



Aprender juntos, crecer en familia

Nuestra familia en el mundo digital

Módulo de continuidad del módulo 5

Aprender juntos, crecer en familia Nuestra familia en el mundo digital

Módulo de continuidad del módulo 5

Índice

Introducción.....	5
-------------------	---

Sesión para padres y madres	10
Sesión: ¡Cómo hemos cambiado!	12
Actividad 1. La ventana indiscreta	13
Actividad 2. Algo no funciona	18

Sesión para hijos e hijas	31
Sesión: Una familia de... ¡bichos!	32
Actividad. El cortocircuito de Led	33

Sesión para familias	53
Sesión: Estando donde están nuestros hijos e hijas	54
Actividad 1. Mamá, papá..., mejor contigo	55
Actividad 2. La dimensión paralela	62

EDICIÓN

Fundación "la Caixa"

AUTORES

Eduard Vaquero Tió. Universitat de Lleida

Ainoa Mateos Inchaurredo. Universitat de Barcelona

Nuria Fuentes-Peláez. Universitat de Barcelona

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Nuria Fuentes-Peláez. Universitat de Barcelona

Ainoa Mateos. Universitat de Barcelona

DISEÑO GRÁFICO

Cèl·lula, Acció Creativa

ILUSTRACIONES

Imma Itxart

TRADUCCIÓN

Caplletra

IMPRESIÓN

Studium

© de la edición, Fundación "la Caixa", 2022

Pl. de Weyler, 3 - 07001 Palma

D. L.: B 13498-2022



Módulo de continuidad del módulo 5

Nuestra familia en el mundo digital

El módulo «Nuestra familia en el mundo digital» inicia la colección de materiales para los módulos de continuidad del programa «Aprender juntos, crecer en familia» (Amorós *et al.*, 2011; 2016).¹

Nadie pone en duda el gran impacto que hoy en día tienen las tecnologías digitales en el ámbito familiar. El uso de las tecnologías digitales ha crecido en los últimos años y, a medida que ha aumentado, se ha comprobado que estas tienen mayor impacto en las dinámicas familiares, en la forma de vivir la infancia y la adolescencia. Se ha evidenciado, pues, la necesidad de ajustar el ejercicio de la parentalidad positiva a este nuevo escenario y de abrir un debate en torno a los posibles efectos de las tecnologías digitales en la vida de los hijos e hijas y en la parentalidad.

Consciente o inconscientemente, las familias consideran las tecnologías y los dispositivos digitales una parte indispensable y fundamental de su vida y de su hogar. No solo hablamos de internet o de dispositivos móviles como los teléfonos o las tabletas. Tampoco nos referimos en exclusiva a dispositivos que llevan más tiempo presentes en los entornos familiares, como el televisor, el ordenador o

¹ Amorós, P., Fuentes-Peláez, N., Mateos, A., Pastor, C., Rodrigo, M. J., Byrne, S., Balsells, M. A., Martín, J. C. y Guerra, M. (2011). *Aprender juntos, crecer en familia* (3.ª edición, 2016). Barcelona: Obra Social "la Caixa".

las consolas, que con la llegada de internet se sumaron a la conectividad en red. En definitiva, hablamos también de dispositivos que tradicionalmente no pertenecían al elenco de «cacharrería» del hogar, como por ejemplo los asistentes de voz, que poco a poco se van haciendo cada vez más populares.

Con independencia del tipo de dispositivo en cuestión, las tecnologías digitales suponen cambios cualitativos en el funcionamiento de las familias y en las relaciones familiares, y por lo tanto constituyen nuevos retos para el ejercicio de una parentalidad positiva. El ejercicio de la parentalidad positiva en un mundo digital supone la movilización de competencias parentales ajustadas al contexto sociotecnológico actual y a las necesidades cambiantes y particulares de los hijos e hijas.

Las competencias parentales en un mundo digital deben considerarse en todos aquellos espacios, momentos y situaciones que sean necesarios para influir en el desarrollo positivo de la infancia y la adolescencia, que debe estar basado, por consiguiente, en dos requisitos importantes. Por un lado, la participación, para aprovechar las oportunidades que ofrecen los espacios virtuales y no presenciales (por ejemplo, la posibilidad de mantener un contacto y comunicarse a distancia de manera inmediata), sin desprestigiar los beneficios y cualidades propias del ejercicio de la parentalidad positiva en los espacios familiares presenciales (como la calidez del contacto físico o la comunicación cara a cara). Y por otro, la protección, para establecer mecanismos de seguridad ante los riesgos que pueden estar presentes en entornos digitales y tecnológicos (por ejemplo, el acceso a contenidos inadecuados, el ciberacoso o la suplantación de identidad, entre otros), mecanismos que son necesarios para garantizar una apropiación progresiva de los dispositivos digitales de acuerdo con la edad de los

niños, niñas y adolescentes mediante el consenso de normas y límites que regulen el uso de estos dispositivos dentro y fuera del hogar.

Tanto para participar como para proteger del mundo digital, es necesario considerar los tres principios transversales al enfoque ecológico de la parentalidad positiva, las 3P: *presencialidad, progresividad y permisibilidad* (Vaquero, 2020).²

El principio de *presencialidad* se refiere al hecho de ser y estar presentes donde están nuestros hijos e hijas, es decir, ejercer el rol de padres y madres en aquellos espacios, contextos, situaciones y momentos en que los niños, niñas y adolescentes interactúan con la tecnología. En definitiva, allí donde participan, se comunican, se divierten..., ya sean estos espacios físicos o virtuales. Esto supone, por un lado, que el ejercicio parental de madres y padres se amplíe a espacios virtuales que tradicionalmente no se usaban para este fin, pero también implica que el rol parental se rija por una aproximación proactiva a las tecnologías digitales mediante un acompañamiento progresivo ajustado a las dinámicas que se generan en los espacios virtuales donde están los niños, niñas y adolescentes.

La gestión proactiva de las tecnologías digitales contempla el principio de *progresividad* de acceso y uso. Esto conlleva que las familias adapten los usos de las tecnologías digitales de acuerdo con pautas y preceptos basados en el principio de proporcionalidad progresiva a las características, las necesidades y el contexto educativo, social y familiar de los niños, niñas y adolescentes. Y es que, hoy en día, es prácticamente imposible aislar a cualquier niño o niña de las

² Vaquero, E. (2020). «Parentalidad digital». *Studium Educationis. Rivista Quadrimestrale per le Professionisti Educative*, 3(1), 203-2014.

pantallas, dado que están en todas partes. Lo más racional parece la introducción progresiva de las pantallas y las tecnologías digitales, es decir, la apropiación gradual de las tecnologías en todos los niveles, desde el uso familiar en ciertos espacios del hogar hasta la participación individual o grupal en entornos virtuales de aprendizaje a través de diferentes dispositivos en los centros educativos.

Por último, el principio de *permisibilidad* se sustenta en la cualidad de aquello que es permisible o que tiene la posibilidad de ser permitido. Al contrario que la permisividad, que significa tolerancia excesiva, la permisibilidad se refiere al hecho necesario de establecer pautas, normas o límites en torno a las tecnologías digitales. En general, se refiere a delimitar, negociar y consensuar directrices, preceptos o reglas que regulan y orientan determinadas decisiones, actitudes, conductas o usos en pro de una mejor convivencia. En el ámbito familiar, desde la perspectiva de la parentalidad positiva, las normas deben tratar de consensuarse entre todos los miembros de la familia. Esto significa que se recomienda que las normas que regulan el uso de las tecnologías dentro del hogar sean pocas y claras, iguales para todos, proporcionales a las responsabilidades y ajustadas a las necesidades de cada miembro de la familia, y consensuadas y respetadas.

La aplicación de estos principios promueve un desarrollo positivo de la infancia y la adolescencia con las tecnologías a su alcance, a la vez que permite vivir la paternidad y la maternidad de forma natural en un mundo tecnológicamente cada vez más avanzado.

Módulo de continuidad del módulo 5

Nuestra familia en el mundo digital

Objetivos del módulo

Fomentar una gestión y apropiación positiva de las tecnologías digitales en el ámbito familiar a partir de los principios de presencialidad, progresividad y permisibilidad, que permiten establecer los mecanismos para participar de los beneficios y proteger de los riesgos que dichas tecnologías conllevan.

Competencias parentales

- Delimitación de los momentos y tiempos de uso de las pantallas.
- Valoración de los usos de la tecnología por parte de los hijos e hijas y de la familia.
- Conocimiento de los cambios que las tecnologías producen en el ámbito familiar.

Competencias de los hijos e hijas

- Valoración de los usos de las tecnologías digitales en el hogar.
- Regulación de los usos de las tecnologías digitales.
- Estrategias para regular el uso responsable de las tecnologías digitales.

Sesión para padres y madres

¡Cómo hemos cambiado!

- Actividad 1. La ventana indiscreta
- Actividad 2. Algo no funciona

Sesión para hijos e hijas

Una familia de... ¡bichos!

- Actividad. El cortocircuito de Led

Sesión para familias

Estando donde están nuestros hijos e hijas

- Actividad 1. Mamá, papá..., mejor contigo
- Actividad 2. La dimensión paralela

Sesión para padres y madres

Los efectos de las tecnologías en el ámbito familiar pueden pasar desapercibidos. Poco a poco, las familias van añadiendo y normalizando un conjunto de prácticas parentales en los espacios de la vida cotidiana vinculadas con el uso de los dispositivos digitales a su alcance.

Así, en ocasiones, el uso de las tecnologías modifica o altera los espacios y los momentos que comparten los miembros de la familia. Los momentos de la comida, las demostraciones de afecto o los espacios de ocio compartido en familia pueden verse transformados por la inclusión de las tecnologías digitales. Este efecto puede suponer, incluso, que en determinadas circunstancias de la vida cotidiana las familias puedan, por ejemplo, delegar funciones parentales en dispositivos digitales o acordar nuevos hábitos de relación, comunicación y afecto en el ámbito familiar, entre otras implicaciones.

En este sentido, la sesión de padres y madres está dirigida a que, en primer lugar, tomen conciencia y a la vez reflexionen sobre aquellas prácticas parentales que las tecnologías digitales pueden alterar en el ámbito familiar, para en segundo lugar identificar los espacios y momentos en los que los dispositivos digitales están presentes.



imágenes³ de distintas prácticas parentales cotidianas en las que se observan diferentes usos de las tecnologías digitales en el ámbito familiar.

- Imagen 1. Delegación de funciones parentales.
- Imagen 2. Modificación de espacios de convivencia y educación familiar.
- Imagen 3. Nuevos hábitos y espacios de relación, comunicación y afecto.
- Imagen 4. Transformación de hábitos y espacios de ocio familiar.
- Imagen 5. Configuración de identidades virtuales y exposición sin consentimiento.

Se proyectará cada imagen y se abrirá un debate planteando tres preguntas abiertas:

- ¿Qué está pasando en la imagen/situación?
- ¿Cómo está influyendo el uso de las tecnologías digitales en casa?
- ¿Qué personas de la familia están implicadas?

Es importante tener en cuenta que alguna familia puede verse identificada con alguna de estas imágenes, por lo que se deberán evitar los juicios de valor sobre la idoneidad de dichas situaciones, así como sobre los riesgos que conllevan las tecnologías. Para ello, se puede trasladar a las personas participantes que estas situaciones, junto con otras, son cada vez más comunes en el ámbito familiar. Con esta reflexión se trata de ofrecer una perspectiva general a partir del ejemplo de cinco situaciones que pueden ser habituales en el ámbito familiar a fin de que las familias puedan reconocer qué prácticas parentales pueden verse alteradas por el uso de las tecnologías digitales y cómo pueden esas prácticas alterar la forma en que ejercemos el rol parental.

c. Conclusión

Las tecnologías no son por sí mismas buenas o malas, por sí solas no causan efectos positivos o negativos. En el ámbito familiar, sus efectos están relacionados con los usos que realizamos de ellas. Estos usos modifican la forma en que desempeñamos nuestro papel de madre y padre. Por ello, es importante reflexionar y tomar conciencia de qué usos de las tecnologías se pueden dar en los espacios de vida cotidiana, cómo está influyendo sobre ciertas prácticas parentales y qué personas o miembros de la familia están implicados.

