#TDE TRANSFORMACIÓN DIGITAL EDUCATIVA

CURSO 24 25

GUÍA DE USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LAS TIC

CEIP AL-ÁNDALUS (Utrera)

Coordinador TDE: Antonio Cremades Begines

CC BY NC ND

¿Qué vamos a tratar?

1. Las **TIC**: Oportunidades y desafíos.
2. Acceso a **contenidos** inapropiados
3. Verificación de la **información**
4. Los **virus** informáticos
5. **Privacidad**
6. **Riesgos** y peligros
7. **Grupos** de Whatsapp
8. **Consejos** y recomendaciones generales
9. **Educar** teniendo en cuenta el **impacto de las pantallas en la infancia**
10. Fuentes de información
11. Autoría y licencias de uso

1. Las TIC: Oportunidades y desafíos.

Para los niños, niñas y adolescentes, las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** (TIC) son el recurso más utilizado para interactuar entre ellos y el mundo, por eso se les llama "nativos digitales".

La revolución tecnológica a la que estamos asistiendo repercute en todas las actividades humanas y, entre ellas, hace que **el uso de la tecnología modifique las maneras de acceder al aprendizaje**. La mayoría de los niños, niñas y adolescentes tienen los más modernos dispositivos (sobre todo los llamados *teléfonos inteligentes*) al alcance de la mano y los usan a cada momento. **Aprenden** viendo tutoriales, buscan la información que requieren en la web, hacen las tareas vía mensajería instantánea o investigan temáticas a través de foros.

Además de todo esto, con un clic encontramos **diversión**, **vida social**, **información**, **arte** o **lo que se nos pueda ocurrir**. Tanto Internet como las redes sociales pueden ser maravillosas, pero también supone exponerse a **ciertos riesgos**. Como **padres, madres y tutores**, es una oportunidad y un desafío **acompañarlos en este camino de aprendizaje**. Conversar con ellos sobre el uso responsable de la web es el punto de partida para eso.

2. Acceso a contenidos inapropiados

RIESGOS DE ACCESO A CONTENIDOS INAPROPIADOS

Acceso a información, conductas y consejos no adecuados a su edad

'Amistades' poco recomendables

Virus y programas espía (acceso no consentido a información personal)

Potenciales engaños y estafas (anuncios publicitarios)

Ciberacoso y ciberbullying

2. Acceso a contenidos inapropiados

RECOMENDACIONES PARA SU PREVENCIÓN

Evita publicar fotos o conectar la webcam con **desconocidos. Sé cauto** y piensa antes de hacer clic

Déjate ayudar cuando tengas un problema. **Dialoga con tus padres y educadores**

No ofrezcas información personal, que permita rastrear tus datos, ni tuya ni de familiares, amigos y conocidos

Accede sólo a aquellos **contenidos recomendados** y **adaptados** a tu **edad**

Debes ser consciente de **infracciones legales** asociadas al uso de Internet y sus consecuencias

