

MÁSTER UNIVERSITARIO
EN PSICOPEDAGOGÍA



**PROGRAMA DE INTERVENCIÓN
PSICOPEDAGÓGICA EN PROBLEMAS DE
CONDUCTA POR ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a:

Marta Ramos Pitarch
(54020126A)

Tutor/a:

Laura Abellán Roselló

ÍNDICE

1. Resumen.....	3
2. Introducción	5
2.1 Justificación y objetivo.....	7
3. Marco teórico.....	9
3.1 Los videojuegos.....	9
3.1.1 Delimitación conceptual y características.....	9
3.1.2 Evolución histórica hasta la actualidad.....	11
3.1.3 Tipos de videojuegos.....	13
3.1.4 Consumo y videojuegos.....	15
3.1.5 Marco legal.....	16
3.2 Riesgos como consecuencia de su uso excesivo.....	19
3.2.1 Dependencia y adicción.....	19
3.2.2 Consecuencias de la adicción a videojuegos.....	20
4. Metodología.....	21
4.1 Análisis de la situación y diagnóstico de necesidades.....	21
4.2 Participantes.....	22
4.3 Instrumentos.....	24
4.4 Procedimiento.....	27
5. El programa de intervención.....	28
5.1 Objetivos del programa.....	28
5.1.1 Objetivos generales.....	28
5.1.2 Objetivos específicos.....	28
5.2 Agentes implicados en la aplicación del programa de intervención.....	29
5.3.1 Alumnado.....	30
5.3.2 Profesorado.....	30
5.3.3 Familias.....	30
5.3 Cronograma.....	31
5.4 Desarrollo de las sesiones.....	33

6. Conclusiones.....	50
6.1 Aportaciones.....	50
6.2 Limitaciones y propuestas de mejora.....	50
7. Referencias bibliográficas.....	51
8. Anexos.....	55

1. RESUMEN

El uso de los videojuegos es cada vez más común entre los jóvenes a nivel mundial y su consumo se ha incrementado en los últimos años en edades tempranas debido a la situación social y cultural que se observa en la actualidad. El presente trabajo surge de la necesidad de intervenir en dicha utilización de los videojuegos para regular su consumo y concienciar sobre los peligros que existen en los juegos en línea para que se realicen usos adecuados con las pantallas y con las nuevas tecnologías. Por eso, se realiza una intervención en 3º de Educación Primaria, a nivel de aula e individual mediante 6 sesiones para formar desde edades tempranas sobre las características y consecuencias de tener malos hábitos con el uso de la tecnología y de la importancia de saber utilizar estas herramientas electrónicas. A su vez, se interviene de manera colateral con profesorado y familiares para formar y aconsejar sobre este tipo de recursos y así, conseguir una intervención integral en la vida del alumnado y su desarrollo. Para conocer la situación de la que se parte se realiza un cuestionario inicial a todos los agentes implicados, pero no ha sido posible realizar un postest a familiares y profesorado. Mediante esta intervención se han conseguido resultados muy significativos que auguran un futuro esperanzador, debido a que con la implantación de intervenciones de estas características en las aulas, se podrá regular poco a poco el consumo inadecuado de las pantallas y de los aparatos electrónicos.

Palabras clave: *Videojuegos, intervención, consumo inadecuado, nuevas tecnologías, Educación Primaria.*

ABSTRACT

The use of video games is increasingly common among young people worldwide and their consumption has increased in recent years at an early age due to the social and cultural situation that is observed today. This present work emerges about the need to make an intervention on the uses of videogames to reduce the consumer and to be aware of dangers of the risks that exists in online games to make better uses with screen and new technologies. Therefore, an intervention is carried out in 3rd grade of Primary Education, at the classroom and individual level through 6 sessions to train from an early age on the characteristics and

consequences of having bad habits with the use of technology and the importance of knowing how to use these electronic tools. At the same time, it intervenes collaterally with teachers and family members to train and advise on this type of resources and thus, achieve a comprehensive intervention in the life of students and their development. To know the situation from which it is based, an initial questionnaire is carried out to all the agents involved, but it has not been possible to carry out a posttest to relatives and teachers. Through this intervention, very significant results have been achieved that augur a hopeful future because with the implementation of interventions of these characteristics in the classrooms, it will be possible to regulate little by little the inadequate consumption of screens and electronic devices.

Keywords: *Video Games, Intervention, inappropriate use, new technologies, Primary Education.*

¹ Atendiendo al artículo 14 de Ley 3/2007, en este trabajo se utilizará el masculino singular cuando no haya posibilidad de utilizar lenguaje inclusivo.

2. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías están tomando cada vez más importancia en la sociedad, haciendo que poco a poco y sin darnos cuenta, se estén incorporando a tareas diarias, en el ámbito laboral, en relaciones sociales, etc. Si bien es cierto que, a lo largo de la historia, la tecnología ha aportado muchos avances y un gran número de descubrimientos (internet, baterías, satélites, etc.) que ha permitido evolucionar favorablemente como sociedad pero en la actualidad, los seres humanos han interiorizado tanto el uso de estos aparatos electrónicos que se ha creado cierta dependencia hacia ellos.

Atendiendo al día a día, se consumen aparatos electrónicos hasta para la acción más simple que se tenga que realizar. Esto ocurre por ejemplo, con la existencia de coches con Wi-Fi incorporado, tazas que se calientan solas, aparatos que con simplemente una palmada apagan las luces (*Alexa*), robots programables como sistema de limpieza, etc (Vázquez, 2020). Y también, en los contextos más comunes, como es ver por ejemplo, a los miembros de una familia en un mismo lugar utilizando todos el teléfono móvil y sin apenas comunicación entre ellos. Esto pasa especialmente con los más pequeños, a los que se les suelen dar pantallas para que “*no molesten*” o “*se tranquilicen*”, repercutiendo en el desarrollo cognitivo y social del menor.

Estas acciones en conjunto son producto de toda esa dependencia que la industria tecnológica ha creado e integrado en las vidas de los seres humanos, que da como resultado una sociedad con menor interacción humana, con sedentarismo, con enfermedades mentales, con aislamiento social, con menor creatividad y en definitiva, una sociedad *dormida*.

Así pues, ocurre la misma situación con los videojuegos. Durante el paso de los años y después de la pandemia, el uso de los videojuegos se ha incrementado notablemente sobre todo en los más jóvenes. Juegos como Fornite, Fifa, League of Legends, Roblox, etc, se establecen como los más populares y en los cuales los adolescentes pasan más horas a lo largo del día.

Si bien, también está incrementando el número de horas que los jóvenes pasan jugando a estos videojuegos, haciendo que en muchas ocasiones descuiden sus tareas escolares, se disminuyan las relaciones sociales con sus iguales, desarrollen conductas agresivas y violentas y que, en definitiva, muestren actitudes y síntomas de adicción o dependencia hacia ellos.

Ante esta problemática, surge el presente plan de intervención en adicción a videojuegos en alumnado de Educación Primaria, debido a que es una cuestión actual en la cual se debe intervenir a causa de su carácter emergente y creciente.

En este trabajo se realizará en primer lugar, una revisión sobre la fundamentación teórica de los videojuegos, su conceptualización, su evolución histórica, los riesgos de su excesivo uso y la importancia de la elaboración de programas como el presente para la intervención dentro de las aulas. Posteriormente, se analizará la metodología utilizada en el proceso para luego desarrollar en profundidad el proyecto de intervención llevado a cabo. Por último, se realizarán las conclusiones, en las cuales se expondrán reflexiones, aportaciones, propuestas de mejora y líneas futuras para una mejor aplicación del proyecto en un porvenir.

2.1 Justificación y objetivos

La elaboración del presente proyecto surge ante la necesidad de intervenir en la dependencia a los videojuegos, que se puede observar cada vez más entre los jóvenes y cuyas situaciones se están normalizando en la sociedad. Al ser una problemática relativamente actual, existen bastantes investigaciones al respecto, pero por el contrario, hay una gran carencia de la investigación en programas para la prevención o la mejora ante este tipo de problemáticas.

Como manifiesta Etxeberria (2008), el éxito de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad, por eso este tipo de herramientas constituyen un 54% del ocio audiovisual por delante del cine (23%), películas (13%) y música (10%). Así como la facturación, que alcanza los 1.500 millones y otorga el 4º puesto en el mercado europeo a España. Estos se establecen como los juguetes preferidos para los niños, indicando que seguirán siéndolo en un futuro, por eso, es necesario aprender a convivir con estos aparatos y elaborar planes y programas educativos que puedan identificar comportamientos y signos de alarma con los que se puedan reconocer este tipo de situaciones e intervenir de manera inmediata para prevenir posibles trastornos futuros.

Con el paso de los años, se pueden encontrar de manera más frecuente, con casos de adolescentes que llevan su adicción a un extremo. Esto se puede observar, por ejemplo, con las noticias que salen semanalmente, donde algún joven comete algún crimen, realiza comportamientos de riesgo, etc. Por eso, es fundamental trabajar técnicas y estrategias en los adolescentes ya que, al ser un grupo con especial vulnerabilidad, es necesario educarlos en la gestión del tiempo frente las pantallas, su privacidad, la realización de un uso adecuado y el reconocimiento de actitudes perjudiciales.

También, en el presente trabajo se resalta la importancia de no solamente trabajar con el alumnado sino que también es fundamental una intervención a nivel global en la cual participen a su vez el profesorado y las familias. Para una mejor concienciación se debe dotar de pautas y consejos al profesorado para saber como identificar e intervenir en esas situaciones y también facilitar herramientas a las familias para que el proyecto no solo sirva a nivel de centro, sino para poder aplicarlo a su vez en casa y a nivel social.

Por todo esto, el objetivo general que se plantea en este proyecto de intervención es de, en primer lugar, concienciar al alumnado sobre los riesgos y consecuencias que conlleva la adicción y dependencia a los videojuegos y nuevas tecnologías a nivel general.

Por otra parte, como objetivos específicos, se plantea dotar de recursos y pautas a todos los agentes educativos para la reducción de su consumo. Además, de dar visibilidad al trastorno con el fin de reconocer la sintomatología y los signos de alerta para un mejor diagnóstico e intervención futura.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Los videojuegos

3.1.1 Delimitación conceptual y características

Los videojuegos son herramientas informáticas de carácter interactivo orientadas al ocio, cuyo uso está creciendo de manera exponencial durante los últimos años (Buiza, et al, 2017).

Estos son utilizados por medio de diferentes dispositivos como consolas, ordenadores, tablets, teléfonos móviles, etc y mediante una conexión a una red de internet. Tienen como objetivo servir a modo de entretenimiento y en estos, usuarios de todo el mundo, se conectan entre sí para participar conjuntamente en una misma experiencia. Tal y como refiere Ferrer (2001), son los juguetes de la era tecnológica y el entretenimiento del futuro. Representan una de las entradas más directas a la cultura informática, a las culturas de la simulación y al mundo virtual.

Estos videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para los estudiantes de ingeniería a convertirse en una de las industrias más poderosas en la actualidad (Belli y López 2008), siendo un elemento determinante para la definición de nuestra cultura y para el desarrollo de la sociedad. Es así como se convierten en objetos de consumo masivo y en instrumentos regulados por la cultura dominante, globalizada y tecnológica (Esnaola, 2004).

El mundo del juego es un campo muy extenso y dentro de él podemos encontrar diversas tipologías, géneros, modos de juego, nivel de complejidad, herramientas con las que jugar, etc y donde el rango de edad para jugar cada vez es más amplio, pudiendo encontrar tanto a niños/as, adolescentes o adultos en un mismo juego. En estos cada vez la frecuencia de juego es más alta y las edades más tempranas, debido a la familiarización con la tecnología que damos a los pequeños desde pocas edades. Esta temprana familiarización ocasiona considerar a los usuarios como *nativos digitales*, considerados estos como la generación que utiliza con frecuencia dispositivos digitales como un idioma materno con el cual se comunican, se expresan y comprenden el mundo (Ferrer, 2001).

Como más adelante se verá, esta familiarización puede ser un tanto peligrosa en algunas ocasiones, sobre todo para los más pequeños, si se establecen malos hábitos o si se realiza un uso excesivo de estas plataformas (Abellán y Méndez, 2021).

Por otro lado, si estas herramientas se utilizan de manera adecuada se pueden convertir incluso en métodos de enseñanza-aprendizaje (Etxeberria, 2008). Según refiere Gros (2008), los videojuegos son una realidad que no pueden obviarse y merece la pena estudiarlos e investigarlos para integrar de manera natural de estos en el sistema educativo.

Es por eso que se deben sopesar las ventajas y los inconvenientes, para por una parte, potenciar aquello que nos puedan aportar y por otra, reducir en la medida de lo posible todas las dificultades que nos puedan ocasionar.

Así pues, en la actualidad existen una serie de juegos con gran popularidad entre los más jóvenes, los cuales son, en gran parte, los responsables de algunas de las actitudes y comportamientos que estos pueden tener en la vida diaria (Buiza, et al, 2017). Estos pueden ser Fortnite, League of Legends, Minecraft, Call of Duty, World of Warcraft, Sims, Fifa, Grand Theft Auto, Valorant, etc. Estos videojuegos populares están disponibles para todos los dispositivos posibles, ocasionando así que los más pequeños puedan estar constantemente conectados a la red. Además, también existen multitud de variedades dentro de estos, debido a que pueden jugar en modo solitario o bien, modo multijugador con otros usuarios de la red (Belli y López, 2008).

Además, aparte de la popularidad que ha ido adquiriendo jugar a videojuegos, a su vez, también la han adquirido las plataformas de streaming como Twitch, en la cual, los creadores de contenido se muestran jugando a videojuegos para ser vistos por una multitud de usuarios (Hamilton et al.,2014). Con esto, se quiere decir que, la importancia de los videojuegos se ha generalizado a unos niveles que ya no sólo se basa en jugar a la consola físicamente, sino también, pasar horas consumiendo contenido sobre estos (Redondo, 2018)

Aquí es donde se puede observar la importancia que tienen estos en la sociedad y en los contextos a los que influye. Así pues, según Juul (2005), los videojuegos constan de una serie de características de las que es necesario hacer alusión para comprender de mejor manera su concepto. En primer lugar, los videojuegos están caracterizados por una serie de reglas básicas, las cuales hay que seguir para progresar en el juego. Así pues, también se toman en cuenta los diferentes resultados posibles, los valores que estos puedan aportar al usuario (positivos o negativos), el nivel de esfuerzo que realiza el jugador para la adquisición de resultados, el nivel de interés y las consecuencias que puedan crearse en la realidad a partir de la jugabilidad.

3.1.2 Evolución histórica hasta la actualidad

Para conocer el fenómeno e impacto de los videojuegos en la sociedad es necesario tomar el camino contrario para descubrir los factores que nos han llevado a la situación actual y revisar todos los avances que se han ido realizando durante los últimos años.

Los videojuegos tienen su inicio en los años 50, pasando de ser un pasatiempo para jóvenes ingenieros a convertirse en una de las industrias más poderosas de todos los tiempos (Belli y López, 2008) y a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado (Martínez, 2007). Este hecho está ocasionado por el auge de la tecnología digital, de las plataformas en línea y la difusión de ellos entre la sociedad (Martínez, 2007).

Además, los videojuegos que se conocen actualmente no siempre han tenido el mismo formato, los mismos gráficos o el mismo procesador, sino que los de hoy en día son producto de una serie de variaciones y adaptaciones para tener más éxito entre los consumidores (Barneto del río, 2020).

A diferencia de la diversidad de usuarios que existe en la actualidad, los primeros aficionados a los videojuegos acostumbraban a ser interesados de la informática relacionándose más con el concepto de *Hacker* que al de un simple aficionado (Martínez, 2007).

Así pues, según Egenfeldt-Nielsen (2005) y Gros (2008), existen 3 generaciones respecto a la evolución del diseño de los videojuegos. En la primera generación, los juegos eran de tipo arcade los cuales se podían encontrar en lugares públicos como bares, salones recreativos, centros comerciales, etc (Belly y López, 2008). En esta generación triunfaron juegos como Pacman, Battle Zone, Pole Position, Tron o Zaxxon (Belly y López, 2008). Dentro de estos juegos se apostaba por un modelo conductista, centrado en las conductas del mismo usuario, mediante la realización de conductas básicas como moverse, saltar o avanzar, siendo clave la retroalimentación constante (Etxeberria, 2008). Este negocio alcanzó grandes cotas de popularidad hasta que en 1983 comenzó la crisis del videojuego llegando a su fin en 1985.

Seguidamente, a causa de esta crisis, a principios de los años 90 nace la segunda generación de videojuegos, con las consolas domésticas (Belly y López, 2008). Consolas como Playstation, Nintendo 64 o Sega Saturn se apoderaron del mercado, marcando un antes y un después en los juegos 3D (Belly y López, 2008). Los juegos de estas consolas se basaban en la percepción, andamiaje y reflexión del usuario, mediante un modelo constructivista focalizado en el usuario y mediante la interacción (Egenfeldt-Nielsen, 2005 y Gros, 2008). Este usuario es el encargado de conocer la manera en la que utilizar las ayudas para seguir evolucionando en el juego (Etxeberria, 2008).

Dentro de estas consolas portátiles, Nintendo ha sido la reina del mercado con su consola Game Boy, por su fácil jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos, pero a finales de los 90 es la Playstation la verdadera dominadora del mercado, con juegos como Final Fantasy, Resident Evil, Gran turismo o Metal Gear Solid (Belly y López, 2008).

Por último, en la tercera generación se empiezan a introducir videojuegos de características mucho más interactivas mediante la creación de contextos abiertos, mundos virtuales y juegos colaborativos. En esta se realiza un aprendizaje de carácter sociocultural basado en la participación, los cambios de roles e identidades, personajes y juegos en equipo (Egenfeldt-Nielsen, 2005 y Gros, 2008).

