

**Technology is everywhere!  
Where is the balance?**

VNIVERSITAT  
E VALÈNCIA

# Módulo 1

## Educación en el uso sostenible de la tecnología

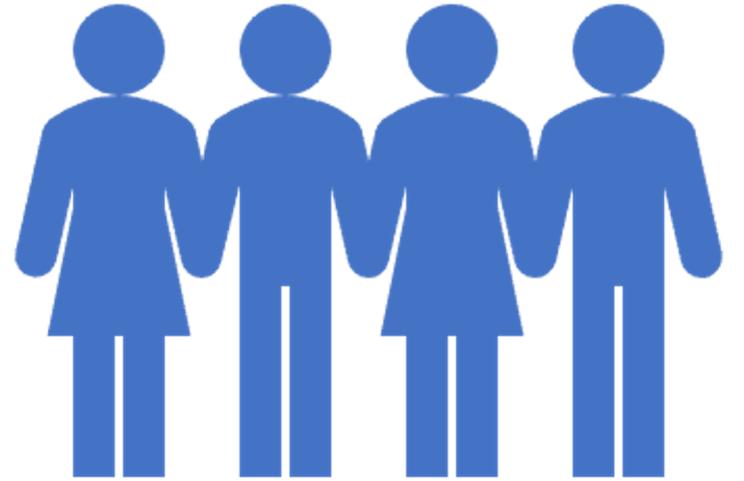
### 6-9



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**

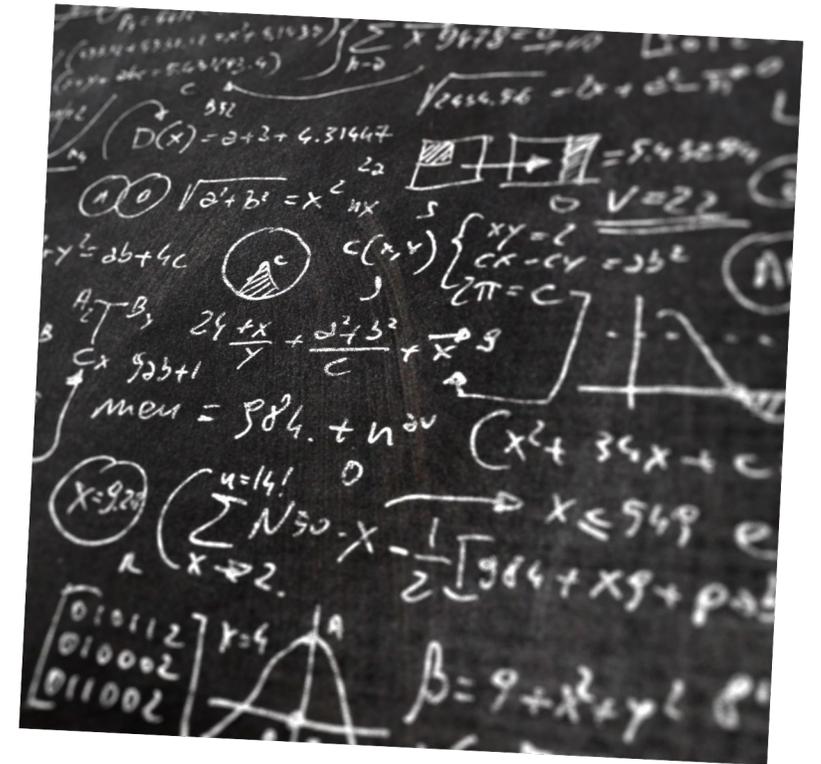
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency (NA). Neither the European Union nor NA can be held responsible for them

Consejos universales  
para trabajar en grupo



# ¿Qué dificultades pueden surgir?

Una habilidad importante de una persona que imparte clases en grupo es la capacidad de observar a las personas individualmente. Centrándonos en el programa, no debemos olvidar que la reunión debe ser útil y servir fundamentalmente a las personas que participan en ella.



¿Cómo reaccionar al  
comportamiento del alumnado?

Depende del tipo de  
comportamiento 😊

- Líder – activa al grupo para actuar e impresiona a sus demás miembros.
- Oponente – provoca y se opone a miembros individuales del grupo o al conjunto.
- Forastero – se mueve alrededor del borde del grupo o más allá de él.



Tipo "Descontento" (insatisfecho o triste, forzado/a a participar en clase..)

Qué hacer: Responder a las quejas inmediatamente, por ejemplo, decirle a la persona descontenta qué acciones se pueden tomar para satisfacer sus necesidades.

Pedir consejo (busca una solución conjunta), establece contacto durante el descanso, pregunta a otras personas si tienen sentimientos similares.

Mostrar tacto y paciencia.

¿Cómo reaccionar al  
comportamiento del alumnado?

Depende del tipo de  
comportamiento 😊

- Líder – activa al grupo para actuar e impresiona a sus demás miembros.
- Oponente – provoca y se opone a miembros individuales del grupo o al conjunto.
- Forastero – se mueve alrededor del borde del grupo o más allá de él.