³ Las imágenes que se incluyen en la actividad pueden ser usadas libremente con fines formativos.

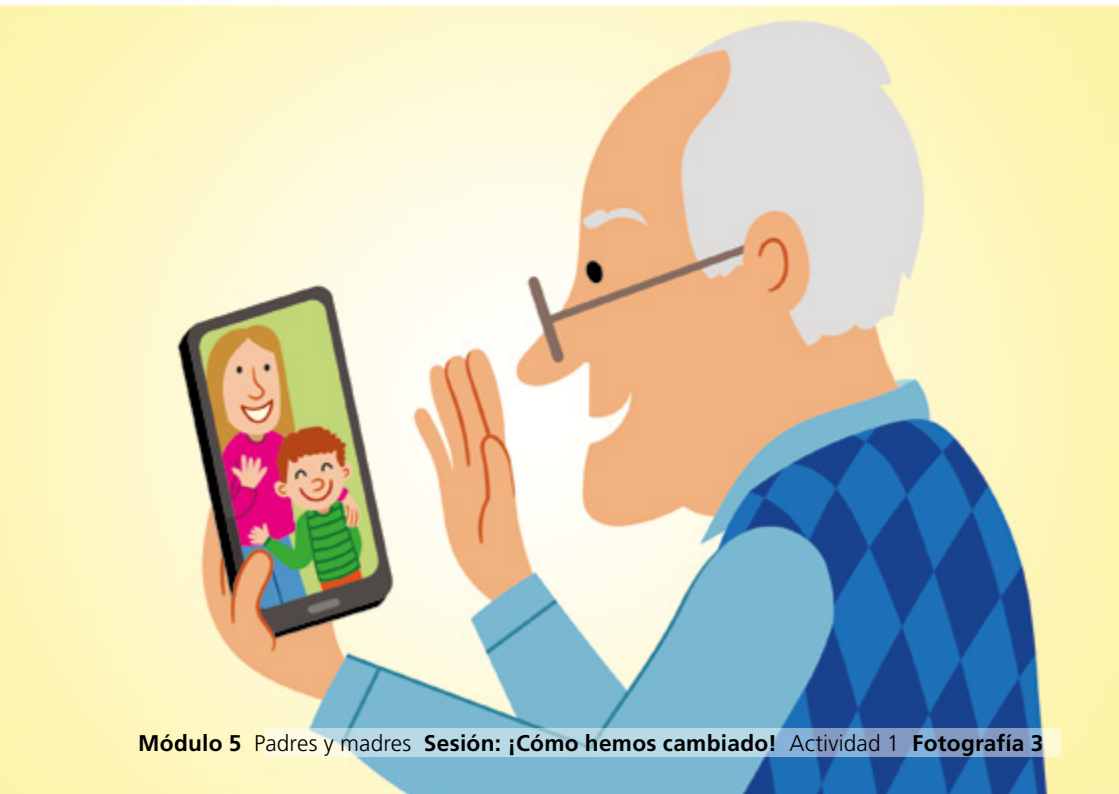




Módulo 5 Padres y madres Sesión: ¡Cómo hemos cambiado! Actividad 1 Fotografía 2



Módulo 5 Padres y madres Sesión: ¡Cómo hemos cambiado! Actividad 1 Fotografía 4



Módulo 5 Padres y madres Sesión: ¡Cómo hemos cambiado! Actividad 1 Fotografía 3



Módulo 5 Padres y madres Sesión: ¡Cómo hemos cambiado! Actividad 1 Fotografía 5



Actividad 2

Algo no funciona

Análisis de casos

30 minutos

Objetivo 2

Contenido 2

a. Introducción

Solemos usar las tecnologías a nuestro alcance sin reflexionar demasiado sobre los dispositivos, espacios y momentos en los cuales las utilizamos. Es normal, puesto que el hogar es un espacio informal que todos los miembros de la familia compartimos sin pensar a menudo cuánto tiempo pasamos delante del televisor, en qué momentos respondemos una llamada telefónica o por qué chateamos por Whatsapp mientras realizamos tareas cotidianas como, por ejemplo, la comida. Estas situaciones son percibidas y practicadas también por los hijos e hijas, que ven cómo interactuamos con las tecnologías a nuestro alcance y, a menudo, imitan de manera intuitiva nuestros comportamientos. Somos su modelo, un espejo en el que mirarse. No olvidemos el potencial del aprendizaje por modelado e imitación. Si veo a mi papá o a mi mamá mirar el móvil mientras comemos, ¿por qué no puedo comer yo también con un teléfono móvil o una tableta?

El objetivo de esta actividad es identificar dispositivos digitales, espacios familiares cotidianos y momentos en los cuales tanto los padres y madres como los hijos e hijas usan las tecnologías digitales en el ámbito familiar. Se trata de analizar mediante cuatro casos algunos ejemplos cotidianos que nos permitan tomar perspectiva acerca de la influencia de las tecnologías digitales en las competencias parentales.

b. Desarrollo

La persona dinamizadora presentará la actividad y organizará a los participantes en cuatro grupos equitativos. A cada grupo le entregará uno de los cuatro casos. Cada caso contiene un ejemplo de cómo pueden las tecnologías llegar a alterar las relaciones y los espacios familiares.

Caso 1. Candy Crush y la tortilla de patatas

Elvira es la madre de Amelia. Le encanta jugar al Candy Crush.⁴ Está en el nivel 5.248 y siempre que tiene un momento se echa unas partidas: en el metro, en la pausa del trabajo o mientras prepara la comida de su hija Amelia. Cuando hace un doble *combo* o pasa de mundo lo celebra y se pone muy contenta. El otro día, mientras jugaba concentrada, se le hizo tarde y se le olvidó ir a recoger al colegio a Amelia. Llegó media hora tarde y perdieron el autobús de vuelta a casa. Al llegar a casa no tuvieron tiempo ni de darse un baño ni de preparar la cena, por lo que Elvira decidió cenar una ensalada preparada. Amelia se enfadó un poco y se fue a dormir disgustada porque ese día tocaba tortilla de patatas para cenar, su comida favorita.

Caso 2. Una noche a solas con el ordenador

A Dimitri, hace un par de días que le duele el brazo izquierdo. Está un poco preocupado y en la comida le explica a su hijo Iván, de 10 años, lo que le pasa. Él le dice: «Papá, es fácil, ve al médico y que te lo arregle...», pero Dimitri le responde que no sabe si ir al médico porque perdería un día de trabajo. Esa noche, en su cuarto a solas, Iván empieza a buscar por internet con el ordenador qué le puede estar pasando a su padre. No entiende muy bien lo que encuentra y se asusta un poco al ver el contenido de algunas páginas. Después, a Iván le cuesta dormir, angustiado porque no sabe qué le está pasando a su padre ni cómo hablar con él sobre ese tema.

Caso 3. Quiero ser como tú, mamá

Olivia es la madre de Laura. Tienen muy buena relación y constantemente se mandan mensajes por WhatsApp para hablar de sus cosillas. Es muy habitual verlas enviarse mensajes de voz... «Hola, buenos días, que te vaya bien el día, mi vida». «Dale un beso a la pequeña de mi parte». Alba, hija de Laura y nieta de Olivia, es una niña que está a punto de celebrar su décimo aniversario. Es una fecha muy importante para las tres y han decidido preparar una fiesta de cumpleaños. Alba, que ve lo bien que se llevan su madre y su abuela, que siempre están hablando y enviándose mensajitos, pide un teléfono móvil para su cumpleaños. Laura no lo ve claro, tiene muchas dudas y no sabe qué uso le va a dar Alba. Tiene miedo de las redes sociales, ya que no sabe muy bien quién puede haber en ellas.

⁴ Candy Crush es un juego en el que los jugadores deben combinar dulces de colores dispuestos en un tablero de juego. Para hacer una combinación se necesitan tres o más dulces del mismo color. Eliminando esos dulces del tablero y reemplazándolos por otros nuevos, se crean nuevas coincidencias y combinaciones. Las combinaciones de cuatro o más caramelos crean caramelos únicos que actúan como potenciadores, con capacidades mayores para limpiar el tablero. Los tableros tienen varios objetivos que deben completarse dentro de un número fijo de movimientos o una cantidad de tiempo limitada, como una determinada puntuación o la recolección de un número específico de un tipo de caramelo. Fuente: *Wikipedia*.



Caso 4. Una visita televisiva

José Carlos y Melany son los padres de Yannick, un niño de 7 años muy dicharachero y divertido. A Yannick le encanta mirar dibujos animados, series infantiles y películas. A José Carlos y Melany no les gusta que siempre quiera ver la tele y no haga caso de los juguetes o que no quiera ir al parque a jugar con algún compañero o compañera del colegio. El otro día, una amiga de Melany fue a su casa para hacerle una visita sorpresa. Melany, que en ese momento estaba ayudando a Yannick a hacer los deberes, abrió la puerta, preparó un café y se puso a charlar con su amiga. Yannick vio que no podía continuar los deberes sin su madre, así que encendió el televisor para ver dibujos sin haber terminado las tareas para el día siguiente. Melany, al ver a Yannick dejar los deberes, se enfadó, pero no le dijo nada y lo dejó seguir viendo la televisión porque en ese momento estaba con su amiga.

Junto con el caso, se repartirá a cada grupo un conjunto de fichas en las que aparecen distintos espacios familiares, momentos, dispositivos digitales y personas.

Fichas de espacios

Calle	Habitación	Redes sociales	Salón/comedor
-------	------------	----------------	---------------

Fichas de momentos

Salida del colegio	Comidas y cenas	Cumpleaños	Reuniones y visitas de familiares y amigos
Deberes	Descanso		

Fichas de dispositivos

Ordenador	Televisor	Móvil	Tableta
-----------	-----------	-------	---------

Fichas de personas

Padre/madre	Niño/niña	Abuelo/abuela	Amigo/amiga
-------------	-----------	---------------	-------------

Los espacios familiares son aquellos espacios físicos o virtuales en los que se pueden usar las tecnologías digitales y en los que se produce una acción (calle, habitación, redes sociales y salón/comedor). Los momentos son aquellos periodos de tiempo en los que sucede la acción (recogida del colegio, comidas y cenas, cumpleaños, reuniones y visitas de familiares y amigos, deberes, descanso). Los dispositivos digitales (ordenador, televisor, móvil, consola y tableta) son el elenco de tecnologías que pueden usarse en un espacio y un momento. Las personas (madre, padre, niño, niña, abuelo, abuela, amiga y amigo) son los implicados en una acción con dispositivos digitales en un espacio y un momento concretos.

Para el desarrollo de la actividad, los padres y las madres, organizados en grupos pequeños, leerán el caso que les haya tocado trabajar con la ayuda de la persona dinamizadora. Tras su lectura, tratarán de identificar qué espacios, momentos, dispositivos y personas están relacionados con el caso usando las fichas repartidas previamente. Las fichas que no estén relacionadas con el caso deberán descartarse y no serán utilizadas. Para ayudar en esta tarea, la persona dinamizadora podrá preguntar a cada grupo las siguientes cuestiones:

- ¿Dónde sucede la acción? (espacios)
- ¿En qué momento? (momentos)
- ¿Qué tecnologías o dispositivos se usan? (dispositivos)
- ¿Qué personas participan en la acción? (personas)

Se dejarán 10 minutos para que cada grupo responda a las preguntas seleccionando una o varias fichas entre las disponibles para cada espacio, momento, tecnología o persona vinculada a cada caso.

