

# ***Estrategias para el control de las pantallas en niños***

5A - MAYO 12 DE 2023



# Agenda

- Efectos en el desarrollo cerebral
- El juego
- Sole -Competencias digitales
- El Rol del adulto
- Generalidades de algunas plataformas
- Recomendaciones





[https://www.youtube.com/watch?v=1t8c0gT\\_WUk](https://www.youtube.com/watch?v=1t8c0gT_WUk)

Reacción cerebral con una persona vrs viéndola en pantalla.

Nuestro cerebro equipado para la interacción humana

Desenchufarlos del mundo



Más tiempo en pantallas  
menos tiempo en la interacción social

# El juego

El juego en sí mismo se reconoce como una necesidad de aprendizaje, principalmente en la infancia. En ésta época en la que la tecnología hace parte de nuestros días, los videojuegos pueden ser una herramienta util pedagógica, ya que fortalece algunas funciones cognitivas, sin embargo hay momentos en los que se conjugan **una serie de variables** que pueden afectar el bienestar de los niños.





# ***SOLE- COMPETENCIA DIGITAL***

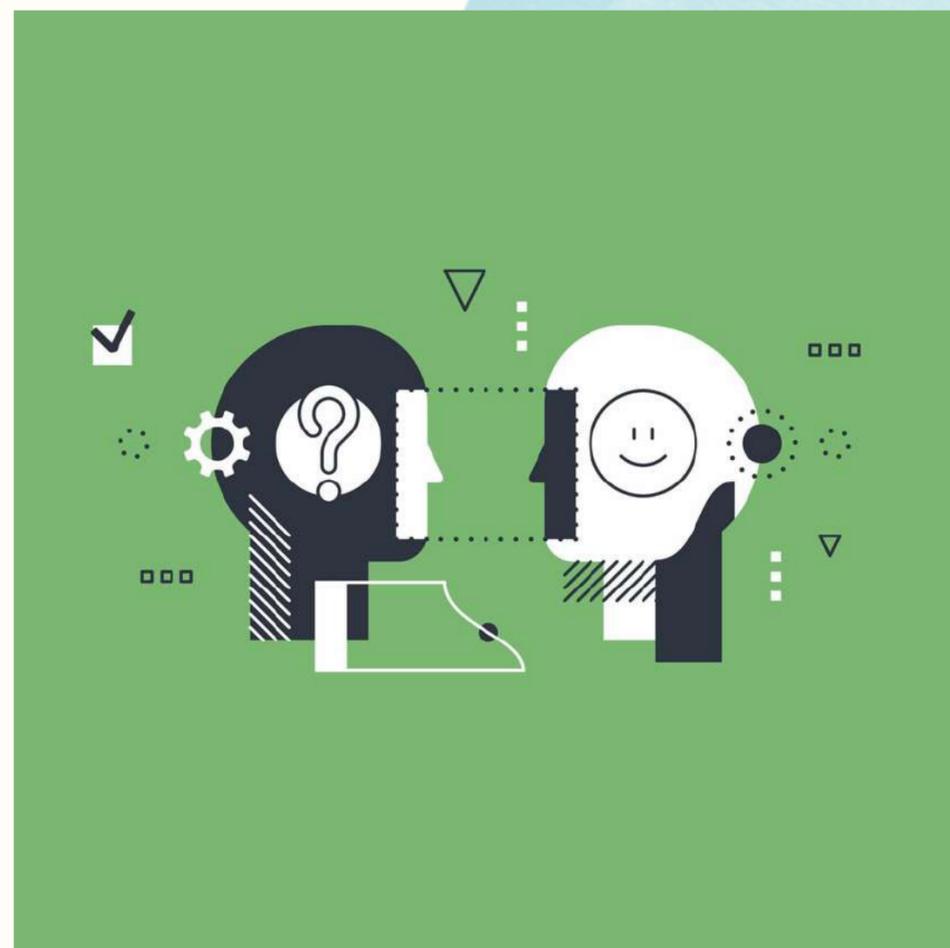
- Ser nativo digital no necesariamente es ser competente digital, por lo que se observan jóvenes inmersos en las novedades tecnológicas, pero con profundas carencias en la gestión y uso crítico de la tecnología para el estudio, la socialización y la comunicación.
- ... más allá del uso de las herramientas, se haga énfasis en aspectos socioemocionales que dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones). (Palacios- Núñez, 2020).