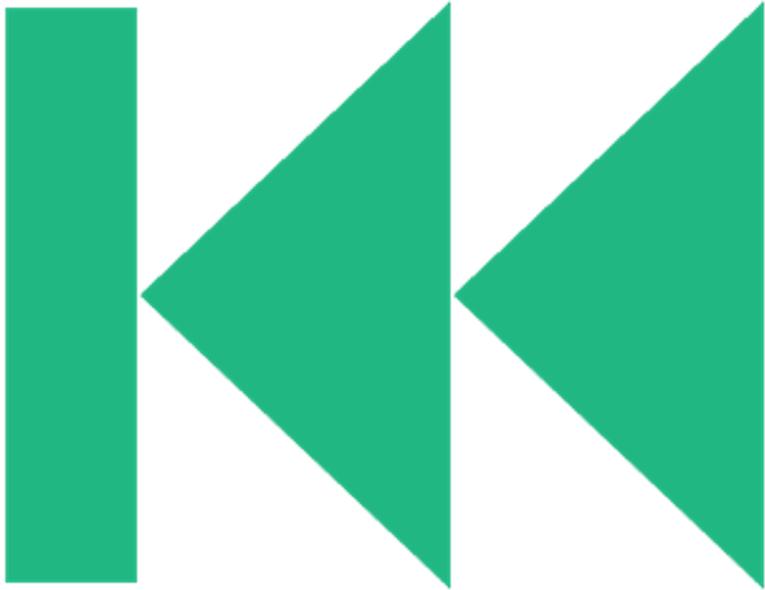
**El tipo "Joker" (una persona muy activa, tiene dificultad concentrarse, pero también puede aliviar la tensión grupal)**

Qué puede hacer: realice ejercicios que requieran movimiento, creatividad, acérquese a la persona Joker para llamar la atención sobre usted y el ejercicio.

Cuando su actitud empiece a resultar molesta, defina las reglas, cuando trabaje, cuando juegue, ponga restricciones medio en broma medio en serio, por ejemplo: "¡Escuchemos la opinión de los demás!"



# CRISIS DE GRUPO



Hay dos tipos de crisis en el grupo:

Crisis activas - conductas inadecuadas a la situación (locuacidad, bromas, agresión).

Crisis pasivas: son en términos de energía en el comportamiento del grupo (generalmente relacionado con la pasividad).

# SUPERAR LA CRISIS

Para superar una crisis, siempre se puede cambiar la dinámica de las clases en algún momento, por ejemplo, a una más activa justificándola con el comportamiento del grupo. A menudo basta con hacer una pausa. Deje que el grupo piense en la crisis, respire, descanse :)





# MÓDULO 1- Presentación

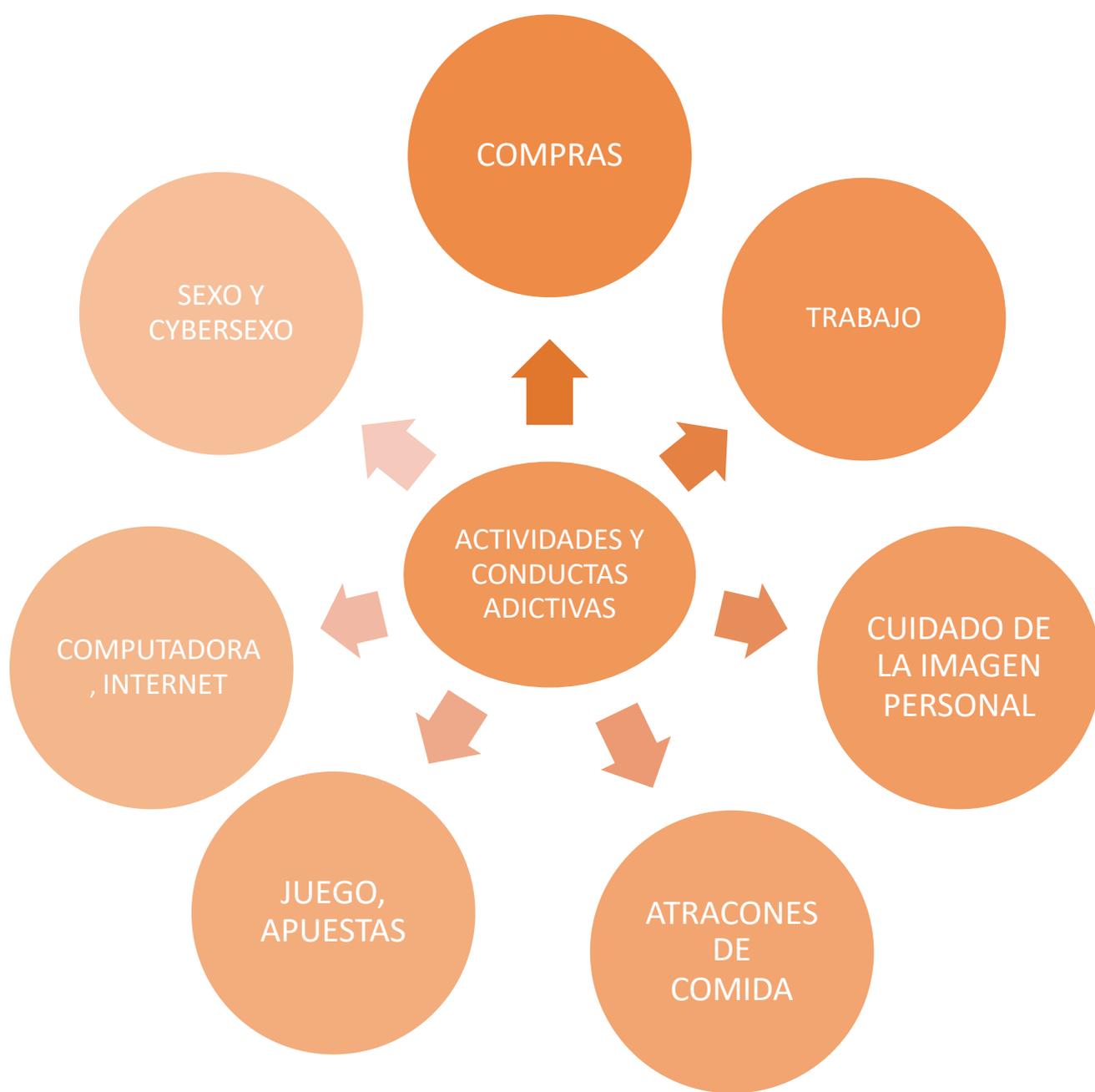


¿Qué es necesario saber sobre las adicciones conductuales y de su origen?



