con destrezas y habilidades propias de una sociedad multipantalla. Sin embargo, esto nos les exime de aprender a gestionar el uso que hacen de las redes sociales e internet desde edades tempranas con el fin de dibujar con criterio su identidad digital. La identidad digital es aquello que internet sabe de cada uno.

Con ayuda de Digipato y "La gran decisión de Digipato" los niños de Infantil conocerán los riesgos que



¿Quién creéis que es el protagonista de este cuento?  
¿De qué creéis que puede tratar el cuento de este pato?  
¿Os gusta utilizar el ordenador? ¿Para qué lo utilizáis?  
¿Os gustan las canciones, los videos de Youtube, los juegos etc.?  
¿Os ponéis tristes cuando mamá y papá os dicen que no se puede utilizar más el ordenador o la Tablet?

El educador explica a los alumnos cómo a diario todos los mayores usamos internet: para enviar un email, escribir un mensaje de WhatsApp a un amigo o familiar o para consultar el tiempo en la ciudad,.... todos esos usos de la red son muy buenos y nos permiten estar en contacto con muchos de nuestros amigos, familiares o conocidos.

El educador muestra a los amigos del protagonista de nuestro cuento, Digipato, haciendo especial hincapié en la importancia de cuidar bien de esos amigos, de meditar nuestros actos en la red y pensar antes de hacer algo que pueda ofender o entristecer a nuestros compañeros.

Estos son los amigos de Digipato con lo que tanto les gusta estar y jugar.



La Familia del Corral era su página web preferida. Podía jugar y hablar con sus amigos. ¡Qué divertido!



A muchos animales les gustaba jugar en La Familia del Corral, incluidos los mejores amigos de Digipato del colegio.

¿Cuántos amigos tienes tú?  
¿Cuidas bien a tus amigos? ¿Y ellos a ti?  
¿A qué crees que les gusta jugar a este grupo de amigos?  
¿Qué historias crees que van a vivir juntos?

Una vez que hemos analizado y contextualizado la historia es el momento en el que el educador lee en alto el cuento de "La gran decisión de Digipato". Es un cuento cortito y cuyos personajes son animales. El mensaje es claro y nos acerca a valorar la amistad, hacer un uso responsable y saludable de las fotografías en internet, del respeto a los demás...

Una vez leído el cuento estas son algunas de las preguntas que se pueden hacer para asentar la comprensión del mensaje:

- ¿Por qué le gusta a Digipato la página web "La gran familia del corral"? ¿Cuánto te gusta a ti estar con tus amigos? ¿Qué sientes cuando estás con ellos?
- ¿Qué ha visto Digipato de Cerdito-orgullosito que quiere contar a los demás? (Una foto suya haciendo el tonto que quiere compartir con sus amigos y reírse un poco de él)

La pantalla de Digipato hizo "tin" y vio un nuevo mensaje de un amigo. '¡Qué emocionante!', pensó. Lo abrió y se rio.



Alguien le había hecho una foto a Cerdito.orgullosito haciendo el tonto.

'¡Esto es muy divertido!', dijo soltando una risita Digipato. 'Tengo que enseñárselo a mis amigos'.



Antes de que pudiese mandar la foto a todos, Mamá Pato le dijo desde las escaleras: '¡Es hora de dormir, cariño! Lávatte las plumas, métete en la cama y subire en un momento'.

Esta es la foto que Digipato quiere reenviar a sus amigos.

¿Qué te parece la foto? ¿crees que puede enfadarse Cerdito-orgullosito? ¿tu te enfadarías?

- ¿Alguna vez te has reído de alguno de tus amigos? ¿cómo crees que se ha sentido? ¿y tú después de esa acción cómo estabas: contento o triste?
- ¿Cómo se sintió Digipato al viajar al futuro y ver lo que le habría pasado de enviar esa foto de cer-

dito-orgullosa? (Abrumado y triste, no se daba cuenta del alcance que podría haber tenido su decisión de compartir la foto).

- ¿Qué pasó cuando se despertó? (Todo había sido un sueño)

### 2ª Fase

Tras la lectura del cuento y de las aportaciones de los niños debemos mostrarles apoyados en la historia de Digipato una de las lecciones que se extraen: antes de tomar una decisión hay que pensar en cómo se va a sentir la otra persona y qué consecuencias tienen nuestros actos.

En internet hay una máxima que siempre se recomienda a los más jóvenes *"Think before you post"* o *"Piensa antes de publicar"* y que en el caso de Digipato aplica de una forma muy clara.

Los más pequeños van a tener que aprender a cuidar mucho a sus verdaderos amigos. Actualmente en tiempo de amistades digitales la amistad es mucho más que "agregar" amigos a tu lista de las redes sociales.

Sentados todos en círculo el educador propone a los niños ir enumerando uno por uno qué cosas les gusta a ellos que les hagan o digan sus amigos, es decir, qué cosas les hacen sentir bien. El profesor/a las escribirá en una pared con pos-it de color amarillo.

En una segunda tanda de ideas, el educador escribirá en post-it de color verde/rosa, lo que los niños

consideran que le gusta a Digipato (hablar con sus amigos en la web de La familia del corral, jugar al juego de vaca-molona, celebrar el cumpleaños con sus amigos, ir a casa de uno de ellos a merendar).

Con esta dinámica de grupo, los niños podrán conocer mejor a sus amigos, conocer mejor las consecuencias que tienen sus actos y decisiones frente a otros niños y qué les gusta que les hagan o digan sus propios amigos.

### 3ª Fase

Se finaliza la actividad recogiendo las conclusiones de los post-it que los niños han ido describiendo en la fase anterior. De ahí podrán los profesores junto a los niños hacer un mural con lo más significativo y mostrarlo a los niños a lo largo de todo el curso.

Se hará una lista de acciones que les hace felices a cada uno. El educador motivará que todos aprendan cuáles son las cosas que hacen sentir alegres a los compañeros para que lo lleven a cabo más a menudo. Se propone que un día a la semana, quizá los viernes, el educador repase con los niños si han realizado alguna de las acciones descritas para hacer felices a los demás.

"La gran decisión de Digipato" pone sobre la mesa la necesidad de educar a los más pequeños desde edades tempranas en un uso responsable de los dispositivos. Además, es importante no olvidar que "esto no va de tecnología, sino que va de educación".