En la actualidad, respecto a dispositivos, el 41% de usuarios juega con ordenador, el 36% con smartphones, el 36% con videoconsolas y el 24% con tablets. Además, sobre las modalidades

de juegos, más de la mitad de los consumidores sigue eligiendo el juego online y los mundos virtuales, mediante multijugador (Barneto del Río, 2020). A su vez, de manera paralela también han surgido las competiciones de videojuegos de forma profesional, realizando así que aunque el usuario no juegue pueda desarrollar un modo espectador para ver a otros usuarios jugar (Barneto del Río, 2020).

3.1.3 Tipos de videojuegos

Los videojuegos son muy diversos y se pueden clasificar según una tipología u otra dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre usuario y consola, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el más decisivo para catalogar dicha tipología (Belly y López, 2008). Es por eso que, según Ferrer (2001) y Belly y López (2008) existen diferentes tipos de videojuegos:

1. *Juegos de Lucha:* Consiste en juegos que recrean combates entre dos personajes elegidos, con el objetivo de conseguir un único vencedor. Los personajes representan humanos pero también puede tratarse de otras criaturas. En estos juegos se utilizan las artes marciales u otros tipos de enfrentamientos como boxeo o lucha libre. Estos son los que muestran mayor violencia explícita, ocasionando que aumente el nivel de violencia de los usuarios a la misma vez. Dentro de estos mismos, se puede encontrar como subtipo los juegos de combate donde su diferencia radica en el número de personajes que juegan de manera cooperativa y los juegos de disparo que son los juegos a los cuales más se otorga el carácter de violencia. Su objetivo es disparar a objetos, personas, etc con la finalidad de matar y destruir sin ningún sentido más allá. Un ejemplo claro de este tipo en la actualidad sería el Call Of Duty.
2. *Juegos de Simulación:* Son juegos los cuales cuya meta es imitar una acción cotidiana, como por ejemplo, conducir un coche, pilotar un avión, etc para dotar al usuario de la sensación de estar experimentando esa situación de una manera real.
3. *Juegos de Deporte:* Este tipo de juegos son los más aceptados por el público por tener finalidades no violentas además de promover el ejercicio y la actividad física. En estos podemos practicar deportes de todo tipo como golf, baloncesto, fútbol, voleibol, etc.

4. *Juegos de Estrategia:* En estos juegos el jugador debe alcanzar un objetivo final, para el cual debe encaminar sus actuaciones para conseguir la posesión de objetos o elementos que le ayuden a conseguir la meta. Estos juegos son más duraderos y más reflexivos, descartando la rapidez .
5. *Juegos de Acción:* Estos juegos se basan en controlar un personaje y alternarlos entre peleas y disparos. Se tiene libertad de movimientos y también se estipulan pequeñas metas para conseguir un objetivo final. El juego de acción más famoso es el Grand Theft Auto.
6. *Juegos de Agilidad mental:* Los juegos de agilidad permiten al usuario agilizar la mente mediante ejercicios o pruebas con dificultad progresiva para ir desarrollando la capacidad mental.
7. *Juegos de Sociedad:* Estos están relacionados con los juegos de estrategia, debido a que son adaptaciones de juegos populares como el tres en raya, monopoly, etc, con los que debemos implicar tiempo y reflexión para conseguir el objetivo final.
8. *Juegos Educativos:* Este tipo de juegos son los que se pueden introducir fácilmente en el aula por el alto nivel de aprendizaje que puede aportar al alumnado. Existen muchas herramientas y recursos que hacen a un juego de tipo educativo y con ellos se puede transmitir conocimientos de todo tipo al alumnado.

Así pues, según Rodríguez et al., (2002), los juegos más utilizados son los de práctica deportiva (47%), seguido por acción o aventuras (39%), disparos (36%), lucha (35%), plataforma (27%) y rol (26%).

3.1.4 Consumo y Videojuegos

En la actualidad, la variedad de usos y usuarios que existe en los videojuegos provoca cambios constantes y hace que los desarrolladores de videojuegos tengan que superarse y renovarse continuamente ante un público cada vez más diverso y con exigencias muy

diferentes. Además, de manera sorprendente se suele pensar que los videojuegos son cosa de niños pero según un estudio realizado en 2008, en Estados Unidos la edad promedio del usuario era de 35 años. Así como también sorprende encontrar la misma cantidad de gente jugadora que está por debajo de los 18 como por encima de los 50 (Barneto del Río, 2020).

A raíz de esto, según Martínez (2007), existe la convicción de que los videojuegos son propios de la infancia y los primeros años de la adolescencia pero también se debe considerar la existencia de un alto número de sujetos cuyas edades están por encima de los márgenes habituales.

Así pues, este consumo no ha parado de crecer y podemos encontrar que un 60% de los usuarios juega diariamente (Barneto del Río, 2020). De la misma manera, según un estudio realizado a adolescentes de entre 14 y 18 años, se analizó que un 59% eran jugadores (Rodríguez, et al., 2002 citado en Alonqueo y Rehbein, 2008). También se observó que, entre 9 y 16 años, son jugadores un 85% (Díez et al., 2004 citado en Alonqueo y Rehbein, 2008).

Además, según la frecuencia de uso en niños y adolescentes que juegan más de una vez a la semana varían entre un 48% (Estalló, 1995 citado en Alonqueo y Rehbein, 2008) y un 66% (Díez et al., 2004 citado en Alonqueo y Rehbein, 2008).

Del mismo modo, según Etxeberria (2008), existen algunos datos preocupantes sobre los usos de los menores ante este tipo de juegos. Así pues, reconoce que casi el 50% de los niños juegan con videojuegos clasificados para mayores de 18 años y que si sus padres conocieran el contenido de dichos juegos no les dejarían jugar. También, el 40% reconoce que discute con sus padres por el tiempo de uso de los videojuegos, un 35% que estos les quitan horas de estudio y que un 28% juega a videojuegos donde se consumen drogas. El dato más preocupante reside en que el 73% de los niños juegan con videojuegos violentos y les ocasiona reproducir conductas violentas hacia otras personas.

3.1.5 Marco legal

Atendiendo al marco legal, existen una serie de leyes que se establecen como fundamentales para la protección del menor ante los usos frente internet y las nuevas tecnologías, así como preservar la seguridad del consumo de las pantallas, la protección de sus datos personales en el alumnado y sus derechos individuales. En el presente trabajo, se destacarán dos de estas legislaciones relacionadas con las nuevas tecnologías con el fin de clarificar los derechos y deberes que tiene la ciudadanía.

Así pues, con la *Ley Orgánica 3/2018, del 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales*, se pretende regular los comportamientos, derechos y libertades dentro de internet, el acceso universal, la seguridad, la educación digital, la portabilidad, entre otros (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 2018).

Esta ley está elaborada para la seguridad en línea del conjunto de la sociedad, por eso, dentro de la misma, se destacan una serie de artículos que hacen referencia a los comportamientos en los menores.

Así pues, en ella se hace alusión al consentimiento de los menores, con el tratamiento de los datos personales, pudiendo hacerlo solamente si se es mayor de catorce años. En el caso que el niño/a sea menor de esta edad, serán los titulares de la patria potestad o tutela los que determinen el consentimiento (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 2018, Artículo 7).

Por otro lado, referente a la protección de los menores en Internet, son los padres, madres o tutores legales los que deben controlar que se realice un uso adecuado de los aparatos electrónicos para asegurar el desarrollo y los derechos del menor. De la misma forma, la publicación o difusión de imágenes o información personal de menores provocará la intervención del Ministerio Fiscal y por tanto, la implantación de medidas según la protección jurídica del menor (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 2018, Artículo 84).

Respecto a la protección de datos personales de los menores en internet, según el Artículo 92 de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (2018), los centros educativos o personas físicas que realicen actividades en las que participen menores de edad garantizarán la protección de sus derechos fundamentales, con protección de datos personales, en la publicación o difusión de sus datos personales.

De la misma manera, según las políticas de impulso de derechos digitales, se llevarán a cabo planes de actuación con el fin de realizar acciones de formación y sensibilización para que los menores utilicen de manera adecuada las herramientas tecnológicas, para garantizar el desarrollo de su personalidad y sus respectivos derechos e intereses (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 2018, Artículo 97).

Por último, en la Disposición adicional decimonovena de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales del 2018, se emitirá un proyecto de ley para asegurar los derechos del menor frente a internet, para garantizar su protección y seguridad para evitar la discriminación y violencia dentro de las nuevas tecnologías.

Así pues, por otro lado, destacar también el *Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE.*

Según el acto legislativo 38, los niños merecen especial protección de sus datos y actuaciones ya que son menos conscientes de los riesgos, consecuencias, garantías y derechos concernientes al tratamiento de datos personales. Esta se aplica ante la elaboración de perfiles de usuario, y a la obtención de los datos personales relativos a menores cuando se utilicen servicios ofrecidos de manera directa a estos. El consentimiento del titular de la patria potestad o tutela no debe ser necesario en el contexto de los servicios preventivos o de asesoramiento ofrecidos (Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, 2016).

Respecto al principio de transparencia, toda información facilitada debe ser accesible fácilmente al público, con un lenguaje comprensible y visual. Ello es esencial en situaciones con complejidad tecnológica para conocer quién y con qué finalidad está recogiendo los datos personales, como ocurre con la publicidad. Esto es especialmente importante en los menores, los cuales necesitan una protección especial y cuyo lenguaje debe ser comprensible y claro para su entendimiento (Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, 2016, Acto Legislativo 58)

Además, seguidamente a esto, en el acto legislativo 75, se refiere a los daños y perjuicios que puede ocasionar un mal tratamiento de datos personales referido esto a conductas de discriminación, usurpación de identidad o fraude, pérdidas financieras, daño hacia la reputación, pérdida de confidencialidad de datos sujetos al secreto profesional, reversión no autorizada de la seudonimización o cualquier otro perjuicio económico o social significativo; En caso de coartar las libertades y derechos del menor o se les prive de libertad, así como en los casos en los que se prive a los interesados de sus derechos y libertades o se les impida ejercer el control sobre sus datos personales; en los casos en los que los datos personales tratados revelen el origen étnico o racial, las opiniones políticas, la religión o creencias filosóficas, la militancia en sindicatos y el tratamiento de datos genéticos, datos relativos a la salud o datos sobre la vida sexual, o las condenas e infracciones penales; en los casos en que se muestren aspectos personales, rendimiento en el trabajo, situación económica, salud, preferencias o intereses personales, fiabilidad o comportamiento, situación o movimientos, con el fin de crear o utilizar perfiles personales; en los casos en los que se traten datos personales de personas vulnerables, en particular de menores; o en los casos en los que el tratamiento implique una gran cantidad de datos personales y afecte a un gran número de personas (Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, 2016).

Respecto a las condiciones aplicables al consentimiento del menor en relación con los servicios de la sociedad de la información, el tratamiento y uso de los datos personales del

menor se considerará lícito cuando tenga como mínimo 16 años. Si el menor posee menos de 16 años, tal tratamiento únicamente se considerará lícito si el consentimiento se autorizó por parte del titular de la patria potestad o tutela. Los Estados miembros podrán establecer por ley una edad inferior a tales fines, siempre que esta no sea inferior a 13 años. Además, se debe asegurar que el consentimiento dado sea verificado de manera fiable mediante herramientas tecnológicas (Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, 2016, Artículo 8)

Según los códigos de conducta de los comportamientos en la red, las asociaciones y organismos podrán elaborar planes de conducta con lo que respecta a la información proporcionada a los menores, así como su protección y la manera de obtener el consentimiento de la tutela del menor (Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, 2016, Artículo 40)

3.2 Riesgos como consecuencia de su uso excesivo

3.2.1 Dependencia y adicción

Según Buiza, et al., (2017), la mayor parte de usuarios de videojuegos practica esta actividad sin repercusiones relevantes en su vida, pero en muchos casos el tiempo de uso puede hacerse excesivo y en un porcentaje más reducido, desembocar en un uso perjudicial.

Este uso perjudicial ocasiona un Trastorno de juego por internet (adicción a videojuegos), el cual se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de tiempo de 12 meses (Carbonell, 2019).

Así pues, no existe un consenso sobre el abordaje del uso excesivo de videojuegos, sin embargo, se establecen una serie de criterios diagnósticos tanto en el CIE-11 como en el DSM-5 (Millán et al., 2021).

Dentro del CIE-11, se considera que el Trastorno por videojuegos no se restringe a una única plataforma de juego y además, la adicción puede ser tanto en línea como fuera de ella (sin conexión a internet) (OMS, 2019 citado en Millán et al., 2021). Sus criterios son: Deterioro en el control sobre el inicio, la intensidad, la frecuencia o la duración del juego, incremento de la prioridad dada al juego sobre otras actividades de la vida cotidiana y continuación o incremento del juego a pesar de tener consecuencias negativas (OMS, 2019 citado en Carbonell, 2019).

Respecto al DSM-5 (APA, 2013), incluye al «trastorno de juego por internet» dentro de su sección 3 de «afecciones que necesitan más estudio». Su característica principal es la de la participación recurrente y persistente durante muchas horas que comprende un deterioro clínicamente significativo con síntomas sociales, psicológicos e incluso tolerancia y abstinencia. (APA, 2013, citado en Carbonell, 2019). Sus criterios diagnósticos son: preocupación, tolerancia, retirada, persistencia, escape, problemas, decepción, desplazamiento y conflicto (APA, 2013 citado en Millán et al., 2021).

3.2.2 Consecuencias de la adicción a videojuegos

A nivel físico, existen una serie de efectos adversos y consecuencias médicas relacionados con un uso inadecuado de la tecnología tales como alucinaciones auditivas, enuresis, encopresis, dolor de muñeca, dolor de cuello y de codo, tenosinovitis, también llamado nintendinitis, síndrome de vibración en manos y brazos, lesiones por tensiones repetitivas y neuropatías periféricas (Ha habido toda una serie de estudios en la literatura médica informando sobre los efectos adversos de jugar a videojuegos (Griffiths, 2009).

Por otro lado, a nivel cognitivo los sujetos pueden presentar poca tolerancia a la frustración, incapacidad de postergación, sensación de no saciedad, pérdida de control de impulsos, bajo rendimiento escolar, nivel de competitividad excesivo y tensiones en algunos contextos (Abellán y Méndez, 2021). También, se pueden manifestar conductas relacionadas con depresión, baja autoestima, aislamiento, sentimientos agresivos, menor empatía, irritabilidad, ansiedad social y mala regulación emocional (Buiza, et al, 2017).

4. METODOLOGÍA

Posteriormente a exponer la conceptualización teórica necesaria para comprender mejor esta intervención, se procederá a desarrollar la manera en la cuál se ha realizado dicha planificación. Por ello, se realizará en primer lugar, una explicación sobre la situación en el centro respecto a la necesidad en la cuál se pretende intervenir, para luego exponer los usuarios que han participado en el proyecto, los instrumentos utilizados y el procedimiento que se ha llevado a cabo.

4.1 Análisis de la situación y diagnóstico de necesidades

El presente programa de intervención surge ante la necesidad de actuar sobre el creciente uso de los videojuegos en edades cada vez más tempranas y en la mala utilización que se realiza de ellos en multitud de ocasiones, creando problemas en el desarrollo de diversos contextos neuropsiquiátricos de la vida del/la individuo (Buiza, et al, 2017).

El éxito de los videojuegos es una realidad más cercana en la sociedad, por eso, debemos tener en cuenta las consideraciones sobre su consumo, utilizar dichas herramientas como experiencias reflexivas en la educación y evitar que la figura del menor realice usos preocupantes de estos (Etxeberria, 2008).

Es por eso que, debido a la popularidad y a la revolución tecnológica que los videojuegos están adquiriendo año tras año, se establece como necesario elaborar un plan con el cual se permita regular las conductas descontroladas frente a las pantallas en la población infantojuvenil (Gros, 2008).

Trasladando esta situación social al centro en el cual se ha implementado el plan de acción, también se ha podido observar la existencia de una problemática real en torno a este tema. A medida que se ha ido profundizando e investigando sobre las nuevas tecnologías, el uso de pantallas y la utilización de videojuegos, se ha podido analizar que desde edades tempranas es ya algo muy normalizado el hecho de jugar una gran variedad de juegos que, en algunas

ocasiones, o son de carácter violento o no son apropiados para la edad el alumnado (García, 2018).

Además, de la misma manera, se ha observado que las horas que el alumnado dichos/as estudiantes pasan frente a estos aparatos tecnológicos, sin ningún tipo de vigilancia, son absolutamente desorbitados, dificultando así en sus relaciones interpersonales (Álvarez et al.,2020). Hecho impensable al tratarse de edades muy tempranas en pleno desarrollo cognitivo.

Así pues, la problemática a nivel de centro es notable, puesto que es una situación normalizada e interiorizada por parte de la sociedad, pero no es de carácter grave, son simplemente las conductas que podemos encontrar comúnmente en menores que han crecido en pleno auge de la era digital y vivido la situación de pandemia. Sin embargo, a nivel de aula, sí se ha podido identificar una serie de casos que presentan actitudes propias de una dependencia mayor o adicción, los cuales se describirán en el apartado posterior.

Estas son algunas de las muchas causas por las que es necesaria la implementación de este programa en el centro con el objetivo de reducir el consumo de videojuegos, concienciar sobre los peligros que el alumnado se puede encontrar online, la utilización adecuada que deben dar a estas herramientas y para que utilicen dichos instrumentos a modo de enseñanza-aprendizaje (Etxeberria, 2008).

A su vez, también es necesaria una intervención en el contexto familiar y con el profesorado para dotar de estrategias ante el desconocimiento en numerosas ocasiones, del funcionamiento de los videojuegos, de las consecuencias de una mala utilización y de los peligros que estos pueden ocasionar (Peñalva-Vélez,et al., 2018).