3. Verificación de la información

BULOS, FRAUDES, NOTICAS FALSAS,…

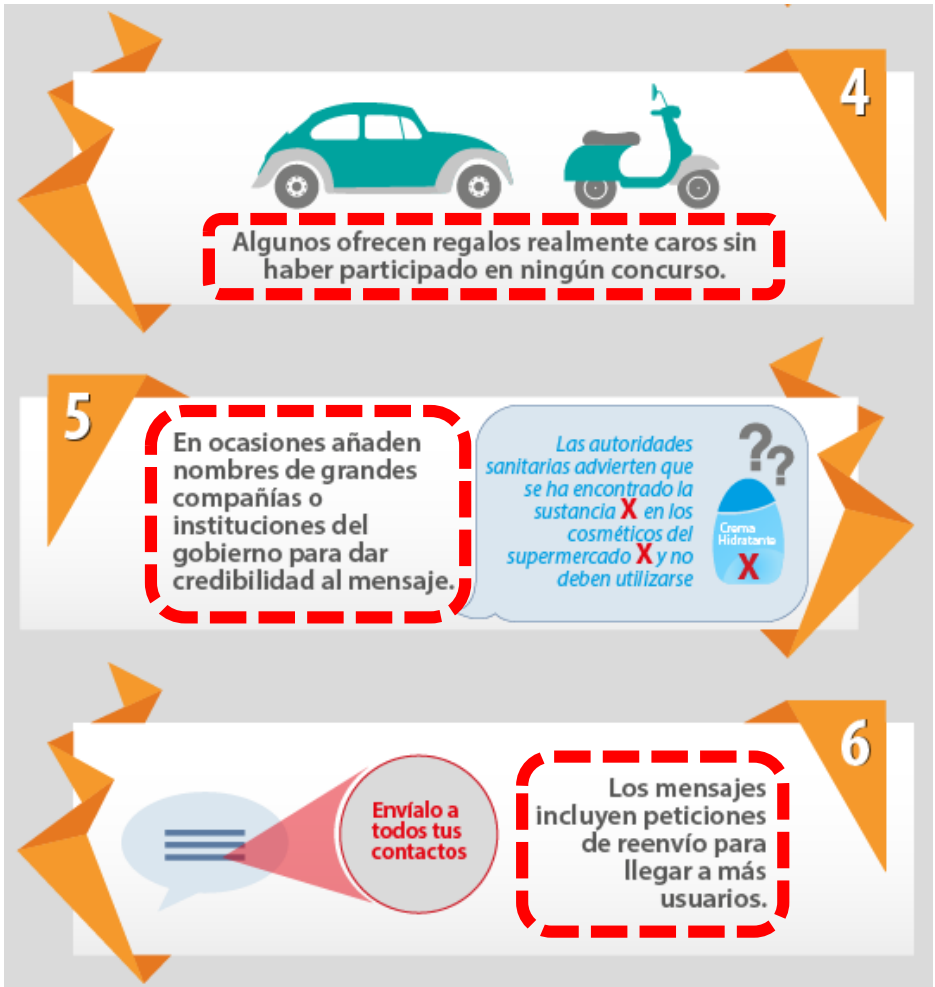
NUNCA
REENVÍES ESTOS
MENSAJES

¡Ojo! no toda la información publicada en Internet es siempre real, completa e imparcial.

¡Verifica SIEMPRE la información ANTES de creértela!

3. Verificación de la información

¿CÓMO DETECTAR UNA INFORMACIÓN FALSA?



3. Verificación de la información

COMO AHORA YA SABES DISTINGUIR...
LAS MENTIRAS EN LA RED.
AYÚDANOS A TODOS Y NO LAS REENVÍES

ROMPE LA CADENA

4. Los virus informáticos

¿QUÉ CONOCES DE LOS VIRUS?

Otro de los riesgos vinculados al uso de las TIC es el *malware* o **virus informático**: aquel programa malicioso capaz de colarse en un dispositivo con fines como:

- Robar datos privados.
- Hacer que el dispositivo deje de funcionar correctamente.
- Tomar su control para llevar a cabo otras acciones maliciosas.

CORREO ELECTRÓNICO

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

DESCARGA DE FICHEROS DE INTERNET

FALLOS DE SEGURIDAD

REDES SOCIALES

PÁGINAS WEB MALICIOSAS

APPS MALICIOSAS

Principales vías de infección

4. Los virus informáticos

EJEMPLOS

RANSOMWARE

(del inglés *ransom*, 'rescate', y *ware*, acortamiento de *software*)

Es un tipo de **programa dañino** que restringe el acceso a determinadas partes o archivos del sistema operativo infectado y pide un **rescate a cambio de quitar esta restricción**

