

Navega por los entresijos de la red de la forma más divertida



Las locas aventuras del

Capitán @

y su tripulación.com



www.fmyv.org

**Edita**

Un gran paso Ediciones

Idea original:

Fundación Márgenes y Vínculos.
Equipo de Prevención
y el Servicio de Calidad y Sistemas
de Información

Diseño, Ilustración y maquetación:

Iana A. Pérez Nollet

Imprime: Cromáticoal

En Cádiz 2019

La reproducción total o parcial de este cuaderno, en cualquier forma, sólo puede ser realizada bajo consentimiento explícito de la Fundación Márgenes y Vínculos.

Idea Original:

Luis Ayala Clares. Trabajador Social del
Equipo de Prevención de Maltrato Integral
a la Infancia y la Adolescencia de la
Fundación Márgenes y Vínculos de Cádiz.

Textos y Actividades:

Juan Jesús Cardoso Oneto. Educador y
Coordinador del Equipo de Prevención
de Maltrato Integral a la Infancia y la
Adolescencia de la Fundación Márgenes y
Vínculos de Cádiz.

Antonio Luis González Rubio. Informático.
Responsable del Servicio de Calidad y
Sistemas de Información de la Fundación
Márgenes y Vínculos.

Luis Ayala Clares. Trabajador Social del
Equipo de Prevención de Maltrato Integral
a la Infancia y la Adolescencia de la
Fundación Márgenes y Vínculos de Cádiz.

Realiza



Subvenciona



**Ayuntamiento
de Cádiz**

Tanto en tierra firme
como en alta mar,
mira siempre bien
por dónde vas



Índice



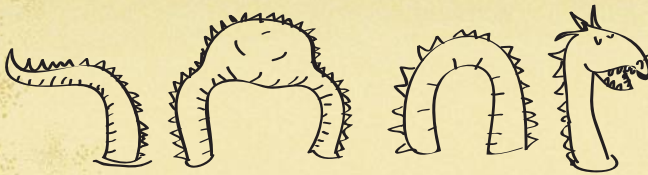
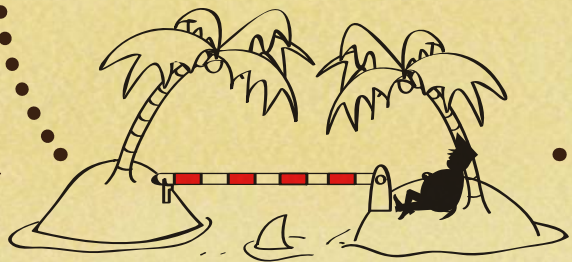
Manual
de salvamento
Pág. 8

¡Suelten amarras!

Pág. 6



Aduana
Pág. 9



La isla de los
Mensajes Misteriosos
Pág. 20



Fin de
la travesía
Pág. 29





Divertilandia

Pág. 10



Archipiélago de las Redes Sociales

Pág. 24



Horarios

Pág. 28



Mare Movili

Pág. 12



¡Súesten amarras!

La voluntariosa tripulacion.com se dispone a dar comienzo a este espectacular viaje de increíbles aventuras y peligrosos peligros, que harán que vayas aprendiendo a navegar seguro por la red de Internet. En esta travesía, descubrirás muchas curiosidades acerca de la red de redes, importantes consejos por parte de l@s miembros que van a bordo de tan antiguo y, a su vez, moderno navío y sobre todo aprenderás todo lo necesario para saber superar las dificultades que te encuentres navegando y, en el caso de que no puedas sol@, buscar la ayuda que necesites. Recuerda que nunca debes navegar sin la compañía de las personas adultas que te quieren y, a su vez, te protegen día a día. Para ell@s, al término de esta odisea, encontrarán todas las herramientas necesarias para saber ayudarnos de la mejor manera posible.

Firmado:

Capitán@

El Capitán@ es un viejo lobo del ancho mar de Internet. Navegando en mil viajes ha conocido playas hermosas, islas de leyenda y paraísos escondidos, pero también acantilados peligrosos, temporales en alta mar y mares infestados de piratas y tiburones.

Ahora, ya retirado en tierra firme quiere que sus aventuras y experiencias sirvan a los niños y niñas para navegar segur@s por Internet.



El Capitán@ no viaja solo, siempre le acompaña la
estrafalaria *tripulacion.com*



La timonel Miriam experta
conocedora de las costas y
capaz de sortear los peligros por
su prudencia; con frecuencia
aconseja a sus compañeros
y compañeras sobre las
consecuencias de sus acciones
cuando navegan por la red.



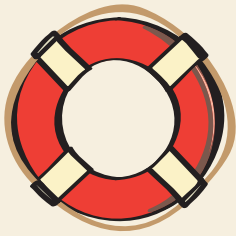
El grumete Juan desastroso y despistado,
siempre termina metiendo la pata y haciendo
rabiarse al **Capitán**, éste siempre le está
aconsejando que se ponga al día antes de
navegar por internet.



La marinera Chiqui, la más
aventurera, especialista en
meterse en líos. Tiene un gran
corazón, pero a veces es
tan intrépida que se mete en
problemas inesperados.

El contramaestre Rubén
siempre dispuesto a darle la
razón al Capitán y hacer cumplir
sus órdenes, no piensa
mucho por sí mismo, hace
las cosas sin valorar sin
son buenas o malas y si van
a perjudicarlo tanto a él como
al resto de la tripulación.





Manual de salvamento

1 Apunta bien Juan

La marinera Chiqui ha sido alertada por el Capitán @ de algunas amenazas en la navegación. Apenas recuerda los consejos que le dio su Capitán. Ayuda a Chiqui a encontrar las respuestas que necesita. Une con flechas los términos con la descripción correcta.

Grooming ●	● Personas con mucha presencia en las redes sociales cuyos comentarios, vídeos o presencias crean modas principalmente entre adolescentes
Ciberbullying ●	● Personas que utilizan las redes sociales para incitar al odio, crear polémicas o intentar ridiculizar a otras personas conectadas
Haters/Trolls ●	● Acoso entre compañer@s a través de Internet
Influencer ●	● Hace referencia al conjunto de normas de convivencia dentro de las redes sociales e internet
Netiqueta ●	● Adult@ que se hace pasar por un/a menor con el fin de ganarse su confianza

2 ¿Quién sabe más?

¡Ay Juan! El pobre Juan anda un poco despistado y ha perdido algunas notitas que había escrito mientras repasaba con la ayuda del Capitán @. Su familia en cambio le ha dicho que podrían ayudarle, ya que dicen saber mucho de informática. ¿Sabrías tú más que tus adult@s de confianza sobre algunos aspectos de Internet? Compruébalo.

- Un _____ es una grabación que se ha difundido masivamente a través de distintas redes sociales u otras plataformas digitales.
- Un _____ es un sitio online que recopila textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente.
- Del inglés “Laughing Out Loud”, LOL significa “carcajada”. Usuari@s lo utilizan en redes sociales, foros y juegos online para expresar que están riendo durante mucho tiempo o se están riendo en voz alta.
- Una publicación _____ es una imitación, vídeo falso o una noticia inventada. También puede hacer referencia a personas irreales.
- Los dispositivos con _____ pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica.

Aduana

3 Paso o no paso

La Tripulacion.com comandada por el Capitán @ continua su travesía, pero no sin sortear algunos obstáculos que va encontrando en el camino. Aconseja a la tripulación cómo actuar ante estas adversidades.

Colorea y dibuja las caras según entiendas.



Rojo, situación por la que no tengo que pasar y debo comunicárselo a una persona mayor que sea de confianza.



Amarillo, situación en la cual tengo dudas y tengo que pedir consejo a una persona mayor que sea de confianza.



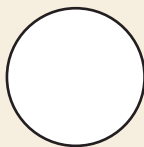
Verde, situación idónea para mi edad por la cual puedo pasar sin problemas.



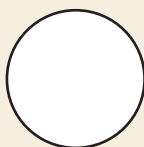
4. Denunciar las cosas que leo, veo u oigo por Internet que no se corresponden a mi edad.



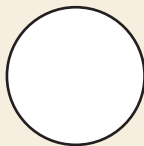
5. Jugar online con personas desconocidas.



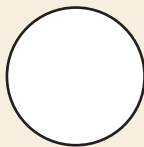
6. No dar información sobre mis datos personales en la Red.



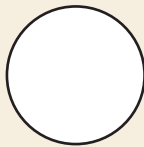
7. Participar en apuestas deportivas a través de mi móvil o el de un familiar.



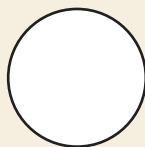
8. Comentar de manera inadecuada mensajes de la gente conozco avivando "mal rollo".



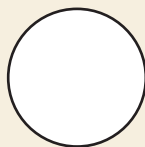
9. Mentir a alguien haciéndonos pasar por otra persona.



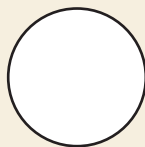
10. Recibir ayuda por parte de mis adult@s de confianza.



1. Conocer nuev@s amig@s a través de Internet.



2. Compartir fotos que después no nos apetecería que vieran otras personas.



3. Aceptar una propuesta de "cita a ciegas" con alguien que no conozco.



Primer puerto

Divertilandia

Toda la tripulación se había acostado más temprano, porque habían trabajado muy duro todo el día limpiando el barco de cabo a rabo, pronto llegarían a puerto y el Capitán quería que el “Corsario Nick” estuviera reluciente.

Y al caer la noche, durante el turno al timón del Capitán@, mientras el resto de la tripulación dormía plácidamente, las olas comenzaron a zarandear el barco como si fuera una pequeña nuez en medio del temporal. Todos se despertaron con las primeras embestidas del oleaje y acudieron a cubierta para ayudar a que el Corsario Nick no se fuera a pique. Lucharon a brazo partido durante toda la noche, pero

no pudieron evitar encallar en una playa desconocida que no habían visitado en ninguno de sus viajes.

–¡Capitán estamos enteritos!–gritaba Juan tocándose por todo el cuerpo por si tenía algún hueso de menos.

–¡Mala hierba nunca muere! ¡Hemos sobrevivido a la tormenta, por todos los cañones del sanguinario Drake!–bramó fuera de sus casillas el Capitán@.

–Y ahora, ¿qué hacemos Capitán, no sabemos dónde estamos?–dijo Miriam oteando el horizonte con preocupación.

–Hay que explorar el terreno y pedir ayuda para reparar

al viejo Nick-. Propuso Chiqui, que ya soñaba despierta con los peligros emocionantes que iban a correr.

El Capitán organizó una pequeña expedición para rastrear el terreno y se adentraron decididos en los manglares en busca de aventuras. Todavía no habían recorrido mucho camino, cuando hallaron una gran explanada donde había muchos niños y niñas sentados, mirando a una pantalla enorme y jugando a un videojuego muy ruidoso. Todos estaban unidos a la pantalla por cables que salían de los mandos que manejaban a toda velocidad y hacían muchos gestos nerviosos con la cara. Por encima de sus cabezas colgaba un gran cartel que decía “Divertilandia, donde habita la diversión”.

–E-e-e-esto es genial- tartamudeó Juan emocionado. Miriam y Chiqui también estaban como hipnotizadas mirando la pantalla y Rubén ya había salido corriendo para



tener un buen sitio desde donde ver mejor el juego de batallas piratas al que todos los niños de la isla jugaban.

—¡Pero qué demonios esta pasando aquí!—. Gritó el Capitán@ sacando a todos a la vez de su estado de trance. La tripulación al completo despertó del sueño que les había atontado y se había apoderado de su voluntad y se agrupó junto al viejo marinero. Entonces pudieron ver que muchos tenían ojeras de haber estado jugando noches y noches sin descanso, mientras otros, muy nerviosos, ponían caras raras y movían muy rápido los ojos y las manos. Incluso algunos no se hablaban y estaban enfadados desde hacía tiempo por culpa de los dichosos videojuegos.

Cuando ya se marchaban tristes de la gran explanada, un niño los llamó desde un pequeño

montículo y les invitó a que le acompañaran a visitar la isla. Vieron a muchas personas haciendo deporte, otras disfrutando de la lectura al aire libre y en bibliotecas, mucha gente en los cines y teatros, paseando por la isla y bañándose en las playas y como plato fuerte; visitaron un gran parque de atracciones donde vieron reír a carcajadas al mismísimo Capitán@.

Pero ¿Por qué los niños y niñas de la explanada no disfrutaban de todas estas diversiones?— Preguntó Rubén.

—Antes lo hacían, esto era Divertilandia de verdad y había tiempo para todo, a mí también me gustan los videojuegos, pero no para estar todo el día sin hacer, ni pensar en otra cosa— contestó el niño— Además se pierden muchas cosas super divertidas—dijo Miriam y todos asintieron.

—¡Pues ya sé lo que vamos a hacer, por mil calamares en su tinta!—Exclamó de pronto el Capitán@ y les explicó la idea que había tenido a su tripulación.

Todos estuvieron de acuerdo y se pusieron manos a la obra. En las dos semanas que tardaron en reparar los desperfectos del barco, fueron por parejas a convencer a los niños y niñas hipnotizados por los videojuegos, para que se organizaran el tiempo de manera que pudieran hacer muchas cosas y no se perdieran nada.

Cuando el Corsario Nick, ya reparado y recién pintadito zarpó buscando otros mares, todos los niños y niñas de Divertilandia habían recuperado las ganas de disfrutar de todas las cosas bonitas que les ofrecía su isla y nuestros amigos habían aprendido lo importante que era organizarse bien el tiempo para ser más felices.



4 Vaya... ¡¡qué de juegossss!!

La marinera Chiqui es un poco nueva en estos de los videojuegos. No sabe qué tipos de videojuegos existen. Ha preguntado a sus compañer@s de viaje pero tampoco saben mucho del tema. Demuestra lo que sabes tú con este divertido juego.

¿Te gustan los crucigramas? Coloca estos 9 tipos de videojuegos en los recuadros. No haz de dejar ningún cuadro vacío. Al terminar, descubrirás una palabra muy, muy relacionada con el tema.

Arcade

Aventuras

Carreras

Estrategia

Preguntas

Musicales

Deportes

Simuladores

Disparos

5 ¿Y tú a qué juegas?

Al contraamaestre Rubén le encanta los juegos de deportes, en cambio al grumete Juan, que le encanta jugar con el ordenador, le gusta mucho los juegos de estrategia.

¿Y a ti, qué juegos te gustan?

Contesta a las siguientes preguntas del Capitán@:

● ¿A qué videojuegos juegas solo?

● ¿A qué videojuegos te gusta jugar en compañía?

● ¿A qué videojuegos no juegas y te gustaría jugar?

CONCLUSIÓN

La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha reconocido la adicción a los videojuegos como un problema de salud pública. Alterna las horas de juego online con juegos en familia y bajar a jugar con tus colegas al barrio.

6 Antes de jugar...

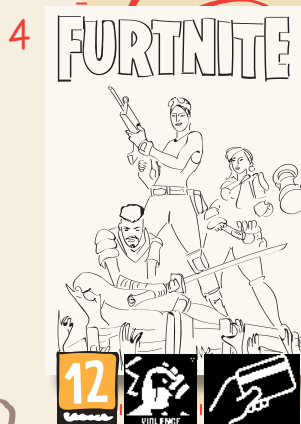
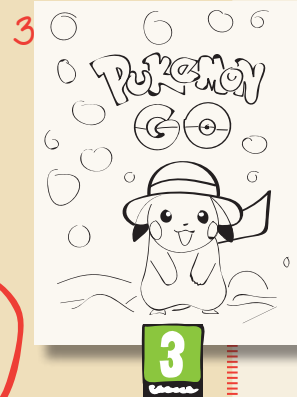
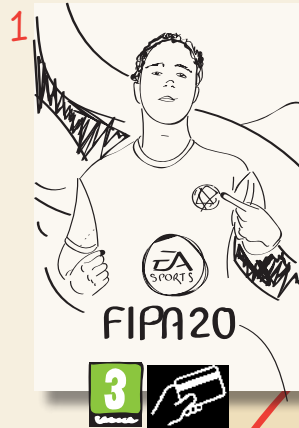
L@s compañer@s de la timonel Miriam le han regalado varios juegos pero no sabe si puede jugar o no porque no sabe si son adecuados para su edad. Rodea con un círculo los juegos a los que Miriam SI puede jugar y tacha con una cruz los que consideres que NO son adecuados para ella. Ayúdate del Código PEGI para resolver tus dudas.



RECOMENDACIONES

... **si juegas solo** es importante no jugar más de una hora seguida al día, pueden llegar a “engancharse” si no controlas el tiempo, igual por eso deberías de acordar con tus mayores cuánto y cuándo se puede jugar.

... **hay que tener cuidado** con los juegos online, a veces nos piden nuestros datos personales para poder jugar. Dile a un adulto de tu confianza que te ayude a registrarte y asegurarse que los demás jugadores son amigos o personas conocidas.



... **que existe el llamado el Código PEGI** (www.pegi.info/es), el cual os ayudará a tu familia y a ti a saber si tus videojuegos son adecuados para tu edad.

... **si juegas acompañado** podrás jugar un poco más de tiempo, pero tendréis que parar un poco para descansar y cumplir con los horarios que tu familia y tu habéis acordado.

... **los videojuegos en familia** o con amigos en casa son más divertidos. Además crean mejor ambiente con la gente que te rodea y te quiere.

... **existen tipos de videojuegos** que nos ayudan a mejorar nuestras capacidades. Nuestro cuerpo y nuestra mente se encontrarán mejor si jugamos con videojuegos que nos hagan levantarnos del sofá para bailar, saltar, disfrutar...

... **Ojo con las apuestas deportivas** a través de algunos juegos o plataformas digitales. Te solicitan datos bancarios de tu familia y podéis veros en un aprieto importante.

Mare Móvili

Tras varios días de temporal, la calma chicha había convertido en un remanso de paz la navegación del viejo Corsario Nick.

—¡En cuanto sople el viento por estribor todo el mundo a sus puestos y rumbo al Mare Móvili!— gritaba el Capitán@.

—¡Mi Capitán, el grumete Juan se ha quedado encerrado en la bodega y se está comiendo todas las existencias de galletitas saladas y encima pide un refresco para echarlas para abajo!—informó el contramaestre Rubén.

—¡Pues baja y ayúdale a desatascar el cerrojo y no seas tan chivato, merluzo!—Bramó el Capitán de nuevo.

Con estas y otras cositas, típicas de a bordo, nuestra pintoresca tripulación fue adentrándose en las aguas mansas del Mare Móvili. Todos estaban muy ilusionados porque recordaban la última vez que estuvieron por estas costas. Eran pueblos abarrotados de gente simpática y acogedora, todos hicieron muchos amigos y amigas y estaban de-

seando tomar tierra para encontrarse de nuevo.

Cuando por fin desembarcaron, la intrépida marine-

ra Chiqui salió corriendo y atravesó la playa en un periquete, mientras Juan y Miriam intentaban alcanzarla y unirse a ella.



–¡Chiquilla no corras “asin” que se me caen hasta los pantalones!–Gritaba Juan mientras se arremangaba los calzones largos de marinero.

–Si es que tienes los pies como barcas encalladas en la arena. Protestaba Miriam mientras lo ayudaba a superar una gran duna.



Pero cual no sería su sorpresa cuando consiguieron unirse a Chiqui. En la plaza principal del pueblo no se veía a nadie, todo estaba silencioso, nada que ver con la última vez que habían desembarcado en aquel puerto, todo era bullicio, música y alegría.

Miriam tomó la palabra.

–Todo esto es muy raro, a esta hora tendría que haber animación en la calle.

–Habrà pasado algo y se han asustado, ¡Yo quiero irme a mi barco!–dijo Juan mirando asustado hacia todas las esquinas.

–No seas cobardica Juan–intervino Chiqui.

–Vamos a preguntar en la taberna del “Pirata Enamorado” seguro que nuestro amigo Basilio nos explica que está pasando en el pueblo.

Salieron de la plaza y se encaminaron hacia el estrecho callejón donde se encontraba la taberna. Allí estaba Basilio con su calvota de siempre, su parche en el ojo y su cacatúa Lola en el hombro. Parecía un fiero pirata pero en realidad no había salido a la mar nada más que para pescar y era muy buena persona.

–¡A estribor, a toda vela!–gritó Lola muy contenta cuando vió a los marineros.

–¡Por mil diantres en esca-beche, ha llegado el Corsario Nick!–exclamó Basilio.

Miriam, Chiqui y Juan abrazaron a Basilio y achucharon a Lola la cacatúa.

–¿Dónde está todo el mundo viejo amigo?–preguntó Miriam.

–¡Eso,eso..!–gritaron Chiqui y Juan a la vez

–Todos en sus casas, desde que se puso de moda hablar a través de mensajes están encerrados chateando en los ordenadores y con los teléfonos móviles –. Se quejó apesadumbrado el veterano pescador.

–Hemos pasado de ser un pueblo alegre y lleno de vida a ser un pueblo fantasma.

Todos se quedaron callados sin saber muy bien que decir hasta que tomó la palabra Miriam.

–Pues esto es una pena, está bien poder comunicarse a través de las redes sociales y poder hacer amigos con el móvil y el ordenador, pero no se puede sustituir por hablar con los amigos cara a cara, jugar, salir a la calle... tenemos que hacer algo.

Y esa misma tarde mandaron un mensaje convocando en la plaza a todos los habitan-



tes del pueblo. Cuando llegó la hora, niños y niñas, jóvenes y adultos abarrotaban el lugar. Nuestros amigos les explicaron que era bueno navegar por internet y que se podían hacer muchas cosas y conocer a mucha gente, pero que eso no podía hacer olvidar las cosas bonitas que hacen las personas cuando están juntas, que había que recuperar la alegría del pueblo y su hospitalidad legendaria, que había tiempo para todo, para jugar, para pasear, quedar con los amigos, hacer deporte...

–No puede ser que os encerréis en casa y toda vuestra vida sea virtual, porque os perdéis muchas cosas–dijo Miriam.

Todos aplaudieron las palabras finales de la timonel y a partir de ese día las calles volvieron a llenarse de gente, de música y alegría.

Cuando llegaron de vuelta al barco los esperaba el Capitán@, que se había enterado de toda la aventura en la taberna de Basilio.

–¡Ésta es mi tripulación, no la hay mejor en todos los mares, por mil tiburones hambrientos!–rugió orgulloso el Capitán@ mientras le

daba una sonora palmada en la espalda a Juan.

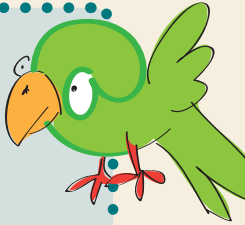
–Es brutísimo como él solo, pero es buen Capitán–pensó en voz alta el grumete Juan, mientras todos reían al darse cuenta que el Capitán se había enterado de lo que había dicho.

Y así, poco a poco, la tarde iba cayendo lenta y espesa como mermelada sobre Mare Móvili mientras zarpaba el viejo Corsario Nick en busca de nuevas aventuras.



¡QUÉ DICES!

De media, menores y adolescentes usan más de 5 horas diarias dispositivos electrónicos, dedicando la mayor parte de este tiempo a interactuar con otras personas a través de redes sociales.



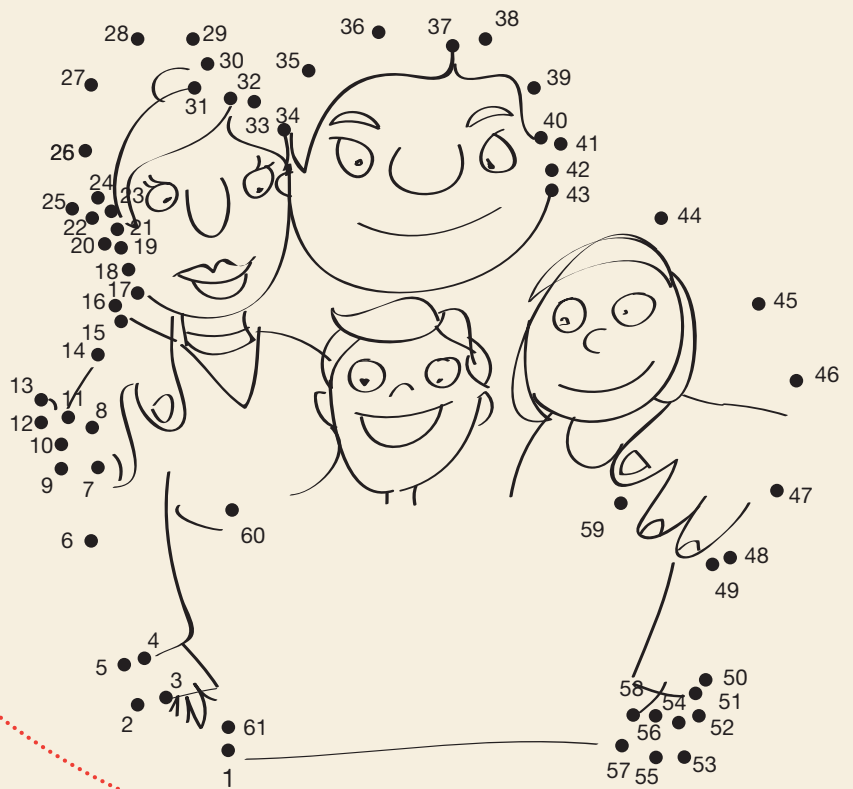
7 Busca, busca

El Capitán@ y su tripulación.com, han decidido descansar unos días en una isla. Debes encontrar los 12 objetos que se encuentran escondidos. Después puedes colorear el dibujo.



8 ¡qué puntazo!

A la timonel Miriam le gusta mucho los dibujos de unir puntos. Y a ti ¿te gustan? Pues ahora tienes la oportunidad de hacer el tuyo, y descubrirás algo muy importante referido a la navegación a través de Internet.



9 Quédate con lo necesario

La marinera Chiqui está en su camarote “estudiando”. El Capitán@ está preocupado porque mientras estudia usa todo tipo de aparatos y desaprovecha mucho el tiempo. Ayuda a Chiqui a eliminar aquellas cosas que no le sean necesarias para poder estudiar.



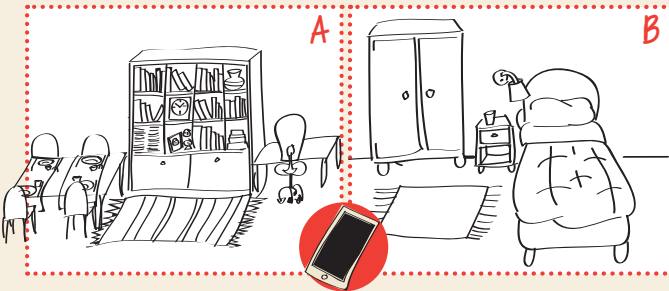
CONCLUSIÓN

Recuerda que el uso de Internet puede ser bueno o malo dependiendo del uso que hagas de la red. ¿Un cuchillo es bueno o malo? ¡Pues para hacer daño es malísimo pero para hacerte un gran bocata de atún es buenísimo!!



10 Decídete

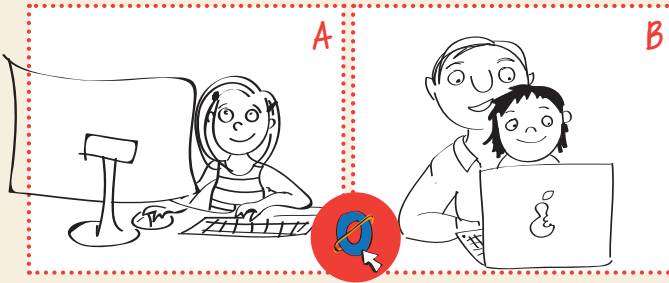
Tras una larga navegación en Internet, al contra maestro Rubén aún se le plantean dudas sobre algunas ideas que el Capitán le ha ido contando. Ayuda al grumete a escoger la imagen adecuada.



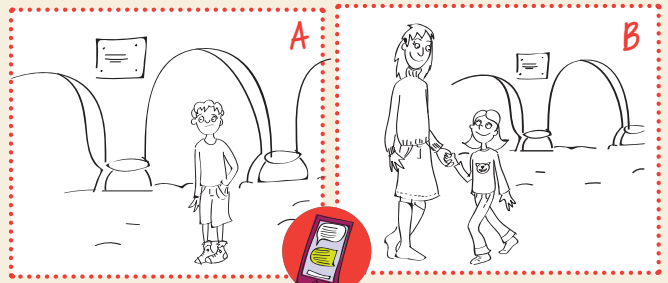
1. ¿Dónde crees que es más conveniente usar el móvil en el salón de casa o en el dormitorio?



2. ¿Cuál de las dos imágenes representadas te parece más saludable?



3. ¿Cómo crees que es mejor empezar a navegar? Sol@ o en compañía de una persona mayor que sea de confianza?



4. ¿Cómo debes acudir a una cita con una persona desconocida, ¿sol@ o con una persona mayor que sea de tu confianza?



La llegada de los smartphones y tablets a nuestras vidas ha traído consigo una serie de novedades en nuestro día a día que nos ayudan en el desarrollo de nuestras actividades. Es importante señalar que...

VENTAJAS ...

- ... **Hay aplicaciones (apps)** que nos ayudan a intercambiar mensajes imágenes, audios, vídeos... en tiempo real, lo cual, bien usado puede mejorar nuestra comunicación con amigos, padres y madres, grupos del colegio, etc.
- ... **Estas nuevas herramientas** tecnológicas se están usando ya en muchos coles para estudiar y realizar otras tareas educativas.
- ... **Con ellas podemos desarrollar** nuestra imaginación y mejorar nuestras habilidades a través de los muchos juegos que ofrecen para descargar (preferiblemente de manera gratuita).

...Y DESVENTAJAS

- ... **Si ya tienes varios aparatos** acuerda con tus personas mayores de confianza el tiempo de uso.
- ... **Si sólo te comunicas** con tus personas más queridas a través de medios digitales podrías alejarte de tu entorno más cercano.
- ... **Pueden llegar a distraer** mucho si tienes que estudiar o hacer tareas debido a los constantes sonidos que pueden llegar a emitir.
- ... **El masivo envío de mensajes** con emoticones puede malinterpretar las conversaciones que mantenemos con nuestros contactos. Habla con naturalidad e intenta reflejar con claridad lo que quieres expresar.

La isla de los Mensajes Misteriosos

Nuestra intrépida tripulación viaja de nuevo por los mares en busca de aventuras, con nuestro marinero Juan siempre ojo avizor; tanto, que es capaz de ver el reflejo de una botella abandonada en medio del mar. En otras ocasiones no ha hecho caso a una simple botella, pero en este caso, lleva algo dentro. No tarda en engancharla y subirla a bordo, y ¡sorpresa!, ¡lleva un mensaje dentro!

–Umm, es una especie de mapa– piensa en voz alta el grumete.

Juan no tarda en contárselo a Rubén.

–Mira, mira, lo que encontré, un mensaje en una botella, ¡es un mapa, Rubencito un mapa, sin duda de un tesoro!

–¡Por todos los mejillones de las rocas! ¡Debemos decírselo al Capitán@!

–Noooo, shhhhh, calla, Rubén, ya sabes cómo es el Capitán, querrá saber de quién es el mensaje, no creará nada de lo que lea y se liará su bocadillo de calamares con el mapa. Tengo un plan mejor; aprovecharemos cuando nos toque llevar el timón para dirigirnos a esta isla, no tiene pérdida, tiene un volcán, jejeje, una vez que estemos allí seremos ¡riiiiiicos!

Nuestros intrépidos marineros, son jóvenes y confiados, encuentran un mapa de alguien desconocido y piensan que es fácil hacerse ricos. Ummm, pero lo que aún no conocen son los peligros que les esperan.

Un día después el grumete Juan grita–¡Tieeeeerraaaa a la vistaaaa!

Han llegado a la conocida isla de los Mensajes Misteriosos. No son muchas las gentes que se acercan por aquí, la isla es un volcán imprevisible y peligroso. El Capitán les grita:

–Pero, pero, pero ¿adónde hemos llegado? Alguien se ha equivocado leyendo las cartas marinas, no nos dirigíamos a esta isla. ¡No distinguíais el globo terráqueo de una calabaza!

Todo esto mirando a su tripulacion.com, mientras que el grumete Juan y el contra-maestre Rubén silban mirando hacia los lados como si nada fuera con ellos.

–¡Capitán, Capitán, Capitán!– reclama el marinero Juan.

–Ummm, verás, ya que estamos aquí, digo yo, podríamos



ir Rubén y yo a tierra un momentín a buscar agua potable, ¿verdad?

–Ummm, bueno, de acuerdo, pero no tardéis ni os entretengáis, es un territorio desconocido para vosotros. De esa manera, los dos alocados marineros, se salieron con la suya, aunque... no por mucho tiempo.

Fue poner un pie en tierra y saltar sobre ellos, desde la vegetación, un grupo de piratas, eran los autores del mensaje en la botella, los secuaces del pirata Jack Spam, especializado en enviar mensajes para incautos que acaban picando en sus redes.

Mientras tanto, en el barco, pasan las horas y no vuelven ni Juan ni Rubén. El Capitán@, curtido en navegación en mil mares sospecha que algo no va bien...

–Brrrrr, menudos merluzos, algo les ha pasado, lo sabía, sólo se puede navegar por los mares conocidos y visitar las islas con la ayuda de alguien adulto o que sepa a donde se va. Brrrr. Tendré que ir a por ellos.

Y así hizo, pero como nuestro Capitán@ es perro viejo, mandó a su loro en una peligrosa y aérea misión informativa para que le contara lo que veía en la orilla. En cuanto volvió hubo que callar al loro.

–¡Piratas, piratas, piratas, pirrrraaaatas! No paraba de decir el loro. Así el Capitán@ hizo como

si se largara de la isla, levando anclas y poniéndose a navegar, pero en realidad le estaba dando la vuelta a la isla, pudo desembarcar al otro lado y rescatar a su tripulación.

Una vez de nuevo a bordo, contentos pero avergonzados, le prometieron al Capitán que no volverían a hacer caso a mensajes de desconocidos, y mucho menos si prometían oro, a cambio de nada. Además con su estrategia, el Capitán@ les demostró que hace falta estar preparados y confiar en otras personas con mayor experiencia para entrar en sitios sospechosos y desconocidos.



11 Borra el mensaje inadecuado

Tras hacer sus deberes, el contraamaestre Rubén tiene un poco de tiempo para revisar su correo electrónico. Al abrirlo observa que tiene varios emails, pero duda de cuáles son adecuados e inadecuados. Ayuda a Rubén a eliminar a aquellos que no debe abrir.

Marca con una X sobre la pestaña aquellos mensajes que crees que Rubén debe borrar.

 DESTINATARI@	ASUNTO
☐ Japple, S.A.	Llama con tu Jipod todo lo que quieras
☐ Mamá	(sin asunto)
☐ Mi hermano	Mira la foto que nos hicimos con los colegas
☐	Mañana a las 8 en el callejón
☐ Capitán@	Recuerda que tienes que hacer los deberes

12 Completa los consejos

El Capitán@ les ha dado a los marineros Rubén y Juan unos consejos a la hora de abrir correos que les lleguen, ¿Recordáis cuáles eran?

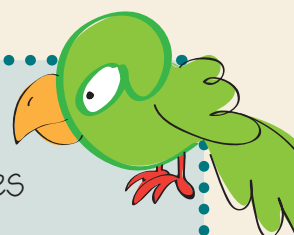
Coloca las letras en el lugar adecuado ayudándote de su numeración correspondiente.

N A S D E
 16 13 10 7 4 10 1 17 13 4 4 11 13 1 8 11 20 11 4 1 13 16 10 1
 8 11 1 17 13 16 13 17 5 8 10 1 13 1 5 16 10 1 2 16 18 13
 14 8 11 1 17 13 16 12 5 10 8 11 10 9 2 11 6 6 13 1 17 13 4 4 11 13 1
 Q R C B
 9 2 11 18 11 13 12 4 11 3 17 10 16 17 13 1 10 1 10 17 10 15 7 5 13
 8 11 16 10 8 10 13 9 2 11 16 13 11 16 18 5 11 16 8 10 1 9 2 11
 9 2 5 11 4 11 16 8 11 17 5 4 18 11
O I T

A=10 B=7 C=17 D=8 E=11 F=12 I=5 L=6 M=15 N=16 O=13 P=20 Q=9 R=4 S=1
T=18 U=2 Y=14 Z=3

¡QUÉ DICES!

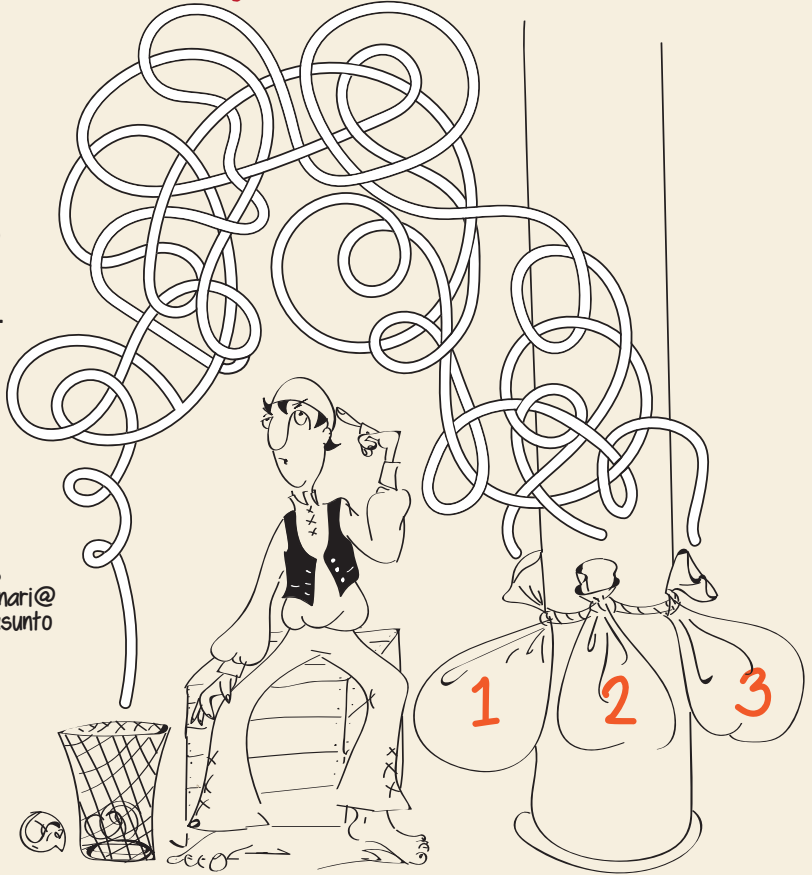
Según distintos estudios, se cree que al día se mandan 264 mil millones de correos basura (SPAM). Valora su importancia antes de abrirlo.



13 Deshaciendo líos

El grumete Juan esta haciendo limpieza en la cubierta del barco de todos los mensajes que les han llegado, pero se ha hecho un lío y ahora no sabe cuáles eran las bolsas con los mensajes que tenía que tirar y cuáles no. Ayúdale a descubrir cuál de las tres bolsas es la de mensajes que no van a la papelera deshaciendo el lío que se ha montado.

1. Mensajes con destinari@ y asunto
2. Mensajes con destinari@, asunto extraño o sin sentido
3. Mensajes sin destinari@ o sin asunto



14 Fuera intrusos

El Capitán @ ve que el grumete Juan no se acaba de enterar de cuáles son los correos que puede abrir, así que va a colgar en su camarote una foto que se han hecho para que la tripulación lo tenga claro. Pero cuidado, se han colado piratas de la temible tripulación de Jack Spam!

Para ayudar a Juan, ve localizando qué piratas se han colado y échales un borrón.

CONCLUSIÓN

Existen multitud de programas bloqueos que te ayudarán tanto a ti como a tu familia para protegeros ante posibles amenazas en los portales web que visitamos a diario. Aun así, quizás el mejor filtro para estos peligros son nuestros propios adultos de confianza. Recuerda esto siempre, es importante..



El archipiélago de Las Redes Sociales

La alegre tripulacion.com capitaneada por el osado Capitán@ va completando su travesía sin graves incidentes.

–¡No quiero a nadie de brazos cruzados, la cubierta tiene que brillar como los dientes de oro de Sam el Tuerto!–Gritaba el viejo lobo de mar.

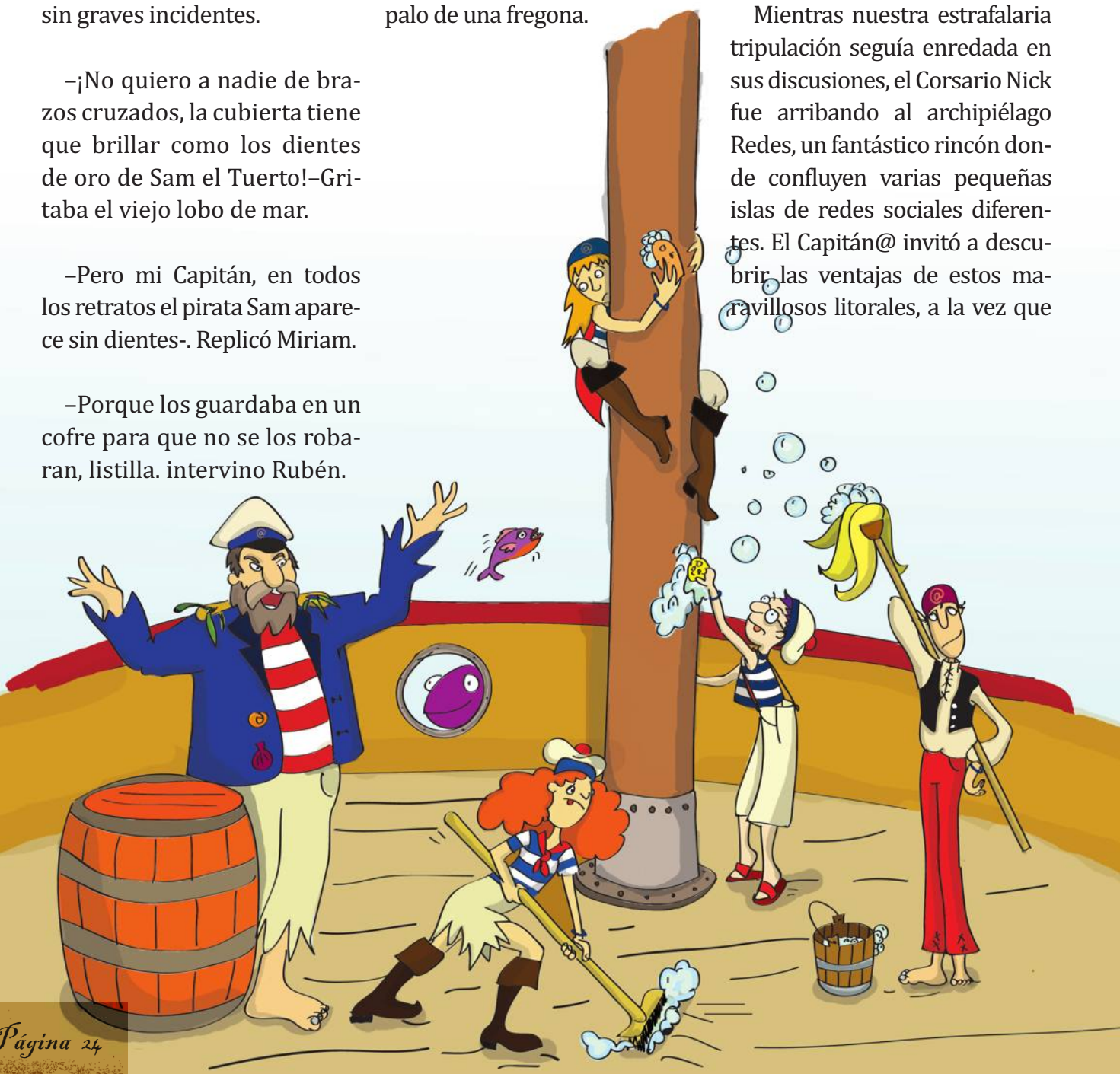
–Pero mi Capitán, en todos los retratos el pirata Sam aparece sin dientes-. Replicó Miriam.

–Porque los guardaba en un cofre para que no se los robaran, listilla. intervino Rubén.

–Basta ya de peleas y a trabajar, que si no se enfada el Capitán–dijo el grumete Juan, mientras se rascaba la espalda con el palo de una fregona.

–Pero Juan si tú no has limpiado ni una tabla- protestó Chiqui.

Mientras nuestra estrafalaria tripulación seguía enredada en sus discusiones, el Corsario Nick fue arribando al archipiélago Redes, un fantástico rincón donde confluyen varias pequeñas islas de redes sociales diferentes. El Capitán@ invitó a descubrir las ventajas de estos maravillosos litorales, a la vez que



alertó de los peligros de navegar en ellas sin protección.

La marinera Chiqui estaba deseando conocer a todos los habitantes de cada isla, porque es igual de buena que de cotilla, y a todos les decía quién era, donde vivía y que quería ser su amiga. El grumete Juan, que se apunta a todos los líos, se unió a ella sin pensárselo demasiado y también contactó con tanta gente que ya no recordaba ni la mitad de los nombres, parecía que te-

nían muchos amigos y amigas, pero no era realmente así.



Cuando la timonel Miriam se enteró, les advirtió de los peligros que podía tener dar sus datos a cualquiera sin protegerse, que era bueno tener amigos y amigas pero que no había que competir por acumular más agregados que los demás. Además les aconsejó que estuvieran alerta, porque había algunas personas que se podían aprovechar de las ganas de hacer amigos de las niñas y los niños para acercarse a ellos con malas intenciones.

–No hay que tener miedo de todo–Les dijo– pero hay que tener precaución para no meterse en problemas.

–¡Buen consejo por mil ballenas jorobadas!

Rugió el Capitán@ y todos se rieron de buena gana y aprendieron una lección muy importante que más adelante les serviría mucho.

A través de las redes sociales...

... **puedes hablar** con gente que habitualmente no tienes cerca.

... **puedes convocar** eventos, recordar los cumpleaños de tus allegad@s, etc.

... **puedes comunicarte** con tus amig@s de una manera rápida y sencilla.

Pero también debes saber que...

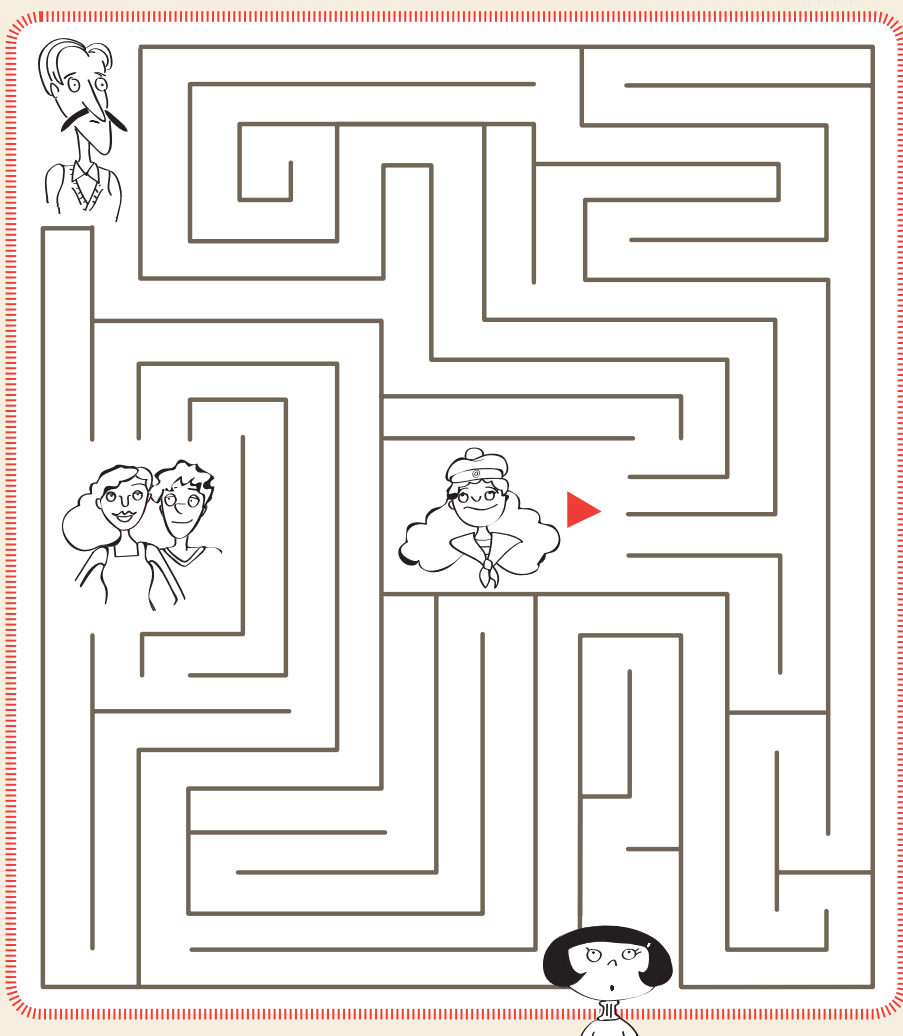
... **puedes mantener** el contacto con gente que realmente aprecias y no comunicarte con la peña por aburrimiento.

... **puedes convocar** eventos entre compañer@s de clase, recordar los cumpleaños de tus compis de siempre con una buena agenda, etc.

... **hablar con tus amig@s** en el recreo o en la plaza donde vives es otra opción de contacto, quizás la mejor.

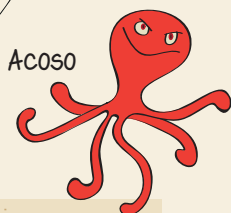
15 Elige el camino adecuado

La marinera Chiqui tiene una tremenda duda. Por fin ha decidido contar un secreto que guarda para sí. Un antiguo novio la está presionando para que vuelvan a ser pareja y ha amenazado con colgar en una red social fotos suyas sin su consentimiento. Necesita contárselo a alguien que la pueda ayudar. Acompaña a Chiqui a encontrar a esa persona. Puede ser el conserje del colegio, tus personas mayores de confianza o una amiga de 14 años.



16 ¡Buena mano Capitán!

Tras una dura jornada, al Capitán@ le gusta sacar su caña de pescar bajo la luz de la luna y pasar un buen rato en tranquilidad mientras la tripulación duerme. Ayuda al Capitán a capturar aquellas especies marinas que sean beneficiosas para la tripulación, dibujando de un color diferente cada tramo de recorrido desde la punta de la caña hasta el anzuelo.



Acoso



Cordialidad



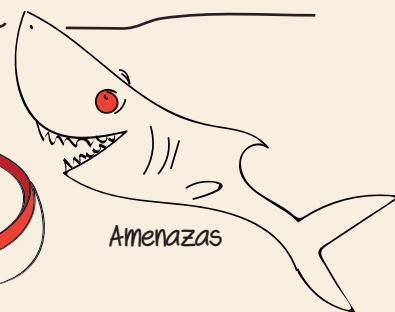
Inseguridad



Respeto



Denuncia



Amenazas



¡QUÉ DICES!

Casi 200 amig@s de media tienen l@s usuari@s de redes sociales en todo el mundo, pudiéndose este número duplicar y hasta triplicar en algunos países, como por ejemplo... E-S-P-AÑA.

17 Sopa de letras 2.0

El grumete Juan tiene un gran lío en la cabeza. Él solo conoce tres redes sociales con las que habla con sus colegas, pero el resto de la tripulación insiste en que hay muchas más. Ayuda a Juan a encontrarlas todas. Si tienes dudas puedes preguntarle a tus personas mayores de confianza o a tus profes. Encuentra hasta 7 redes dentro de esta sopa de letras.

**Whatsapp, Facebook,
Snapchat, Twitter,
Instagram, Youtube,
Tik Tok.**

H	U	M	E	Y	L	M	N	H	C	A	E	K	I	F
I	L	I	O	B	V	F	F	A	V	I	O	Y	T	G
M	S	X	P	U	S	E	A	J	L	V	I	T	Y	Z
E	D	H	S	N	A	P	C	H	A	T	E	U	O	V
U	A	T	T	R	L	O	E	B	D	R	Y	O	U	R
W	P	D	I	D	U	E	B	A	S	C	A	I	T	K
H	J	O	S	K	X	M	O	L	B	X	A	S	U	Ñ
A	J	I	T	O	T	I	O	J	L	S	O	A	B	T
T	I	A	O	N	K	O	C	S	D	L	A	N	E	P
S	R	C	I	U	C	A	K	X	B	P	U	J	H	O
A	Y	A	J	R	Z	M	K	S	Ñ	U	I	M	L	D
P	A	J	U	T	R	S	I	K	F	L	O	C	K	V
P	F	Y	N	I	A	P	O	T	I	M	S	K	D	P
I	I	N	S	T	A	G	R	A	M	O	P	Z	V	E
Q	U	E	M	O	B	I	T	P	N	X	Y	A	S	X
S	B	T	W	I	T	T	E	R	I	K	O	L	T	E

18 Ciberadivanzas

A la timonel Miriam le encantan los acertijos. Te propone que averigües algunos de ellos. ¡La tripulación ya sabe las respuestas! Prueba tú...

- Crean tendencia entre adolescentes, marcan estilo y le siguen con creces, se les conoce como...
- Con un rabo superlargo y con mucha energía, sin él navegar no podrías...
- Me quieren, me ayudan, me miman, me apoyan... y si hay problemas lo solucionan...

CONCLUSIÓN

Recuerda, cada vez que tengas un problema cuando navegas por Internet debes contárselo a una persona mayor que sea de tu confianza.



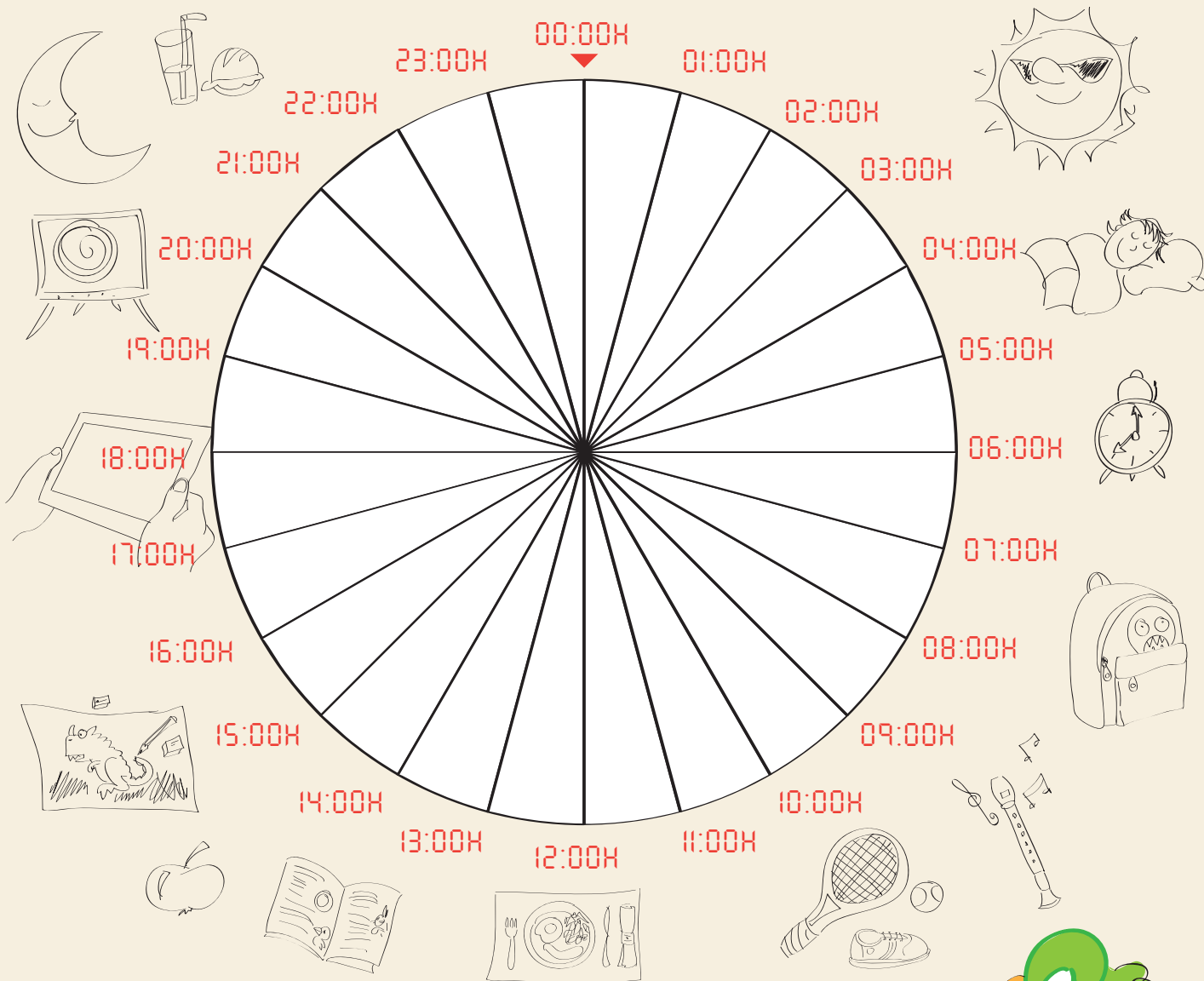
Horarios

19 Organiza tu día

Debido al jaleo del viaje, el contraamaestre Rubén tiene un poco de lío a la hora de organizar sus actividades en el barco.

Escribe en el horario tus actividades diarias desde que te levantas hasta que te acuestas.

¡Ah! Puedes colorearlo según te guste.



¡QUÉ DICES!

En 1835 apareció el primer modelo telegráfico ideado por Samuel Morse, contribuyendo a la mejoras de las comunicaciones entre distintos puntos. Hoy día Internet es el método de comunicación más influyente del mundo, por encima de otros inventos vitales de nuestras vidas como el Teléfono, la Televisión o... las Señales de Humo.



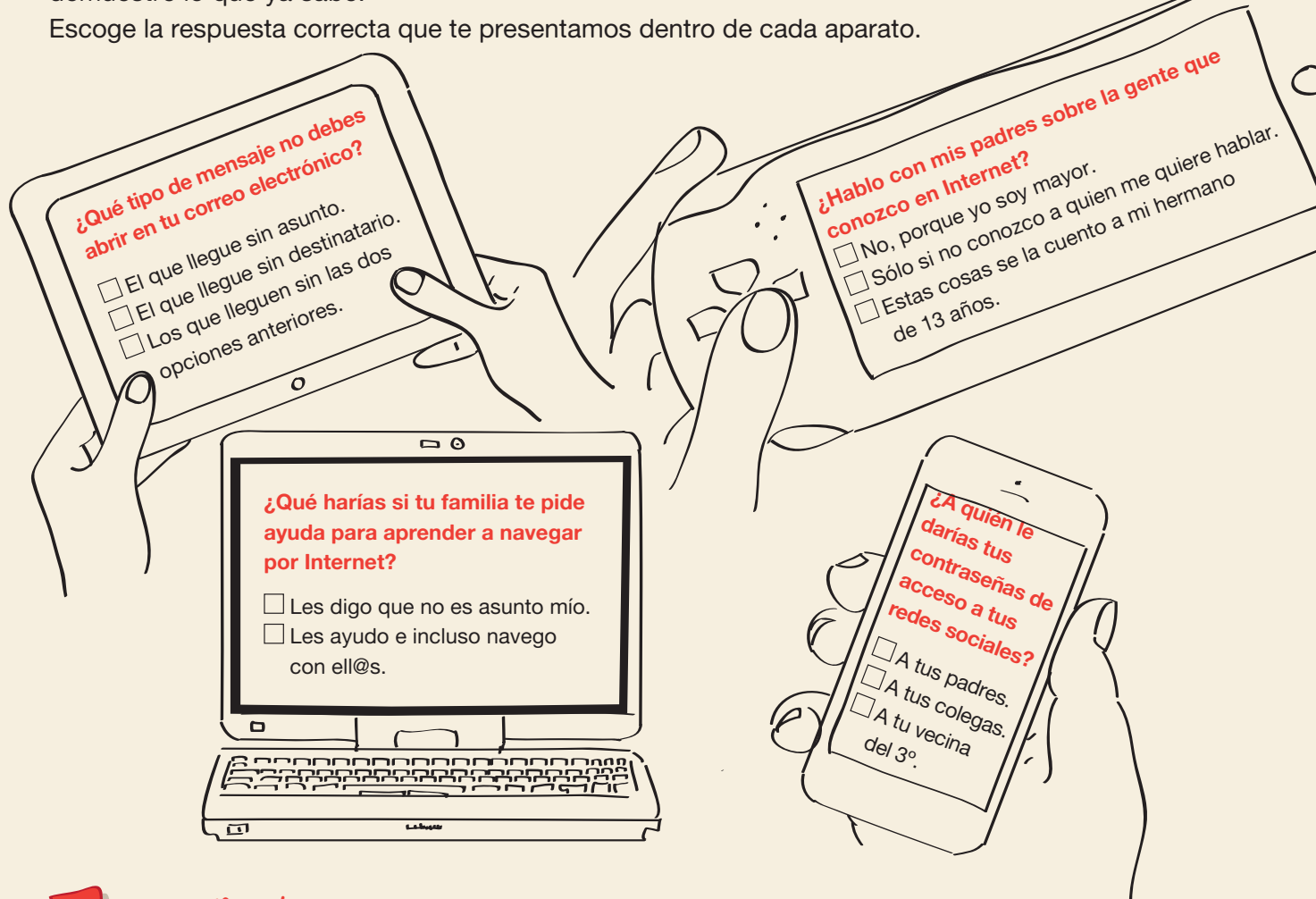


Fin de la travesía

20 Las dudas de Miriam

La timonel Miriam durante esta travesía ha aprendido ya un montón de cosas sobre cómo protegerse a través de Internet. El Capitán@ le ha preparado unas pequeñas pruebas para que demuestre lo que ya sabe.

Escoge la respuesta correcta que te presentamos dentro de cada aparato.



21 Descifra el sms

El Capitán @ necesita tu apoyo. Necesita descifrar un importante mensaje para ayudar al resto de la tripulación. Ayuda al Capitán a interpretarlo mediante tus conocimientos del Código Morse...

¡Eh!

A	..	J		S	...	2	
B		K	---	T	-	3	
C		L		U	..	4	
D	..	M	--	V		5	
E	.	N	--	W	---	6	
F		O	---	X		7	
G	---	P		Y	---	8	
H		Q	---	Z	---	9	
I	..	R	---	1		0	---

... / ... / . / .. /

... / ... / ... /

... / ... /

Soluciones

1. Apunta bien Juan

Grooming. Adult@ que se hace pasar por un/a menor con el fin de ganarse su confianza.

Ciberbullying. Acoso entre compañer@s a través de Internet.

Haters/Trolls. Personas que utilizan las redes sociales para incitar al odio, crear polémicas o intentar ridiculizar a otras personas conectadas.

Influencer. Personas con mucha presencia en las redes sociales cuyos comentarios, vídeos o presencias crean modas principalmente entre adolescentes.

Netiqueta. Hace referencia al conjunto de normas de convivencia dentro de las redes sociales e internet.

2. Quién sabe más?

Vídeo viral

Blog

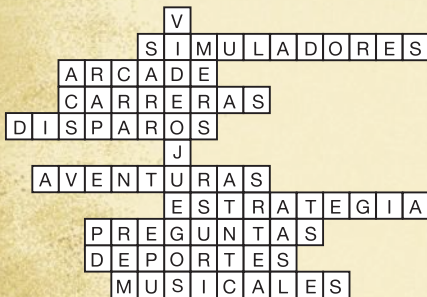
Laughing Out Loud

Fake

3. Paso o no paso

1. Amarillo
2. Amarillo
3. Rojo
4. Verde
5. Rojo
6. Verde
7. Rojo
8. Amarillo
9. Rojo
10. Verde

4. Vaya... Qué de juegossss!!



6. Antes de jugar...

1. Si
2. Si
3. Si
4. No
5. Si

7. Busca, busca...



9. Quédate con lo necesario

Positivo: Libro, música no estridente, mesa adecuada.

Negativo: Auriculares, Ipod, Televisor encendida, Ordenador con Redes Sociales abiertas.

Decídete

1. A
2. B
3. B
4. B

11. Borra el mensaje inadecuado

DESTINATARI@	ASUNTO
☒ Japple, S.A.	Llama con tu J ipod todo lo que quieras
☒ Mamá	(sin asunto)
☐ Mi hermano	Mira la foto que nos hicimos con los colegas
☒ Mañana a las 8 en el callejón	
☐ Capitán @	Recuerda que tienes que hacer los deberes

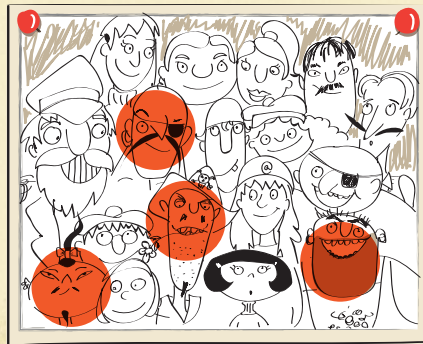
12. Completa los consejos

No abras correos de personas desconocidas o sin asunto. Y desconfía de aquellos correos que te ofrezcan cosas a cambio de nada o que no entiendas que quieren decirte.

13. Deshaciendo líos

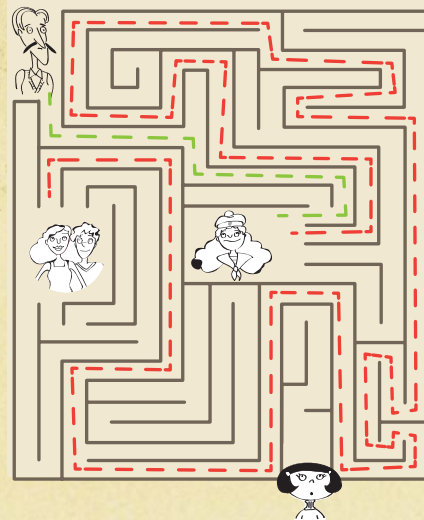


14. Fuera intrusos



15. Elige el camino adecuado

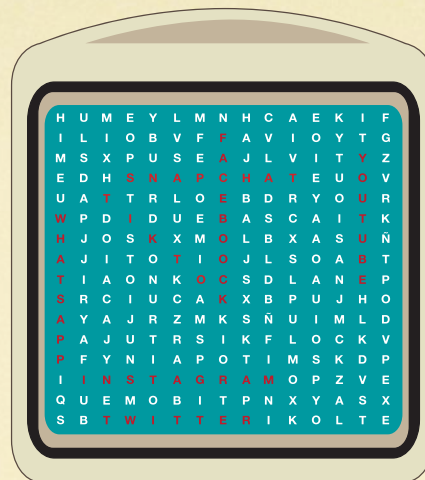
Conserje y sus padre.



16. ¡Buena mano Capitán!

Hay que pescar: cordialidad, respeto y denuncia

17. Sopa de letras 2.0



18. Ciberadivanzas

- Influencers.
- Ratón
- Mis padres o mis adultos de confianza
- Youtuber

20. Las dudas de Miriam

Tablet

Los que lleguen sin las dos opciones anteriores.

Videoconsola

Sólo si no conozco a quien me quiere hablar.

Smartphone

A tus padres.

Ordenador

Les ayudo e incluso navego con ell@s.

21. Describa el sms

Confía siempre en una persona mayor de confianza.

Dirigido a los padres, madres y educadores

Hemos querido contribuir con este cuadernillo a que la irrupción de las nuevas tecnologías sea segura en la vida de la infancia que nos rodea. Por eso, y sin querer demonizar el uso de las mismas, de hecho aparecen elementos tecnológicos en muchas ilustraciones, hemos planteado historias que permitan saber dejar a un lado prácticas que les puedan ocasionar serios problemas. Para ello nada mejor que compararlo con una navegación imaginaria, llena de aventuras y momentos divertidos, pero también con peligros que hay que saber sortear.

Este cuaderno, dividido en capítulos, tiene a su vez en cada uno de ellos una historieta que hemos querido que sea divertida, que les enseñe a confiar en sus personas cercanas, que premie el trabajo en equipo y que propongan figuras protectoras, como esas personas que les pueden ayudar en caso de que, por alguna causa, se hayan metido en problemas durante su navegación por Internet, bien por su curiosidad o bien porque sus personas de confianza no han sabido acompañarlos en esa aventura. A su vez, este material se completa por capítulo con algunas actividades orientadas a formar de manera lúdica en aspectos que se han tratado durante la lectura.

Como persona responsable de nuestr@s menores, tanto si eres un familiar mayor de su confianza o un profesional del sistema educativo, tienes la obligación y el derecho de contribuir a la educación en todas las facetas de su vida, incluida su inmersión en el mundo tecnológico aunque en algún momento no te encuentres capacitad@, eso no es lo más importante, si lo es aplicar el sentido común y vivir en confianza con nuestra infancia, el primer consejo te servirá para prevenir y el segundo para poder actuar a tiempo si se produjera algún inconveniente por el camino. Es por ello, que te animamos a que sigas la lectura del cuaderno con ell@s, puedes establecer un interesante debate en cuanto a los peligros que surgen y su paralelismo con la vida real.



www.fmyv.org