4.2 Participantes

Los destinatarios del plan de intervención frente a la adicción a videojuegos son el alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria (3º) con edades comprendidas entre 8 y 9 años, pertenecientes a la provincia de Castellón (España). En el caso del centro en el cual se ha

realizado la intervención, cada curso tenía dos grupos, el A y el B, pero para un mejor contraste de los resultados solamente se ha aplicado en un grupo del curso, estableciendo el otro como control. Así pues, se ha contado con un total de 25 menores.

La selección de estos cursos es debida a que, según diversos estudios realizados por el INE (Instituto Nacional de Estadística, 2021), un 22,3% de la población menor de 10 años ya tiene su primer teléfono móvil, un 88,4% utiliza ordenadores, un 88,8% internet, siendo edades tempranas para tan altos porcentajes.

Además, se ha escogido dicho grupo de edad debido a que en el primer ciclo (1º y 2º), las edades del alumnado son demasiado tempranas y no se obtendrían resultados significativos y en el tercer ciclo (5º y 6º) el alumnado ya conoce mejor las nuevas tecnologías y son más conscientes de todo lo que se pueden encontrar en línea. Es por eso que, se considera la edad elegida como clave dentro de esta intervención, ya que además de realizar uso de los videojuegos también están en pleno desarrollo cognitivo y social, por eso se establece como fundamental para los profesionales de la educación la intervención y la concienciación respecto los videojuegos y los aparatos tecnológicos para hacer un consumo responsable (Tundidor, et al., 2021).

Como se ha mencionado anteriormente, aunque la problemática en el centro no es alarmante, sí existen casos de alumnado (aproximadamente 3 alumnos) que presentan comportamientos relacionados con un mal uso y dependencia ante las pantallas y videojuegos. Estos casos han sido motivos de peso por el cual se ha decidido realizar dicha intervención y con los cuales, se ha trabajado de manera individual.

Por otro lado también se ha contado con el profesorado de Educación Primaria del centro de todos los ciclos y con el equipo directivo, para no solamente centrarnos en aquellos que dan docencia a las clases intervenidas sino también para obtener información a nivel centro del estado de la problemática. De igual manera, también se les ha dotado de estrategias y herramientas para poder prevenir futuras problemáticas que puedan ocurrir en el centro respecto al tema de las nuevas tecnologías.

Asimismo, también se ha contado con familias o representantes legales del alumnado. Las familias que han participado han sido solamente las del alumnado con el cual se ha aplicado el plan (segundo ciclo) ya que sino, tendría más dificultad el análisis de los datos y sería de una duración más extensa.

Con la participación de las familias, la recogida de información será más clarificadora, más triangulada y aportará datos más esclarecedores del uso que realizan los menores de los videojuegos cuando no están en el contexto escolar. De la misma manera que con el profesorado, el agente familiar nos servirá para realizar una recogida de información y a su vez, para intervenir dotando de pautas para que estas familias puedan aplicarlas en su vida cotidiana y así, realizar una intervención exhaustiva en todas las áreas de la vida del individuo, no solamente en el centro escolar.

Es por eso que, se muestra fundamental realizar la intervención en diferentes contextos para que no solo actuemos sobre el alumnado, sino que se debe realizar una intervención integral para conseguir tanto resultados en el propio alumno, como en las actuaciones que lleve a cabo el profesorado y dotar de formación a las familias para que conozcan mejor los comportamientos de sus hijos.

4.3 Instrumentos

Para conocer la situación del centro, en la recogida de información de este estudio se han utilizado los siguientes instrumentos:

En primer lugar, previamente a la recogida de información, se utiliza la **observación** para detectar las necesidades del centro y conocer la situación en cuestión. Para ello, se asiste a algunas de las clases de Educación Primaria para comparar cuales son aquellas en las que existe mayor problemática y en las cuales urge más intervención. Después de realizar la observación y percibir las dificultades, se procede a llevar a cabo la recogida de datos. En estas observaciones se acudía a las clases de primaria para preguntar de manera cercana y próxima la utilización que daban a las tecnologías, si tenían redes sociales, los usos que realizaban a lo largo del día, etc. Únicamente para crear un clima de confianza con el

alumnado y obtener información para conocer el nivel de importancia de la realización de la intervención en el centro, pero sin utilizar ningún material. Así pues, una vez detectado el problema y escogida el aula en la que se intervendría, se llevan a cabo las diferentes sesiones del programa que involucran tanto a alumnado, como profesorado y familias.

De manera previa a la intervención se ha realizado un **cuestionario para el alumnado** en papel para que lo pudieran contestar en la misma aula y con supervisión de que no estuvieran falseando las respuestas o copiandolas de otros compañeros. Dicho cuestionario es de elaboración propia y consta de 7 preguntas de las cuales 2 son cualitativas de respuesta abierta (juego favorito y número de horas que juegan al día/semana) y las otras 5 son cuantitativas con una escala tipo likert de orden del 1 al 10, siendo 1 “nada” y 10 “mucho” (Anexo 7).

Con este cuestionario se pretende averiguar el tipo de juegos que utilizan el alumnado, así como las horas que invierten en ellos o si en el contexto familiar existen reglas y normas para su uso. Además, este se realizará de manera inicial como final, para investigar sobre la efectividad del programa.

Por otro lado, se ha utilizado un **cuestionario para el profesorado** mediante la herramienta “Google Form”, para conocer el punto de vista del profesorado del centro y poder compararlo con los resultados obtenidos del alumnado. Para ello, el cuestionario es de elaboración propia también y se realizan 7 preguntas relacionadas con el tipo de videojuegos que consume el alumnado, el comportamiento que tiene en clase (si se presenta irritabilidad, violencia o agresión) y si utilizan dispositivos tecnológicos en el aula. De la misma manera que el cuestionario del alumnado, las preguntas de este cuestionario son de tipo cuantitativas con escalas de tipo likert de orden del 1 al 10, siendo 1 “nada” y 10 “mucho”. También hay 3 preguntas de tipo dicotómico en las que deben responder “Sí” o “No” (por ejemplo, si juega a videojuegos el alumnado o si utilizan dispositivos electrónicos). Además, disponen de un apartado de Observaciones para poder añadir aquello que deseen. (Anexo 7)

Por último, se ha utilizado un **cuestionario para las familias y representantes legales** del alumnado, mediante la herramienta “Google Form”, para averiguar las conductas que

presenta el alumnado en el contexto familiar frente a estos aparatos electrónicos y a su vez, para investigar el tipo de educación que están recibiendo por parte de sus figuras paternas (normas, reglas en casa, permisividad, autoridad, etc.). Así pues, el cuestionario es de elaboración propia también y se realizan 7 preguntas relacionadas con lo mencionado anteriormente, como número de aparatos electrónicos en casa, si se establecen horarios para jugar, si se han aplicado castigos por un juego excesivo, etc. De la misma manera que el cuestionario del alumnado y profesorado, las preguntas de este cuestionario son de tipo cuantitativas con escalas tipo likert de orden del 1 al 10, siendo 1 “nada” y 10 “mucho”. También disponen de 1 pregunta de carácter dicotómico donde se debe responder “Sí” o “No” y otra de opción múltiple donde deben de seleccionar 1 respuesta de las 6 que existen. Además, disponen de un apartado de Observaciones para poder añadir aquello que deseen. (Anexo 7)

A su vez, también se han realizado **entrevistas de manera individual con la tutora** del curso seleccionado para conocer la situación específica del aula, el nivel de gravedad, los casos más preocupantes y la manera adecuada de intervenir para crear un clima agradable donde los sujetos no se sientan cohibidos ni presionados ante el programa. Esta entrevista fue de elaboración propia y fue de manera semiestructurada, ya que existían una serie de preguntas guía (4 preguntas) pero la entrevista se desarrolló de manera flexible, permitiendo al entrevistado dar respuestas libres y completas. Esta entrevista se realizó previamente a la intervención.

También, una vez aplicado el plan, se han realizado **entrevistas de una sesión con un caso que presentaba conductas más preocupantes**. Las entrevistas eran de carácter individual con un alumno en cuestión y en ellas se hablaba sobre el tipo de utilización que se realizaba de los videojuegos, los peligros que comportan y las múltiples consecuencias que de realizar un mal uso de ellos. Esta entrevista fue de elaboración propia y fue de manera semiestructurada, ya que existían una serie de preguntas guía pero la entrevista se desarrolló de manera flexible, permitiendo al entrevistado dar respuestas libres y completas. Esta entrevista se realizó posteriormente a la intervención.

4.4 Procedimiento

Previamente a la aplicación del plan de intervención y después de enunciar los instrumentos utilizados en el proceso, primeramente se realizó una exhaustiva observación del centro para detectar todas las necesidades de este y así, escoger aquello que se iba a trabajar. Durante tres semanas, se realizaron observaciones en todas las aulas para conocer la situación del alumnado, sus intereses, necesidades y motivaciones. De la misma forma, también se indagó en las preocupaciones, dudas y quejas por parte del profesorado y del equipo directivo.

Tras esto, se pudo comprobar que el tema de las nuevas tecnologías y la utilización de las pantallas y videojuegos es una cuestión a la orden del día para el alumnado y desconocido por parte del profesorado y las familias, por eso, se decidió trabajar dicho tema e intervenir.

Seguidamente, como recogida de datos previa para conocer la situación más en profundidad, se destinó una semana a la realización de cuestionarios tanto al alumnado como al profesorado y a las familias. Una vez analizados los resultados del cuestionario inicial, se procedió a ejecutar el programa. Dentro de este, la participación era de carácter voluntario y existía consentimiento informado por parte de todos los agentes educativos implicados para su realización (Anexo 7).

El programa se llevó a cabo en el segundo trimestre, en las horas de tutoría de ambos cursos, para no interferir en las demás asignaturas. Para el alumnado, el programa tuvo una duración de 7 sesiones (3 sesiones en cada clase) en las cuales, se realizaron presentaciones (charlas) en el aula (Anexo 3 y 4), juegos con preguntas para conocer sus puntos de vista sobre dichos temas (Kahoot, Anexo 2) y entrevistas personalizadas con el alumnado que presentaba conductas más preocupantes.

Para el profesorado, se utilizó una sesión de claustro escolar para informar sobre el programa, aquello que se iba a realizar, las cuestiones a abordar, etc. (Anexo 1). Así como otra sesión para proporcionarles pautas y consejos sobre cómo deben prevenir e identificar los casos de adicción en el aula.

Para las familias, también se utilizó una sesión para proporcionar información de manera online sobre qué son las nuevas tecnologías, los peligros que pueden encontrarse los más pequeños, las horas de uso adecuadas, como prevenir la aparición de conductas no deseadas y la importancia del establecimiento de normas en la educación en casa.

Para finalizar, se realizó una evaluación final para comprobar la efectividad del programa, volviendo a pasar el cuestionario al alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria. Aunque por temas de temporalización, no fue posible pasar el cuestionario final a profesorado o familias (Anexo 7).

5. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Una vez expuesto la conceptualización teórica necesaria para entender la finalidad del programa y la metodología que se va a utilizar en él, se procede a detallar en profundidad el plan de intervención en problemas de conducta que se va a llevar a la práctica en el centro. Así pues, primeramente se definirán los objetivos del programa, para posteriormente presentar la descripción de las actividades por sesiones, los agentes que intervienen en el plan y la temporalización de dichas sesiones.

5.1 Objetivos del programa

5.1.1 *Objetivos generales*

Los objetivos generales que se pretenden conseguir con la aplicación del programa son los siguientes:

- Proporcionar recursos y estrategias para reducir el consumo del alumnado frente a las pantallas, las nuevas tecnologías y los videojuegos.
- Concienciar sobre los diferentes tipos de peligros que pueden encontrar los menores en la red y saber reconocer comportamientos y patrones propios de una dependencia o de un mal uso de los videojuegos.

5.1.2 *Objetivos específicos*

Respecto a los objetivos específicos que se quieren alcanzar durante la realización de las sesiones en el centro se destacan:

- Dotar de pautas y herramientas a todos los agentes educativos implicados para conocer los usos adecuados que debe realizar el alumnado.
- Fomentar habilidades sociales como el respeto, la empatía y la comunicación para tener un comportamiento apropiado en línea.
- Exponer la importancia de comunicarse con la familia o los profesionales educativos en caso de problemática o conflicto en videojuegos.
- Ser capaz de adaptar las estrategias proporcionadas a todos los contextos de la vida del sujeto y a lo largo del ciclo vital.

5.2 Agentes implicados en aplicación de la intervención

Como se ha destacado durante el presente trabajo, este plan de intervención se ha realizado a varios niveles y sobre varios contextos. Tanto a nivel individual con el alumnado y a nivel aula mediante presentaciones y charlas con todo el alumnado como con el equipo directivo y profesorado y con las familias (Anexos 3 y 4).

La explicación de realizar tan amplia intervención es debido a que si se pretende realizar una intervención que se muestre efectiva para el alumnado, siendo este el sujeto activo de la intervención, también se deberán realizar cambios en su contexto. Por eso es fundamental, trabajar con ellos mismos pero también con el profesorado que está en contacto con ellos diariamente y formar a las familias para poder trasladar esos aprendizajes al área social y familiar.

5.3.1 Alumnado

Es el agente educativo en el cual se centra el programa a realizar. Este es la figura central de la intervención, con el cual se aplica el plan establecido y con el que se realizan todas las sesiones planificadas para un desarrollo integral de los objetivos expuestos anteriormente.

5.3.2 Profesorado

Con el profesorado, se trabajará dotando de pautas y estrategias con el objetivo de formarlos en las nuevas tecnologías y videojuegos. Con esto, se pretende que adquieran conocimientos sobre los aparatos tecnológicos para poder trabajarlos en el aula, identificar posibles sintomatologías de posible adicción y dependencia en el alumnado y actuar en base a ello para prevenir posibles trastornos futuros. Esta intervención supone una guía para que el profesorado conozca los métodos para poder actuar adecuadamente ante casuísticas de este estilo.

Además, esta intervención está planificada para poder aplicarse en el segundo ciclo en un futuro si es necesario por parte de los profesionales del centro. Como se facilita el material y las explicaciones de cada recurso y no se necesita ninguna formación especial previa resultará sencillo de aplicar en el aula.

5.3.3 Familias

De igual manera que la intervención con el profesorado, a las familias o representantes legales se les dotará mediante la plataforma Web Familia (herramienta en la cual el centro escolar se comunica con las familias vía telemática a través de una página web), de recursos y pautas que pueden aplicar con sus hijos/as en un contexto que no es el escolar, para formarse y prevenir comportamientos inadecuados ante los videojuegos.

Así pues, el programa también está diseñado de una manera en la cual, si es necesario, las familias pueden utilizarlo como recurso educativo. En algunos casos, puede que las familias deseen intervenir en las conductas problemáticas de sus hijos/as en el contexto familiar y

social pero, que no tengan los materiales necesarios para poder llevarlo a cabo, por eso, con este plan de intervención, las familias pueden utilizar los recursos facilitados, pudiendolos adaptar a la circunstancia que se dé en el momento y al contexto en el cual se realizaría.

Además, no se necesita formación previa para aplicarlo de manera adaptada en casa, debido a que se facilitan todos los recursos necesarios y estos son de fácil acceso y entendimiento.

5.3 Cronograma

Dentro del plan de intervención, para mostrarlo de una manera más esquemática y visual, se ha elaborado una tabla con las sesiones que se han realizado tanto de manera previa a la intervención, como las técnicas para recogida de información que se han utilizado, la intervención en sí misma y la evaluación posterior de la efectividad del programa.

PLAN DE INTERVENCIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS		
SESIONES REALIZADAS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN (Abril, Mayo y Junio)
<p>ANTES DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA:</p> <p>Antes de empezar se debe apreciar la situación contextual del centro.</p>	<p><u>Observación directa</u> en las aulas de Educación Primaria para detectar las necesidades del centro y realizar un programa adaptado.</p>	<p>Durante las 4 semanas del mes de Abril.</p>
<p>PARA LA RECOGIDA DE DATOS:</p> <p>Se dedican dos sesiones para recoger la información que necesitamos para poder llevar a cabo el plan.</p>	<p>Entrevista con el profesorado (Tutora de tercer curso).</p> <p>Cuestionario inicial alumnado (Anexo 7)</p>	<p>Del 2 al 6 de Mayo.</p>
<p>DURANTE EL PROGRAMA:</p>	<p><u>Sesión 1:</u> Presentación con alumnado</p>	

<p>Se lleva a cabo el programa con el alumnado, profesorado y familias con el objetivo de concienciar y reducir el consumo de videojuegos.</p>	<p>sobre las nuevas tecnologías de manera general, las redes sociales y sus peligros (grooming, sexting, cyberbullying, etc). (Anexo 3)</p> <p><u>Sesión 2:</u> Explicación en claustro escolar sobre la intervención a realizar y sobre los materiales disponibles en el padlet para su formación. (Anexo 1)</p> <p><u>Sesión 3:</u> Kahoot grupal a modo de actividad para ver las opiniones y puntos de vista. (Anexo 2)</p> <p><u>Sesión 4:</u> Presentación interactiva profundizando en los videojuegos, en sus tipologías y en las consecuencias de un mal uso. (Anexo 4). También se muestran vídeos para concienciar más al alumnado. (Anexo 5)</p> <p><u>Sesión 5</u> Entrevista individualizada con un caso del aula que presenta posibles síntomas de adicción y dependencia.</p> <p><u>Sesión 6.:</u> Se informa a las familias mediante Web familia de la intervención que se está realizando al centro y de la disponibilidad en la misma web de recursos (pautas e infografías) para formarse sobre el tema. (Anexo 6)</p>	<p>Del 9 al 27 de Mayo.</p>
<p>DESPUÉS DEL PROGRAMA:</p> <p>Para evaluar los resultados de la aplicación de la intervención y su efectividad.</p>	<p>Cuestionario final alumnado (Anexo 7)</p> <p><i>*Por temporalización no fue posible pasar un post-test a familia y profesorado*</i></p>	<p>Del 6 al 10 de Junio.</p>

Fuente: Elaboración propia.