Transcurridos estos minutos de trabajo en grupo, la persona dinamizadora propondrá una dinámica donde cada pequeño grupo deberá leer en voz alta su caso o bien leerá ella misma la situación para que los participantes comprendan el caso.

Tras la lectura, se plantearán las siguientes cuestiones:

- ¿Qué sucede en vuestra historia?
- ¿Qué fichas están relacionadas con vuestra situación?

Acto seguido, un representante de cada grupo tomará las fichas y las colgará en la pared organizadas en cuatro grupos: espacios, momentos, dispositivos y personas.

Tras ello, se preguntará a todos los grupos qué creen que no funciona en ese caso y se animará a que traten de explorar mediante algunas preguntas qué medidas se pueden tomar para que el uso de las tecnologías sea beneficioso para la relación familiar y para evitar que sea contraproducente en el ejercicio de la parentalidad:

- ¿Qué creéis que no funciona?
- ¿Qué pensáis que se puede mejorar?
- ¿Qué haríais en su lugar?
- ¿En qué creéis que la tecnología altera las relaciones familiares en este caso?

Con esta actividad se pretende que todas las personas participantes identifiquen, mediante los distintos casos, los principales espacios, momentos, dispositivos y personas que pueden estar implicados y pueden modificar las prácticas parentales cotidianas, y reflexionen sobre posibles escenarios positivos y sobre cómo emplear las tecnologías en distintas situaciones cotidianas.

c. Conclusión

Para concluir la actividad se explicará, a partir de las fichas que cada grupo ha colgado en la pared, que existen múltiples espacios, momentos, dispositivos y personas que, combinados, pueden dar lugar a distintas situaciones en las que las tecnologías digitales se usan de manera que alteran dichos espacios y momentos, así como las relaciones entre los miembros de la familia. Para evitarlo, en ocasiones se piensa en eliminar los dispositivos digitales de la ecuación. Sin embargo, en el día a día, no solo resulta muy complicado aislar los dispositivos digitales de estos espacios, momentos y personas, sino que hacerlo no garantiza que estemos influyendo positivamente en la relación de nuestros hijos e hijas con las tecnologías digitales.

En esta actividad hemos visto situaciones en las que las tecnologías digitales pueden conllevar ciertos riesgos y consecuencias no deseadas en los hijos e hijas. Pero es importante reconocer que, con las orientaciones adecuadas, podemos promover prácticas parentales con las tecnologías digitales que nos permitan fomentar experiencias positivas.

En la sesión de familias se trabajarán dos de los tres principios transversales al enfoque ecológico de la parentalidad positiva, la presencialidad y la progresividad, que permiten promover un desarrollo positivo de la infancia y la adolescencia con las tecnologías a su alcance y, a la vez, vivir la paternidad y la maternidad de forma natural en un mundo tecnológicamente cada vez más avanzado.

d. Recursos

Candy Crush y la tortilla de patatas

Elvira es la madre de Amelia. Le encanta jugar al Candy Crush.¹ Está en el nivel 5.248 y siempre que tiene un momento se echa unas partidas: en el metro, en la pausa del trabajo o mientras prepara la comida de su hija Amelia. Cuando hace un doble combo o pasa de mundo lo celebra y se pone muy contenta. El otro día, mientras jugaba concentrada, se le hizo tarde y se le olvidó ir a recoger al colegio a Amelia. Llegó media hora tarde y perdieron el autobús de vuelta a casa. Al llegar a casa no tuvieron tiempo ni de darse un baño ni de preparar la cena, por lo que Elvira decidió cenar una ensalada preparada. Amelia se enfadó un poco y se fue a dormir disgustada porque ese día tocaba tortilla de patatas para cenar, su comida favorita.

¹ Candy Crush es un juego en el que los jugadores deben combinar dulces de colores dispuestos en un tablero de juego. Para hacer una combinación se necesitan tres o más dulces del mismo color. Eliminando esos dulces del tablero y reemplazándolos por otros nuevos, se crean nuevas coincidencias y combinaciones. Las combinaciones de cuatro o más caramelos crean caramelos únicos que actúan como potenciadores, con capacidades mayores para limpiar el tablero. Los tableros tienen varios objetivos que deben completarse dentro de un número fijo de movimientos o una cantidad de tiempo limitada, como una determinada puntuación o la recolección de un número específico de un tipo de caramelo. Fuente: *Wikipedia*.

Una noche a solas con el ordenador

A Dimitri, hace un par de días que le duele el brazo izquierdo. Está un poco preocupado y en la comida le explica a su hijo Iván, de 10 años, lo que le pasa.
Él le dice:
—Papá, es fácil, ve al médico y que te lo arregle...

Pero Dimitri le responde que no sabe si ir al médico porque perdería un día de trabajo. Esa noche, en su cuarto a solas, Iván empieza a buscar por internet con el ordenador qué le puede estar pasando a su padre. No entiende muy bien lo que encuentra y se asusta un poco al ver el contenido de algunas páginas. Después, a Iván le cuesta dormir, angustiado porque no sabe qué le está pasando a su padre ni cómo hablar con él sobre ese tema.

Quiero ser como tú, mamá

Olivia es la madre de Laura. Tienen muy buena relación y constantemente se mandan mensajes por WhatsApp para hablar de sus cosillas. Es muy habitual verlas enviarse mensajes de voz: «Hola, buenos días, que te vaya bien el día, mi vida», «Dale un beso a la pequeña de mi parte»... Alba, hija de Laura y nieta de Olivia, es una niña que está a punto de celebrar su décimo aniversario. Es una fecha muy importante para las tres y han decidido preparar una fiesta de cumpleaños. Alba, que ve lo bien que se llevan su madre y su abuela, que siempre están hablando y enviándose mensajitos, pide un teléfono móvil para su cumpleaños. Laura no lo ve claro, tiene muchas dudas y no sabe qué uso le va a dar Alba. Tiene miedo de las redes sociales, ya que no sabe muy bien quién puede haber en ellas.

Una visita televisiva

José Carlos y Melany son los padres de Yannick, un niño de 7 años muy dicharachero y divertido. A Yannick le encanta mirar dibujos animados, series infantiles y películas. A José Carlos y Melany no les gusta que siempre quiera ver la tele y no haga caso de los juguetes o que no quiera ir al parque a jugar con algún compañero o compañera del colegio. El otro día, una amiga de Melany fue a su casa para hacerle una visita sorpresa. Melany, que en ese momento estaba ayudando a Yannick a hacer los deberes, abrió la puerta, preparó un café y se puso a charlar con su amiga. Yannick vio que no podía continuar los deberes sin su madre, así que encendió el televisor para ver dibujos sin haber terminado las tareas para el día siguiente. Melany, al ver a Yannick dejar los deberes, se enfadó, pero no le dijo nada y lo dejó seguir viendo la televisión porque en ese momento estaba con su amiga.

Fichas de espacios

Calle	Habitación	Redes sociales	Salón / comedor
-------	------------	----------------	-----------------

Fichas de momentos

Salida del colegio	Comidas y cenas	Cumpleaños	Reuniones y visitas de familiares y amigos
Deberes	Descanso		

Fichas de dispositivos

Ordenador	Televisor	Móvil	Tableta
-----------	-----------	-------	---------

Fichas de personas

Padre	Madre	Niño	Niña
Abuelo	Abuela	Amigo	Amiga

Relación de casos y fichas

Caso 1. Candy Crush y la tortilla de patatas

Fichas de espacios	Fichas de momentos	Fichas de dispositivos	Fichas de personas
Calle	Salida del colegio	Teléfono móvil	Madre, niña

Caso 2. Una noche a solas con el ordenador

Fichas de espacios	Fichas de momentos	Fichas de dispositivos	Fichas de personas
Habitación	Comida	Ordenador	Padre, niño

Caso 3. Quiero ser como tú, mamá

Fichas de espacios	Fichas de momentos	Fichas de dispositivos	Fichas de personas
Redes sociales	Cumpleaños	Teléfono móvil	Madre, abuela, niña

Caso 4. Una visita televisiva

Fichas de espacios	Fichas de momentos	Fichas de dispositivos	Fichas de personas
Salón / comedor	Deberes	Televisor, tableta	Madre, amiga, niño

Valoración y cierre de la sesión

Las tecnologías digitales promueven cambios en el funcionamiento familiar. Recuerda que, para que no alteren el ejercicio de la parentalidad, es importante saber identificar las situaciones que se presentan en el hogar y reflexionar acerca de los usos que damos a las tecnologías.

A modo de resumen, exponemos a continuación las ideas clave para padres y madres sobre el trabajo realizado en las actividades (si se considera necesario, se puede entregar a los y las participantes una copia de estas ideas clave a modo de recordatorio):

- Ten en cuenta que las tecnologías no causan por sí mismas efectos positivos o negativos, sino que el uso que se haga de ellas es lo que puede ocasionar cambios no deseados.
- Recuerda que el uso y la apropiación intensa y poco reflexionada de las tecnologías digitales en el ámbito familiar puede producir cambios en el funcionamiento de las relaciones familiares y alternar la dinámica en aquellos espacios y situaciones cotidianas.
- Reflexiona acerca de cuáles son los espacios físicos o virtuales en los que se pueden usar las tecnologías digitales y en los que se produce una acción (calle, habitación, redes sociales y salón/comedor).
- Identifica los momentos familiares en los que las tecnologías pueden usarse (recogida del colegio, comidas y cenas, cumpleaños, reuniones y visitas de familiares y amigos, deberes, descanso).
- Analiza los dispositivos digitales (ordenador, televisor, móvil, consola y tableta) que pueden usarse en un espacio y un momento.
- Recuerda que las tecnologías digitales son usadas por personas (madre, padre, niño, niña, abuelo, abuela, amiga y amigo) y son ellas las implicadas en una acción en un espacio y un momento concretos.



Sesión para hijos e hijas

En el ámbito familiar, el uso de las tecnologías digitales se ha intensificado en los últimos años. Los niños y las niñas son quienes quizá utilizan con más intensidad las tecnologías a su alcance. La naturalidad con que interactúan y la facilidad para imitar o apropiarse de ciertos usos resulta sorprendente.

En esta sesión se trabajan competencias relacionadas con la regulación de los usos de las tecnologías digitales. Se pretende que los niños y las niñas identifiquen los principales espacios familiares en los que todos los miembros de la familia pueden utilizar las tecnologías. Con ello se pretende que desarrollen buenos hábitos con los dispositivos a su alcance en dichos espacios. Las tecnologías digitales pueden suponer cambios cualitativos en el funcionamiento familiar, motivo por el que es importante promover buenos hábitos desde la infancia.

En este sentido, el objetivo de la sesión es llevar a cabo una aproximación positiva al uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar a partir de una historia en la que se presentan ejemplos y se buscan soluciones que permiten avanzar en la regulación y el buen uso de los dispositivos y las pantallas.



Sesión

Una familia de... ¡bichos!

Objetivos

- Identificar espacios familiares en los cuales padres, madres, hijos e hijas usan de forma adecuada los dispositivos digitales a su alcance.
- Promocionar buenos hábitos en el uso de dispositivos digitales.

Contenidos

- Los espacios, dispositivos y momentos familiares en los que se usan las tecnologías digitales.
- Buenos hábitos de uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar.

Actividad

- Actividad. El cortocircuito de Led

Materiales

- Relato. «El cortocircuito de Led»



Módulo 5
Sesión para hijos e hijas.
Una familia de... ¡bichos!
Actividad
El cortocircuito de Led
Relato

Desarrollo de la sesión

En esta sesión se pretende que los y niñas identifiquen aquellas prácticas parentales que pueden verse alteradas por el uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar, reflexionen sobre ellas y relacionen el empleo de estos dispositivos con buenos hábitos de uso.