## UNA ADICCIÓN CONDUCTUAL O FUNCIONAL ES...

**Conjunto de síntomas relacionados con la actividad específica (o grupo de actividades) fija y repetida en para obtener emociones estados como placer, euforia, alivio, sentimiento de satisfacción.**



LAS ACTIVIDADES COMPULSIVAS Y LOS COMPORTAMIENTOS INCLUYEN:

COMPRAR, TRABAJAR, ATRACARSE, ABUSO DE ORDENADOR E INTERNET, SEXO Y CYBERSEXO, JUEGOS DE APUESTAS, CUIDADO DE LA IMAGEN PERSONAL.

Importante no olvidar que ...

NO INCLUYEN EL USO DE SUSTANCIAS SI NO ACTIVIDADES PARA LOGRAR PLACER o AGRADO



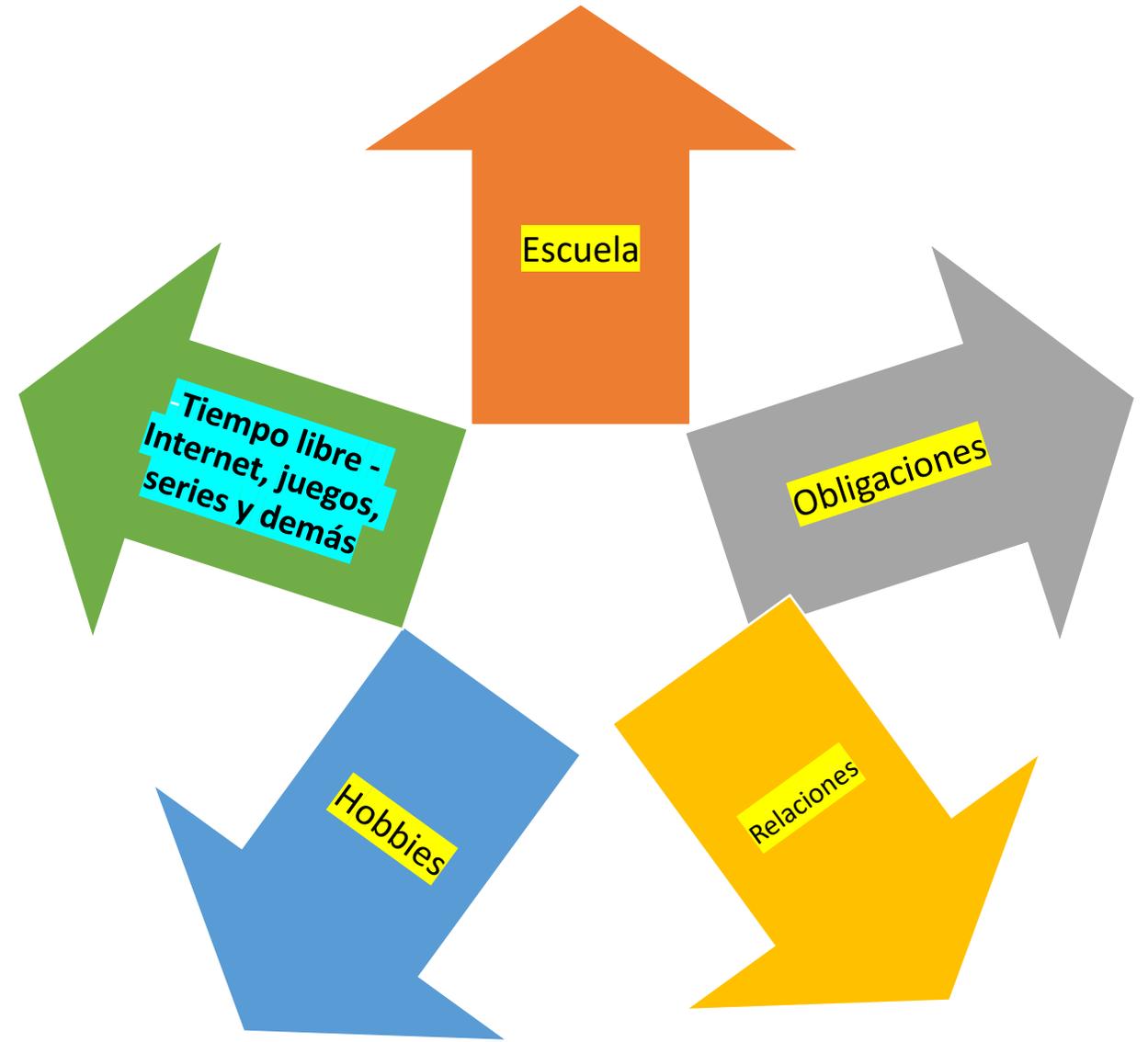


## ¿Cómo actuar con la infancia frente al abuso de un **smartphone** o de **Internet**?

Las familias o tutores necesitan reequilibrar el uso de internet o dispositivos móviles (establecer las reglas y darle al niño o niña capacidad de agencia)

Es necesario restaurar el equilibrio del uso y funcionamiento de la tecnología en el tiempo libre:

- Escuela
- Obligaciones (deberes, hogar, etc.)
- Relaciones (familiares, personales...)
- Hobbies (Aficiones, deportes, etc.)
- Tiempo libre - Internet, juegos, series y demás



Es importante que en la Escuela y en casa, haya coherencia en la transmisión de información al infante.