5.4 Desarrollo de las sesiones

A continuación, se exponen las actividades que se han desarrollado en el siguiente programa de intervención sobre adicción a los videojuegos, siendo todas éstas de 60 minutos aproximadamente.

Estas sesiones se han realizado con el alumnado, a nivel individual y de aula, con el profesorado y con las familias o tutores legales. El sujeto central de la intervención ha sido el alumnado pero de manera paralela se ha actuado sobre los demás agentes educativos, para un resultado más integrador.

Todos los materiales son de fácil comprensión, no se necesita ninguna formación específica para su aplicación. Estos materiales se adjuntarán en anexos para una lectura más ligera y cómoda.

De manera previa al desarrollo de las sesiones y tal y como se explica de manera visual en el cronograma de actividades del apartado 5.2, se realizó una observación directa de las conductas de todos los estudiantes del centro educativo para poder detectar todas las posibles necesidades sobre las cuales, posteriormente, intervenir. Esta observación se realizó durante el mes de abril y de manera general, puesto que simplemente se observaron las aulas de primaria generalmente, sin ningún tipo de anotaciones.

EVALUACIÓN PREVIA A LA INTERVENCIÓN

Seguidamente, tras analizar la situación en las diversas clases del centro, se pudo observar que el aula con mayor sobreexposición a pantallas y con más sintomatología relacionada con dependencia y adicción fue la clase de 3º de Educación Primaria. Esto se observó a partir de conversaciones con el alumnado que se realizaron de manera natural y distendida.

Después de esas conversaciones realizadas al alumnado y tras seleccionar el aula a intervenir, se consideró realizar una entrevista individual con la tutora del aula. Para más fluidez en la entrevista y para que también fuese más cercana, se tomaron notas, pero de manera general, sobre los aspectos a tratar en el aula respecto a las nuevas tecnologías y las pantallas, para así

prestar total atención a la conversación con la misma. Esta entrevista tomó unos 25 minutos y se realizó a la hora del patio, cuando el alumnado no estaba en el aula, para no repercutir en la conversación.

Esta entrevista, surgió por la preocupación de la tutora, debido a que esta fue la que pidió que se interviniera en su aula por la existencia de algunos casos de alumnado con situaciones problemáticas. En esta, se realizó una charla para tratar la situación actual del aula, para conocer las preocupaciones y necesidades de la tutora y para conversar sobre los métodos y herramientas que más eficacia tendrían en la intervención.

También, se habló sobre la actuación de las familias, la carencia de normas y horarios en casa que muchas veces son necesarios para regular dichas conductas inadecuadas y la repercusión de esos malos comportamientos al área educativa y al rendimiento escolar.

Así pues, con esta entrevista se pudo observar la necesidad por parte del profesorado por intervenir y concienciar al alumnado en las nuevas tecnologías y a partir de aquí, se empieza a llevar a cabo el plan de actuación para conseguir los objetivos propuestos.

De manera posterior a la entrevista con la tutora del aula de 3º de Primaria, se decide realizar un cuestionario inicial para conocer de manera individual la situación actual. Este cuestionario se realizó en la hora de tutoría y pese a no haber demasiadas preguntas, tuvo una duración de 30 minutos, debido a que se explicaron de manera clara todas las preguntas, se respondió a las dudas del alumnado y se realizó de manera pausada para que todo el alumnado pudiera contestar de manera clara y tranquila (Anexo 7).

El cuestionario se realizó en formato papel, para que cada uno de los alumnos pudiera responder de forma individual y autónoma y se realizó en valenciano, debido a que es el idioma oficial del centro. Además, en él deben especificar su nombre, su edad, el curso actual y el colegio, para que esté todo clarificado y no haya lugar a malentendidos. También, para realizar este cuestionario se cuenta con la autorización de los familiares, equipo directivo, profesorado y servicio de orientación. Este cuestionario para el alumnado lo podemos encontrar en el apartado de Anexos 7.

Este formulario trata cuestiones como si el alumnado juega a videojuegos, el número de horas que estos pasan jugando tanto entre semana como en fin de semana, sus juegos favoritos en línea, si en casa se estipulan horarios y normas, si el alumnado prefiere jugar a la consola que realizar otro tipo de actividades de ocio, si alguna vez han sido castigados por sus familiares por realizar un uso excesivo de estos aparatos o si han presentado en alguna ocasión síntomas de ansiedad o agresividad por no jugar. Tras la realización de este cuestionario se evaluarán todas las respuestas del alumnado para así, poder orientar de mejor manera las posteriores sesiones.

SESIÓN 1

FECHA: 9/5/2022	TÍTULO: “¿Conocemos las nuevas tecnologías?” y “Pautas y consejos”.
AGENTES IMPLICADOS: Alumnado	RESPONSABLES: 1 Orientador.

OBJETIVOS: ¿Conocemos las nuevas tecnologías?

- Formar al alumnado en conocimientos sobre tecnología.
- Concienciar sobre los peligros y consecuencias sobre el uso de pantallas, teléfono móvil y redes sociales.
- Incentivar la reducción de consumo de las nuevas tecnologías.

DESARROLLO: ¿Conocemos las nuevas tecnologías?

Se realiza una presentación en el aula para formar al alumnado de manera general sobre las nuevas tecnologías, sus diversos tipos, el uso de las pantallas, la utilización del teléfono móvil así como sobre las redes sociales y sus peligros como el Grooming, el Sexting y el Ciberbullying. Así pues, se realiza una presentación con la herramienta “Canva”, para que, mediante diapositivas el alumnado pueda observar de manera visual la información que se quiere transmitir. Esta presentación la podemos encontrar en el apartado de Anexos X.

Con esta información sobre qué son las nuevas tecnologías, los usos del teléfono móvil, qué son las plataformas de streaming, las apuestas en línea, los videojuegos, porcentaje de uso de estas herramientas en el mundo, peligros, consecuencias, noticias sobre casos extremos, etc, se pretende concienciar al alumnado para que conozcan aquellos peligros a los que se enfrentan cada vez que utilizan estas herramientas.

Así pues, se pretende que dicha presentación se realice de forma dinámica, interactuando con el alumnado y pudiendo responder a dudas o contar experiencias del propio alumnado si así se desea, para que no solamente consista en una presentación teórica sino que a través de interacciones con ellos puedan aprender unos de otros y aprender de forma más activa.

OBJETIVOS: *“Pautas y Consejos para mejorar el consumo de tecnologías”*

- Dotar de herramientas y recursos al alumnado para conocer los comportamientos a realizar con el fin de reducir el consumo de la tecnología.
- Concienciar sobre los comportamientos adecuados a realizar.

DESARROLLO: *“Pautas y Consejos para mejorar el consumo de tecnologías”*

Para finalizar la sesión se presentará una infografía con una serie de consejos y pautas para realizar un mejor uso de las tecnologías. Se dan consejos como el número de horas adecuadas que se deben pasar frente las pantallas, tener actitudes asertivas con los demás usuarios o contactar con un adulto en caso de problemática. Esto dura unos 10 minutos ya que son consejos muy visuales que se pueden leer fácilmente. Esta infografía puede verse en el Anexo X.

DURACIÓN: 60 minutos (hora de tutoría)	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: -Presentación de canva (anexo 3) -Infografía pautas y consejos para mejorar	ESPACIO: En la propia aula de 3º de Educación primaria.

su consumo (anexo 6)	
----------------------	--

SESIÓN 2

FECHA: 13/5/2022	TÍTULO: “Mejoremos el centro”.
AGENTES IMPLICADOS: Profesorado	RESPONSABLES: 2 Orientadores.

OBJETIVOS: “Mejoremos el centro”.

- Informar al profesorado sobre la intervención en videojuegos que se iba a llevar a cabo.
- Dotar de recursos y estrategias para formarlos en este tema.
- Atender a sus necesidades y consejos para mejorar la intervención del centro.

DESARROLLO: “Mejoremos el centro”.

Se realiza una breve explicación al profesorado del centro dentro de una sesión de claustro escolar. En esta sesión de claustro se abordan temas respectivos a gestiones del centro, pero se me facilita una parte de esta sesión con un duración aproximada de 20 minutos.

En esta sesión, se expone al profesorado de manera verbal únicamente y con la ayuda de la orientadora del centro, el plan de intervención que vamos a llevar a cabo en el aula. Por otro lado, se informó también, de que de manera virtual se les aplicaría un cuestionario inicial para recoger toda la información al respecto. Este cuestionario se les facilitará por medio de la orientadora del centro, por el grupo de telegram del colegio. Además, se les facilitará a su vez, a través de la herramienta Padlet, una infografía similar a la del alumnado (pero adaptada al profesorado) con una serie de consejos y herramientas para formarse mejor en las nuevas tecnologías y en como detectar de mejor manera

comportamientos relacionados con la dependencia a ellos. Estos recursos podemos encontrarlos en el apartado de Anexos X.

DURACIÓN: 20 minutos	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">- Plan para el centro (Anexo 1).- Infografía (Anexo 6)- Cuestionario Google Form (Anexo 7)	ESPACIO: En el aula multiusos del centro habilitada para realizar reuniones de este tipo.

SESIÓN 3

FECHA: 16/5/2022	TÍTULO: “Kahoot”.
AGENTES IMPLICADOS: Alumnado	RESPONSABLES: 1 Orientador.

OBJETIVOS: “Kahoot”.

- Conocer los puntos de vista, necesidades y prioridades del alumnado.
- Utilizar recursos interactivos a la vez que se pueden adquirir aprendizajes.

DESARROLLO: “Kahoot”.

En esta sesión, se acude al aula de 3º nuevamente para realizar un Kahoot. Este es un recurso en el cual se realizan preguntas y el alumnado debe responder correctamente a ellas para conseguir una buena clasificación. Como las preguntas son abiertas y no existe respuesta buena o mala, dicha clasificación no se tendrá en cuenta ni se evaluará.

Esta herramienta interactiva consta de 27 preguntas sobre las nuevas tecnologías y los videojuegos que el alumnado deberá responder de manera individual con sus *tablets*.

Además, nos sirve para poder obtener información complementaria sobre los puntos de vista del alumnado sin notar la presión de ser evaluados. Así pues, la aplicación de este recurso se realizará plasmando la pregunta en el proyector del aula y el alumnado mediante sus tablets deberá seleccionar la opción que crea más conveniente. Las preguntas realizadas con el recurso Kahoot se pueden encontrar en el Anexo 2.

Dichas respuestas por parte del alumnado se analizarán posteriormente para especificar de mejor manera la siguiente sesión de la intervención.

DURACIÓN: 40 minutos (hora de tutoría)	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: -Cuestionario kahoot (Anexo 2). -Tablets para poder contestar.	ESPACIO: En la propia aula de 3º de Educación primaria.

SESIÓN 4

FECHA: 20/5/2022	TÍTULO: “¿Conocemos los videojuegos?”, “¿Qué piensas sobre el video?” y “Compartamos nuestra opinión!”.
AGENTES IMPLICADOS: Alumnado	RESPONSABLES: 2 Orientadores y Tutor.

OBJETIVOS: “¿Conocemos los videojuegos?”

- Formar al alumnado en el tema de los videojuegos y sus características.
- Concienciar sobre los peligros y consecuencias que tiene realizar usos inadecuados en la red.
- Reducir el número de horas que utilizan estos recursos.

DESARROLLO: “¿Conocemos los videojuegos?”

En esta sesión se realizó una presentación interactiva con la herramienta “*Genially*” para así, profundizar más en estos aparatos electrónicos.

Además, de la misma manera que en la presentación de la sesión 3, se proyecta en la pantalla del aula la presentación. La presentación consistió en describir de manera más específica qué son los videojuegos, las tipologías existentes, las formas en las que puede jugar el alumnado (multijugador, etc.), sus características, como también sus riesgos y desventajas. Dicha presentación puede observarse en el anexo.

Esta sesión también se realizó de forma distendida y con interacciones entre el alumnado para que se pudieran preguntar todas las dudas existentes sobre el tema.

OBJETIVOS: “¿*Qué piensas sobre el video?*”

- Fomentar la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado para concienciar y realizar cambios en su comportamiento.

DESARROLLO: “¿*Qué piensas sobre el video?*”

Posteriormente a la presentación, se mostraron una serie de vídeos de corta duración (anexo x) para concienciar de una manera más visual las consecuencias de realizar un uso inadecuado de los videojuegos, así como, hacer reflexionar al alumnado sobre los peligros que se pueden encontrar en la red. La visualización de los videos tuvo una duración de 15 min aproximadamente, incluyendo las preguntas que se realizaba al alumnado para hacerles pensar y reflexionar.

OBJETIVOS: “*Compartamos nuestra opinión!*”

- Permitir al alumnado compartir sus vivencias y experiencias en el mundo de los videojuegos para aprender unos de otros y conocer aquello con lo que se pueden encontrar en estos contextos.

DESARROLLO: “*Compartamos nuestra opinión!*”

A su vez, al finalizar dicha presentación y la visualización de los videos, se habilitó un espacio donde el alumnado fue capaz de exponer sus ideas, experiencias, vivencias, etc, con el fin de crear un clima de confianza entre el mismo alumnado y también, para que el profesorado conociese las situaciones que se viven en la red desde edades tempranas.

DURACIÓN: 60 minutos.	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: -Presentación Genially (anexo 4) -Videos (Anexo 5)	ESPACIO: En la propia aula de 3º de Educación primaria.

SESIÓN 5

FECHA: 23/5/2022	TÍTULO: “ <i>Charlemos</i> ”.
AGENTES IMPLICADOS: Alumnado	RESPONSABLES: 1 Orientador

OBJETIVOS: “*Charlemos*”.

- Realizar entrevista individualizada con caso alarmante.
- Concienciar sobre sus conductas inadecuadas.
- Reducir el consumo de las nuevas tecnologías.
- Fomentar un desarrollo de su salud mental.

DESARROLLO: “*Charlemos*”.

Se realiza una entrevista individualizada con un caso preocupante del aula, debido a las conductas inadecuadas que se han podido observar durante la realización del programa,

teniendo en algunas ocasiones comportamientos alarmantes como pensamientos depresivos, ansiosos, agresivos o violentos.

En esta entrevista, de la misma manera que la realizada con la tutora del curso, solo se trataba de conversar de manera cercana y confiable para que el alumno se sintiera agusto para compartir sus pensamientos o necesidades. Además, se realizó de manera voluntaria y con la autorización de profesorado y equipo de orientación.

En la reunión, se trató de hablar con el alumno para concienciar de que se debe reducir el consumo de videojuegos, no descuidar sus tareas escolares, pasar más tiempo con sus compañeros y con su familia, etc. Esta entrevista se realizó de manera individualizada debido a que manteniendo una charla cara a cara, el alumnado sería más consciente de la situación y no se distraería por el clima del aula. No se utilizó ningún material en esta entrevista.

Por motivos de temporalización, no se pudo realizar un seguimiento de la evolución del menor, pero con dicha entrevista el objetivo era al menos, el de poder concienciar al alumno sobre la importancia de rectificar y reducir el consumo de pantallas y videojuegos.

DURACIÓN: 20 minutos (hora de música)	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: -Preguntas guía para realizar la charla.	ESPACIO: En el aula de orientación del centro.

SESIÓN 6

FECHA: 27/5/2022	TÍTULO: “Web Familia”
AGENTES IMPLICADOS: Familias y	RESPONSABLES: 2 Orientadores.

tutores legales.	
------------------	--

OBJETIVOS: “*Web Familia*”.

- Informar a las familias sobre la intervención en videojuegos que se va a llevar a cabo.
- Dotar de recursos y estrategias para formarlos y poder aplicar estos conocimientos en otras áreas del sujeto, como por ejemplo, en casa, con los amigos, en familia, etc.
- Atender a sus necesidades y consejos para mejorar la intervención del centro y el desarrollo del bienestar de sus hijos.

DESARROLLO: “*Web Familia*”.

Se procede a hacer una intervención a menor escala en el ámbito familiar. Para ello, se informa a las familias por el mismo grupo de Telegram por el cual se facilita el cuestionario inicial, un aviso de que se ha incorporado una nueva noticia a la Web familia del centro.

En esta noticia, se trata de explicar a las familiar la intervención sobre videojuegos que se está llevando a cabo en el centro y a su vez, se cuelga una infografía con pautas y consejos para los familiares o tutores legales respecto a la utilización de las nuevas tecnologías y videojuegos de sus hijos/as para conocer y formarse sobre estos temas. Así pues, se conseguirá una intervención a diferentes niveles que consiga que el alumnado pueda desarrollarse de mejor manera y no desarrollar sintomatologías relacionadas con adicción o dependencia.

Dichas infografías se encuentran en el anexo X y son de fácil lectura e interpretación, para que las más familias posibles sean capaces de entenderlo y aplicar los consejos a su vida diaria. Además, los recursos están colgados en la web indefinidamente, con el fin de que puedan consultar dicho material siempre que quieran.

DURACIÓN: 40 minutos	PRESUPUESTO: 0 €
RECURSOS MATERIALES: -Recurso Telegram -Herramienta Web Familia -Cuestionario Google Form (Anexo 7) -Infografía (Anexo 6)	ESPACIO: Se realiza de manera virtual

EVALUACIÓN POSTERIOR A LA INTERVENCIÓN

Para finalizar la aplicación del programa y comprobar la eficacia de las actividades realizadas, se volverá a realizar un cuestionario al alumnado para conocer si las sesiones han sido adecuadas para conseguir los objetivos propuestos del plan. Este cuestionario se adjunta en el apartado de anexos.