Actividad

El cortocircuito de Led

Relato. 60 minutos

Objetivos 1 y 2

Contenidos 1 y 2

a. Introducción

Los niños y las niñas no son ajenos al uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar. En mayor o menor medida, son conscientes de qué dispositivos digitales se usan, en qué espacios y momentos familiares se utilizan y qué miembros de la familia los utilizan de manera más o menos intensa.

En esta actividad se pretende que los niños y las niñas participantes identifiquen los espacios familiares en los cuales se suelen usar los dispositivos digitales a su alcance, reflexionen acerca de algunos inconvenientes que puede conllevar su uso en el ámbito familiar y relacionen el empleo de dispositivos digitales con buenos hábitos de uso que traten de mitigar los posibles riesgos y efectos de usos poco recomendables.

b. Desarrollo

La persona dinamizadora introducirá a los niños y las niñas en el relato «El cortocircuito de Led», tratando de situarlos en la historia antes de iniciar su lectura. Explicará que es una historia sobre bichos y máquinas fantásticas donde hay un personaje principal que se llama Led.

Led es una máquina de la ciudad de Tecnópolis que un día tiene un cortocircuito y se pierde en una ciénaga. Allí conoce a Bug y Malva, dos pequeños bichos exploradores a los que les encanta salir en busca de aventuras y que tratarán, con la ayuda un montón de bichos más, que Led consiga regresar a su hogar.

Una vez se ha introducido la historia, se debe crear una atmósfera adecuada y un ambiente propicio para proceder a narrar el relato; se bajarán un poco las luces de la sala, se sentarán todos haciendo un círculo en el suelo y, poco a poco, la persona dinamizadora empezará a explicar la historia modulando su voz con una entonación adecuada.



El relato se divide en distintas partes:

1. **Descripción de la situación:** se sitúa la acción y se presentan a los personajes.
2. **Descripción del problema:** se expone la trama y los problemas que se desarrollan en la historia.
3. **Análisis de situaciones:** se presentan posibles respuestas que permiten analizar los problemas planteados en la historia.
4. **Propuesta de soluciones:** se buscan soluciones y respuestas a los problemas planteados en la historia.
5. **Desenlace:** se cierra y se finaliza la historia.

1. Descripción de la situación

Bug tiene 8 años y es el hermano pequeño de una familia de bichos. Él y su hermana mayor de 12 años, Malva, se juntan cada tarde para explorar los alrededores de su casa en busca de aventuras. Bug y Malva tienen algo en común: les encanta jugar a ser exploradores, conocer gente y descubrir cosas nuevas. Cada vez que se encuentran con algo nuevo se les llena la cara de ilusión y se pasan horas y horas concentrados jugando juntos.

Un día, mientras correteaban por la ciénaga, se toparon con un bicho muy extraño. No se parecía a nada que hubieran visto antes y se asustaron un poco.

—Hola, ¿cómo te llamas? —preguntó Bug con voz inocente.

—Hola, soy Led —respondió aquel bicho raro con voz un poco robótica...

Led tenía dos antenas de metal muy raras, los ojos eran dos bombillas y su cuerpo estaba cubierto de un montón de tiras de plástico que tenían luces de colores.

—¿Por qué tiene tu vestido esas luces de colores tan chulas? —preguntó Malva.

—No es mi vestido, es mi cuerpo. Cuando me pierdo hago un montón de luces de colores para que me encuentre mi familia.

—¡Alaaa! ¡Qué buena idea! —dijo Bug.

—Si tú lo dices... —susurró Led en voz baja y en tono de preocupación.

—Espera. ¿Qué dices? ¿Qué te has perdido? ¿De dónde eres? —preguntó Malva—. Tienes pinta de no ser de aquí...

—Soy de Tecnópolis, una ciudad que está muy lejos de aquí.

—¿¿Tecno... qué?! —exclamó Bug—. ¿Qué es ese sitio, Malva?

—No lo sé, Bug...

2. Descripción del problema

Led explicó a Malva y a Bug que Tecnópolis es la ciudad de las máquinas. Allí, las máquinas viven todas juntas en paz y armonía. Hay máquinas de todos los tipos: máquinas de café, ventiladores, teléfonos, ordenadores, lavadoras, neveras e incluso drones que vuelan o coches que van sin conductor por las calles.

—¡Ala! ¡Qué chulo, Led! —exclamó Bug—. Malva, ¿podemos ir?

—Oye, Led, ¿y por qué dices que te has perdido? ¿Qué te ha pasado? —dijo Malva.

—Creo que he tenido un cortocircuito.

—¿Un corto... qué? —preguntaron Bug y Malva a la vez.

—Un cortocircuito. Cuando algo no funciona bien, a veces las máquinas tenemos cortocircuitos. Es como cuando te pica la nariz, que estornudas muy fuerte, cierras los ojos y no sabes muy bien lo que ha pasado.

—Así que... has estornudado y te has perdido... No parece grave... —dijo Malva con cara de poco entusiasmo.

—Bueno, es que las máquinas, cuando tenemos un cortocircuito, nos despertamos en otro sitio —explicó Led—. De esa manera nos reiniciamos y volvemos a estar bien, pero no recordamos muy bien qué ha pasado...

—¡Ahh!, entiendo... —asintió Malva.

—¿Y dónde estabas antes de estornudar? —preguntó Bug.

—¡Claro! Si nos dices dónde estabas quizá podamos ayudarte a encontrar a tu familia —exclamó Malva.

Led se quedó pensativo un momento, intentando recordar dónde estaba y qué le había provocado el cortocircuito.

A continuación, se exponen cuatro situaciones que forman parte de la historia y que explica Led:

- A. Tras unos segundos, recordó que estaba en casa comiendo con su familia. Mientras comían, todos estaban conectados hablando por teléfono con otras máquinas. Llevaban tanto tiempo hablando entre ellos que Led estaba aburrido y enfadado porque no le hacían caso.
- B. Además, Led recordó que otras veces les había contado a sus amigos que sus familiares le dejaban mucho tiempo solo en el salón mirando la televisión. A Led le gustaba mirar la tele de vez en cuando, pero le gustaba más jugar con otras máquinas como él o con su familia.
- C. También le vino a la cabeza que, a menudo, sus familiares le hacían fotos cuando estaba contento, feliz y alegre, para luego enseñárselas a otras máquinas a

través de las redes sociales. A Led le gustaba hacerse fotos con sus familiares, pero era un poco tímido y le daba vergüenza que otras máquinas que no conocía las vieran.

- D. Al final, también recordó que algunas veces su familia se había molestado con él porque, cuando no sabía qué hacer, se juntaba sin permiso con la tableta y se ponía a jugar durante horas, y no atendía a nadie ni a nada de lo que sucedía a su alrededor.

Por un momento, Led se dio cuenta de que tenía un problema, no le gustaba cómo usaban él y sus familiares la televisión, el teléfono o la tableta. Pero necesitaba llegar al fondo de la cuestión si quería regresar a casa, así que le pidió a Bug y a Malva que lo ayudaran.

—¡Eureka! —gritó mientras todo su cuerpo producía destellos de colores—. Ya sé lo que me pasa, pero necesito que me ayudéis a procesar toda la información.

—¡Tú dínos qué necesitas, Led! —asintieron Bug y Malva.

—Lo primero que necesito es reunir a todos los bichos que conozcáis para que nos ayuden a pensar. Cuantos más seamos, más rápido encontraremos una solución.

—¡Hecho! —dijo Malva—. ¡Vamos a buscar al Consejo de Bichos, Bug!

Bug y Malva fueron a buscar al Consejo de Bichos, un grupo secreto y exclusivo de bichos, estupendamente listos y capaces de resolver los enigmas más complicados, de todos los lugares más recónditos y pantanosos de la ciénaga.

3. Análisis de las situaciones

Acto seguido, la persona dinamizadora explicará a los niños y las niñas participantes que todas y todos forman parte del Consejo de Bichos y los introducirá en la historia como personajes que pretenden ayudar a Led, Malva y Bug. Expondrá que todo el grupo tiene un cometido muy importante, ayudar a Led, Malva y Bug a desentrañar los motivos que llevaron a Led a tener un cortocircuito. Para ello, planteará tres preguntas con las que se deberá intentar encontrar respuestas a cada uno de los problemas que Led había recordado:

1. ¿Qué le pasa a Led?
2. ¿Por qué no le gusta que sus familiares usen el teléfono, el televisor o la tableta?
3. ¿En qué momento y en qué espacio no le gusta a Led que se use el teléfono o el televisor?

	Situación A	Situación B	Situación C	Situación D
Pregunta 1	Led está molesto con que sus familiares hablen por teléfono cuando están comiendo juntos.	A Led no le gusta que sus familiares lo dejen solo delante de la televisión.	A Led no le convence la idea de que sus familiares compartan fotos suyas con otros.	Led se da cuenta de que no está bien aislarse del mundo estando conectado con la tableta.
Pregunta 2	Led prefería que sus familiares conversaran y hablaran con él en lugar de con otros.	A Led le gustaría que sus familiares jugaran con él y se divirtieran todos juntos.	Led siente un poco de vergüenza de que sus fotos las vean otras máquinas que no conoce.	Led reconoce que se pierde cosas cuando se dedica a atender primero a un dispositivo que a su familia.
Pregunta 3	En los momentos en que comen toda la familia, en el comedor o en la cocina.	En los ratos de jugar en familia, en la habitación o en el salón.	En los momentos felices y alegres, en internet.	En los momentos en que se aburre o no sabe qué hacer.

Una vez se han comentado las preguntas y las diferentes respuestas que da el grupo de participantes, la persona dinamizadora sintetizará las principales aportaciones y continuará con la narración de la historia.

—¡Bichos! ¡Sois unas máquinas! —exclamó Led.

—¡No! ¡Eso lo eres tú! —respondió Bug.

—¡Claro! ¡Jajaja!

Todos se rieron. De pronto, se oyó una voz al fondo que decía:

—Led, ahora ya sabes lo que pasó y por qué tuviste un cortocircuito... Pero ¿cómo piensas volver a casa?

Todos los bichos miraban en silencio a Led, que se quedó un momento pensando, hasta que, de pronto, sus ojos se iluminaron...; claro, eran bombillas. Y acababa de tener una gran idea: si entre todos eran capaces de proponer una solución a cada problema de Led, quizá se entusiasmaría tanto que todo su cuerpo se iluminaría y le causaría un cortocircuito que lo devolvería con su familia. Acto seguido, todos los bichos se reunieron para debatir y llegar a una solución consensuada.



4. Propuesta de soluciones

En este punto, se planteará a los participantes dos preguntas para intentar encontrar una solución a cada uno de los problemas de Led:

1. ¿Qué podrían hacer los familiares de Led?
2. ¿Qué podría hacer Led?

De nuevo, si fuera necesario, la persona dinamizadora repetirá en voz alta la lectura de los problemas y las preguntas. Asimismo, a modo de resumen, se recogen a continuación algunas posibles soluciones a cada situación:

	Situación A	Situación B	Situación C	Situación D
Pregunta 1	Dejar el teléfono alejado de la mesa durante las comidas.	Buscar espacios y momentos de entretenimiento y ocio en familia.	Preguntar a Led si le gusta que se compartan fotos tuyas.	Proponer a Led actividades alternativas para que no se aburra.
	Entablar conversaciones con todos los miembros de la familia.	Intentar no abusar de la televisión como sustituto de otras actividades.	Tener en cuenta y respetar su opinión.	Decidir conjuntamente los tiempos de uso de la tableta.
Pregunta 2	Hablar con sus familiares después de que finalice la conversación telefónica para decirles que no le gusta que hablen por teléfono cuando están comiendo.	Proponer a sus familiares ver algo juntos en la televisión. Plantear un juego a sus familiares para que jueguen con él.	Decir a sus familiares que se siente incómodo cuando se comparten fotos tuyas con otras máquinas que él no conoce.	Autorregular el uso de la tableta. Comprometerse con sus familiares a buscar alternativas para cuando se aburra.

Se intentará que los y las participantes, tomando el papel del Consejo de Bichos, planteen posibles soluciones que permitan a Led tener un cortocircuito y regresar así a su casa con su familia.

Una vez expuestas las soluciones, se continuará con la narración del relato.

—¡Bichos! ¿Lo notáis? —preguntó Led.

—¡¿Qué te pasa, Led?! ¡Tu cuerpo está brillando! —respondió Malva.

5. Desenlace

A medida que Led oía todas esas magníficas ideas del Consejo de Bichos, empezó a emocionarse de tal manera que todo su cuerpo empezó a brillar como nunca ningún bicho había visto. Su cuerpo, lleno de luces, brillaba tanto que todos los bichos tuvieron que cerrar los ojos.

De pronto se oyó un estornudo gigante: ¡aaaachís! Y se hizo el silencio. Poco a poco, todos los bichos empezaron a abrir los ojos. No sabían lo que había pasado, pero Led había desaparecido de repente.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Malva a todos los bichos.

—Ha tenido un cortocircuito y ha regresado a su casa —dijo Bug.

Todos los bichos se lamentaron de no haber podido despedirse de su amigo Led, pero en el fondo estaban muy contentos de haber podido ayudarlo y de haber aprendido que, a veces, en casa hay «cortocircuitos» en la forma en que usamos las tecnologías. A pesar de ello, pensándolo bien y hablándolo con nuestros padres y madres, no hay nada que no se pueda solucionar.

c. Conclusión

Se concluirá la actividad enfatizando el valor de reflexionar acerca de los usos de la tecnología que todos los miembros de la familia realizamos en casa. El uso de los dispositivos digitales, de las redes sociales y de las pantallas puede cambiar o alterar la forma de relacionarnos en familia. Por ello es importante conocer en qué espacios es más o menos conveniente usarlos, en qué momento es más o menos conveniente, qué información compartimos, etc. Para que las tecnologías no supongan un problema en casa, es necesario que todos los miembros de la familia hablen y propongan entre todos soluciones que conlleven buenos hábitos de uso.

El cortocircuito de Led



Bug tiene 8 años y es el hermano pequeño de una familia de bichos. Él y su hermana mayor de 12 años, Malva, se juntan cada tarde para explorar los alrededores de su casa en busca de aventuras. Bug y Malva tienen algo en común: les encanta jugar a ser exploradores, conocer gente y descubrir cosas nuevas. Cada vez que se encuentran con algo nuevo se les llena la cara de ilusión y se pasan horas y horas concentrados jugando juntos.

Un día, mientras correteaban por la ciénaga, se toparon con un bicho muy extraño. No se parecía a nada que hubieran visto antes y se asustaron un poco.

—Hola, ¿cómo te llamas? —preguntó Bug con voz inocente.

—Hola, soy Led —respondió aquel bicho raro con voz un poco robótica...

Led tenía dos antenas de metal muy raras, los ojos eran dos bombillas y su cuerpo estaba cubierto de un montón de tiras de plástico que tenían luces de colores.

—¿Por qué tiene tu vestido esas luces de colores tan chulas? —preguntó Malva.

—No es mi vestido, es mi cuerpo. Cuando me pierdo hago un montón de luces de colores para que me encuentre mi familia.

—¡Alaaa! ¡Qué buena idea! —dijo Bug.

—Si tú lo dices... —susurró Led en voz baja y en tono de preocupación.

—Espera. ¿Qué dices? ¿Qué te has perdido? ¿De dónde eres? —preguntó Malva—. Tienes pinta de no ser de aquí...

—Soy de Tecnópolis, una ciudad que está muy lejos de aquí.

—¡¿Tecno... qué?! —exclamó Bug—. ¿Qué es ese sitio, Malva?

—No lo sé, Bug...

Led explicó a Malva y a Bug que Tecnópolis es la ciudad de las máquinas. Allí, las máquinas viven todas juntas en paz y armonía. Hay máquinas de todos los tipos: máquinas de café, ventiladores, teléfonos, ordenadores, lavadoras, neveras e incluso drones que vuelan o coches que van sin conductor por las calles.

—¡Ala! ¡Qué chulo, Led! —exclamó Bug—. Malva, ¿podemos ir?

—Oye, Led, ¿y por qué dices que te has perdido? ¿Qué te ha pasado? —dijo Malva.

—Creo que he tenido un cortocircuito.

—¿Un corto... qué? —preguntaron Bug y Malva a la vez.

—Un cortocircuito. Cuando algo no funciona bien, a veces las máquinas tenemos cortocircuitos. Es como cuando te pica la nariz, que estornudas muy fuerte, cierras los ojos y no sabes muy bien lo que ha pasado.



—Así que... has estornudado y te has perdido... No parece grave... —dijo Malva con cara de poco entusiasmo.
—Bueno, es que las máquinas, cuando tenemos un cortocircuito, nos despertamos en otro sitio —explicó Led—. De esa manera nos reiniciamos y volvemos a estar bien, pero no recordamos muy bien qué ha pasado...
—¡Ahh!, entiendo... —asintió Malva.
—¿Y dónde estabas antes de estornudar? —preguntó Bug.
—¡Claro! Si nos dices dónde estabas quizá podamos ayudarte a encontrar a tu familia —exclamó Malva.

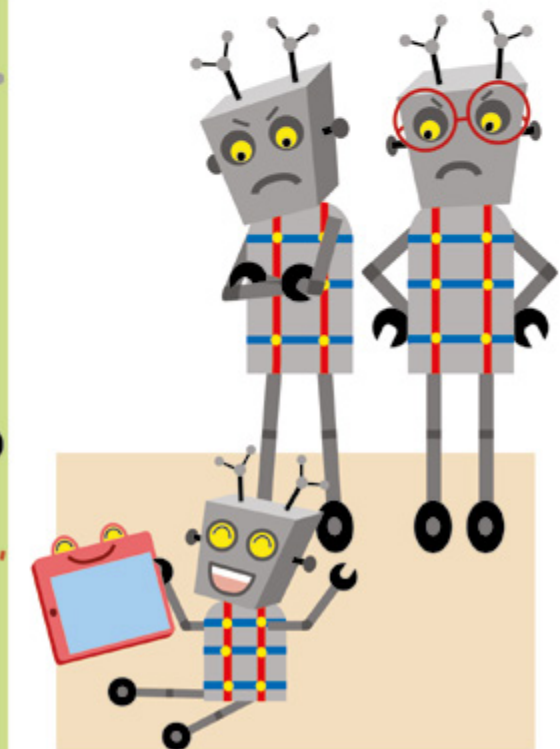
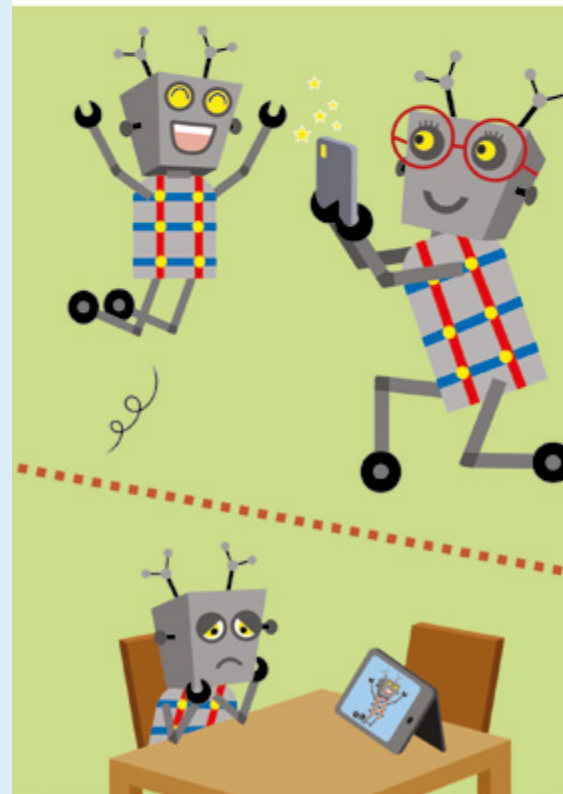
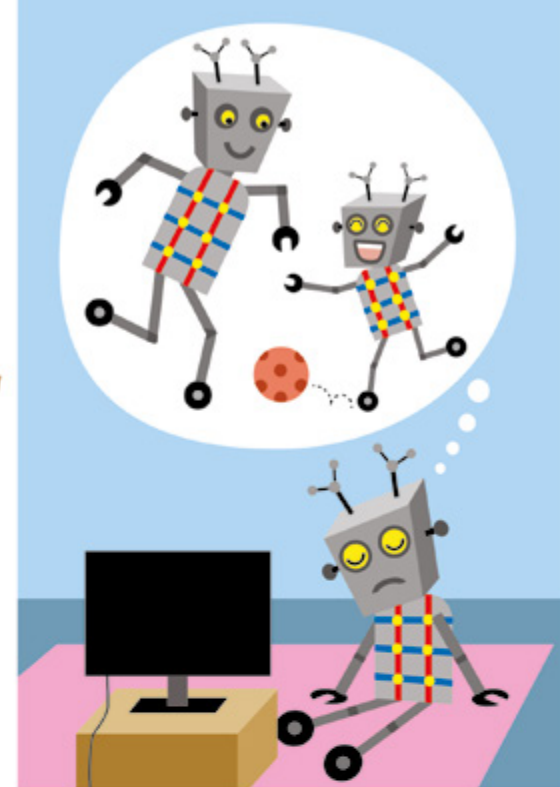
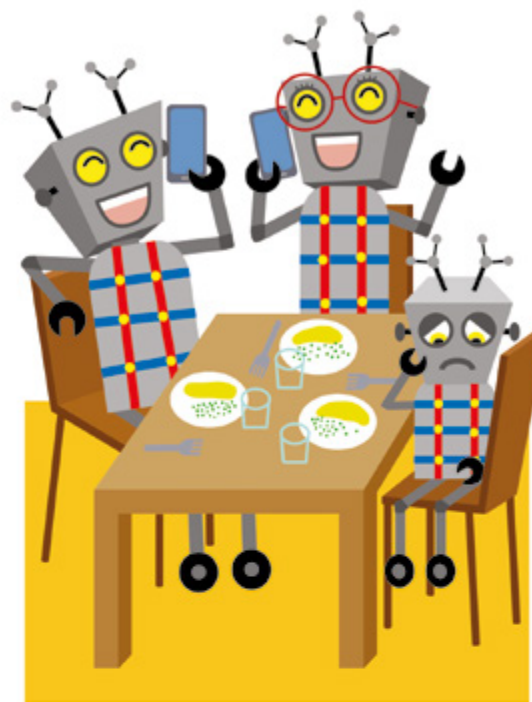
Led se quedó pensativo un momento, intentando recordar dónde estaba y qué le había provocado el cortocircuito (a continuación, se exponen cuatro situaciones que forman parte de la historia y que explica Led):

A.

Tras unos segundos, recordó que estaba en casa comiendo con su familia. Mientras comían, todos estaban conectados hablando por teléfono con otras máquinas. Llevaban tanto tiempo hablando entre ellos que Led estaba aburrido y enfadado porque no le hacían caso.

B.

Además, Led recordó que otras veces les había contado a sus amigos que sus familiares le dejaban mucho tiempo solo en el salón mirando la televisión. A Led le gustaba mirar la tele de vez



en cuando, pero le gustaba más jugar con otras máquinas como él o con su familia.

C.

También le vino a la cabeza que, a menudo, sus familiares le hacían fotos cuando estaba contento, feliz y alegre, para luego enseñárselas a otras máquinas a través de las redes sociales. A Led le gustaba hacerse fotos con sus familiares, pero era un poco tímido y le daba vergüenza que otras máquinas que no conocía las vieran.

D.

Al final, también recordó que algunas veces su familia se había molestado con él porque, cuando no sabía qué hacer, se juntaba sin permiso con la tableta y se ponía a jugar durante horas, y no atendía a nadie ni a nada de lo que sucedía a su alrededor.

Por un momento, Led se dio cuenta de que tenía un problema, no le gustaba cómo usaban él y sus familiares la televisión, el teléfono o la tableta. Pero necesitaba llegar al fondo de la cuestión si quería regresar a casa, así que le pidió a Bug y a Malva que lo ayudaran.

—¡Eureka! —gritó mientras todo su cuerpo producía destellos de colores—. Ya sé lo que me pasa, pero necesito que me ayudéis a procesar toda la información.

—¡Tú dínos qué necesitas, Led! —asintieron Bug y Malva.

—Lo primero que necesito es reunir a todos los bichos que conozcáis para que nos ayuden a pensar. Cuantos más seamos, más rápido encontraremos una solución.

—¡Hecho! —dijo Malva—. ¡Vamos a buscar al Consejo de Bichos, Bug!

Bug y Malva fueron a buscar al Consejo de Bichos, un grupo secreto y exclusivo de bichos, estupendamente listos y capaces de resolver los enigmas más complicados, de todos los lugares más recónditos y pantanosos de la ciénaga.

—¡Bichos! ¡Sois unas máquinas! —exclamó Led.

—¡No! ¡Eso lo eres tú! —respondió Bug.

—¡Claro! ¡Jajaja!

Todos se rieron. De pronto, se oyó una voz al fondo que decía:

—Led, ahora ya sabes lo que pasó y por qué tuviste un cortocircuito... Pero ¿cómo piensas volver a casa?

Todos los bichos miraban en silencio a Led, que se quedó un momento pensando, hasta que, de pronto, sus ojos se iluminaron...; claro, eran bombillas. Y acababa de tener una gran idea: si entre todos eran capaces de proponer una solución a cada problema de Led, quizá se entusiasmaría tanto que todo su cuerpo se iluminaría y le causaría un cortocircuito que lo devolvería con su familia. Acto seguido, todos los bichos se reunieron para debatir y llegar a una solución consensuada.

—¡Bichos! ¿Lo notáis? —preguntó Led.

—¡¿Qué te pasa, Led?! ¡Tu cuerpo está brillando! —respondió Malva.

A medida que Led oía todas esas magníficas ideas del Consejo de Bichos, empezó a emocionarse de tal manera que todo su cuerpo empezó a brillar como nunca ningún bicho había visto. Su cuerpo, lleno de luces, brillaba tanto que todos los bichos tuvieron que cerrar los ojos.

De pronto se oyó un estornudo gigante: ¡aaaachís! Y se hizo el silencio. Poco a poco, todos los bichos empezaron a abrir los ojos. No sabían lo que había pasado, pero Led había desaparecido de repente.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Malva a todos los bichos.

—Ha tenido un cortocircuito y ha regresado a su casa —dijo Bug.

Todos los bichos se lamentaron de no haber podido despedirse de su amigo Led, pero en el fondo estaban muy contentos de haber podido ayudarlo y de haber aprendido que, a veces, en casa hay «cortocircuitos» en la forma en que usamos las tecnologías. A pesar de ello, pensándolo bien y hablándolo con nuestros padres y madres, no hay nada que no se pueda solucionar.



Valoración y cierre de la sesión

Los niños y las niñas de hoy en día nacen y crecen rodeados de estímulos tecnológicos, por lo que es importante promover buenas prácticas de uso de los dispositivos digitales desde la infancia. Todos los miembros de la familia tienen responsabilidad en ello, tanto los padres y las madres como los niños y las niñas. Recuerda que para fomentar un buen uso de las tecnologías digitales por parte de los niños y las niñas es necesaria una buena comunicación, que se guíe, que se acompañe y que se regulen los tiempos, los espacios y los momentos.

En este sentido y a modo de síntesis y recordatorio de la sesión para niños y niñas, se puede destacar:

- Usamos las tecnologías de forma tan natural que a veces no nos damos cuenta de que cambian nuestras relaciones familiares.
- Podemos usar las tecnologías de manera positiva, pero para ello es necesario conocer qué espacios, momentos, tecnologías y personas pueden estar implicados.
- Respetamos los espacios familiares de la comida, la cena, las reuniones y visitas de amigos y familiares, el descanso, los deberes, etc., limitando y regulando con la ayuda de tu familia el uso de los dispositivos digitales.
- Ten en cuenta que no es conveniente usar los dispositivos digitales (ordenador, televisión, móvil, consola y tableta) en cualquier espacio o momento.
- Recuerda que las tecnologías digitales son usadas por personas, y que tu madre, tu padre, el abuelo y la abuela pueden orientarte acerca de cómo interactuar con ellas en el espacio y el momento adecuados.





Sesión para familias

Como hemos visto en las sesiones anteriores, el ámbito familiar es uno de los espacios donde padres, madres, hijos e hijas utilizan con mayor intensidad las tecnologías digitales a su alcance. Tanto es así que, de algún modo, el ejercicio de la parentalidad o marentalidad se ha visto ampliado a una nueva dimensión. Hoy en día, el ejercicio de ser padre o madre ya no solo se puede ejercer en los espacios físicos del hogar, sino que también es posible hacer de mamá y de papá a través de espacios virtuales o no presenciales.

En esta sesión para familias se trabajan competencias que promueven un acercamiento positivo a las tecnologías digitales en el ámbito familiar a partir de los principios de presencialidad y progresividad. Estos son dos de los tres principios de las 3P, que permiten establecer mecanismos de funcionamiento familiar para que las familias puedan participar de los beneficios que conllevan las tecnologías y prevenir los riesgos que pueden suponer. El tercer principio, el de permisibilidad, está relacionado con el establecimiento de normas y límites, competencias que se trabajan en otros módulos del programa.

En este sentido, la sesión se centra en el principio de presencialidad para que padres, madres, hijos e hijas conozcan los espacios virtuales donde pueden participar. Además, en la sesión se aborda el principio de progresividad, que supone la necesidad de acompañar e introducir de manera gradual el uso de los dispositivos digitales en el ámbito familiar.





Sesión

Estando donde están nuestros hijos e hijas

Objetivos

- Conocer y participar en los espacios virtuales donde pueden estar nuestros hijos e hijas.
- Aprender estrategias para introducir y acompañar a los hijos e hijas, de manera gradual, en el uso de los dispositivos digitales.

Contenidos

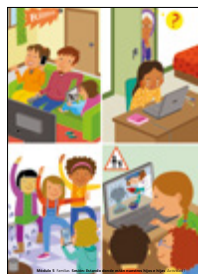
- El principio de presencialidad: acompañamiento en los espacios virtuales.
- El principio de progresividad: segmentación de los usos de los dispositivos digitales.

Actividades

- Actividad 1. Mamá, papá..., mejor contigo.
- Actividad 2. La dimensión paralela.

Materiales

- Situación 1. Aprendiendo a montar en bicicleta.
- Situación 2. Aprendiendo a gestionar el teléfono móvil.



Módulo 5
Sesión de familias.
Estando donde están nuestros hijos e hijas
Actividad 1.
Mamá, papá..., mejor contigo.
Teatro o juego de rol



Módulo 5
Sesión de familias.
Estando donde están nuestros hijos e hijas
Actividad 2
La dimensión paralela
Trabajo en pequeño grupo

Desarrollo de la sesión

Esta sesión se centra en abordar dos principios para la gestión positiva de las tecnologías digitales en el hogar: la presencialidad y la progresividad. El principio de presencialidad se refiere al hecho de ser y de estar presentes donde están nuestros hijos e hijas, es decir, ejercer el rol de padres y madres en aquellos espacios y momentos en que ellos y ellas interactúan con la tecnología y acompañarlos siempre que sea posible. El principio de progresividad de acceso y uso conlleva que las familias orienten los usos de las tecnologías digitales siguiendo pautas y preceptos basados en una introducción proporcional y progresiva acorde con las características, las necesidades y el contexto educativo, social y familiar de los niños y las niñas.

Actividad 1

Mamá, papá..., mejor contigo

Teatro o juego de rol

30 minutos

Objetivo 1

Contenido 1

a. Introducción

El principio de presencialidad se refiere al hecho de participar en aquellos espacios físicos y virtuales donde están nuestros hijos e hijas, es decir, ejercer el rol de padres y madres en los contextos en que ellos y ellas, los niños y las niñas interactúan con la tecnología, allí donde participan, se comunican, se divierten... Hoy en día, la parentalidad no solo se puede ejercer cuando se está físicamente en presencia de hijas o hijos, sino que este papel se amplía también a los espacios virtuales y digitales, de comunicación y de participación no presencial. Mensajes a través de canales de comunicación como el chat o la videoconferencia, mensajes de afecto a través del teléfono móvil, un «¿Cómo ha ido el examen?» o «¿Qué tal el cole?» son ejemplos de comunicaciones y mensajes vinculados con la acción parental digital. Esto supone, por un lado, que el ejercicio parental de madres y padres se amplíe a espacios virtuales que tradicionalmente no se usaban para este fin, tales como las redes sociales o las herramientas de comunicación sincrónica, por ejemplo, los chats y otras aplicaciones de mensajería instantánea.

b. Desarrollo

En esta actividad se pretende que padres, madres, niños y niñas tomen conciencia de la necesidad de conocer y participar en los espacios virtuales mediante una pequeña representación



teatral en la cual tendrán que interpretar y representar una escena cotidiana. Podrán escoger una de las situaciones (escenas) de las cuatro que se presentan a continuación:

Situación 1. Una familia está sentada en el sofá después de la comida. El padre mira la televisión; la madre, el teléfono móvil. La niña pide el teléfono o la tableta para mirar vídeos de dibujos, pero... ¡Atención, parálisis por pantallitis! De pronto, llaman a la puerta y, al parecer, nadie se percata. Por segunda vez, suena el timbre y todos los miembros de la familia se miran para ver quién se levanta.

Situación 2. Una niña está haciendo los deberes. Le pide a su abuela poder conectarse con un compañero por videoconferencia desde su habitación para resolver dudas. La niña se va a la habitación a realizar la videoconferencia, pero de pronto a la abuela le entra la duda cuando oye llorar a su nieta en la habitación. ¿Será ese niño un compañero de clase?

Situación 3. Un grupo de amigas preparan una coreografía para la fiesta de fin de curso del colegio. Quieren buscar ideas de bailes y preguntan a sus familias si pueden grabarse para ver cómo queda el vídeo. Las familias acceden, pero al día siguiente oyen una noticia en los medios de comunicación sobre un caso polémico y se preguntan: ¿Publicarán el vídeo? ¿Qué tipo de vídeo grabarán? ¿Será adecuado para su edad el tipo de vídeo? ¿Y qué pasa una vez publicado?

Situación 4. Para un trabajo de ciencias del colegio se deben buscar en internet experimentos con alimentos cotidianos. Los niños y las niñas entran en un foro donde encuentran recetas con experimentos, pero... ¡Atención, la seguridad es lo primero! La mayoría de los experimentos de ciencias requieren la ayuda de una persona adulta.

La persona dinamizadora leerá en primer lugar las situaciones en voz alta. En segundo lugar, preguntará a los participantes qué situación prefieren representar de las cuatro presentadas; si las familias están de acuerdo y el tiempo disponible lo permite, puede plantear la representación de una segunda situación. En tercer lugar, animará a cuatro personas a representar una pequeña escena teatral a partir de la situación seleccionada, procurando que haya el mismo número de participantes: dos hombres o mujeres y dos niños o niñas (es importante que participen tanto adultos como niños y niñas). El resto del grupo deberá observar atentamente la situación representada, el «teatrillo» de la escena.

Una vez acordada la situación y las personas voluntarias para la representación (actrices y actores), se preguntará a cada una de ellas qué figura familiar quiere representar (padre, madre, niño, niña, abuelo, abuela...). Tras ello, se les informará de que cada

figura debe asociarse a un rol (sobreprotector, confiado o crítico) y se planteará que escojan cuál prefieren representar. Los roles disponibles son:

Persona sobreprotectora: le preocupa lo que hay detrás de las pantallas, tiene miedo y siempre prefiere dejar de lado estos temas. A veces, cuando alguien está con ella, se da cuenta de que con cuidado se puede sacar partido de las TIC.

Persona confiada: no teme a lo que hay detrás de las pantallas y a veces ha tenido algún problemilla por no estar atenta a las posibles consecuencias.

Persona crítica: le preocupa que haya efectos negativos en el uso de las pantallas, pero reconoce que puede tener muchos beneficios. Antes de evitarlas, trata de conocer cómo se pueden usar ante distintas situaciones y, aunque les tiene respeto, se aventura con prudencia para averiguar qué hay detrás de ellas.

En una misma representación los roles se pueden repetir para enfatizar alguno de ellos y se pueden asignar a cualquier figura de cualquier situación, tanto a padres y madres como a niños y niñas. Por ejemplo, en la representación de cualquiera de las cuatro situaciones puede haber un padre y un niño permisivos, aunque haya dos figuras con el mismo rol. Asimismo, las figuras pueden representarse de tal forma que, por ejemplo, una niña pueda hacer el papel de madre y una madre pueda hacer el papel de niña. Existe libertad para que la representación de los roles sea como las familias decidan interpretar la escena. En ocasiones, es conveniente invertir los roles y que los niños y niñas hagan de adultos y viceversa. Esto les ayuda a ponerse en la piel de la otra persona. Para llevar a cabo la escenificación, se requiere:

- Un total de cuatro personas (actores y actrices) que interpretarán la escena (dos adultos y dos niños o niñas);
- Un mínimo de dos roles distintos de los personajes (sobreprotector, confiado, crítico).

El grupo de voluntarios dispondrá de unos minutos para leer de nuevo la situación escogida, plantearse cómo representar la figura y el rol, y organizar la pequeña representación de la escena teatral. Se indicará a las personas voluntarias que pueden interpretar libremente la escena, improvisando y exagerando el rol asignado. Por ejemplo, en la representación de la situación número 2, se puede orientar a los intérpretes para que una figura paterna ejerza el rol confiado, una figura materna ejerza el rol crítico, una niña ejerza el papel sobreprotector, y un niño, el rol de confiado. En esta misma representación, la figura que ejerce el rol de confiado puede sacar importancia al hecho de que la niña esté llorando, la



figura sobreprotectora puede prohibir el hecho que la niña vaya a la habitación a hacer la videoconferencia y la figura crítica puede ejercer un rol conciliador, intentando averiguar qué problema hay y por qué, y proponer la alternativa de situar el ordenador en el comedor o en la cocina para favorecer la participación y el acompañamiento activo de las figuras adultas.

Cuando los actores y actrices estén listos realizarán la representación. Se velará por que el ambiente sea el adecuado y por que las personas que ejercen de observadoras estén atentas. Se les indicará que procuren identificarse mentalmente con algunos de los personajes que se interpretan, con aquellos con los que sientan más afinidad durante la representación.

Tras la representación, la persona dinamizadora preguntará a las personas voluntarias (actores y actrices):

- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿Os habéis identificado con vuestro papel?

Tras ello, se preguntará a las personas observadoras, intentando dar voz tanto a los niños y las niñas como a los padres y las madres:

- ¿Os habéis identificado con alguno de los personajes?
- ¿Con cuál? ¿Cómo os habéis sentido?

Para terminar, se agradecerá a las personas voluntarias su participación y se pedirá un aplauso para ellas. Acto seguido, se preguntará a todos los participantes (voluntarios y observadores) qué creen que puede suponer el hecho de ejercer un rol confiado o sobreprotector. Se pondrá énfasis en que un enfoque confiado o sobreprotector dificulta y obstaculiza que se ejerza un rol parental bajo el principio de presencialidad, es decir, estar presente física o virtualmente en aquellos momentos donde los niños y niñas precisan un acompañamiento y orientación. Estos enfoques pueden suponer un bloqueo en la participación de la familia para el adecuado desarrollo parental con las tecnologías digitales y pueden fomentar actitudes que deriven en riesgos. Un rol sobreprotector tiende a limitar y prohibir por miedo o desconocimiento sobre el uso de los dispositivos y restringe oportunidades de desarrollo positivo con las tecnologías. Un rol confiado tiende a no regular el uso de las tecnologías digitales y a infravalorar sus posibles efectos nocivos. En cambio, un enfoque crítico permite explorar las oportunidades para un desarrollo positivo con las tecnologías digitales a partir del desarrollo de habilidades de comunicación, de resolución de problemas y de prevención de riesgos. El rol crítico se basa, por lo tanto, en la buena comunicación y en el establecimiento de límites que regulen, de forma progresiva y proporcional a las características de los hijos e hijas (edad,

asunción de responsabilidades, etc.), el uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar. Este rol parental puede ejercerse bajo el principio de presencialidad, es decir, participando en aquellos espacios y momentos en los que los niños y niñas interactúan con la tecnología, acompañándolos, guiándolos y orientándolos.

c. Conclusión

Hoy en día no se puede educar, enseñar o ejercer una parentalidad o marentalidad positiva digital sin una aproximación crítica y positiva a las tecnologías digitales. Sin conocerlas y sin estar es muy difícil acompañar, orientar y guiar en las buenas prácticas parentales y educativas en esta dimensión digital. Conocer, estar y participar en estos entornos virtuales posibilita disponer de más argumentos, más medios y más herramientas como padres y madres para diversificar las oportunidades de aprendizaje y para gestionar un uso contingente, adecuado y proporcional a las necesidades de cada niño o niña en las circunstancias tecnológicas presentes en el contexto.

En el caso de los hijos e hijas, es importante hablar y comunicarse con los padres y las madres para establecer una relación de confianza basada en el afecto que permita de manera crítica explorar las posibilidades de las tecnologías digitales de forma progresiva y limitando los posibles riesgos. Los niños y las niñas pueden encontrar en sus padres y madres apoyos para interactuar con las tecnologías de manera segura y crítica. El uso de dispositivos y redes sociales no debería realizarse de manera aislada, sino orientada, guiada y supervisada. Esta orientación debe suponer el seguimiento de normas consensuadas y de hábitos de comunicación basados en la confianza y el afecto con los padres y las madres.



Fichas con los roles

Sobreprotector

A esta persona le preocupa lo que hay detrás de las pantallas, tiene miedo y siempre prefiere dejar de lado estos temas. A veces, cuando alguien está con ella, se da cuenta de que con cuidado se puede sacar partido de las TIC.

Confiado

Esta es una persona que no teme lo que hay detrás de las pantallas y a veces ha tenido algún problemilla por no estar atenta a las posibles consecuencias.

Crítico

A esta persona le preocupa que haya efectos negativos en el uso de las pantallas, pero reconoce que puede tener muchos beneficios. Antes de evitarlas trata de conocer cómo se pueden usar ante distintas situaciones y, aunque les tiene respeto, se aventura con prudencia para averiguar qué hay detrás de ellas.



Actividad 2

La dimensión paralela

Trabajo en pequeño grupo

30 minutos

Objetivo 2

Contenido 2

a. Introducción

Hoy en día es prácticamente imposible aislar a cualquier niño o niña de las pantallas porque en todas partes existe alguna. La presencia de las tecnologías en los hogares es muy elevada. En ambos contextos, lo más racional parece la introducción progresiva de las pantallas y las tecnologías digitales, es decir, la apropiación gradual de las tecnologías en todos los niveles, desde el uso familiar en ciertos espacios del hogar hasta la participación individual o grupal en entornos virtuales de aprendizaje a través de diferentes dispositivos en los centros educativos.

En esta línea, una estrategia es la segmentación de usos, que significa dividir en pequeñas partes aquellos usos que en el entorno familiar puede tener cualquier tecnología, para luego ir introduciendo estos usos de manera progresiva y proporcional a las características y el momento evolutivo de los hijos e hijas. Esto tiene dos claros beneficios. En primer lugar, permite a los padres y las madres supervisar y acompañar de forma menos estresante y abrumadora el uso concreto de las tecnologías digitales, dado que se pone el foco en un uso o aspecto concreto, lo que fomenta a su vez que estos se especialicen en el conocimiento del uso y en el acompañamiento basado en el principio de presencialidad. En segundo lugar, permite a los niños y las niñas emprender una introducción progresiva en las tecnologías desde la calma, la reflexión, la comunicación y el consenso mediante el establecimiento de preceptos, pautas y normas consensuadas.

b. Desarrollo

La actividad consiste en establecer paralelismos entre dos situaciones que aparentemente no tienen conexión alguna. La primera situación es dejar salir a un niño o niña a hacer solo una excursión en bicicleta. La segunda es dejar que un niño o niña tenga un teléfono móvil y haga un uso independiente del mismo. Para que cada situación se desarrolle de forma adecuada son necesarias distintas pequeñas acciones que deben ir superándose de manera paulatina. En este sentido, cada situación se subdivide en acciones que suponen premisas para completar la acción (situación).

Situación 1. Haciendo una excursión en bicicleta

- Manejar una bicicleta sin pedales.
- Equilibrarse con la ayuda de ruedines.
- Pedalear a medida que se gana fuerza.
- Usar medidas de seguridad básicas (casco, rodilleras, etc.).
- Pedalear y equilibrarse con dos ruedas.
- Ir al parque en bicicleta con mi familia.
- Conocer las reglas básicas de circulación para ir en bicicleta.
- Hacer una excursión en bicicleta con mi familia.
- Hacer una salida corta en bicicleta.
- Hacer una ruta larga en bicicleta con los amigos.

Situación 2. Aprendiendo a gestionar el teléfono móvil

- Usar el teléfono móvil del padre o la madre.
- Usar el teléfono unos minutos al día.
- Ver puntualmente algún vídeo.
- Conocer los momentos en los que se puede usar el teléfono móvil.
- Escribir o enviar mensajes a un familiar o conocido.
- Usar la conexión wifi de casa.
- Conocer los espacios donde se puede usar el teléfono móvil.
- Escribir o enviar mensajes a un compañero/a de escuela.
- Tener un teléfono móvil propio.
- Tener un número de teléfono propio.
- Tener y usar conexión a internet por datos.
- Llevar el teléfono móvil fuera de casa.
- Usar el teléfono unas horas al día.
- Usar aplicaciones como redes sociales.

La actividad tratará de evidenciar la necesidad de segmentar usos e introducir nuevas prácticas supervisadas de manera gradual y progresiva conforme al nivel de complejidad que representen. El paralelismo se evidencia porque los padres, madres, niños y niñas comprenden que un niño o una niña no puede ir solo de excursión la primera vez que monta en bicicleta, sino que antes debe aprender a montar en ella e ir ganando progresivamente habilidades, actitudes y conocimientos que supongan hitos que sirvan de base para, más adelante, poder realizar una excursión en bicicleta con seguridad. En cambio, en ocasiones, a los padres, madres, niños y niñas les cuesta comprender que no se puede usar un teléfono de manera totalmente autónoma sin haber aprendido, antes de tener un móvil, a gestionarlo de manera



progresiva mediante pequeñas experiencias de uso positivas que supongan la base para que más adelante se pueda gestionar de manera autónoma un dispositivo móvil.

Para el desarrollo de la actividad, se planteará a los y las participantes que se organicen por familias. A cada familia se le entregará un sobre con las frases de la situación 1, «Hacer una excursión en bicicleta» y con la ficha de emoticonos:

- Muy difícil o complicado en estos momentos.
- Difícil, pero con tiempo lo conseguiremos.
- Fácil, lo hacemos habitualmente.
- ¡Muy fácil! Esto está chupado.



La persona dinamizadora explicará a las familias que el sobre contiene una lista de frases de la situación «Haciendo una excursión en bicicleta», donde cada frase representa una pequeña acción que permite, tras muchos aprendizajes, hacer una excursión en bicicleta. Se pedirá a las familias que sitúen cada frase debajo de uno de los cuatro iconos de la ficha 1, las ordenen y las categoricen en función de lo fácil o difícil que sea para ellas cada una de las distintas frases de la situación. Se permitirá que, ante cualquier duda, las familias hablen entre ellas acerca de lo que supone cada acción para su familia, de manera que se fomente el consenso y la comunicación.

Tras unos 10 minutos, la persona dinamizadora pedirá familias voluntarias para leer en voz alta las frases que hayan situado debajo de cada uno de los iconos de la ficha 1. Como no todas las familias habrán ubicado las mismas frases debajo de cada icono, explicará que no hay acciones mal o bien ubicadas, sino que cada familia las ha situado en cada icono en función de sus circunstancias, de la edad de sus hijos e hijas, del gusto o no de estos por ir en bicicleta, etc.

Después de ordenar la situación 1, se pedirá a las familias que recojan las frases de la situación 1 y las introduzcan en el sobre. Acto seguido se entregará a cada familia un segundo sobre con las frases de la situación 2, «Aprendiendo a gestionar el teléfono móvil». Una vez repartidos, se leerán las frases y se pedirá a las familias que realicen la misma dinámica: situar cada frase de la situación 2 debajo de uno de los cuatro iconos de la ficha 1, ordenándolas y categorizándolas en función del nivel de dificultad que suponga para ellas cada una de las distintas frases de la situación.

Pasados otros 10 minutos, la persona dinamizadora pedirá familias voluntarias para leer en voz alta las frases situadas debajo de cada icono de la ficha 1 y destacará ante el grupo de familias que, como en la situación 1, no todas las familias han situado las mismas frases debajo de cada icono. Expondrá a las familias participantes que el hecho de que una de ellas haya situado una acción debajo de un icono u otro significa que todas las familias son distintas, también en lo que respecta a la segmentación de usos digitales. En este sentido, la segmentación de usos de las tecnologías no solo puede, sino que debe ir cambiando, ir ganando en responsabilidad y progresividad, y contar con un acompañamiento a lo largo del tiempo. Tanto los padres y madres como los hijos e hijas pueden hacer además usos distintos, pero dichos usos deben consensuarse en familia.

Para terminar la actividad, se pondrá de manifiesto que para gestionar el uso de dispositivos digitales en el hogar es necesario segmentar y dividir los usos de estos dispositivos en función del tiempo, el lugar y las características de los niños y las niñas. Los padres y madres deben comprender que pasar de 0 a 100 sin acompañamiento en el uso de las tecnologías puede suponer un obstáculo para consensuar y establecer ciertas normas y pautas para su uso. Los niños y las niñas deben comprender que, para poder gestionar de manera autónoma un dispositivo digital como un teléfono móvil, es necesario aprender a usarlo poco a poco para ir ganando en responsabilidad y autonomía.

En esta actividad se pueden plantear otras situaciones a las presentadas para diversificar los ejemplos de segmentación en otros dispositivos o tecnologías, como por ejemplo las redes sociales.

c. Conclusión

La gestión de las tecnologías digitales contempla el principio de progresividad de acceso y de uso. Esto conlleva que las familias orienten los usos de las tecnologías digitales según unas pautas y preceptos progresivos y proporcionales a las características, las necesidades y el contexto educativo, social y familiar de los niños, niñas y adolescentes. No cabe duda de que las soluciones a modo de recetas únicas pueden no ser válidas para todas las familias, niños o niñas y adolescentes. Todo dependerá de las características y del contexto educativo, así como del contexto familiar y social, aunque en el centro siempre está el niño o niña y no el dispositivo. La pregunta es tan compleja de responder como preguntarnos a qué edad un niño o niña puede empezar a montar en bicicleta o a qué edad puede empezar a ir solo a casa al salir de la escuela.

d. Recursos

Material: 2 sobres para cada familia participante

Ficha 1. Emoticonos

Ficha 2. Situaciones



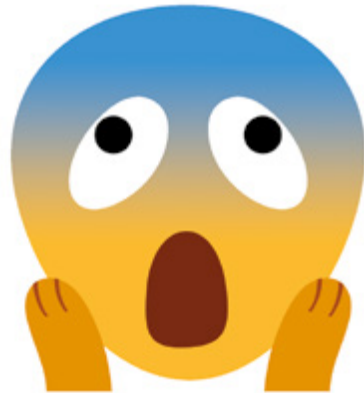
¡Muy fácil!
Esto está chupado.



Fácil, lo hacemos
habitualmente.



Difícil, pero con tiempo
lo conseguiremos.



Muy difícil o complicado
en estos momentos.

Situación 1. Haciendo una
excursión en bicicleta

Situación 2. Aprendiendo a
gestionar el teléfono móvil

Manejar una bicicleta sin pedales.	Usar el teléfono móvil de papá o mamá.
Equilibrarse con la ayuda de ruedines.	Usar el teléfono unos minutos al día.
Pedalear a medida que se gana fuerza.	Ver puntualmente algún video.
Usar medidas de seguridad básicas (casco, rodilleras, etc.).	Conocer los momentos en los que se puede usar el teléfono móvil.
Pedalear y equilibrarse con dos ruedas.	Escribir o enviar mensajes a un familiar o conocido.
Ir al parque con mi familia en bicicleta.	Usar la conexión wifi de casa.
Conocer las reglas básicas de circulación para montar en bicicleta.	Conocer los espacios donde se puede usar el teléfono móvil.
Hacer una excursión en bicicleta con mi familia.	Escribir o enviar mensajes a un compañero/a de escuela.
Hacer una salida corta en bicicleta.	Tener un teléfono móvil propio.
Hacer una ruta larga en bicicleta con los amigos.	Tener un número de teléfono propio.
	Tener y usar conexión a internet por datos.
	Llevar el teléfono móvil fuera de casa.
	Usar el teléfono unas horas al día.
	Usar aplicaciones como las redes sociales.



Valoración y cierre de la sesión

Para el ejercicio de la parentalidad positiva de las tecnologías digitales en el ámbito familiar, es importante conocer los principios de presencialidad y progresividad. Recuerda que el principio de presencialidad se basa en la participación tanto en los espacios físicos como virtuales, mediante una comunicación fluida y confiada basada en el afecto. El principio de progresividad se centra en la segmentación de usos, lo que significa la división en pequeñas acciones y premisas del uso complejo de los dispositivos digitales según las características de los hijos e hijas.

En esta línea, a modo de síntesis y de recordatorio de lo trabajado en la sesión de familias, se puede facilitar a los padres y las madres algunas ideas clave, como por ejemplo (si se considera necesario, se les puede facilitar en papel):

- Es necesario estar presente en los espacios virtuales donde participen tus hijos e hijas, conócelos e intenta comprender qué los motiva a estar en ellos.
- Acompaña y guía a tus hijos e hijas en los momentos en los que interactúan con las tecnologías digitales.
- Comunícate con ellos de manera honesta y basa esa comunicación en la confianza, el afecto y la empatía.
- Mantén una actitud crítica, abierta y de escucha activa hacia sus intereses y preferencias en el mundo digital.
- Establece normas y límites de uso y tiempo de los dispositivos digitales, tanto dentro como fuera del hogar, de manera consensuada y acordada con todos los miembros de la familia.
- Segmenta y divide en pequeñas acciones y premisas el uso de dispositivos digitales de modo que tus hijos e hijas puedan ir ganando en responsabilidad y autonomía.
- Determina estas acciones según las características de tu situación personal, social y familiar, así como en función de la dificultad que conlleven.
- Evita comparar el modo en que tus hijos e hijas emplean la tecnología a su alcance. Cada niño y niña es único, lo mismo que las circunstancias familiares que rodean y moldean la apropiación de la tecnología desde pequeños.

Por su parte, en relación con los niños y las niñas podemos destacar, a modo de recordatorio, las siguientes ideas clave:

- Explica a tus padres dónde estás y cómo eres en el mundo digital, intenta que comprendan qué te gusta y por qué cuando participas en esos espacios.

- Déjate guiar y acompañar por los adultos de tu familia cuando interactúes en espacios virtuales y dispositivos digitales.
- Habla con tu familia sobre qué cosas te pasan en el mundo virtual. Ellos te comprenderán y te darán el apoyo necesario para que te sientas en un entorno seguro.
- Intenta tener espíritu crítico ante cualquier contenido o usuario. En la red no todo es lo que parece.
- Participa junto a tu familia en el establecimiento de normas y límites para el uso de dispositivos digitales tanto dentro como fuera del hogar.
- Piensa que no puedes empezar a correr sin antes aprender a caminar. No puedes usar el 100 % de las funciones de cualquier tecnología sin antes comprender qué riesgos conllevan.



Resumen del módulo de continuidad del módulo 5

Nuestra familia en el mundo digital

Finalidad del módulo

Fomentar la gestión positiva de las tecnologías digitales en el ámbito familiar a partir de los principios de presencialidad, progresividad y permisibilidad, que permiten establecer los mecanismos para participar de los beneficios y proteger de los riesgos que conllevan.

Sesión para padres y madres

Sesión: ¡Cómo hemos cambiado!

Objetivo general: Concienciarse sobre cómo pueden las tecnologías digitales alterar prácticas parentales en el hogar e identificar los espacios, momentos y dispositivos digitales.

Actividad 1. La ventana indiscreta

Debate en gran grupo

Objetivo específico: Reflexionar sobre las prácticas parentales vinculadas al uso de las tecnologías digitales en el ámbito familiar.

Actividad 2. Algo no funciona

Análisis de casos

Objetivo específico: Identificar situaciones familiares en las que el uso de las tecnologías digitales podría cambiar a mejor la relación entre los diferentes miembros de la familia.

Sesión para hijos e hijas

Sesión: Una familia de... ¡bichos!

Objetivo general: Analizar usos proactivos y reactivos de los dispositivos digitales en el ámbito familiar.

Actividad. El cortocircuito de Led

Relato

Objetivo específico: Identificar espacios familiares en los cuales padres, madres, hijos e hijas usan de forma adecuada los dispositivos digitales a su alcance.

Objetivo específico: Promocionar los buenos hábitos en el uso de dispositivos digitales.

Sesión para familias

Sesión: Estando donde están nuestros hijos e hijas

Objetivo general: Comprender los principios de presencialidad y progresividad para gestionar positivamente los dispositivos digitales en el ámbito familiar.

Actividad 1. Mamá, papá..., mejor contigo

Teatro o juego de rol

Objetivo específico: Conocer y participar en los espacios virtuales donde pueden estar nuestros hijos e hijas.

Actividad 2. La dimensión paralela

Trabajo en pequeño grupo

Objetivo específico: Aprender estrategias para introducir y acompañar a los hijos e hijas, de manera gradual, en el uso de los dispositivos digitales.

Tipos de papel utilizados en esta publicación.

Papel de la cubierta:

Unión Papelera, cartulina estucada FSC de 250 g

Papel interior:

Unión Papelera, ófset FSC de 100 g

Estos papeles provienen de bosques regenerados de forma sostenible.



Puedes descargar
los materiales de las
actividades con este QR