BLOQUEO DE FICHEROS - CIFRADO DATOS

VIRUS DE LA POLICÍA

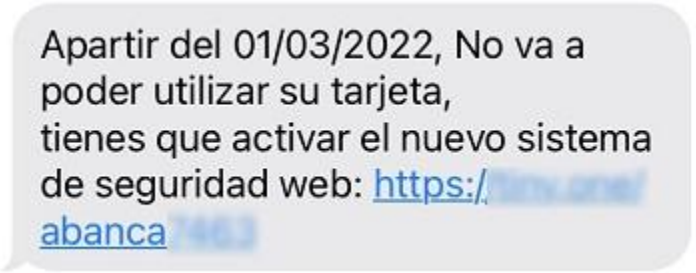
4. Los virus informáticos

EJEMPLOS

CORREOS ELECTRÓNICOS fraudulentos (*Phishing*)

Descarga gratuita de VÍDEOS (películas, series,...)

Descarga de falsas APLICACIONES

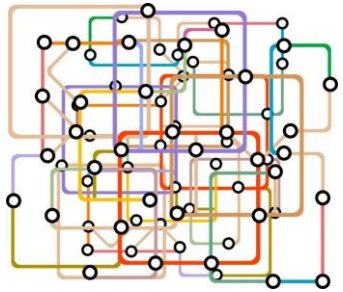


SMS fraudulentos (*Smishing*)

5. Privacidad

REPUTACIÓN ONLINE

Valoración de los demás sobre nuestra imagen en Internet (identidad digital)



IDENTIDAD DIGITAL

Información sobre una persona publicada en Internet que le caracteriza y le diferencia de los demás

PRIVACIDAD EN INTERNET

Ámbito de la vida privada que se tiene derecho a proteger de cualquier intromisión

5. Privacidad

El adivino Dave
(Vídeo)

¿QUÉ INFORMACIÓN VOY DEJANDO SOBRE MÍ EN LA RED?

- Lo que **pienso**, **digo**, **publico**
- Lo que **comparto**: mis aficiones, gustos, intereses, etc.
- Lo que **compro**
- **Con quién me relaciono**: contactos
- **Fotos** y **vídeos** que subo

6. Riesgos y peligros

PRINCIPALES RIESGOS Y PELIGROS

Ciberacoso: es cuando un niño, niña o adolescente es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por un adulto por medio de internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles.

Ciberbullying: es cuando un niño, niña o adolescente es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por otro niño, niña o adolescente por medio de internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles.

Sexting: (contracción de sex y texting) es un término que se refiere al envío de contenidos eróticos o pornográficos por medio de teléfonos móviles. Comenzó haciendo referencia al envío de mensajes de texto (o SMS) de naturaleza sexual.

Grooming: se llama así a la conducta de una persona adulta que realiza acciones deliberadas para establecer lazos de amistad con un niño o niña en internet con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del niño o, incluso, como preparación para un encuentro.

6. Riesgos y peligros

ACOSO - CIBERACOSO - CIBERBULLYING

Acoso

- Acción de **hostigar**, **perseguir** o **molestar** a otra persona, generando incomodidad o disconformidad en ella

Ciberacoso

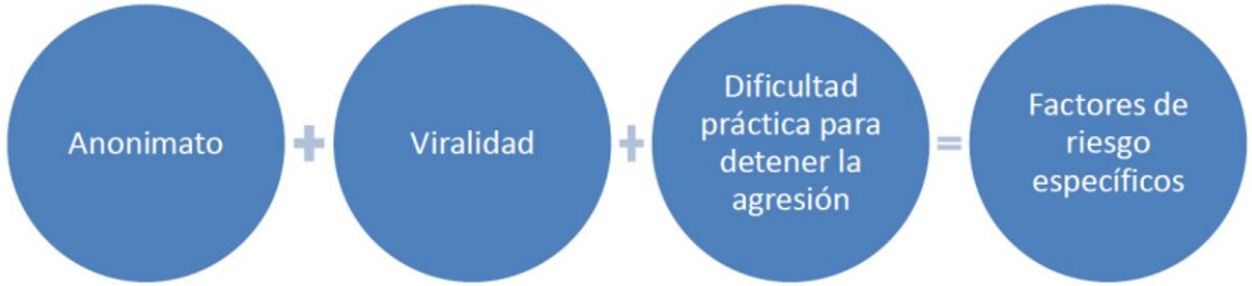
- Acción de acosar a otra persona mediante el **uso de medios digitales**

Ciberbullying. Ciberacoso escolar

- Daño intencional y repetido infligido por parte de un menor o **grupo de menores hacía otro menor** usando **medios digitales**

6. Riesgos y peligros

CARACTERÍSTICAS DEL CIBERACOSO



- **Efecto desinhibidor:** Se actúa de manera impulsiva sin pensar en las consecuencias
- **Supuesto anonimato:** capacidad para ocultar la identidad
- **Viralidad: extender un mensaje** masivamente a una gran velocidad
- **Conexión permanente**: 24 horas, 7 días de la semana

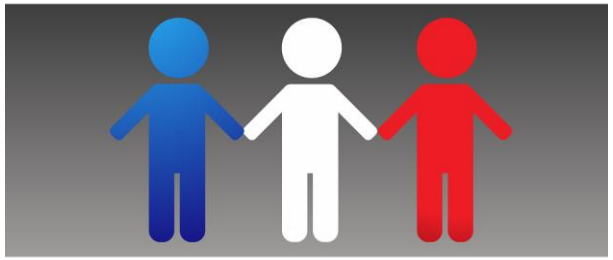
OBSERVADORES/ ESPECTADORES

- Miedo a convertirse en víctimas
- Necesidad de integrarse en el grupo
- Indiferencia, falta de empatía
- Falta de valor y responsabilidad…

CIBERACOSO: ROL DE LAS PERSONAS IMPLICADAS

CÓMO ACTUAR ANTE UN CASO DE CIBERACOSO

- **No contestes** a las provocaciones
- Si te molestan **abandona la Red**
- Si te acosan, **guarda las pruebas.**
- **Informa o denuncia la situación** de acoso a través del administrador del servicio Web (Twitter, Facebook, Instagram)
- No te sientas culpable. Es quien te acosa, quien está cometiendo un delito. **Tú no tienes la culpa.**
- **Pide ayuda** siempre a un adulto de referencia y confianza para ti. Si la amenaza es grave, pide ayuda con urgencia.



CONSIDERACIONES SOBRE EL CIBERACOSO Y LAS REDES SOCIALES

- **Comunica lo que piensas de forma asertiva**: habla clara y honestamente sobre tus necesidades, emociones, intereses y opiniones.
- Trata a los demás con **amabilidad y respeto**
- **Fomenta la empatía**, siendo capaz de ponerte en la piel del otro.
- **No hagas en la Red lo que no harías en persona**. Desarrolla tu pensamiento crítico: analiza y cuestiona la realidad, tomando tus propias decisiones.
- No seas partícipe del **sexting**, ni creándolo, ni reenviándolo, ni fomentándolo.
- **No calles ni ocultes el ciberacoso.** Confía en familia, profesorado y mediadores. Si detectas o sospechas de una situación de posible acoso a tu alrededor, **no dudes en ofrecer ayuda.**

7. Grupos de Whatsapp

GRUPOS DE WHATSAPP DEL COLE (PADRES Y MADRES)

1. Debemos designar un **administrador/a**, que será el **responsable de reunir los números** de teléfono de los participantes **y crear el grupo**.

2. Es importante dejar claro que **la finalidad es hablar de cuestiones escolares** que afecten a toda la clase. **También podemos compartir recursos educativos positivos** que puedan ser de utilidad.

3. Cualquier otra cuestión personal o particular que pueda no ser de interés para todos/as debe **tratarse en privado**, por otros medios o directamente con el equipo docente.

4. Este grupo no sustituye los canales oficiales de comunicación entre el centro y las familias, a los que **se deberá seguir prestando la máxima atención**.

5. Debemos **concretar la duración del grupo** (normalmente un curso escolar). Además, es recomendable **acordar un horario para enviar mensajes**, evitando las horas de sueño y los fines de semana.