Para que las reglas sean importantes. Haga del desarrollo del niño/a una prioridad.





## ¿Qué debería de decir en mis clases?

- Es muy importante proporcionar a los niños/niñas y jóvenes con conocimientos fiables sobre el uso y abuso de las nuevas tecnologías.
- En el ámbito de las competencias se deben potenciar aquellas que son clave como factores de protección de niños y jóvenes frente a las adicciones (área de las emociones, la autoestima, la comunicación, la cooperación).

# Módulo 1

# Educación



# Presentación

Promover un uso más seguro y responsable de la red y las nuevas tecnologías es esencial para proteger a niños/as y jóvenes. Las nuevas generaciones experimentan una conexión muy fuerte con las nuevas tecnologías que han entrado prácticamente en todas las esferas de su existencia, incluso en la escuela. La hiperconexión, sin embargo, tiene algunos inconvenientes que conviene conocer.

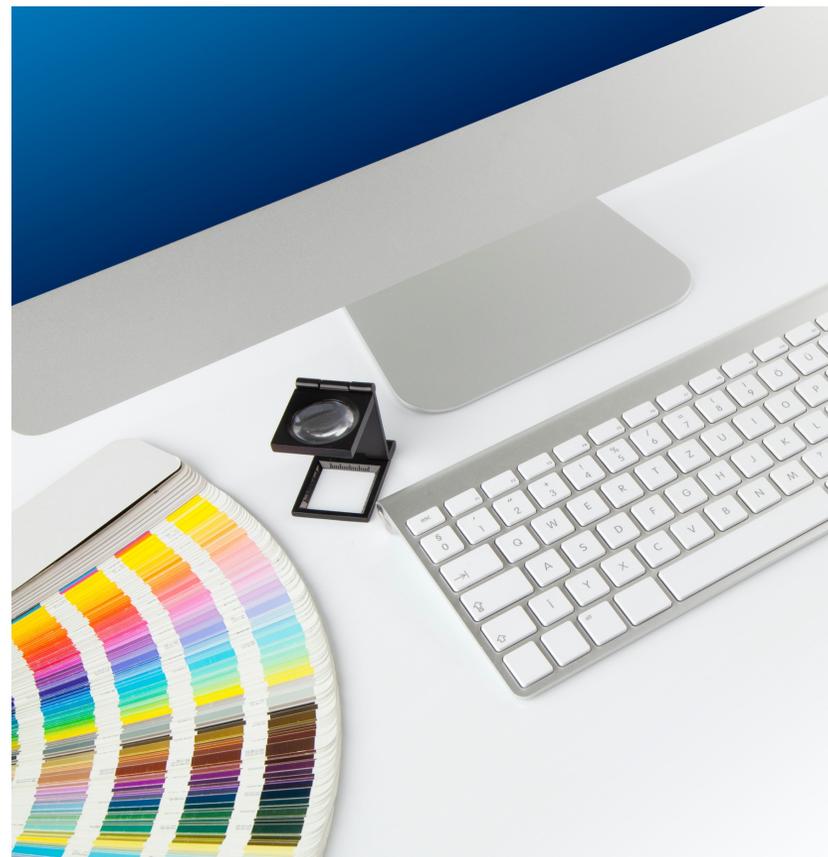
En esta parte del toolkit el objetivo general es adquirir conocimientos sobre el uso sostenible de las herramientas digitales y las TIC y aprender a desarrollar un uso responsable, saludable y seguro de las mismas.

Para ello, se presentan dos sesiones con un carácter teórico-práctico, con la posibilidad de ampliarlo más si fuera necesario.

# OBJETIVOS DEL MÓDULO 1

---

- ❑ Los estudiantes aprenden los riesgos básicos del uso insostenible de las TIC.
- ❑ Los alumnos conocen los límites seguros del uso de dispositivos digitales.
- ❑ Los estudiantes reconocen el riesgo de ser desplazados\*.
- ❑ Involucrar a los niños y sus familias en la propuesta de actividades culturales atractivas y seguras para pasar su tiempo libre.
- ❑ Difundir la agenda cultural actual con alternativas para la infancia.
- ❑ Favorecer la conexión entre la escuela y la comunidad.
- ❑ Maestro, utilice el contenido de las pautas que ha leído.



# Métodos de trabajo y materiales necesarios

LA PRIMERA SESIÓN SE PUEDE LLEVAR A CABO EN UN ESCAPE ROOM COMPLETANDO EL RETO DE FORMA INDIVIDUAL O EN GRUPOS REDUCIDOS.



MATERIALES: FOTOCOPIAS - CRUCIGRAMA, LABERINTO, CANDADO CON CAJA DE CÓDIGOS NUMÉRICOS, BOLÍGRAFOS CON TINTA INVISIBLE

# INTRODUCCIÓN: ¡LEA LA PRESENTACIÓN COMPLETA DE LA SESIÓN 1!

1. Prepara una caja con un candado que tenga un código

-060- , coloque los certificados de los niños allí antes (última diapositiva)

2. Preparar el texto:

Transcribir el texto de la descripción de Escape Room con un bolígrafo invisible (UV PEN WITH LED INVISIBLE INSCRIPTIONS) y leerlo a los niños.

\* Muéstreles a los niños el texto invisible primero para que se interesen

0

6

0

# Desafío de instrucción 1

En varios lugares de la clase, dependiendo del número de niños – grupos recomendados de 4-5 personas – esconder las letras de la "Sopa de Letras" o "Crucigramas" impresos (descripción de la tarea a continuación en la presentación). Coloque flechas en el aula o use preguntas como:

-¿Dónde tiramos la basura? (si las letras / crucigramas estaban debajo de la canasta)

-¿Qué hay en el alféizar de la ventana? (si las letras/crucigramas estaban escondidos debajo de una maceta) u otros auxiliares para encontrar letras/crucigramas.

Dependiendo del número de grupos, prepare el número correcto de lugares ocultos, prepare letras para palabras (pueden ser letras sueltas en hojas recortadas, letras magnéticas) y crucigramas impresos. Diga que hay siete palabras, lea o escriba seis palabras en la pizarra. Una palabra está oculta !!!

# Sesión 1 Escape Room

---

- Esta mañana, de camino a clase, me encontré con unas chicas que intentaban abrir esta caja. Al pasar por delante de ellos, me preguntaron si les ayudaba a intentar abrirlo, después de más de 15 minutos intentándolo llegamos a la conclusión de que no podíamos y que necesitábamos ayuda de más gente para abrirlo. Fue entonces cuando pensé que tal vez te gustaría ayudarme... Al lado del estuche estaba esta nota y un bolígrafo de luz ultravioleta: (puede ser leído por profesores o alumnos)
- *"Bienvenidos al futuro, las nuevas tecnologías (para los más pequeños por poner ejemplos y para los mayores por los más diferentes) han cambiado el mundo, pero ¿hacemos un buen uso de ellas? Aquellos que logren abrir la caja podrán quedarse con su contenido, pero para ello tienes un tiempo limitado. En 30 minutos tendrás que superar los diferentes enigmas con los que te encuentres, para ello, tienes que trabajar en equipo, para poder hacerlo en el tiempo estipulado, si no, el contenido de la caja desaparecerá. ¡Sin el trabajo en equipo nunca podrás abrir la caja!*
- *Para terminar, hay que seguir las pistas con mucho cuidado, ya que de eso dependerá poder conseguir el contenido en su interior. La única forma de lograrlo es descubrir el código del candado.*
- *¡Buena suerte, la necesitarás!"*

# RETO 1

## CRUCIGRAMA - encuentra las palabras ocultas

1. Teléfono / Teléfono inteligente

2. Amenaza

3. Ciberacoso

4. Privacidad

5. Internet

6. Permitido

La palabra oculta

**7. Escritorio**

## The basic risks

# Sopa de letras/ CRUCIGRAMA

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

# RETO 1

A partir de las letras dispersas que encuentran, los niños componen palabras como en el crucigrama (las tenemos preparadas a partir de las letras), incluida la palabra ESCRITORIO.

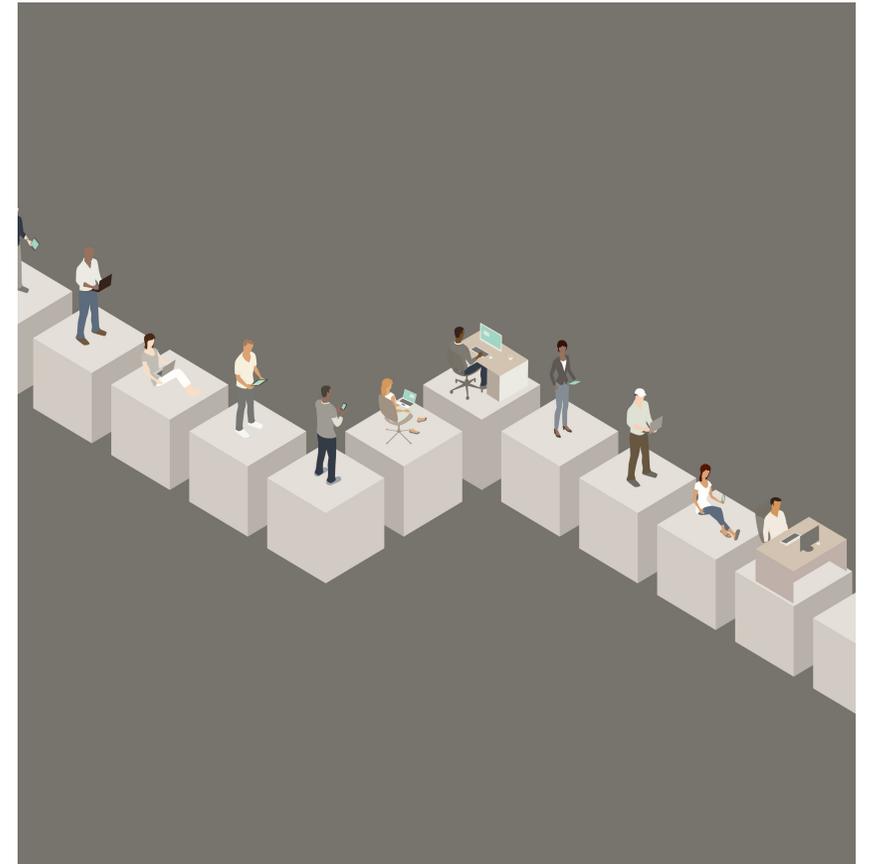
Cuando los niños resuelven las tareas, iniciamos una conversación con ellos, en el contexto del uso seguro de las nuevas tecnologías.

Tratamos de incluirlos en la discusión haciendo las siguientes preguntas:

1. Teléfono / Teléfono inteligente: dispositivos hoy en día muy disponibles en el mundo, también para niños. ¿Quién de ustedes tiene un dispositivo así? ¿Qué es para ti?
2. Amenaza: puede haber amenazas en la web dirigidas a usted, a otras personas. ¿Te has enfrentado a tales amenazas ?..... Recuerde informar a los PADRES sobre dicho contenido

- 
3. El ciberacoso o violencia virtual se refiere a la forma en que los medios de comunicación (Internet, telefonía móvil, sitios web y/o videojuegos online) pueden promover la violencia e incluso aplicarla a diferentes grupos de personas. ¡Recuerda tener cuidado!
  4. Privacidad: ¿qué pierdes al compartir información privada? (nombre, dirección, número de teléfono) . ¿Tienes experiencias de este tipo?
  5. Internet: tiene infinitas posibilidades. ¿Cuáles son sus puntos positivos en la vida cotidiana?
  6. Permitido: a menudo hay contenido opuesto en la web, ¿no permitido para niños? ¿Qué?: discutir el tema con los niños a nivel de sus conocimientos.
  7. Palabra oculta: Escritorio

Al final, preguntamos por una palabra que no encaja con el tema y se incluye en las letras/crucigramas. Esa es la palabra clave para el siguiente acertijo.  
**ESCRITORIO**: habrá (preparado de antemano) otro desafío, por ejemplo, en sobres





## INSTRUCCIONES Desafío 2

**ESCRITORIO:** este es un lugar donde puede esconderse, por ejemplo, cortar ROMPECABEZAS en sobres Prepare los tableros (patrón a continuación) y recorte las imágenes (¡sin las inscripciones superiores! ).

LAS PREGUNTAS DE LOS NIÑOS:

- ¿DÓNDE PUEDO USAR LOS DISPOSITIVOS DIGITALES DE FORMA SEGURA? ( importante discutir el uso solitario, escondido y en su propia habitación )
- ¿CUÁNDO NO DEBO USAR LOS DISPOSITIVOS?
- PREGÚNTELES A LOS NIÑOS SOBRE SUS TAREAS DIARIAS.
- **IMPORTANTE:**

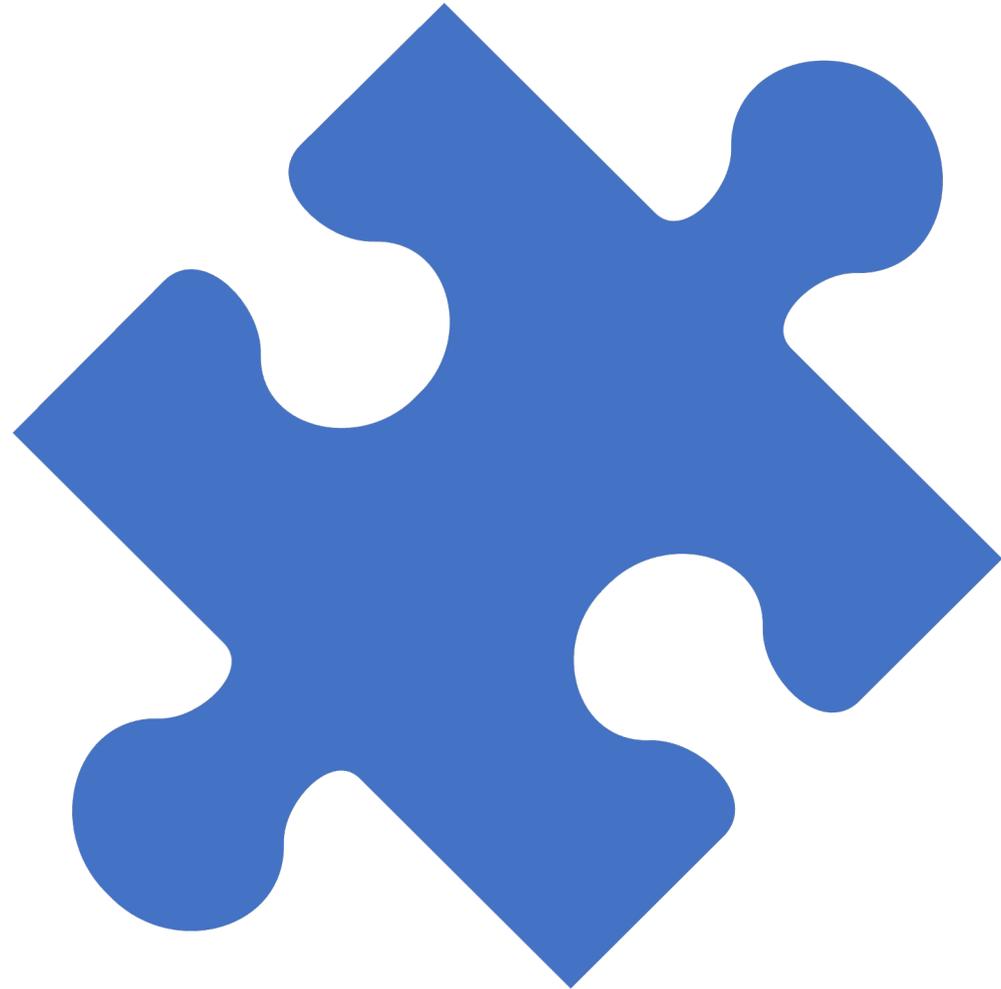
Antes de cortar las páginas, coloque la inscripción **TABLERO** en la parte posterior de la página: será una pista para la tarea final. Dígalos que la palabra para la siguiente pista está en la parte posterior del rompecabezas.

# DESAFÍO 2

## ROMPECABEZAS

Rompecabezas imprimibles y recortables. Recuerde que en la segunda página del rompecabezas impreso, escriba:

**PIZARRA**



# Digital devices

## WHERE?



In the living room



In my room



With adults



Unaccompanied

## WHEN?

I have done:



During:





## INSTRUCCIONES

### Desafío 3

Preparar con antelación en la pizarra operaciones matemáticas (adecuadas a la edad) cuyo resultado, o resultados individuales, será el mismo que el código de un candado.

**060**

## Desafío 3

Ejemplos matemáticos – código 060:

Niños más  
pequeños :

$$5-5=0$$

$$10-4=6$$

$$1-1=0$$

Niños  
mayores:

$$33-33=0$$

$$100-40= 60$$

En este punto, es una buena idea preguntar sobre la hora.

---

¿Qué significa el código 060?

¿Quizás ya era hora? ...

60 min es .....?

COMENTARIO:

Una hora, o 60 minutos, es el tiempo recomendado para que los niños de su edad utilicen las nuevas tecnologías.

Es bueno que lo tengan en cuenta

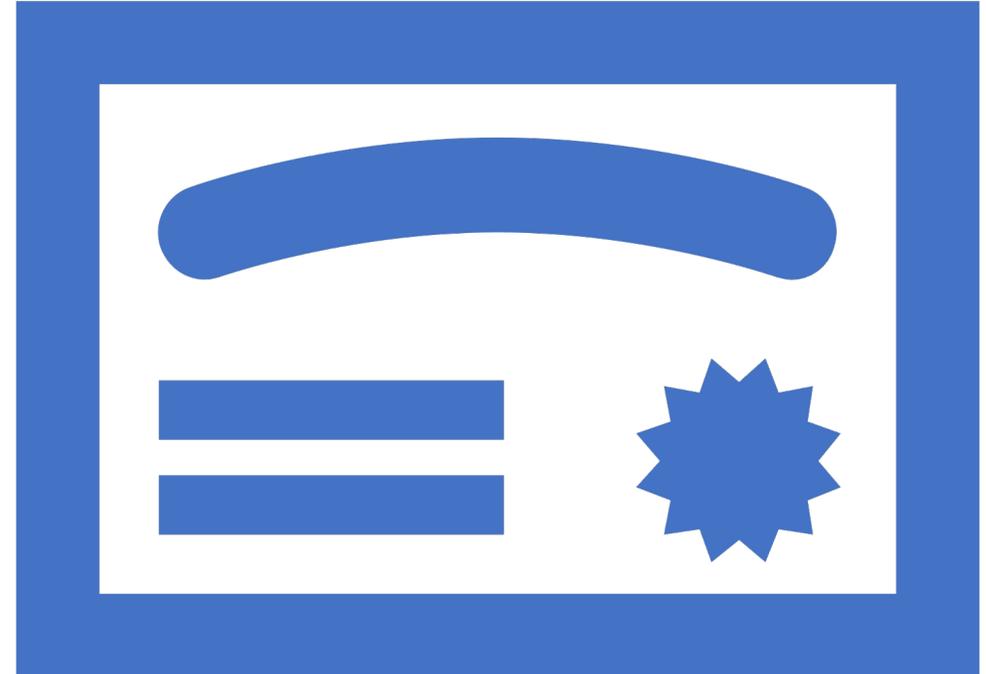


# ¡TERMINA EL JUEGO!

---

El código final para el candado es 060.  
Dentro de la caja encontrarás el  
"Certificado de Experto en el Uso  
Sostenible de las Nuevas Tecnologías".

Con el código, los niños pueden abrir  
una caja previamente preparada.  
Después de entregar los certificados,  
compartir impresiones en la clase y  
resumir los puntos más importantes.



# Sesión 2

## Agenda Cultural

La actividad consiste en preparar un programa con un montón de actividades para los niños de la ciudad. La idea es difundir una agenda cultural y de ocio que tenga en cuenta los intereses de los niños. Para ello, se animará a las familias a compartir periódicamente ideas entre ellas sobre posibles actividades a realizar con los niños. A continuación, se realizará un póster en el que se podrán explorar las diferentes actividades propuestas para conocer las diferentes opciones de actividades de ocio alejadas de las pantallas.

La idea es animar a padres e hijos a trabajar juntos y compartirlos en el foro.



# Indicaciones para la Sesión 2

1

En el primer encuentro con las familias, después de compartir y trabajar con ellas en la tutoría para familias, se construye con toda la comunidad educativa la idea de colaborar en la creación de una agenda de ocio alternativo durante el curso escolar con el fin de ser compartida.

2

Para ello, se pedirá a las familias que colaboren en la elaboración del mismo a partir de actividades realizadas en familia (tutoría familiar) o cualquier otra actividad que promueva un uso alternativo, saludable y responsable del tiempo de ocio y juego.

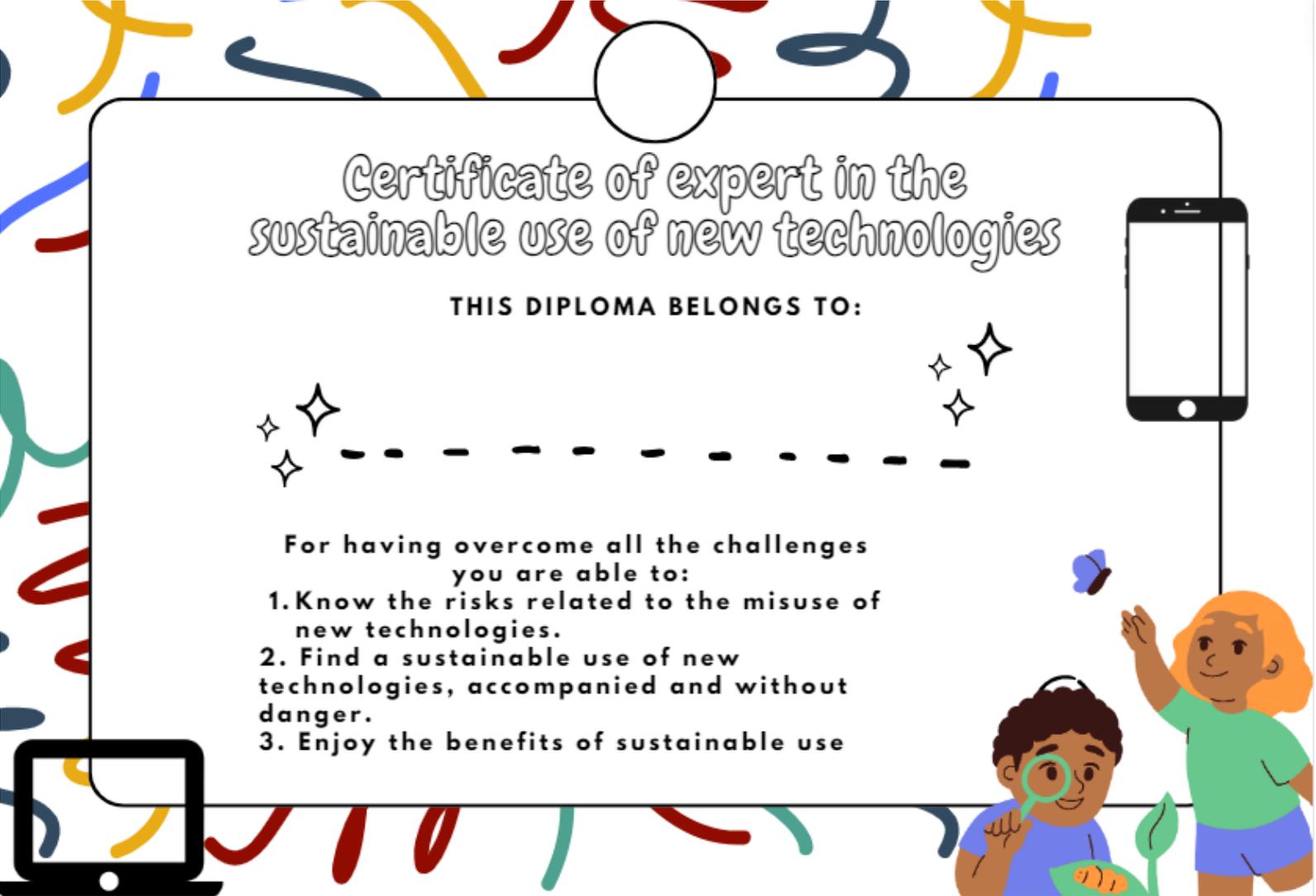
3

Los niños y niñas, con la ayuda del profesor, propondrán actividades semanales en un tablón de anuncios visible para el resto de la comunidad educativa del centro.

# FINALIZACIÓN DEL MÓDULO

|

- Al final del módulo, se retomarán los objetivos de este módulo con los estudiantes en forma de grupos de discusión. Algunas preguntas recomendadas para iniciar la reflexión:
- ¿Recuerdas los principales riesgos asociados a las nuevas tecnologías?
- ¿Has realizado alguna actividad nueva en tu tiempo libre y, de ser así, podrías explicar cuáles has disfrutado más?



Certificate of expert in the sustainable use of new technologies

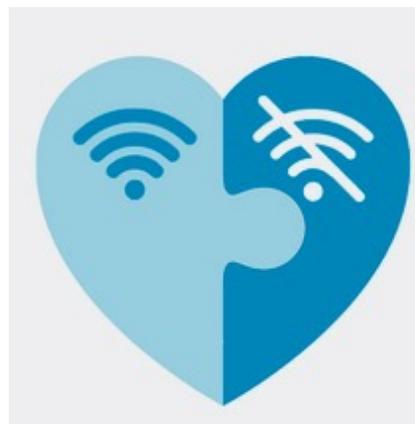
THIS DIPLOMA BELONGS TO:

-----

For having overcome all the challenges you are able to:

1. Know the risks related to the misuse of new technologies.
2. Find a sustainable use of new technologies, accompanied and without danger.
3. Enjoy the benefits of sustainable use





**Technology is  
everywhere!  
Where is the  
balance?**

**Preparado por:** Ana Ancheta Arrabal, Ángel San  
Martin Alonso, Donatella Donato y  
Natalia Giménez Gonzalvo

**Corrección:** Marta Szuberska



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**