De la misma forma, para contrastar las evaluaciones previas a la intervención hubiera sido deseable administrar el mismo cuestionario “Google Forms” que el inicial a las familias y al profesorado para comprobar de igual forma si las herramientas y estrategias suministradas han sido útiles y han tenido efectos positivos. Sin embargo, por temas de temporalización no ha sido posible volver a pasar el cuestionario de manera final (Anexo 7).

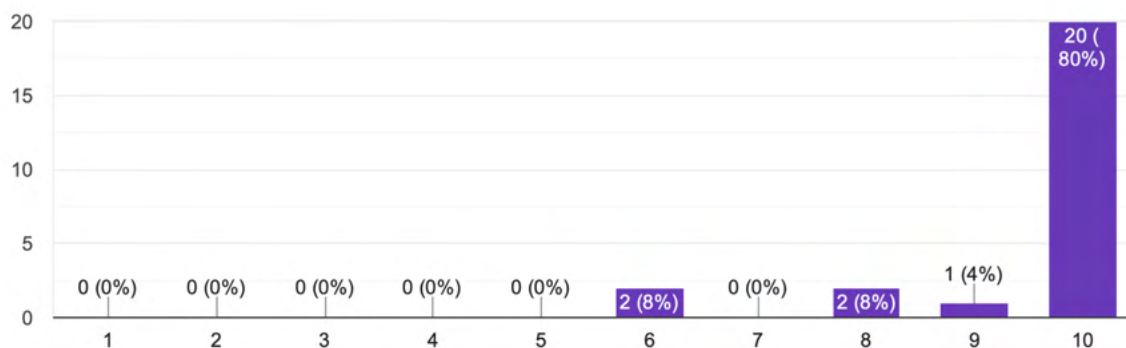
RESULTADOS OBTENIDOS:

- **Alumnado:** Después de realizar el cuestionario inicial al alumnado de 3º de Educación Primaria se ha observado la necesidad que existe de realizar una intervención cuanto antes. Así pues, en la pregunta 1 se puede observar como el 80% dice gustarle mucho los videojuegos.

Tabla 1. Pregunta 1 de cuestionario dirigido al alumnado.

1. T'agrada jugar als videojocs?

25 respostes



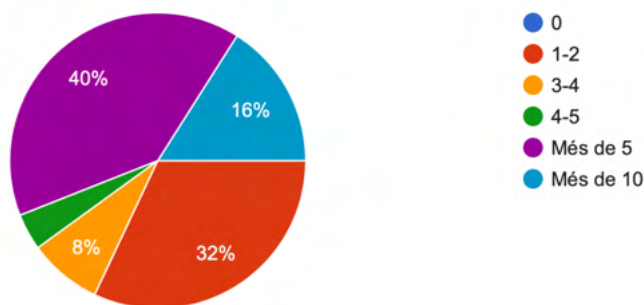
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 2, se observa que un 40% del alumnado puede jugar más de 5 horas al día.

Gráfico 1. Pregunta 2 de cuestionario inicial dirigido al alumnado.

2. Quantes horas jugues en total?

25 respostes



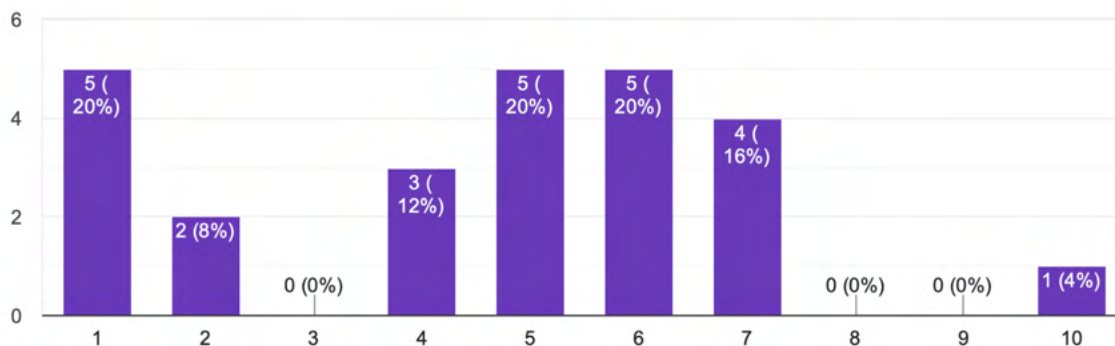
Fuente: Elaboración propia

Y en la pregunta 4, que un 20% de ellos carecen de normas y horarios y además, que un 40% se sitúa en términos normales para pasar tiempo frente a los videojuegos y tecnología. Siendo fundamental la vigilancia de los comportamientos en línea dentro de dichas edades.

Tabla 2. Pregunta 4 de cuestionario inicial dirigido al alumnado.

4. En casa et fiquen horari i normes per a jugar?

25 respostes



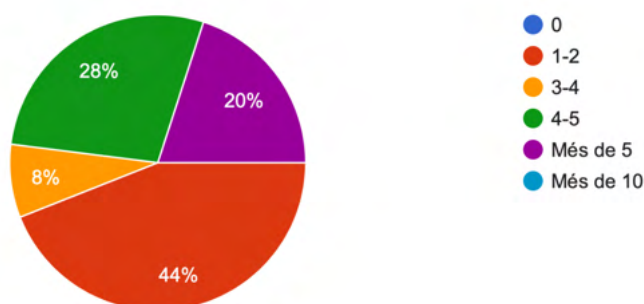
Fuente: Elaboración propia

Tras haber realizado el cuestionario final al alumnado, se ha podido observar notablemente que el uso que estos realizan es mucho menor que antes de la intervención, es decir, el número de horas que pasan frente a las pantallas se ha reducido notablemente. Así se puede notar en las respuestas de la pregunta 2 del cuestionario final.

Gráfico 2. Pregunta 2 de cuestionario final dirigida al alumnado.

2. Quantes hores jugues en total?

25 respostes



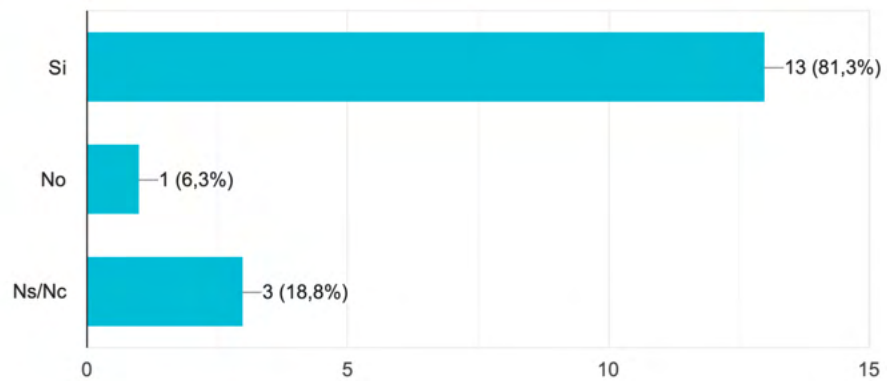
Fuente: Elaboración propia

Profesorado: Respecto al cuestionario de *Google Forms* (Anexo 7) realizado para el profesorado se puede observar que la valoración respecto a conductas y usos de videojuegos es alta. En preguntas como la 1, el 81,3% del profesorado piensa que la mayoría del alumnado juega a videojuegos.

Tabla 3. Pregunta 1 del cuestionario inicial dirigido al profesorado.

1. Juguen els/les teus/teues alumnes a videojocs?

16 respostes



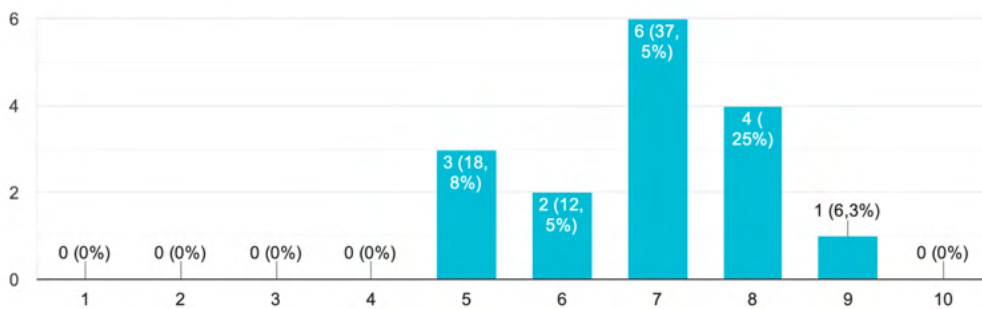
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 2, un 37,5% del profesorado piensa que el alumnado juega bastantes horas a estos juegos.

Tabla 4. Pregunta 2 del cuestionario inicial dirigido al profesorado.

2. Amb quina freqüència solen jugar a videojocs els/les alumnes?

16 respostes



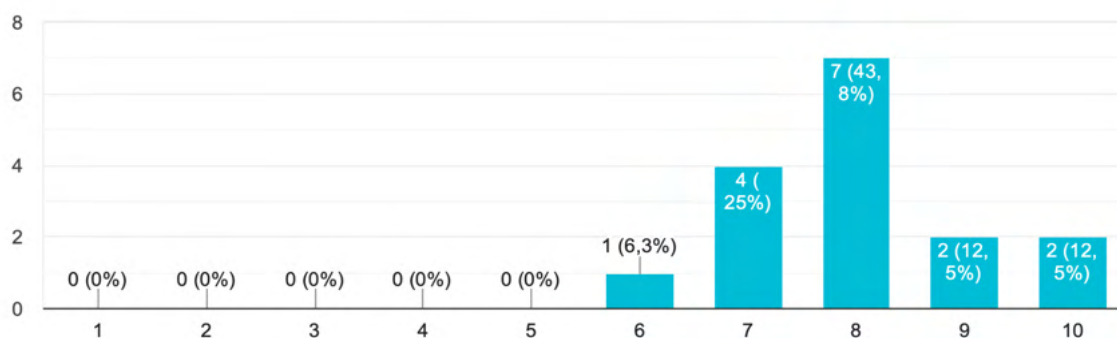
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 7, un 68,8% del profesorado muestra que los alumnos presentan altas conductas referentes a una posible adicción. Además, un 43,8% creen que estos comportamientos están relacionados con un bajo rendimiento académico.

Tabla 5. Pregunta 7 del cuestionario inicial dirigido al profesorado.

7. Creus que està relacionat l'ús abusiu de pantalles amb un baix rendiment acadèmic?

16 respostes



Fuente: Elaboración propia

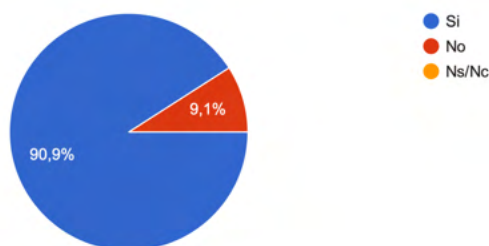
Como no se ha realizado cuestionario final, no se obtienen los resultados del profesorado tras la aplicación de la intervención.

Familiares: Respecto al cuestionario de *Google Forms* (Anexo 7) realizado a los familiares, se puede analizar que la valoración respecto a conductas y usos es también elevada. Por esto, se observa que un 90,9% de los encuestados afirma que sus hijos juegan a videojuegos.

Gráfico 3. Pregunta 1 del cuestionario inicial dirigido a los familiares.

1. Joga el teu/teua fill/a a videojocs?

11 respostes



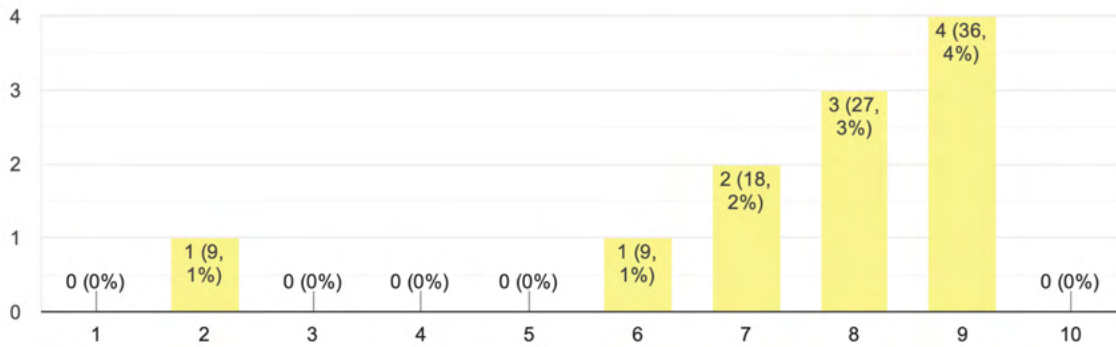
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 2, un 36,4% de familiares contestan que lo realizan de manera muy frecuente.

Tabla 6. Pregunta 2 del cuestionario inicial dirigido a los familiares.

2. Amb quina freqüència solen jugar a videojocs el/la teu/teua fill/a?

11 respostes



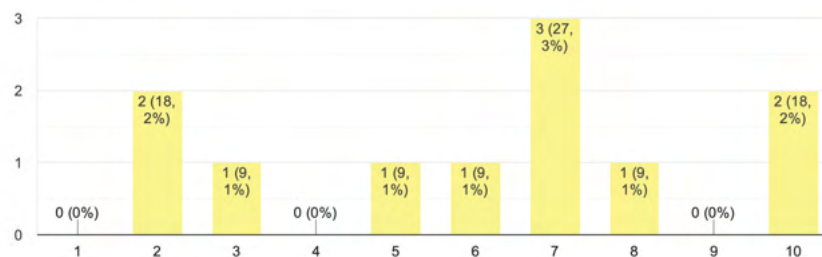
Fuente: Elaboración propia

Además, se observa en la pregunta 7, que un 18,2% de las familias afirma no establecer horarios ni normas para el consumo de videojuegos de sus hijos.

Tabla 7. Pregunta 7 del cuestionario inicial dirigido a los familiares.

4. A casa, s'estableixen normes i horaris a l'hora de utilitzar els aparells electrònics?

11 respostes



Fuente: Elaboración propia

Como no se ha realizado cuestionario final, no se obtienen los resultados de los familiares tras la aplicación de la intervención.

6. CONCLUSIONES

6.1 Aportaciones

Tras realizar la intervención en el centro, se ha podido observar la necesidad que existe de actuar lo antes posible ante este tipo de conductas que, en muchas ocasiones, se permiten o por desconocimiento de los agentes educativos, se ignora. Por eso, es fundamental conocer la sintomatología relacionada con una dependencia a las pantallas y actuar cuanto antes para fomentar el desarrollo integral del alumnado (Buiza, et al, 2017).

Con esta intervención se han conseguido cambios notables en el alumnado. Aunque es complicado cortar de raíz todas las conductas inadecuadas que realizan sobre la tecnología, es un avance favorable que conozcan los peligros que se pueden encontrar en la red, así como las consecuencias de la sobreexposición a estas mismas pantallas y conseguir una leve reducción de las horas que consumen estos aparatos electrónicos. De la misma forma que se considera fundamental formar tanto al entorno del alumnado para fomentar su bienestar y desarrollo vital.

No cabe duda de que las nuevas tecnologías han venido para quedarse, por eso se deben implantar planes en los centros educativos que regulen las actitudes y comportamientos en línea y que formen al alumnado para utilizar de manera adecuada estos recursos (Gros, 2008).

6.2 Limitaciones y propuestas de mejora

Como limitaciones de la intervención, se destaca la cuestión de la temporalización, ya que existe muy poco tiempo para realizar todo lo planificado. Además, hubiese sido muy enriquecedor para el plan obtener una evaluación final por parte del profesorado y familias, con el fin de contrastar sus respuestas iniciales y obtener más retroalimentación de su eficacia.

Además, si hubiese más margen de tiempo se habría realizado una intervención más profunda con los familiares (realizando entrevistas con ellos sobre la actitud de sus hijos en el ámbito familiar respecto al uso de pantallas) o con el profesorado (mediante formaciones como las realizadas con el alumnado mediante presentaciones, anexo 3 y 4).

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abellán Roselló, L., y Méndez Ballesteros, E. (2021). Influencia de las Nuevas Tecnologías entre el alumnado de 10 a 12 años. *International Journal of New Education*, (7). <https://doi.org/10.24310/IJNE4.1.2021.12617>

Alonqueo Boudon, P., y Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última década*, 16(29), 11-27. Disponible en: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362008000200002&script=sci_arttext&tlng=en

Álvarez Cadena, K. A., Pilamunga Asacata, D. E., Mora Alvarado, K. G., y Naranjo Kean Chong, M. K. (2020). Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 258-266.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.

Barneto del Río, J. J. (2020). Evolución del desarrollo de videojuegos. *MoleQla: revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide*, (36), 2.

Belli, S., y López, C., (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. Disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>

Boletín Oficial del Estado (2018). Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, del 5 de diciembre de 2018 (España).

Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23(2), 129-136.

Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226.

Consejo General del Poder Judicial (2009). El artículo 14 de Ley 3/2007, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, del 16 de junio del 2009 (España).

Diario Oficial de la Unión Europea (2016). Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, del 27 de abril de 2016.

Estalló, J. A., (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 181-190.

Esnaola, G. (2004): “Narrativa de los videojuegos y organización del registro simbólico sobre la realidad social: el caso Pokémon”. En www.quadernsdigitals.net

Ferrer, S. (2001). Los videojuegos. *Aula de Innovación Educativa*. Disponible en: <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165.

Giertsen (2014). *Kahoot* [webgrafía]. Disponible en: <https://kahoot.com>

Goel y Piyush (2012). *Padlet* [webgrafía]. Disponible en: <https://es.padlet.com>

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462.

Gros, B. (2008): *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó. Barcelona.

Hamilton, W. A., Garretson, O., y Kerne, A. (2014, April). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1315-1324).

Instituto Nacional de Estadística (2021). Estudio sobre porcentaje de menores usuarios de TIC en población de 10 a 15 años en el uso de ordenador/tablet. Cifras INE https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t00/mujeres_hombres/tablas_1/10/&file=c06002.px

Instituto Nacional de Estadística (2021). Estudio sobre porcentaje de menores usuarios de TIC en población de 10 a 15 años en el uso de Internet. Cifras INE https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t00/mujeres_hombres/tablas_1/10/&file=c06002.px

Instituto Nacional de Estadística (2021). Estudio sobre porcentaje de menores usuarios de TIC en población de 10 a 15 años en el uso de teléfonos móviles. Cifras INE https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t00/mujeres_hombres/tablas_1/10/&file=c06002.px

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT.

Martínez, R., (2007). Videojuegos, cultura y jóvenes. In *Comunicación e xuventude: Actas do Foro Internacional* (pp. 247-262). Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia.

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72.

OMS (2019). CIE-11: Trastornos Mentales y del Comportamiento. Undécima Revisión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades. Descripciones Clínicas y pautas para el diagnóstico. Organización Mundial de la Salud, Ginebra, 2019.

Peñalva Vélez, A., Napal Fraile, M., & Mendioroz Lacambra, A. M. (2018). Competencia digital y alfabetización digital de los adultos (profesorado y familias). *International Journal of New Education*, (1). <https://doi.org/10.24310/IJNE1.1.2018.4892>

Redondo Piñas, C. (2018). Comportamiento de los consumidores de plataformas de vídeo en streaming.

Rodríguez, E. et al. (2002): Jóvenes y videojuego: espacio, significación y conflicto. Madrid: Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD) e INJUVE.

Tundidor, S., Manero, P., Pazos, R. Á., Calleja, J., Garzón, A., y Aladrén, E. (2021). El uso de las pantallas en la infancia. *Revista Sanitaria de Investigación*, 2(12).

8. ANEXOS

ANEXO 1. Plan de intervención realizado para el centro.

ANEXOS

ANEXO 1. Plan de intervención realizado para el centro.

¿SABEM FER UN BON ÚS DE LES TECNOLOGIES?



CEIP JOSÉ SORIANO RAMOS



MARTA RAMOS PITARCH

JUSTIFICACIÓ DEL PROGRAMA

La tecnologia es un òrgan emergent en la actualitat. El seu ús està creixent exponencialment i es necessari educar als mes menuts per a que hi realitzen un ús adequat i siguem conecidors dels perills als que se poden enfrontar de manera online. És per això que naix la necessitat de realitzar aquest programa, degut a la preocupació front el recient augment de casos de mal ús de pantalles en el centre *José Soriano Ramos* de Vila-real.

És de vital importància que tots els òrgans educatius coneguen en profunditat el funcionament de la tecnologia, aixina com de tots els perills que implica, ja que avui en dia, tot el alumnat des d'edats primerenques està sotmès a la exposició a pantalles, mòbils, ordinadors, tablets, etc. Així doncs, és necessaria la creació d'un pla de intervenció dirigit a tot l'alumnat per a poder ser capaços de donar de pautes i consells a tot el context escolar com també reconèixer simptomatologies e interindre de manera immediata en les aules.

Es fonamental incloure a tot el context educatiu com famílies, alumnat i professorat per a aconseguir una major implicació i treballar de manera conjunta diferents estratègies per a aconseguir el benestar dels nostres alumnes. També és necessari dotar de ferramentes per a que puguem adaptarles e introduirles a les seues taques diàries. El objectiu principal d'aquest programa és conscienciar, mitjançant diversos recursos, sobre la realització de un bon ús de les pantalles, donar pautes, informar sobre els avantatges i desavantatges i reduir el ús d'aquestes per a aconseguir el benestar i la salut mental de l'alumnat.

«La tecnologia per sí misma no es transformativa. Es la escuela, la pedagogía, la que es transformativa.»

Tanya Byron

ÍNDEX

1. Justificació
1. Objectius
2. Marc teòric
3. Marc legal
4. Actuació
 - 5.1 Amb l'alumnat
 - 5.2 Amb les famílies
 - 5.3 Amb el professorat
5. Metodologia
6. Temporalització
7. Recursos utilitzats
8. Conclusions
9. Bibliografia
10. Anexos

OBJECTIUS

General:

- Reduir l'ús de les pantalles en els/les alumnes.

Específic:

- Desenvolupar coneixements tècnics referent a la tecnologia.
- Donar pautes i consells per al seu ús.
- Treballar estratègies amb el context escolar, a nivell d'aula, a nivell individual, amb el professorat i amb les famílies.
- Informar sobre els avantatges i desavantatges.
- Conscienciar sobre els ries en línia (Sexing, Grooming, Cyberbullying, etc).

MARC TEÓRIC

En l'actualitat, estem experimentant un creixement relevant en l'utilització de les noves tecnologies de la informació i com a conseqüència, un augment de problemàtiques relacionades amb la mala utilització d'aquests aparells, que incideix sobre tots el contextos de la vida del individu (familiar, social, escolar, mental, etc).

Es per això que resulta fonamental per a la comunitat educativa conèixer en profunditat alguns dels termes que estan a l'ordre del dia entre els més menuts, per a la prevenció de possibles trastorns i necessitats educatives.

La tecnologia és el conjunt de coneixements científics que el ésser humà utilitza per a aconseguir un objectiu precís, com la solució de algun problema en específic o la satisfacció de alguna necessitat. Aquest concepte és molt ampli i abarca una varietat de disciplines dins de l'electrònica. A més, no sols hi ha ambigüetat en la pròpia definició del terme sino que tampoc existeix una única tipologia.

La tecnologia pot diferenciar-se segons el tipus de producte, el nivell d'innovació i la seua aplicació. Si ens referim al tipus de producte podem encontrar la tecnologia flexible, la qual pot variar segons els microchips o la tecnologia fixa, la qual està dissenyada per a un determinat producte. Segons el nivell d'innovació existeix la tecnologia de punta, les disponibles en un determinat lloc i moment i la tecnologia adequada, que són les que estan dissenyades tenint en compte el impacte ambiental, social i econòmic de la societat. Per últim, segons la seua aplicació diferenciem les tecnologies de operació, que són les que s'obtenen després de un llarg període de estudi i observació; les tecnologies d'equip que són desenvolupades per determinat fabricant i les tecnologies de producte que són les que conviuen amb eines per a produir un determinat producte.

La tecnologia ha sigut una estratègia clau per al desenvolupament del ésser humà i per a l'evolució de la societat, augmentant la qualitat de vida, aportant importants descobriments i en resum, permetint-nos conèixer de millor manera el món que ens envolta.

Aquesta està present en tots els àmbits de la vida del individu i implica canvis culturals, laborals i socials. Està subjecta a canvis constants que ocasiona tenir que estar permanentment aprenent els seus diversos usos i permet al ésser humà modificar el medi que l'envolta.

Les pàgines web també són un recurs molt utilitzat per l'alumnat. Com sabem hi han molts tipus de pàgines web (d'informació, d'oci, recursos escolars, etc) però debem anar en compte d'aquelles que visitem perquè hi poden ser fraudulentes i robar-nos les nostres dades personals.

Per últim, les apostes en línia són jocs on s'inverteixen diners per a aconseguir guanyar-ne més. Són com les apostes que es realitzen en els llocs físics, però de manera online, que provoca una accessibilitat massa fàcil per als més joves. Un 50% dels adolescents juga online i un 10,3% tenen entre 14-18 anys. Aquesta eina s'està incrementant especialment durant els anys, per això és necessari ensenyar en la gestió i el valor dels diners als adolescents.

Aquesta és la conseqüència de la realització d'aquesta intervenció, degut a que cada vegada les edats de obtenir un telèfon mòbil, tenir un perfil en alguna xarxa social o en general, consumir aparells electrònics és més primerenca. També perquè el ús de pantalles s'està normalitzant en la societat provocant que els menuts passen llargues períodes de temps front una pantalla, descuidant la seues feines escolars i diàries. Es per això que devem fomentar el bon ús d'aquests aparells i la seua reducció.

Com anteriorment se ha destacat, les noves tecnologies han aportat molt avanços en aquesta societat produint que estiguem més connectats. Però d'altra banda, no hem de deixar de costat el fet de que també hi ha una sèrie de riscos que comporta la utilització de les pantalles, especialment en els ninos/as. Com ja sabem, és necessari com a adult controlar el nombre d'hores que estan enfront de la pantalla però també els seus moviments online. En internet es poden trobar perills als quals els menuts estan exposats amb vulnerabilitat diària. Un d'ells és el Sexting.

El Sexting consisteix en enviar missatges, fotos o vídeos de contingut eròtic o sexual a través del mòbil mitjançant aplicacions de mensajería, xarxes socials o correu electrònic. Es sol fer de manera íntima, encara que de manera freqüent arriba a mans d'altres usuaris. És una pràctica que sol ocórrer entre els adolescents, per això és necessari concienciar al alumnat sobre el bon ús de les xarxes socials.

Altre perill que podem trobar online és el Cyberbullying. S'anomena aquest a l'ús de la tecnologia (mòbil, ordinadors, tablets) amb la intenció d'atacar psicològicament a un individu. Este s'ha de donar entre iguals i normalment comparteixen el mateix context social (escola, grup d'amics, etc) . Este atacament pot ser per mitjà d'insults, amenaces, expandir rumors, creant perfils falsos, pujar fotos comprometedores, etc. A

Així doncs, es necessari conèixer aquesta informació per a poder diferenciar la classe de tecnologia en la qual estem treballant i poder intervenir d'una manera global.

Dins de la tecnologia, hi ha un aspecte clau que és essencial dins de l'era de les pantalles que ens envolta: *L'Internet*. Aquesta ferramenta es fonamental per a que milions de persones estiguen diàriament connectades entre si i de que la ciutadania es passe hores i hores front les pantalles del ordinador, el telèfon mòbil, tablets, etc. L'Internet podem definir-lo com una xarxa pública i global d'ordinadors que estan connectats entre si donant lloc a subxarxes domèstiques, acadèmiques, comercials, etc. Ens permet accedir a tot tipus d'informació i estar permanentment informats de allò que ocorre a totes les parts del món. També hi podem comprar productes online, comunicar-nos amb familiars o amics, consultar les xarxes socials, jugar videojocs, consultar notícies, etc.

Actualment, aquesta ferramenta és utilitzada per moltes persones al voltant del món i per tot tipus d'edats, però també és cert que el ús d'aquesta destaca directament entre els més joves. L'edat predominant en l'utilització de l'Internet està entre els 10-24 anys. Les eines on solen passar la major part del temps amb aparells electrònics com telèfon mòbil, ordinador o tablets són: en xarxes socials, en videojocs en línia, pàgines web, visualització de vídeos, plataformes de streaming, apostes online, etc.

Les xarxes socials són comunitats formades per diferents usuaris i organitzacions que es relacionen entre si en plataformes d'Internet. Les xarxes més utilitzades actualment són Instagram, Twitter, Facebook, Whatsapp, Tik tok, Pinterest, etc. A més de tindre fins interactius també es poden utilitzar com a mitjans d'informació, fer publicitat, buscar ocupació, ensenyar, etc. Aquesta, des de que s'ha incrementat el seu ús en el pas dels anys, ha sigut un tant controvertida degut a que els usos que s'han donat a les xarxes per els adolescents no han sigut els adequats a vegades.

Els videojocs online (en línia) són jocs que es juguen amb internet que inclouen qualsevol forma de Software d'entreteniment, utilitzant qualsevol plataforma electrònica i la participació d'un o més jugadors en un entorn físic o de xarxa. Poden ser d'acció, d'aventures, esports, d'estratègia, etc. Al voltant del 40% de la població mundial juga a videojocs.

La visualització de vídeos o les plataformes de Streaming són formes de contingut existents en una plataforma que ens permet disfrutar de música, vídeo, o jocs en línia, en el moment desitjat, utilitzant connexió a internet. Algunes poden ser: Twitch, Netflix, Amazon, HBO, Youtube, etc.

més, no sempre es reconeix el culpable, ja que pot estar darrere de l'anònim i pot haver-hi una falta de percepció directa del dany.

Si bé, si aquestes amenaces no es produeixen per un igual i es produeixen per una persona adulta passa a anomenar-se *Grooming*. El *Grooming* es basa a establir llaços d'amistat amb un xiquet o xiqueta, de manera intencionada per part d'un adult, per a obtenir satisfacció sexual per mitjà de l'enviament d'imatges cròtiques o pornogràfiques del menor, sol·licitant estes, o inclús com a mitjà i preparació a una trobada sexual posterior.

Tot l'anteriorment mencionat són algunes de les causes per les quals cada vegada existint més casos de dependència tecnològica entre els adolescents. Per això és de gran importància treballar tant en les aules com fora d'elles, la utilització de les pantalles d'una manera sana i adequada per a evitar riscos que poden ocórrer amb la utilització de les noves tecnologies.

A més, com a conseqüència, no sols poden presentar dependència sino que també poden presentar una sèrie de símptomes que poden dificultar la realització de les seues feines diàries. Poden manifestar un ús exagerat dels aparells, malestar emocional o físic, ansietat social, estrès, problemes amb la família, amics o escola, problemes d'autoestima, necessitat de validació per els demés, nomofòbia, insomni, comportament altera e impulsiu, entre molts altres.

Per això, és fonamental, desde el professorat o la família, saber reconèixer i detectar si existeix en el alumne en qüestió si hi ha algun tipus de necessitat i intervenir tant prompte com siga possible, per a poder prevenir problemàtiques que es puguen presentar en un futur.

"Les pantalles poden tan prompte provocar "la desaparició de la infància", com solucionar tots els problemes, des del fracàs fins a la comunicació familiar. I els xiquets són tan prompte víctimes innocents com a jòvens competents i "sabis". L'anàlisi de la relació entre els jòvens i les pantalles no és, certament, tan simple."

Morduchowicz (2008)

MARC LEGAL.

· **Llei Orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de Protecció de Dades Personals i garantia dels drets digitals.**

Article 7. Consentiment dels menors d'edat.

1. El tractament de les dades personals d'un menor d'edat únicament podrà fundar-se en el seu consentiment quan siga major de catorze anys. S'exceptuen els supòsits en què la llei exigisca l'assistència dels titulars de la pàtria potestat o tutela per a la celebració de l'acte o negoci jurídic en el context de la qual es demana el consentiment per al tractament.

2. El tractament de les dades dels menors de catorze anys, fundat en el consentiment, només serà lícit si consta el del titular de la pàtria potestat o tutela, amb l'abast que determinen els titulars de la pàtria potestat o tutela.

Article 84. Protecció dels menors en Internet.

1. Els pares, mares, tutors, curadors o representants legals procuraran que els menors d'edat facen un ús equilibrat i responsable dels dispositius digitals i dels serveis de la societat de la informació a fi de garantir l'adequat desenvolupament de la seua personalitat i preservar la seua dignitat i els seus drets fonamentals.

2. La utilització o difusió d'imatges o informació personal de menors en les xarxes socials i serveis de la societat de la informació equivalents que puguen implicar una intrusió il·legítima en els seus drets fonamentals determinarà la intervenció del Ministeri Fiscal, que instarà les mesures cautelars i de protecció previstes en la Llei Orgànica 1/1996, de 15 de gener, de Protecció Jurídica del Menor.

Article 92. Protecció de dades dels menors en Internet.

Els centres educatius i qualsevol persones físiques o jurídiques que exercisquen activitats en què participen menors d'edat garantiran la protecció de l'interès superior del menor i els seus drets fonamentals, especialment el dret a la protecció de dades

personals, en la publicació o difusió de les seues dades personals a través de serveis de la societat de la informació. Quan la dita publicació o difusió fora a tindre lloc a través de serveis de xarxes socials o serveis equivalents hauran de comptar amb el consentiment del menor o els seus representants legals, d'acord amb allò que s'ha prescrist en l'article 7 d'esta Llei orgànica.

Article 97. Polítiques d'impuls dels drets digitals.

2. Així mateix s'aprovarà un Pla d'Actuació dirigit a promoure les accions de formació, difusió i conscienciació necessàries per a aconseguir que els menors d'edat facen un ús equilibrat i responsable dels dispositius digitals i de les xarxes socials i dels serveis de la societat de la informació equivalents d'Internet amb la finalitat de garantir el seu adequat desenvolupament de la personalitat i de preservar la seua dignitat i drets fonamentals.

Disposició addicional dènovena. Drets dels menors davant d'Internet.

En el termini d'un any des de l'entrada en vigor d'esta Llei orgànica, El Govern remetrà al Congrés dels Diputats un projecte de llei dirigit específicament a garantir els drets dels menors davant de l'impacte d'Internet, a fi de garantir la seua seguretat i lluitar contra la discriminació i la violència que sobre els mateixos és exercida per mitjà de les noves tecnologies.

· **Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'estes dades i pel qual es deroga la Directiva 95/46/CE.**

(38) Els xiquets mereixen una protecció específica de les seues dades personals, ja que poden ser menys conscients dels riscos, conseqüències, garanties i drets concernents al tractament de dades personals. La dita protecció específica ha d'aplicar-se en particular, a la utilització de dades personals de xiquets amb fins de màrqueting o elaboració de perfils de personalitat o d'usuari, i a l'obtenció de dades personals relatius a xiquets quan s'utilitzen serveis oferits directament a un xiquet. El consentiment del titular de la pàtria potestat o tutela no ha de ser necessari en el context dels serveis preventius o d'assessorament oferits directament als xiquets.

(58) El principi de transparència exigix que tota informació dirigida al públic o a l'interessat siga concisa, fàcilment accessible i fàcil d'entendre, i que s'utilitze un llenguatge clar i senzill, i, a més, si és el cas, es visualitze. Esta informació podria facilitar-se en forma electrònica, per exemple, quan estiga dirigida al públic, per mitjà d'un lloc web. Això és especialment pertinent en situacions en què la proliferació d'agents i la complexitat tecnològica de la pràctica facen que siga difícil per a l'interessat saber i comprendre si s'estan arrellegant, per qui i amb quina finalitat, dades personals que li concernixen, com és en el cas de la publicitat en línia. Atés que els xiquets mereixen una protecció específica, qualsevol informació i comunicació el tractament de la qual els afecte ha de facilitar-se en un llenguatge clar i senzill que siga fàcil d'entendre.

(75) Els riscos per als drets i llibertats de les persones físiques, de gravetat i probabilitat variables, poden deure's al tractament de dades que pogueren provocar danys i perjudicis físics, materials o immaterials, en particular en els casos en què el tractament pugua donar lloc a problemes de discriminació, usurpació d'identitat o frau, pèrdues financeres, danys per a la reputació, pèrdua de confidencialitat de dades subjectes al secret professional, revisió no autoritzada de la seudonimització o qualsevol altre perjudici econòmic o social significatiu; en els casos en què es prive als interessats dels seus drets i llibertats o llis impedisca exercir el control sobre les seues dades personals; en els casos en què les dades personals tractades revelen l'origen ètnic o racial, les opinions polítiques, la religió o creences filosòfiques, la militància en sindicats i el tractament de dades genètiques, dades relatius a la salut o dades sobre la vida sexual, o les condemnes i infraccions penals o mesures de seguretat connexes; en els casos en què s'avaluen aspectes personals, en particular l'anàlisi o la predicció d'aspectes referits al rendiment en el treball, situació econòmica, salut, preferències o interessos personals, fiabilitat o comportament, situació o moviments, a fi de crear o utilitzar perfils personals; en els casos en què es tracten dades personals de persones vulnerables, en particular xiquets; o en els casos en què el tractament implique una gran quantitat de dades personals i afecte un gran nombre d'interessats.

Article 8. Condicions aplicables al consentiment del xiquet en relació amb els serveis de la societat de la informació.

1. Quan s'aplique l'article 6, apartat 1, lletra a) , en relació amb l'oferta directa a xiquets de serveis de la societat de la informació, el tractament de les dades personals d'un xiquet es considerarà lícit quan tinga com a mínim 16 anys. Si el xiquet és menor de 16 anys, tal tractament únicament es considerarà lícit si el consentiment ho va donar o va autoritzar el titular de la patria potestat o tutela sobre el xiquet, i només en la mesura que es va donar o va autoritzar. Els Estats membres podran establir per llei una edat inferior a tals fins, sempre que esta no siga inferior a 13 anys.
2. El responsable del tractament farà esforços raonables per a verificar en tals casos que el consentiment va ser donat o autoritzat pel titular de la patria potestat o tutela sobre el xiquet, tenint en compte la tecnologia disponible.
3. L'apartat 1 no afectarà les disposicions generals del Dret contractual dels Estats membres, com les normes relatives a la validesa, formació o efectes dels contractes en relació amb un xiquet.

Article 40. Codi de conducta.

2. Les associacions i altres organismes representatius de categories de responsables o encarregats del tractament podran elaborar codis de conducta o modificar o ampliar els dits codis a fi d'especificar l'aplicació del present Reglament, com pel que fa a:

g) La informació proporcionada als xiquets i la protecció d'estos, així com la manera d'obtenir el consentiment dels titulars de la patria potestat o tutela sobre el xiquet.

A més, de la mateixa manera que als alumnes, per al professorat es donaran pautes i consells mitjançant una infografia creada per a que coneguen algunes orientacions en aquest àmbit i com actuar en cas extrems. Aquesta infografia es pujarà al Paddlet per a que tots els docents puguem accedir fàcilment a aquest material.

També, el professorat ha realitzat formació a través de PAF sobre tablets i noves tecnologies, per tal de formar-se en el funcionament de la tecnologia i en com es pot aplicar aquesta a les aules, fet que afavorirà a la realització d'aquesta pla perquè es té més coneixements sobre el àmbit de les pantalles.

-Amb les famílies

Finalment, es essencial treballar també amb les famílies. Amb elles ens és possible aplicar totes les ferramentes que desenvolupem en l'escola al context familiar i social, fet fonamental per a obtenir una evolució total del benestar de l'alumne.

Es per això que, també s'ha elaborat una infografia per a aquest col·lectiu per tal de donar pautes i consells per a l'utilització de les pantalles en casa. L'establiment de normes es fonamental a l'hora de canviar el comportament de l'alumne i de previndre conductes atípiques, per això, debem formar a les famílies per a educar en un bon ús de les pantalles als seus fills i filles.

A banda, s'utilitzarà Web família i la Web del centre per a penjar tots els recursos elaborats i que les famílies siguen capaces de obtenir tots els materials amb les estratègies per a formar-se en les noves tecnologies.

En conclusió, les actuacions que es realitzaran estan encaminades a que el alumne siga el subjecte actiu i el centre de la intervenció, però també se actuarà amb òrgans propers a ell com la família i el professorat, per a aconseguir la triangulació de la informació i obtenir una intervenció total en el context educatiu, conseguint obtenir canvis significatius en el procés d'ensenyança-aprenentatge.

ACTUACIONS

-Amb el alumnat

Aquests grup és el centre de la intervenció, a les hores, les actuacions que es durin a terme en aquest programa estan basades en el alumnat com a centre del procés d'ensenyança-aprenentatge, de la intervenció i també s'efectua amb ells l'observació, la detecció de necessitats i la valoració del programa. Es per això que amb l'alumnat, principalment, es realitzarà una xarrada d'experts utilitzant un Power Point, per a aportar informació sobre la tecnologia, els usos adequats que podem donar-li, pautes i consells amb una infografia, les diferents tipologies que hi ha, els perills d'internet, vídeos amb recomanacions, notícies relacionades sobre realitzar un ús inadecuats, etc. A més, es parlarà sobre l'ús de les xarxes socials, els videojocs, el telèfon mòbil, les plataformes de streaming, etc. Aquestes xarrades es realitzaran en les classes del centre, especialment en el curs de sisè de primària per ser un col·lectiu vulnerable a aquestes pràctiques. A més, es parlarà sobre l'ús de les xarxes socials, els videojocs, el telèfon mòbil, les plataformes de streaming, etc.

Posteriorment a la xarrada, es passarà un qüestionari en forma de Kahoot per a conèixer les pràctiques virtuals dels alumnes i per a poder detectar alguna necessitat en aquests aspecte. El Kahoot inclourà preguntes sobre tots el tipus de tecnologia (mòbil, xarxes socials, pantalles, hàbits, etc.)

L'objectiu d'aquestes xarrades es conscienciar al alumnat sobre els comportaments adequats en línia, donar pautes i consells necessaris per a dur-ho a la pràctica i reduir el ús de les pantalles, conseguint que puguem modificar conductes en la seua vida diària i desenvoluparse d'una manera sana atenent a la seua salut mental.

-Amb el professorat

El professorat es un agent educatiu necessari per a aplicar totes les estratègies plantejades en aquest programa. Així doncs, per a conèixer el seu punt de vista i triangular l'informació se'ls passarà també el qüestionari en forma de Kahoot per a veure la seua perspectiva sobre les pràctiques tecnològiques dels seus alumnes.

METODOLOGIA

Després d'haver observat un augment en l'ús dels aparells electrònics per part de l'alumnat, es decidix realitzar un pla d'intervenció per a solucionar o conscienciar sobre el seu ús en el centre. Així, doncs, la metodologia que es durà a terme, com s'ha explicat en l'apartat anterior, es realitzarà sobre tres contextos: Amb l'alumnat, amb el professorat i també amb la família.

Dins d'aquesta, s'utilitzaran recursos com la Web família, Paddlet o la Web del centre per a poder fer arribar la màxima informació possible a la comunitat educativa. És necessari integrar en el procés a quants més membres millor pel fet que és fonamental la implicació de les famílies en esta intervenció, així com gran part del professorat i equip directiu del centre.

És per això que la intervenció estarà dirigida, d'una banda, a realitzar xarrades d'experts amb els alumnes per a informar-los sobre la tecnologia, les pantalles i els seus diferents usos. També se'ls aplicarà un qüestionari per a conèixer la situació, detectar necessitats existents i actuar basant-se en elles. D'altra banda, amb el professorat, li's dotarà d'una infografia amb pautes i consells i a més, se'ls aplicarà un qüestionari també per a conèixer el punt de vista que tenen sobre els seus alumnes. Finalment, amb les famílies, li's dotarà de pautes i consells per a treballar a casa i li's proporcionaran materials per mitjà de web família o la web del centre perquè estiguen informats amb el tema de la intervenció constantment.

TEMPORALIZACIÓ

Es fonamental establir una sèrie de passos dins del programa per a comprovar la efectivitat del mateix i conèixer si s'està realitzant de manera adequada. Així doncs, en aquest programa se ha establert una temporalització el qual es durà a terme en el centre en el curs escolar 2021-2022.

En primer lloc, durant el primer trimestre escolar es realitzarà una observació directa al alumnat per les aules amb la finalitat de efectuar una detecció de necessitats. Una vegada analitzada la situació del centre, entre el segon i tercer trimestre es portarà a la pràctica el pla de intervenció per al ús de pantalles, desenvolupant el programa amb les estratègies i recursos elaborats.

Finalment, després de haver aplicat el programa, a final del tercer trimestre se avaluaran els resultats i se establiran propostes de millora, per a conèixer les conclusions que podem extreure del pla de intervenció, si ha tingut un impacte positiu en els alumnes o si per el contrari, no hem conseguit els objectius proposats, a banda de conèixer tot allò que debem rectificar per a una millor aplicació.

RECURSOS

Els recursos materials emprats en l'intervenció han sigut, en primer lloc, un power point per a l'explicació als alumnes del que són les tecnologies, les tipologies existents, els rics que podem encontrar en línia, algunes notícies relacionades amb l'ús adequat de la tecnologia i finalment pautes i consells per als diferents membres de la comunitat educativa. També s'han utilitzat una sèrie de vídeos per a mostrar de manera il·lustrativa als alumnes com utilitzar les xarxes socials i els aparells electrònics de la manera més adequada.

Per altre lloc, hem elaborat un Kahoot amb unes 30 preguntes, dirigides tant a alumnes com al professorat, amb l'objectiu d'obtenir informació sobre la seua activitat en línia i amb els aparells electrònics.

Per a donar informació sobre les pautes i consells, s'han elaborat unes infografies dirigides tant a alumnat, com a professorat i a famílies amb l'objectiu de que cadascun siga coneixedor de allò que es deu fer i es deu tenir en compte. Se ha realitzat una infografia diferent per a cada grup, de manera que les característiques s'adaptin més concretament i cadascú pugui adaptar de manera directa aquests consells.

També se han utilitzat recursos com el Paddlet, Web família i la Web del centre per a fer aplegar a quants més membres millor la informació elaborada en aquest programa.

Com a recursos personals, treballarà la Orientadora del Centre *José Soriano Ramos Aitana Oltra* i la estudiant en pràctiques del Màster de Psicopedagogia *Maria Ramos*, amb els diferents membres del context escolar, per un lloc amb l'alumnat del centre, per altre amb el professorat i per últim, amb les famílies.

BIBLIOGRAFIA

Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron Review. http://biztonsagobongesztes.hu/en/pdf/tanyabyron_report.pdf.

Editorial Etecé. (25 de setembre 2020). Tecnologia. Sitio Web: <https://concepto.de/tecnologia/>

Lley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. Boletín Oficial del Estado. 5 de Diciembre de 2018, 70.


Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'estes dades i pel qual es deroga la Directiva 95/46/CE. Boletín Oficial del Estado. 27 de Abril de 2016, 88.

Morduchowicz, R. (2008). Los jóvenes y las pantallas, nuevas formas de sociabilidad. Editorial Gedisa, S.A. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=O5qcCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=PROGRAMA+PARA+EL+USO+DE+PANTALLAS&ots=SzvMZqeDEA&sig=j4uvGsF3RT_OXbg2irtMVQCa1kJ#v=onepage&q=PROGRAMA%20PARA%20EL%20USO%20DE%20PANTALLAS&f=false

ANEXO 2. Kahoot.

1. Tens teléfon mòvil?

19




▲ Si

◆ NO

2. Tens ordinador a casa?

14



18
Respuestas

▲ Si

◆ NO

Salir de vista previa < 2 de 27 >

3. Si tens ordinador a casa, on està situat?

18



6
Respuestas

▲ En un espai comú amb la família (saló, cuina, etc.)

◆ A la meua habitació

Salir de vista previa < 1 de 27 >

5. Tens xarxes socials com instagram, twitter, facebook...?

20



▲ Si

◆ NO

Salir de vista previa < 1 de 27 >

4. Què és el que més t'agrada fer?

19



3
Respuestas

▲ Estar amb els meus amics.

◆ Jugar a videojocs, passar temps a les xarxes socials, utilitzar el mòbil...


● Fer activitats esportives.

■ Altres.

Salir de vista previa < 1 de 27 >

6. Quina és la que més utilitzes?

20



▲ Instagram

◆ Facebook

● Twitter

■ Whatsapp

Salir de vista previa < 1 de 27 >

7. Si tens, quant de temps investeixes al dia en aquestes?




20

▲ 1-2 Hores ◆ 2-3 hores
● 3-4 hores ■ Més de 5 hores

Totals de respostes: 7 de 27

8. Et compares constantment amb els demés, el que mengen, el que vestissen, lluisen...?



20

◆ Verdadero ▲ Falso

Totals de respostes: 8 de 27

9. Quan no consultes les xarxes socials, sents irritabilitat, ansietat o tens condicions nervioses?



20

◆ Verdadero ▲ Falso

Totals de respostes: 7 de 27

10. Creus que en les xarxes socials tot lo que es publica és real?



20

▲ Sí, tot és real. ◆ Algunes coses són reals i altres no
● Tot és fictici. ■ No/No

Totals de respostes: 7 de 27

11. Podries passar un dia sense consultar les xarxes?



19

◆ Verdadero ▲ Falso

Totals de respostes: 7 de 27

13. Tens un cercle d'amics amb els que pots contar?



20

◆ Verdadero ▲ Falso

Totals de respostes: 10 de 27

12. Què fas en el teu temps lliure quan no estàs en algun aparell electrònic?



20

▲ Passar temps amb la família. ◆ Fer activitats esportives.
● Fer deures. ■ Altres.

Totals de respostes: 10 de 27

14. Alguna volta se han enfadat o te han castigat els teus pares per utilitzar el telèfon necessari?



20

▲ Moltes voltes. ◆ Alguna volta.
● Casi mai. ■ Mai.

Totals de respostes: 10 de 27

15. Què penses dels càstigs quan s'abusa de les pantalles?



19

▲ D'acord	◆ Un poc d'acord
● En desacord	■ Molt en desacord

Salta de vista prèvia < 15 de 27 >

17. Sols jugar a videojocs?



19

▲ Sí, prou	◆ Sí, però sols un poc
● No, quasi mai	■ No, mai

Salta de vista prèvia < 17 de 27 >

16. Et fiquen normes en casa per a la utilització del telèfon mòbil



20

◆ Verdadero	▲ Falso
-------------	---------

Salta de vista prèvia < 16 de 27 >

18. Quins són els teus favorits?



20

▲ Fortnite	◆ Minecraft
● Roblox	■ Altres

Salta de vista prèvia < 18 de 27 >

19. Quant de temps passes al dia jugant?



20

▲ 1-2 Hores	◆ 2-3 Hores
● 3-4 Hores	■ Més de 5 Hores

Salta de vista prèvia < 19 de 27 >

21. Alguna volta els teus pares t'han renyit per passar massa temps jugant?



19

◆ Verdadero	▲ Falso
-------------	---------

Salta de vista prèvia < 21 de 27 >

20. Series capaç de passar una setmana sense jugar?




20

◆ Verdadero	▲ Falso
-------------	---------

Salta de vista prèvia < 20 de 27 >

22. Alguna volta has dormit menys per jugar a videojocs?



20

◆ Verdadero	▲ Falso
-------------	---------

Salta de vista prèvia < 22 de 27 >

23. Quan perds et fiques agresiú o violent?

20




▲ Sempre. ◆ Alguna volta.

● Quasi mai. ■ Mal.

Salir de vista previa < 23 de 27 >

25. Creus que alguns videojocs són massa violents i no els haurien de jugar

20



◆ Verdadero ▲ Falso

Salir de vista previa < 25 de 27 >

24. Sols jugar sol, amb amics, o amb desconeguts?

20



▲ Solc jugar sol ◆ Solc jugar amb amics

● Solc jugar amb desconeguts ■ Altres

Salir de vista previa < 24 de 27 >

26. Has perdut el gust per altres passions des de que juees als videojo

20




◆ Verdadero ▲ Falso

Salir de vista previa < 26 de 27 >

27. Sas diferenciar la realitat de la ficció?

19



◆ Verdadero ▲ Falso

Salir de vista previa < 27 de 27 >

ANEXO 3. *Presentación Pantallas y Nuevas tecnologías.*



EL ÚS DE LES TECNOLOGÍES

La tecnologia està present en el nostre **dia a dia** i està en àmbits com l'educació, l'entreteniment, els negocis, etc.

Durant els anys està **creixent exponencialment** permetent que els éssers humans estiguem connectats els uns amb els altres.

Permet dissenyar i **crear béns i serveis** que faciliten l'adaptació al medi ambient i satisfer tant les necessitats essencials com els desitjos de la humanitat

És de gran utilitat, però com sempre, som roïns a utilitzar-ho, ja que moltes de les vegades no ho fem de manera factible per a nosaltres. Per això és necessari tindre en compte que hem de fer un **ús responsable** perquè els avanços tecnològics tinguin una d'utilitat adequada per a la vida de cadascú.