6. Es fundamental **reflexionar al redactar cada mensaje**, para que no resulte ofensivo o pueda malinterpretarse por los demás participantes. Somos muchos, por eso **debemos procurar que los mensajes sean concretos, útiles y constructivos**.

7. Cuidemos el vocabulario, evitando juzgar o atacar con nuestros comentarios, **respetando** a todos los participantes y sus opiniones.

7. Grupos de Whatsapp

8 NORMAS PARA EL GRUPO DE WHATSAPP DEL COLE (PADRES Y MADRES)

8. Consejos y recomendaciones

Utiliza **patrones de seguridad** en smartphones y tabletas

Ten precaución al usar dispositivos y wifi **públicos**

Sistema operativo, **antivirus** y programas siempre actualizados

Gestiona bien tus **contraseñas**. ¡No las compartas con nadie!

Evita navegar por **webs sospechosas** y analiza los enlaces cortos

Revisa los **permisos** que solicitan las apps para instalarse

Descargas siempre desde sitios **oficiales**

8. Consejos y recomendaciones generales

Valora cuándo tener activados los servicios de **geolocalización**

Haz **copias de seguridad** de la información que te interesa

Trata de visitar siempre **páginas seguras**

Configura las **opciones de privacidad** de tus redes sociales y revísalas periódicamente

No publiques excesiva **información personal**. Piensa en las consecuencias

9. Educar teniendo en cuenta el impacto de las pantallas en la infancia

¿QUÉ VAMOS A TRATAR?

9.1. La **revolución tecnológica** del s. XXI: realidad vs virtualidad.
9.2. **Posibilidades** y **riesgos** del uso de las pantallas (TIC)
9.3. **Contenidos** inapropiados
9.4. Impacto en la **salud**
9.5. La **sobreestimulación** y la **atención**
9.6. El "**efecto desplazamiento**"
9.7. **Adicción** tecnológica
9.8. **Recomendaciones** para un uso saludable
9.9. **Referentes positivos** en diferentes **entornos**: familiar, escolar y social.
9.10. **Conclusiones**

9. Educar teniendo en cuenta el impacto de las pantallas en la infancia

9.1. La revolución tecnológica del s. XXI: realidad vs virtualidad.

• **Revolución tecnológica s. XXI** → Estamos rodeados de **pantallas** (televisores, monitores, ordenadores, teléfonos inteligentes, relojes inteligentes, electrodomésticos,…) → **Industria de mercado**

Mundo REAL Mundo VIRTUAL-DIGITAL

• **Lenguaje audiovisual-informático**

9.2. Posibilidades y riesgos del uso de las pantallas (TIC)

👍 Posibilidades	Riesgos 👎
Acceso a la Información	Contenido Inapropiado
Desarrollo de Habilidades Tecnológicas	Problemas de Salud
Aprendizaje Interactivo	Distracción y Falta de Atención
Conexión Social	Desarrollo Social
Desarrollo de Habilidades Cognitivas	Exposición Excesiva - Dependencia Tecnológica

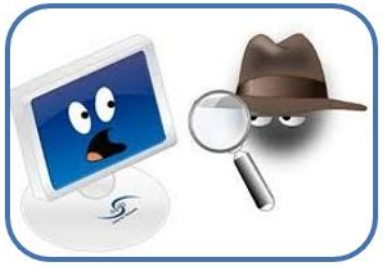
9. Educar teniendo en cuenta el impacto de las pantallas en la infancia

9.3. Contenidos inapropiados

Acceso a información, conductas y consejos no adecuados a su edad

Potenciales engaños y estafas (anuncios publicitarios)

Ciberacoso y ciberbullying



Virus y programas espía (acceso no consentido a información personal)

'Amistades' poco recomendables

CONTROL PARENTAL (APPS) *

Google Family Link

mSpy

Kids Place

Qustodio

9. Educar teniendo en cuenta el impacto de las pantallas en la infancia

9.4. Impacto en la salud

Problemas posturales

Obesidad

Problemas de interacción social

Fatiga visual

Trastornos del **sueño**

Falta de **actividad física**

Trastornos en la alimentación

Falta de **habilidades sociales** y emocionales

9.5. La sobreestimulación y la atención

Sobreestimulación: situación en la que el niño experimenta más sensaciones, ruidos y estímulos de los que puede manejar y que desencadena una reacción funcional en el organismo (estrés).

↕

Atención: voluntad conscientemente orientada a un objeto o a un fin [...] que conscientemente se abre paso entre los diversos estímulos que compiten por distraerla, para centrarse en un fin que considera superior a esos estímulos. (Luri, 2020)

↓

TDAH... ¿o Déficit de Realidad?

9.6. El "efecto desplazamiento"

El "**efecto desplazamiento**" (Christakis, 2009) en el contexto del uso de pantallas se refiere a la idea de que **el tiempo** dedicado a las **pantallas** tiende a **desplazar otras actividades** importantes en la vida de una persona (especialmente en niños y adolescentes)

9.7. Adicción tecnológica

- La dependencia excesiva de la tecnología puede llevar a una falta de equilibrio en la vida de los niños, lo que puede **afectar negativamente** su **bienestar general.**

- Desequilibrios por el sentimiento de **dependencia** (sensación de “perderse algo”)

- Puede provocar **adicción** (con los mismos efectos que otro tipo de sustancias o actividades)

- **Redes sociales** → Caverna de Platón 2.0

- **Industria tecnológica** está diseñada para crear “cretinos digitales” (*La fábrica de cretinos digitales* -Desmurget, 2020-)

9. Educar teniendo en cuenta el impacto de las pantallas en la infancia

Menores de **18 Meses**

- ✓ **Evitar el uso de pantallas** ya que a esa edad la interacción directa es crucial para el desarrollo.

De **18 meses** a **2 años**

- ✓ **Introducción de contenido** digital de alta calidad y **educativo**, siempre con la participación activa de un adulto que lo guíe.

De **2** a **5 años**

- ✓ **Limitar el tiempo de pantalla** (menos 1h./día) y seleccionar programación educativa de alta calidad.

9.8. Recomendaciones para un uso saludable

(Pautas generales de la AAP)

https://www.aap.org/

Mayores de **6 años**

- ✓ Establecer **límites de tiempo** (menos 2h./día) de pantalla y garantizar que este tiempo no interfiriera con el sueño, la actividad física y otras conductas saludables.
- ✓ Los padres deben **monitorear el contenido** que sus hijos consumen y discutir con ellos aspectos relacionados con la seguridad y la privacidad en línea. (Control parental)
- ✓ **Participación activa de los padres** en el uso de la tecnología por parte de sus hijos, incluida la co-visualización y el **diálogo** sobre el contenido.
- ✓ Establecer **zonas libres de pantallas:** designar áreas en el hogar como libres de pantallas, especialmente durante las **comidas** y antes de **dormir**.

- ➢ 13/14 años: edad mínima legal para el uso de las redes sociales más populares (Instagram, Tik Tok, YouTube, Facebook, Twitter.)

9.9. Referentes positivos en diferentes entornos: familiar, escolar y social.

FAMILIA → ESCUELA → SOCIEDAD

- ¿Qué hacen los gurús de Silicon Valley con sus hijos/as?
- Padres-Madres = Modelos y referentes positivos:

¡Muestra tu mejor versión!

De las *TIC* a las *TAC*

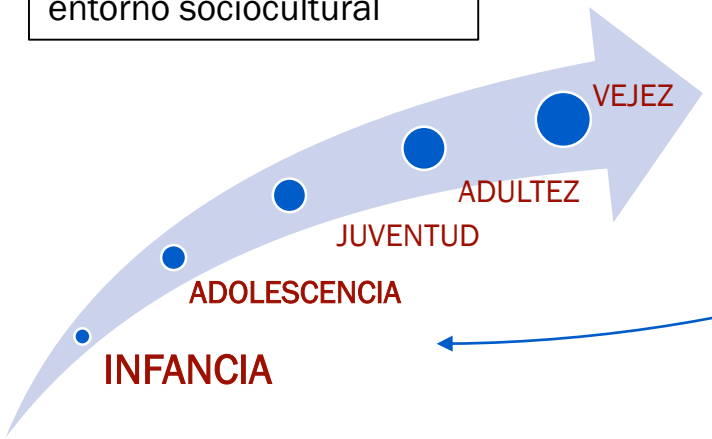
"Tren de la tecnología"

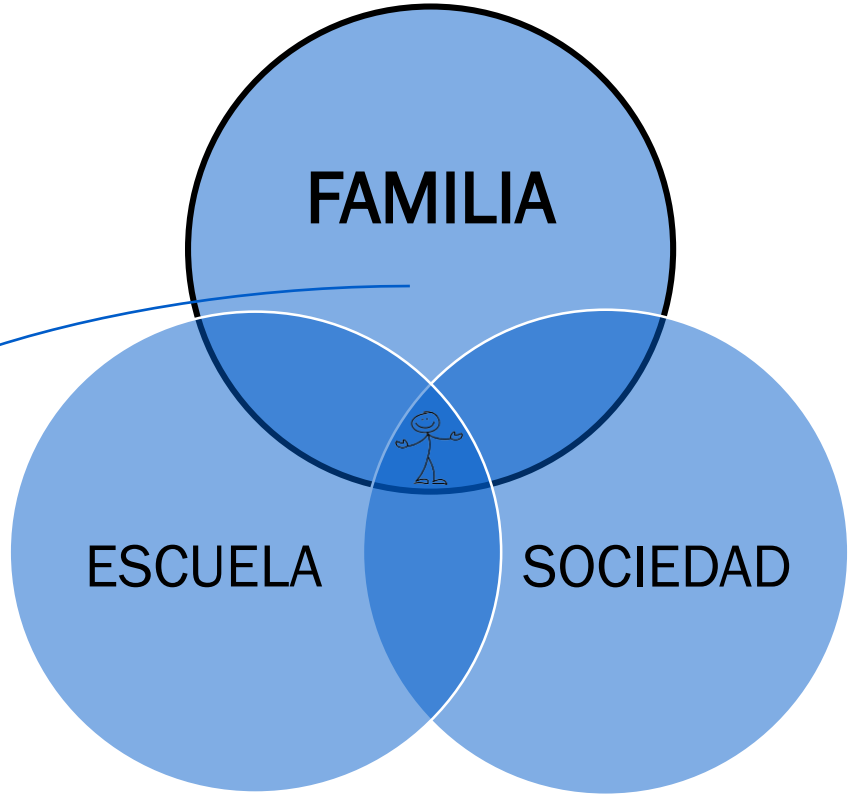
Redes sociales – mundo virtual

Referentes

9.9. Referentes positivos en diferentes entornos: familiar, escolar y social.

Grados de influencia del entorno sociocultural





Roles y **funciones** “insustituibles”

9.10. Conclusiones

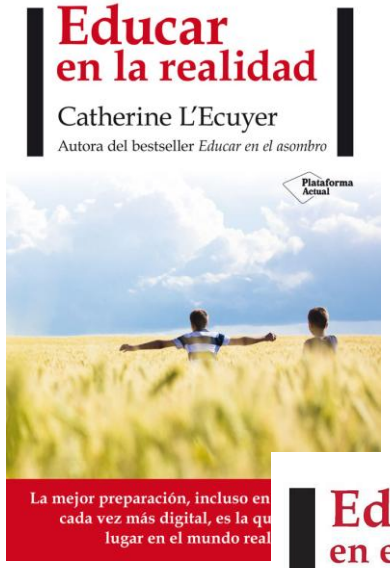
- ✓ Importancia de la **familia** en la capacidad de **control** en las primeras etapas de la vida (tiempos de uso y contenidos)
- ✓ **Acompañamiento de los progenitores** en el uso de las tecnologías
- ✓ **Contenidos** apropiados, fomentando el uso para el aprendizaje (filtrar sin sobreproteger)
- ✓ Convertirnos en **referentes** en la manera de usar las TIC
- ✓ **Espacios y momentos libres de pantallas** en la vida cotidiana (comer, tareas, jugar…)
- ✓ Colocar y usar las **pantallas** en **zonas comunes** de la casa
- ✓ Relatividad del éxito en la educación; no es una ciencia exacta.
- ✓ Las **tecnologías al servicio de las personas**, y no al revés.

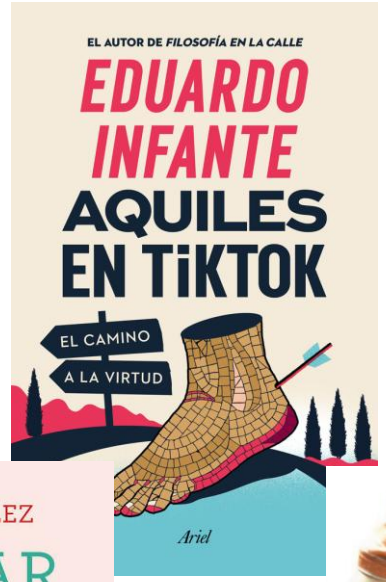
10. FUENTES DE INFORMACIÓN

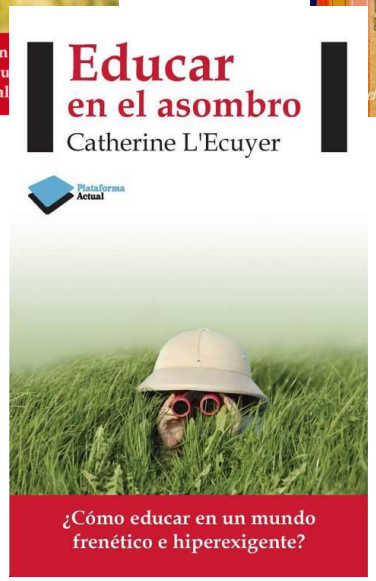
https://www.osi.es

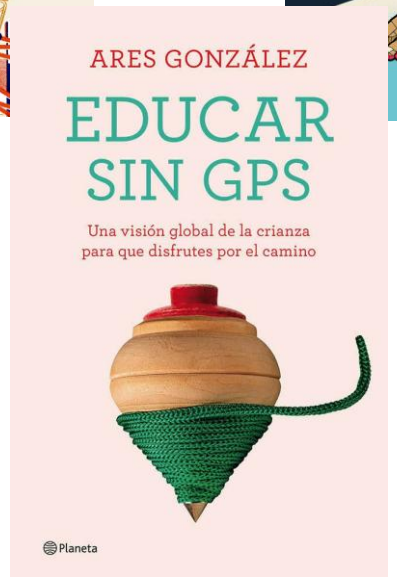
https://www.is4k.es

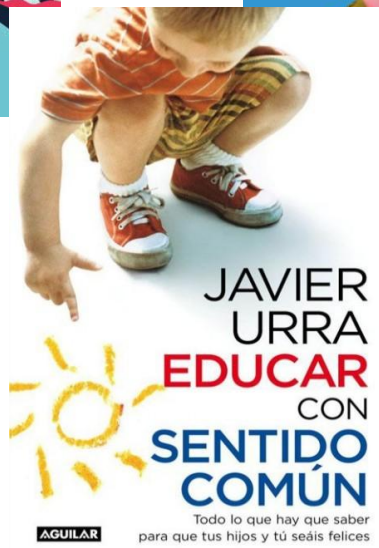
10. FUENTES DE INFORMACIÓN











11. AUTORÍA Y LICENCIAS DE USO

Antonio Cremades Begines

Coordinador TDE
CEIP Al-Ándalus (Utrera)

Google Académico
Dialnet

Licencias de uso: