

Grupo 4 B, subgrupo 10

Formado por: Marta Cabañero, Diego Casinos, Ruth Pardos y Paula Urzay.

CONFLICTOS SOCIOAFECTIVOS MÁS FRECUENTES EN EDUCACIÓN PRIMARIA

https://padlet.com/897632_1/riesgos-y-exposici-n-a-las-redes-94n9dc5zp3sta982

PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO

1º Magisterio de Educación Primaria Facultad de Educación (Zaragoza)

Curso 2024/2025



Facultad de Educación
Universidad Zaragoza

EXPOSICIÓN EN LAS REDES



Paula Urzay Gil (926611)

Diego Casinos Ortega (927061)

Marta Cabañero Puertas (897632)

Ruth Pardos Pascual (926589)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. VOTACIÓN DE ALTERNATIVAS.....	4
3. DOS MENTIRAS Y UNA VERDAD.....	5
4. EL SEMÁFORO DETECTOR.....	6

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día los menores tienen acceso a todas las páginas webs de internet. Según los datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), el 99% de los adolescentes de 15 años tiene acceso a Internet. Además el 72% de ellos reconoce ver diariamente más contenido en Youtube que en la televisión. Un 86% de estos/as menores admiten que ven youtube, instagram y otras redes sociales sin sistemas de filtrado de contenido inadecuado o además compartir fotos o videos de ellos/as mismos/as inadecuados. Sin estos sistemas los niños/as pueden acceder a todo tipo de páginas web con contenidos inadecuados como pueden ser la pornografía, las drogas, el alcohol, grooming, apuestas deportivas, etc. Y que entre el 28% y el 38% se ve expuesto a contenidos inapropiados o nocivos. Y al mismo tiempo estar continuamente expuestos a las redes para subir fotos o hablar con desconocidos por las diferentes redes sociales.

El 95'2% de los/as niños/as usan internet y estar navegando, buscando, utilizando internet a través de las tablets, ordenadores o móviles les abre un mundo de conocimiento y entretenimiento que no siempre es adecuado. De manera directa o indirecta los menores se exponen a la red constantemente sin ellos/as ver el peligro.

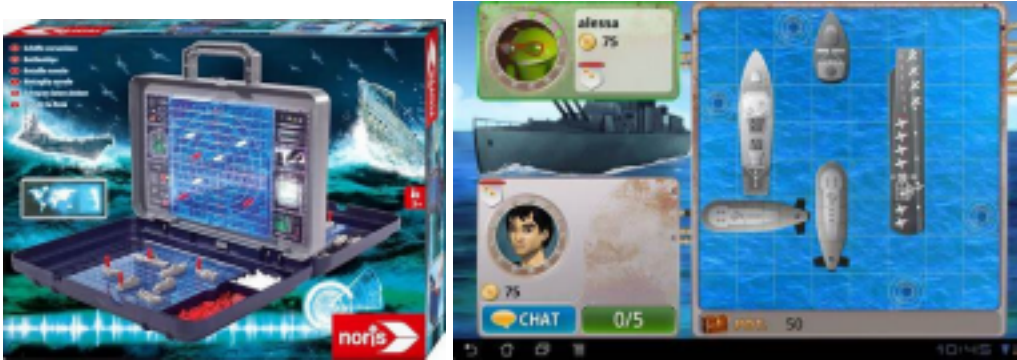
2. VOTACIÓN DE ALTERNATIVAS

Duración: 15-30 minutos

Para hacer la actividad, los estudiantes se dividirán en tres grupos de siete u ocho personas. Primero, se explicará qué es la gamificación, una forma de aprender usando elementos de juego para hacerlo más divertido y motivador. Luego, se harán preguntas sobre cuánto tiempo usan juegos en clase y cómo esto afecta su aprendizaje y salud. Después, cada estudiante escribirá en un papel su juego favorito y propondrá tres opciones más saludables para reemplazarlo. Al final, se votarán las mejores ideas, eligiendo aquellas que ayuden a aprender de manera más efectiva y saludable.

EJEMPLOS:

ONLINE  VIDA REAL 



3. DOS MENTIRAS Y UNA VERDAD

Los estudiantes se organizarán en grupos de seis personas de manera heterogénea. Luego, el docente planteará tres enunciados relacionados con la explicación previa. De estos tres, dos serán falsos y uno será correcto. Cada grupo deberá analizar y debatir sobre el contenido de las afirmaciones hasta identificar cuál de ellas son incorrectas. A través de esta discusión, los/las estudiantes reforzarán su comprensión del tema mientras desarrollan habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo. Estas verdades en este caso estarán relacionadas sobre la exposición de los/las menores en las redes sociales.

Ejemplo:

- El 77% de las chicas han sido expuestas a un lenguaje ofensivo y abusivo (verdadero)
- El 33% de las chicas han sido expuestas a un lenguaje ofensivo y abusivo (falso)
- El 50% de las chicas han sido expuestas a un lenguaje ofensivo y abusivo (falso)



4. EL SEMÁFORO DETECTOR

Previamente a la actividad, el docente deberá repartir cartulinas o folios pintados de los diferentes colores del semáforo (rojo, amarillo y verde). El docente deberá enseñar una serie de imágenes para que el alumnado comente en grupos heterogéneos si esa imagen es adecuada para subirla a la red o por el contrario no, al igual que comentarios u otro tipo de conductas. Estas imágenes deberán hacerles reflexionar sobre lo que se puede subir a la red o no, como por ejemplo, publicar en el perfil de una red social la dirección de su casa o escribir comentarios negativos en la red.

Ejemplos:

- ¿Qué opinas de exponer tú dirección en las redes sociales?

C/Paseo Constitución, 22, Zaragoza
beacons.ai/tattoojulianstudio

- ¿Crees que este comentario es apropiado?