XARXES SOCIALS

Són **comunitats** formades per diferents usuaris i organitzacions que es relacionen entre si en plataformes d'internet.

Son xarxes socials: Instagram, Twitter, Facebook, Whatsapp, Tik Tok, Pinterest, etc.

Ofereixen altres serveis com el d'informar, fer publicitat, buscar treball, ensenyar, comunicar-se amb amics...

TELÈFON MÒBIL

El telèfon no sols és un instrument per a comunicar-se en la distància, sinó que disposa d'un ampli elenc de **funcions** relacionades amb les innovacions tecnològiques que són extraordinàriament **atractives per als joves**.

Aporta **autonomia** enfront dels pares, **identitat i prestigi** amb el grup d'iguals, **innovació** en les aplicacions tecnològiques, **activitats d'oci** i establiment de les **relacions interpersonals** per a establir vinculació afectiva o d'amistat.

VIDEOJOCs

Inclou qualsevol forma de Software d'entreteniment per computadora, utilitzant qualsevol **plataforma electrònica** i la participació d'un o més jugadors en un entorn físic o de xarxa.

Poden ser d'acció, d'aventures, esportiu, d'estratègia, de simulació, jocs de taula, jocs musicals.

Al voltant del **40% de la població mundial** juga a videojocs (En Europa, 668 milions de jugadors)

PLATAFORMES DE STREAMING

Forma de transició de contingut a través de un servidor o **plataforma** que ens permet disfrutar de música, video o jocs en línia en el moment desitjat, utilitzant una connexió a internet.

Algunes són: Twitch, Netflix, Amazon prime, HBO, Disney +, Youtube, etc.

Es pot veure el que està succeint en **qualsevol part del món** en directe i sense necessitat d'esperar per a accedir al contingut.

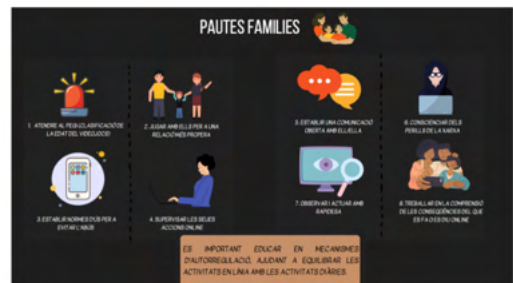
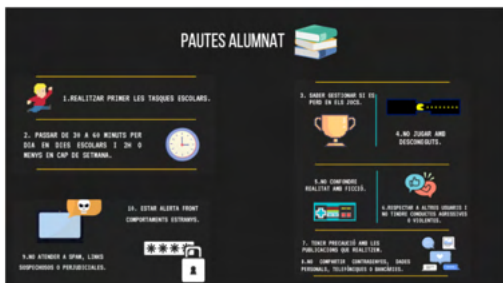
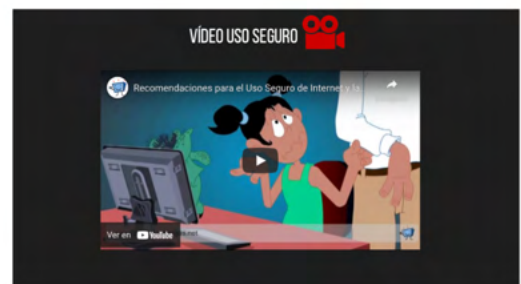
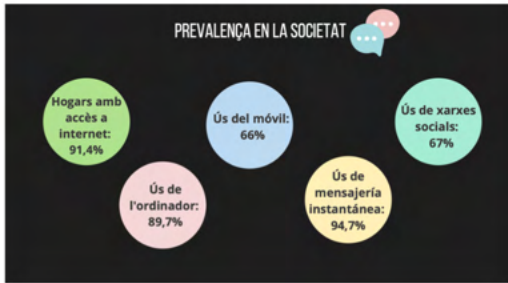
APOSTES EN LÍNIA

Un **50%** dels adolescents juga online i u **10,3%** de entre 14-18 anys gasta diners amb les apostes.

Algunes de les possibles conseqüències són **addicció, allament, ansietat o agressivitat**

Ensenyar als joves a **gestionar** els seus diners a entendre el **valor** de les coses, aïna cor promoure la **desconnexió** de la tecnologia través de les activitat lúdiques o culturals.





NOTÍCIAS RELACIONADAS



5 tips para proteger a los jóvenes del grooming en internet

Actualmente el internet está lleno de nuevas experiencias y oportunidades aunque no todo es bueno. Claramente este acercamiento a los medios digitales

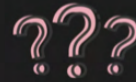
 GeekZilla / Geekzilla.tech / 11 abr



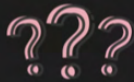
5 tips para un buen uso de la tecnología

La presencia de dispositivos conectados, más allá de los contextos laborales o de aprendizaje formal, es un hecho que envuelve lo cotidiano de casi todas las familias.

 Magisnet / Miguel Ujeda / 4 ene



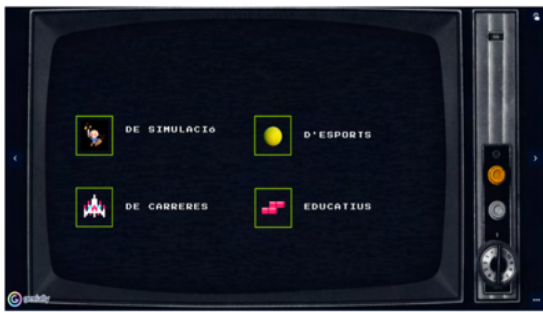
Alguna pregunta?

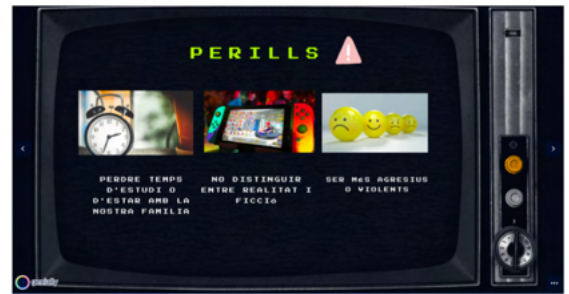


ANEXO 4. *Presentación Videojuegos.*









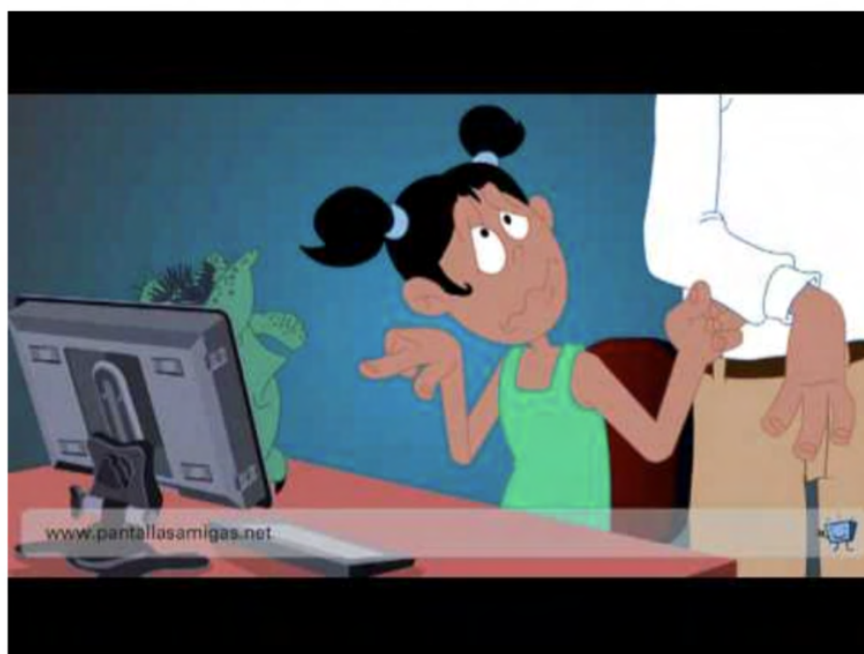


ANEXO 5. *Videos.*

- **VIDEO 1: Recomendaciones para el uso saludable del ordenador. Ergonomía.**



- VIDEO 2: Recomendaciones para el Uso Seguro de Internet y las Redes Sociales.**



VIDEO 3: Dependència a la tecnologia.



VIDEO 4: ¿Estás perdido en el mundo como yo?



INFOGRAFÍA ALUMNAT:

SABEM FER UN BON ÚS DE LES PANTALLES?

PAUTES I CONSELLS ALUMNAT

-  1. REALITZAR PRIMER LES TASQUES ESCOLARS.
-  2. PASSAR DE 30 A 60 MINUTS PER DIA EN DIES ESCOLARS I 2H O MENYS EN CAP DE SETMANA.
-  3. SABER GESTIONAR SI ES PERD EN ELS JOCS.
-  4. NO JUGAR AMB DESCONEGUTS.
-  5. NO CONFONDRE REALITAT AMB FICCIÓ.
-  6. RESPECTAR A ALTRES USUARIS I NO TINDRE CONDUCTES AGRESSIVES O VIOLENTES.
-  7. TENIR PRECAUCIÓ AMB LES PUBLICACIONS QUE REALITZEM.
-  8. NO COMPARTIR CONTRASENYES, DADES PERSONALS, TELEFÒNIQUES O BANCÀRIES.
-  9. NO ATENDER A SPAM, LINKS SOSPECHOSOS O PERJUDICIALES.
-  10. ESTAR ALERTA FRONT COMPORTAMENTS ESTRANYS.


INFOGRAFIA PROFESSORAT:

SABEM FER UN BON ÚS DE LES PANTALLES?

PAUTES I CONSELLS PROFESORAT

1 PRESTAR ATENCIÓ A LES CONDUCTES

ES IMPORTANT SABER RECONÈIXER SIGNES D'ALERTA COM SOMNOLÈNCIA, IRRITABILITAT, CARÈNCIA D'HÀBITS D'ESTUDI, AÏLLAMENT SOCIAL, ETC.



ADAPTAR ELS RECURSOS A L'AULA

INTRODUIR MATERIALS TECNOLÒGICS PER A UN MILLOR I PER A LA NORMALITZACIÓ DEL SEU ÚS PER A UN MILLOR I PER A LA NORMALITZACIÓ DEL SEU ÚS

2

PRESTAR ATENCIÓ A L'ÚS DEL TELÈFON EN PERÍODE ESCOLAR

UN SIGNE D'UNA MALA UTILITZACIÓ DE LES PANTALLES ÉS UTILITZAR-LES EN PERÍODE ESCOLAR SENSE FINS EDUCATIUS I SENSE CONSENTIMENT DEL PROFESSORAT.



3


EDUCAR EN ELS PERILLS D'INTERNET

ÉS NECESSARI QUE ELS JOVES ESTIGUEN INFORMATS DEL QUE ES PODEN ENCONTRAR EN INTERNET I LA MILLOR FORMA ÉS DES DE L'AULA I AMB ELS COMPANYS.

4

INFORMAR A LA FAMILIA

FRONT A COMPORTAMENTS INUSUALS DEBEM CONTACTAR AMB LA FAMILIA I SI ÉS NECESSARI ES BUSCARÀ AJUDA EXTERNA.



5

INFOGRAFIA FAMILIES:

SABEM FER UN BON ÚS DE LES PANTALLES?

PAUTES I CONSELLS PER A LES FAMÍLIES



1. ATENDRE AL PEGI (CLASIFICACIÓ DE LA EDAT DEL VIDEOJOC)



2. JUGAR AMB ELLS PER A UNA RELACIÓ MÉS PROPERA



3. ESTABLIR NORMES D'ÚS PER A EVITAR L'ABÚS



4. SUPERVISAR LES SEUES ACCIONS ONLINE



5. ESTABLIR UNA COMUNICACIÓ OBERTA AMB ELL/ELLA



6. CONSCIENCIAR DELS PERILLS DE LA XARXA



7. OBSERVAR I ACTUAR AMB RAPIDESA



8. TREBALLAR EN LA COMPRESIÓ DE LES CONSEQÜÈNCIES DEL QUE ES FA O ES DIU ONLINE

ES IMPORTANT EDUCAR EN MECANISMES D'AUTORREGULACIÓ, AJUDANT A EQUILIBRAR LES ACTIVITATS EN LÍNIA AMB LES ACTIVITATS DIÀRIES.

ANEXO 7: *Cuestionarios.*

Alumnado:

Nom:

Curs:

Cognoms:

Col·legi:

Aquests és un qüestionari sobre la utilització que dones als videojocs i la importància que aquests tenen en la teua vida diària. Contesta aquestes preguntes de manera individual i confidencial.

En les preguntes amb un espai, deuràs escriure la resposta i en aquelles que tenen números del 0 al 10 has de rodejar el número que cregues convenient, sent el 0 res i el 10 molt.

1. T'agrada jugar a videojocs?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

RES

POC

NORMAL

PROU

MOLT

2. Quantes hores jugues a videojocs entre setmana? I en el cap de setmana?

3. Quins són el teus jocs preferits?

4. En casa et fiquen horari per a jugar? (Ex: Després de fer els deures, si em porte bé, si ajude en les feines de casa, etc.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

RES **POC** **NORMAL** **PROU** **MOLT**

5. Prefereixes jugar als videojocs que fer altres activitats com anar en amics, passar temps amb la família, etc.?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

RES **POC** **NORMAL** **PROU** **MOLT**

6. Alguna volta t'han castigat per estar amb aparells electrònics moltes hores?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

RES **POC** **NORMAL** **PROU** **MOLT**

7. Et sents ansiós/a si portes molt de temps sense jugar o t'enfades molt sovint si perds?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

RES **POC** **NORMAL** **PROU** **MOLT**

Profesorado:

Utilització dels videojocs en els/les alumnes

Soc Marta Ramos, pedagoga i estudiant del Màster de Psicopedagogia a la Universitat Jaume I.

Estic realitzant aquest qüestionari en el col·legi José Soriano Ramos pel fet que és part del meu TFM, que tracta sobre l'ús abusiu de les pantalles i videojocs en l'alumnat de primària. Així doncs, l'objectiu de la investigació és obtenir informació per part de l'alumnat, professorat i famílies per a conèixer quins comportaments i conductes tenen aquests enfront d'internet i poder intervenir.

Agrairia molt que dediques una part del teu temps a ajudar-me responant a l'enquesta i donant la teua opinió en l'apartat d'observacions, només et costarà uns minuts.

Gràcies per la teua ajuda i col·laboració.

Tractament de dades *

Acepte la confidencialitat de les dades d'aquest qüestionari

1. Juguen els/les teus/teues alumnes a videojocs? *

Si

1. Juguen els/les teus/teues alumnes a videojocs? *

Si

No

Ns/Nc

2. Amb quina freqüència solen jugar a videojocs els/les alumnes? *

Res 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molta

3. En l'aula, parlen sobre aquests o sobre temes relacionats? *

Res 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molt

4. En l'aula, s'utilitzen jocs virtuals per a l'aprenentatge de conceptes teòrics? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Res	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

5. Si els utilitzes, creus que funcionen per a millorar l'ensenyament?

- Sí
- No
- Ns/Nc

6. En alguna ocasió, algun/alguna alumne/a ha tingut conductes relacionades amb un consum *
abusiu d'aparells electrònics? Ex: Ansietat, agresivitat, nerviosisme, etc.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Res	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

6. En alguna ocasió, algun/alguna alumne/a ha tingut conductes relacionades amb un consum *
abusiu d'aparells electrònics? Ex: Ansietat, agresivitat, nerviosisme, etc.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Res	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

7. Creus que està relacionat l'ús abusiu de pantalles amb un baix rendiment acadèmic? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Res	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

Famílias:


Utilització dels videojocs en els/les alumnes

Sóc Marta Ramos, pedagoga i estudiant del Màster de Psicopedagogia a la Universitat Jaume I.

Estic realitzant aquest qüestionari en el col·legi José Soriano Ramos pel fet que és part del meu TFM, que tracta sobre l'ús abusiu de les pantalles i videojocs en l'alumnat de primària. Així doncs, l'objectiu de la investigació és obtenir informació per part de l'alumnat, professorat i famílies per a conèixer quins comportaments i conductes tenen aquests enfront d'internet i poder intervenir.

Agrairia molt que dediques una part del teu temps a ajudar-me responent a l'enquesta i donant la teua opinió en l'apartat d'observacions, només et costarà uns minuts.

Gràcies per la teua ajuda i col·laboració.

 al416892@uji.es (no compartit) [Canvia de compte](#)



* Obligatori

Tractament de dades *

Acepte la confidencialitat de les dades d'aquest qüestionari

1. Joga el teu/teua fill/a a videojocs? *

1. Joga el teu/teua fill/a a videojocs? *

- Si
- No
- Ns/Nc

2. Amb quina freqüència solen jugar a videojocs el/la teu/teua fill/a?

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Res Molta

3. ¿Quants ordinadors, consoles, etc hi teniu a casa? *

- 1
- 2
- 3
- 4
- Més de 5

4. A casa, s'estableixen normes i horaris a l'hora de utilitzar els aparells electrònics? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Mai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre

5. El teu/a fill/a ha abandonat alguna tasca acadèmica per jugar a videojocs alguna volta? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Mai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre

6. Alguna volta se li ha aplicat algun càstig per tindre un ús excessiu d'aquests aparells electrònics? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Mai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre

7. En alguna ocasió, el teu/a fill/a ha presentat conductes ansioses, agressives o *

aparells electrònics?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Mai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre

7. En alguna ocasió, el seu/a fill/a ha presentat conductes ansioses, agressives o nervioses, abans o després de jugar als videojocs? *

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Mai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre