

¿Positivas o Negativas?



Positivas Y Negativas



- ✿ Motivación
- ✿ Creatividad
- ✿ Pensamiento Crítico
- ✿ Cooperación
- ✿ Comunicación
- ✿ Aprendizaje



- ✿ Aislamiento
- ✿ Distracciones
- ✿ Riesgo Adicciones
- ✿ Falta Privacidad
- ✿ Ciberbullying
- ✿ Exceso de información

Positivas Y Negativas

positive
+ **negative**

that's me

Contexto actual



- ✿ Nativos Digitales/Capa Digital
- ✿ Conocen el Medio
- ✿ A la Escuela se va a aprender **de** la tecnología y **con** la tecnología
- ✿ ¿Por qué hacer en lo virtual lo que no hacemos en lo real?

Adquirir la competencia digital

Nuevo Escenario

- Dificultad de abordaje
- Inmediatez
- Respuesta Rápida



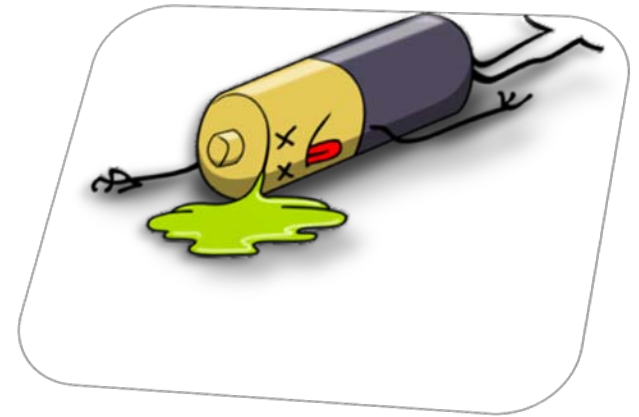
FENÓMENO COMPLEJO



- Búsqueda de soluciones
- YO Real vs YO Virtual

A CONSIDERAR

- ✿ Uso excesivo de las TICs. Riesgo adicciones
- ✿ Comunidades peligrosas
- ✿ Contenido inapropiado
- ✿ Ciberacoso Escolar-Ciberbullying
- ✿ Sexting y Grooming



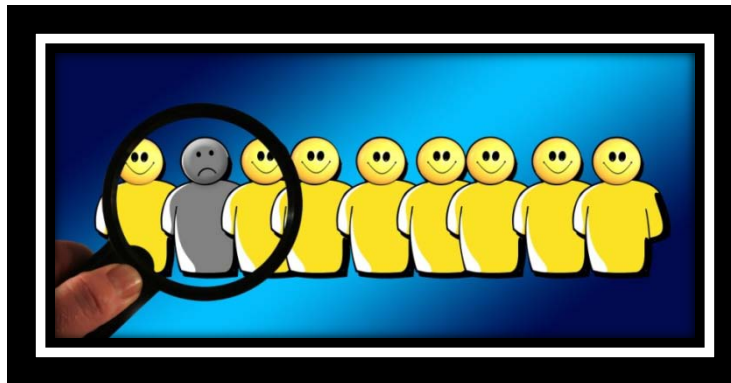
CIBERACOSOS ESCOLAR - CIBERBULLYING



- ✱ Entre menores
- ✱ Utilización medios digitales
- ✱ Daño intencional
- ✱ Diversas formas
- ✱ Conscientemente
- ✱ Repetido en el tiempo

CIBERBULLYING : Características

- ✿ Inmediatez
- ✿ Distancia física-Disminución de la empatía
- ✿ Supuesto anonimato
- ✿ Mensajes en cualquier momento y lugar
- ✿ Falsa creencia de que es una broma sin importancia
- ✿ Motivado: deseo de venganza/falta autoestima/presión del grupo/mejorar estatus



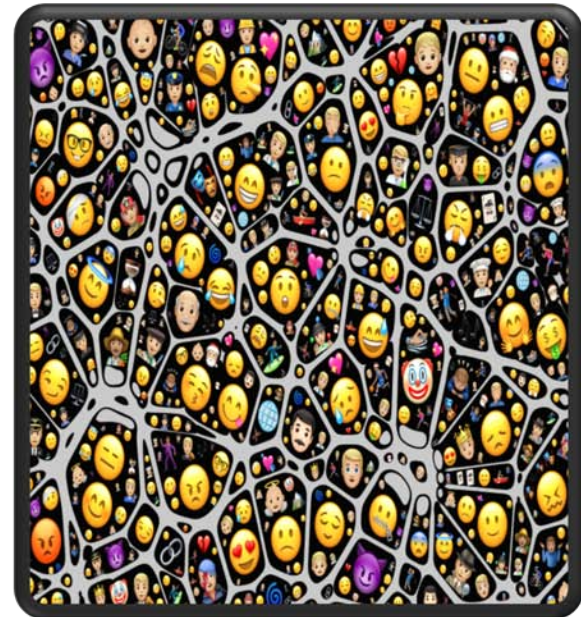
CIBERBULLYING : Prevención

- ✿ Potenciar habilidades sociales
- ✿ Cuidar la privacidad
- ✿ Gestionar los conflictos
- ✿ Atención a cambios repentinos
- ✿ Relación de confianza
- ✿ Actuaciones con compañeros espectadores pasivos o colaboradores (Desensibilización)



CIBERBULLYING : Reacción

- ✿ Protocolo sectorial de actuación
- ✿ Escuchar a la víctima sin culpabilizarla
- ✿ Ponerlo en conocimiento del Centro
- ✿ Guardar evidencias
- ✿ Búsqueda de ayuda especializada
- ✿ Contactar con el agresor y sus padres
- ✿ Interponer denuncia



HÁBITOS SALUDABLES PARA EL CONSUMO MEDIÁTICO

- ✿ No dormir lo suficiente
- ✿ Riesgo de obesidad
- ✿ Problemas visuales
- ✿ Problemas de conducta o comportamiento



HÁBITOS SALUDABLES PARA EL CONSUMO MEDIÁTICO



- TICs como única forma de calmar a los niños
- Apague la televisión y otros dispositivos cuando no los estén usando
- Evite la exposición a dispositivos o pantallas una hora antes de ir a dormir
- Controle el consumo mediático de los niños

HÁBITOS SALUDABLES PARA EL CONSUMO MEDIÁTICO

The screenshot shows a web browser displaying the Spanish version of the healthychildren.org website. The browser's address bar shows the URL <https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx>. The website header includes a navigation bar with a language toggle set to 'In ENGLISH', a login/register link 'INGRESAR | INSCRIBIRSE', and the American Academy of Pediatrics logo with the tagline 'DEDICATED TO THE HEALTH OF ALL CHILDREN®'. The main content area features a large image of hands holding a smartphone, followed by the title 'Plan para el consumo mediático de su familia' in red. Below the title, there is a paragraph explaining that media consumption should align with family values and lifestyle, and another paragraph stating that creating a personalized plan helps families understand digital media consumption and achieve their goals. A link 'Para crear SU plan de consumo mediático, empiece introduciendo la información de su familia. Esta información se mantendrá privada y confidencial.' is provided. A note at the bottom right says 'Para ver este contenido en inglés, ha'. The left sidebar contains the 'healthychildren.org' logo and a menu with 'Inicio', 'Cree su plan para el consumo mediático', and 'Calculadora de tiempo para el consumo mediático'. At the bottom, two large buttons are visible: 'Cree su plan para el consumo mediático' and 'Calculadora de tiempo para el consumo mediático'. The browser's taskbar at the top shows various open applications like Google, Gmail, and RefWorks.

https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx

Aplicaciones Google Correo Corporativo... Gmail WeFitnessClub, tu c... Sitio de Teleformaci... Web del Empleo ... RefWorks Save to Flow Traductor de Google

In ENGLISH INGRESAR | INSCRIBIRSE American Academy of Pediatrics DEDICATED TO THE HEALTH OF ALL CHILDREN®

healthychildren.org Desarrollado por pediatras. Respaldado por los padres. Hecho en colaboración con la Academia de Pediatría

Inicio

Cree su plan para el consumo mediático

Calculadora de tiempo para el consumo mediático

Plan para el consumo mediático de su familia

El consumo mediático debe hacerse de acuerdo con los valores y el estilo de crianza de su familia. Cuando el consumo mediático se hace reflexivamente y de forma adecuada, puede mejorar la vida diaria. Pero, cuando se hace sin pensarlo mucho y de forma inadecuada, puede reemplazar actividades importantes, tales como interacción o relaciones personales, el tiempo para la familia, el juego al aire libre, el ejercicio y el tiempo de inactividad para estar desconectado y para dormir.

Cuando usted crea un plan del consumo mediático individualizado para su familia, puede darse cuenta de cómo consume los medios digitales y así lograr sus objetivos. Requiere que los padres y los que consumen el contenido mediático decidan cuáles son los objetivos que quieren lograr. La siguiente herramienta le ayudará a pensar en sus hábitos de consumo mediático y a establecer objetivos y reglas que sean acordes con los valores de su familia.

Para crear SU plan de consumo mediático, empiece introduciendo la información de su familia. Esta información se mantendrá privada y confidencial.

Para ver este contenido en inglés, ha

Para empezar

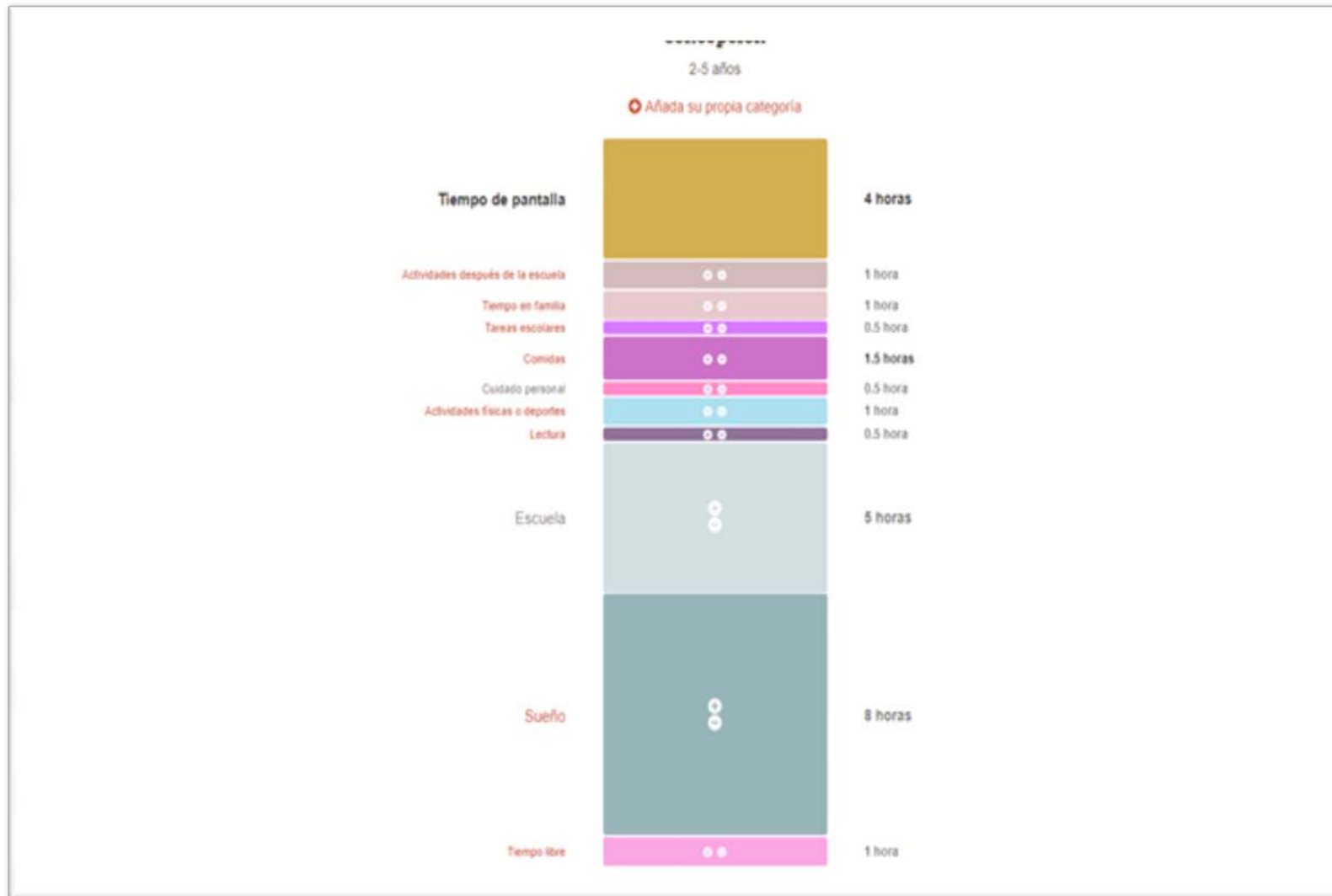
Cree su plan para el consumo mediático ➔

Calculadora de tiempo para el consumo mediático ➔

https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx#createplan

HÁBITOS SALUDABLES PARA EL CONSUMO MEDIÁTICO

Calculadora de tiempo para el consumo mediático



CONTRASEÑAS SEGURAS



⚠ Contiene palabras muy usadas

Tu contraseña puede ser descifrada con un ordenador común en

2 SEGUNDOS



¡Ups! Pueden crackear tu contraseña antes, incluso, de que digas ¡Ups!

rafael

⚠ Contiene palabras muy usadas

Tu contraseña puede ser descifrada con un ordenador común en

13 DÍAS



Es el tiempo que necesitas para recorrer 28861 km en tu Ferrari nuevo

rAfael.1977

VIDEOJUEGOS

- ✿ Los videojuegos son, ante todo, juegos. Placer
- ✿ Se juega diferente
- ✿ Las redes sociales son mucho más peligrosas que los videojuegos
- ✿ ¿Siempre es el mismo juego porque no conoce otros juegos?
- ✿ ¿Siempre es el mismo videojuego porque le permite jugar solo?
- ✿ ¿Son muchas horas porque se trata de un juego largo?



VIDEOJUEGOS: Descriptores PEGI

✿ Recomendaciones por edad



✿ Descriptores de Contenido



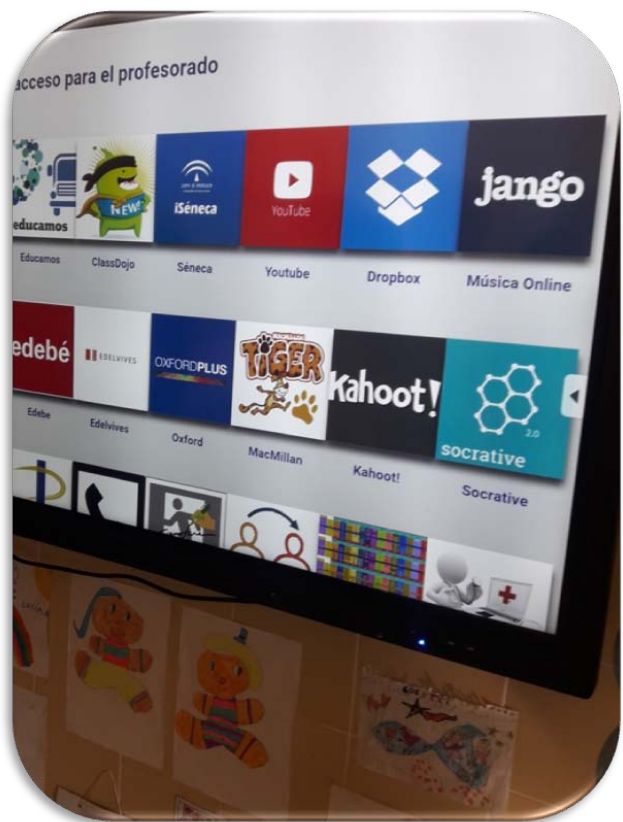
✿ NO evalúan Nivel de Dificultad.

✿ Descriptor PEGI OK



Fuente: <https://pegi.info/es>

Algunas Realidades



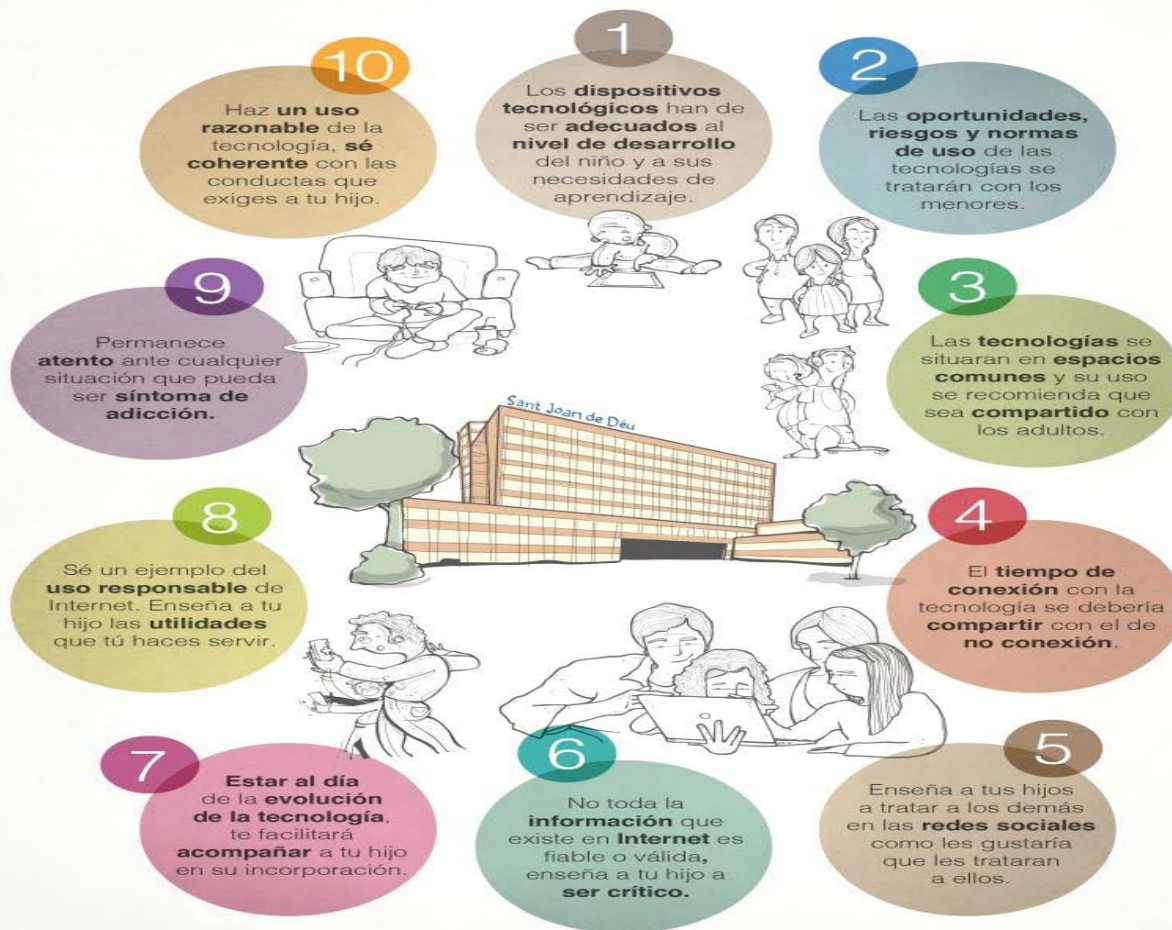
**DOS ERAS
COMPLEMENTARIAS**



SALA CHROMA

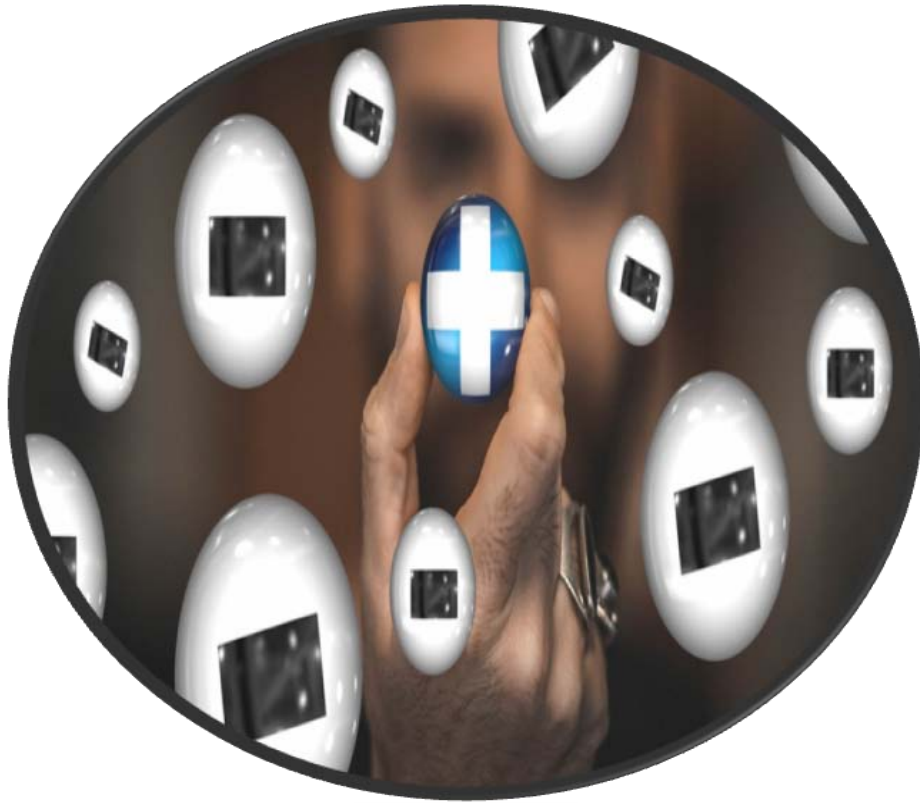
Algunas Ideas

Decálogo de buenas prácticas con el uso de las tecnologías digitales



Fuente: Roca, G. (Coord.) (2015) *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).
Disponible en la web: <http://faros.hsjdbcn.org>

Algunos Recursos



- ✿ Unidades Didácticas
- ✿ INCIBE. <https://www.incibe.es>
- ✿ <https://www.is4k.es>

Algunos Recursos



www.is4k.es



Cofinanciado por la Unión Europea
Mecanismo «Conectar Europa»



Delegación Territorial en Granada

Unidad Didáctica



- ✿ Dos sesiones
- ✿ Actividades dinámicas e interactivas
- ✿ 50 minutos
- ✿ Notas para docentes
- ✿ Anexos
- ✿ Material Imprimibles

Unidad Didáctica

UD 1. Vivimos en red

El respeto a los demás y el fomento de las habilidades sociales son claves para la prevención de problemas online.



SESIÓN 1.1. Con respeto en Internet

- ✿ Analizar diferentes situaciones de relación social.
- ✿ Identificar los sentimientos de las personas implicadas.
- ✿ Proponer diálogos alternativos para mejorar las relaciones y prevenir o minimizar los conflictos.

SESIÓN 1.2. No te quedes al margen

- ✿ Fortalecer la empatía, ética y autoconfianza.
- ✿ Promover la cohesión grupal para oponerse a actitudes dañinas.
- ✿ Aprender a bloquear y reportar tanto mensajes como usuarios molestos

HORAS DE SUEÑO

Tiempo de sueño recomendado para la población pediátrica *

Edad	Tiempo de sueño recomendado en un periodo de 24 horas
Bebés: 4 a 12 meses	12 a 16 horas (incluyendo siestas)
Niños pequeños: 1 a 2 años	11 a 14 horas (incluyendo siestas)
En edad preescolar: 3 a 5 años	10 a 13 horas (incluyendo siestas)
En edad escolar: 6 a 12 años	9 a 12 horas
Adolescentes: 13 a 18 años	8 a 10 horas

*La American Academy of Pediatrics (AAP) ha publicado una declaración de apoyo a estas pautas de la American Academy of Sleep Medicine (AASM).