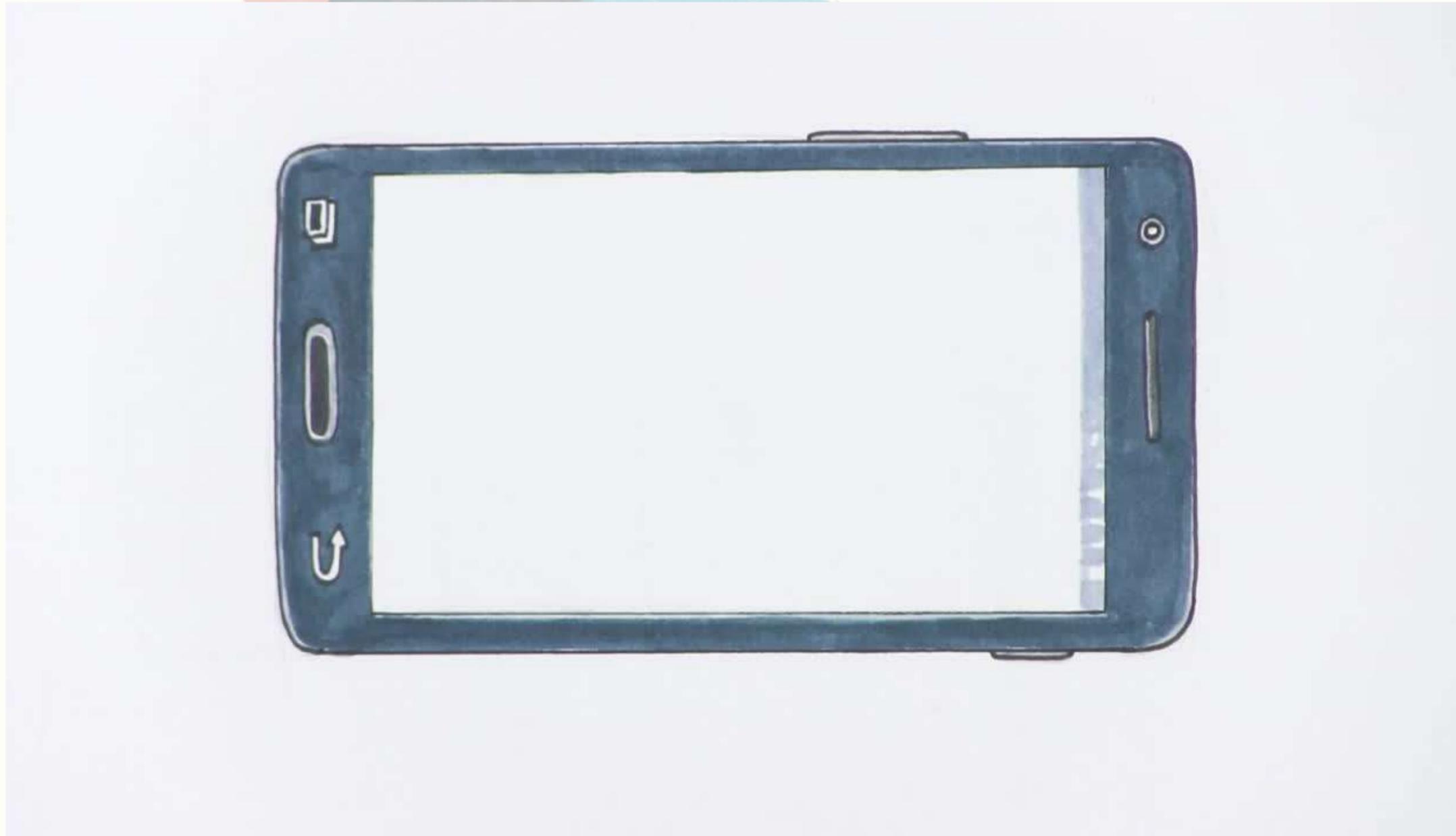
# Rol del adulto

En la construcción de la competencia digital hay un rol protagónico del adulto familiar o escolar, que se **“desvanece” sin desaparecer**, en la medida en que el estudiante avanza en su curso de vida, construyendo y consolidando sus propias competencias.

- **3 -6** Control pleno: Proporciona, autoriza y **acompaña** creando hábitos saludables y regulando tiempo y contenido.
- **9-12** Reflexiones sobre oportunidades y riesgos, se **enfatisa en la empatía digital**.
- **Adolescentes:** Se reitera su capacidad de gestión y regulación.

(Comitato internazionale per lo sviluppo dei popoli y MEN)





<https://www.youtube.com/watch?v=GGQMIHkdtmI>

# Generalidades de algunas plataformas

## ROBLOX

<https://www.commonsensemedia.org/es/articulos/guia-para-padres-sobre-roblox>

<https://www.qustodio.com/es/blog/is-roblox-safe-for-kids-app-safety-guide-for-parents/>



## DISCORD

<https://eresmama.com/padres-saber-discord/>



# RECOMENDACIONES

<https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-enseñan/cinco-apps-de-control-parental-para-proteger-ninas-y-ninos-en-internet>

## Qustodio

Habla, educa y vigila conductas de riesgo o adictivas

## Normas

3 a 4 horas semanales  
(30.60min)  
Estricto cumplimiento  
Timer

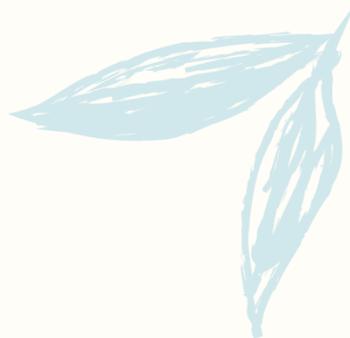


## Experiencia compartida

PEGI, un sistema de clasificación por edades

## Promover alternativas a la pantalla

Fortalecer habilidades en empatía digital



*GRACIAS*