Fuente: Paruthi S, Brooks LJ, D'Ambrosio C, Hall W, Kotagal S, Lloyd RM, Malow B, Maski K, Nichols C, Quan SF, Rosen CL, Troester MM, Wise MS. Tiempo recomendado de sueño para la población pediátrica: Una declaración de apoyo de la American Academy of Sleep Medicine. J Clin Sleep Med. 2016 May 25. Pij: jc-00158-16. PubMed PMID: 27250809.

Fuente: <https://www.healthychildren.org/Spanish/healthy-living/sleep/Paginas/Healthy-Sleep-Habits-How-Many-Hours-Does-Your-Child-Need.aspx>

PAUTAS CONSUMO MEDIÁTICO

Pautas de la American Academy of Pediatrics para el consumo mediático de los niños pequeños

Edad	Descripción	Pautas para el consumo mediático
Menores de 2 años	Los niños menores de 2 años aprenden y crecen cuando exploran el mundo físico que los rodea. Sus mentes aprenden mejor cuando interactúan y juegan con los padres, hermanos, cuidadores y otros niños y adultos.	Para niños menores de 2 años: <ul style="list-style-type: none">• El consumo mediático debe ser muy limitado y sólo cuando un adulto está presente y viendo el contenido juntos, hablando y enseñando. Por ejemplo, hablar con la familia por video chats junto con los padres.
	A los niños menores de 2 se les dificulta comprender lo que ven en las pantallas y como se relaciona con el mundo que los rodea. Sin embargo, los niños entre 15 a 18 meses de edad pueden aprender de programas mediáticos de alta calidad, si los padres juegan o los ven con ellos y les repiten las lecciones aprendidas.	Si desea iniciar a los niños entre 18 a 24 meses en el consumo mediático: <ul style="list-style-type: none">• Elija programación de alta calidad.• Vea los programas junto con los niños.• Evite que vean los programas solos.
De 2 a 5 años	A los 2 años de edad, muchos niños pueden entender y aprender palabras de los video chats. Los niños pequeños pueden escuchar y participar en la conversación con los padres. Los niños entre 3 y 5 años de edad tienen mentes más maduras, así que un programa educativo bien estructurado, como Plaza Sésamo, (con moderación) puede ayudar a los niños a aprender destrezas sociales, lenguaje y lectura.	Para niños entre 2 y 5 años de edad: <ul style="list-style-type: none">• Limite el tiempo de pantalla a no más de una hora al día.• Encuentre otras actividades para los niños que sean saludables para sus mentes y cuerpos.• Elija contenido mediático que sea interactivo, sin violencia, educativo y prosocial.• Vea y juegue junto con sus niños.

Fuente <https://www.healthychildren.org/spanish/family-life/media/paginas/healthy-digital-media-use-habits-for-babies-toddlers-preschoolers.aspx>

PARA SABER MÁS...

- ✿ <http://portal.ced.junta-andalucia.es/educacion/webportal/web/vida-saludable/uso-positivo-de-las-tics>
- ✿ <http://portal.ced.junta-andalucia.es/educacion/webportal/web/vida-saludable/formajoven/tic>
- ✿ <http://portal.ced.junta-andalucia.es/educacion/webportal/web/escuela-de-familias/te-puede-interesar/internet-y-redes-sociales/-/enlaces/listado/DaE9/1>
- ✿ <https://www.pantallasamigas.net/>
- ✿ <https://www.is4k.es/>
- ✿ <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/>
- ✿ <http://cuidatuimagenonline.com/>
- ✿ <https://www.andaluciaesdigital.es/educarparaproteger/adolescentes/>
- ✿ <https://www.healthychildren.org/spanish/family-life/media/paginas/healthy-digital-media-use-habits-for-babies-toddlers-preschoolers.aspx>
- ✿ Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).

#NoHate

