

Enredados en las redes

Dra. Mònica Borile

borilemonica@gmail.com



www.codajic.org

Las nuevas tecnologías irrumpen y modifican nuestra Sociedad

Hay diferencias en el acceso y uso de las tecnologías Digitales relacionadas con condiciones sociales



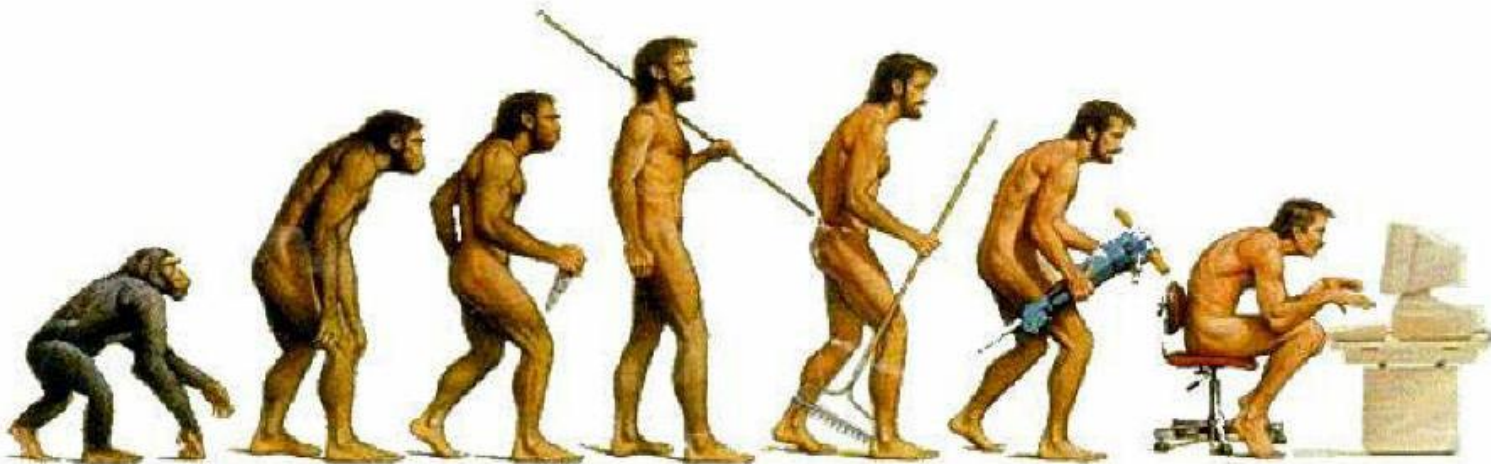
Acceso a Internet

58,6% de los habitantes de los países desarrollados

10,2% en los países en vías de desarrollo



- La **tecnología lítica** permitió mejorar las técnicas de caza
- La **tecnología neolítica** ha permitido la domesticación de las especies animales y vegetales



- Todas estas tecnologías han alterado la forma en que los humanos logran sobrevivir y nos han modificado como sociedad.
- La digitalización de la sociedad es un cambio histórico, disruptivo, que transforma todos los ámbitos (Roca, 2013).



Cuanta informaciòn viaja en la web en 60 segundos ?



- Cada 60 segundos se envían 168 millones de email, se registran 70 dominios , se abren 60 bloggs , se efectúan 700000 búsquedas en Google y se publican 20000 nuevos post en Tumblr. Cada 60 segundos se efectúan más de 370000 minutos de llamadas en Skype



La digitalización requerimiento para ser competente social como profesionalmente ?

NON BLOGGO
NON LINKO
NON TWITTO...
CHE CI STO A FARE
SU QUESTA TERRA?



Forma parte de la cotidianeidad de muchos no obstante muchos no se encuentran en condiciones de formarse en un grado mínimo un pensamiento crítico sobre la información que reciben

Aprender a utilizar la tecnología de una manera adecuada requiere aprendizaje y entrenamiento.

Error muchos padres y educadores considerar que no tienen que hacer nada para educarlos porque ya “vienen educados en serie”

Estamos delante de una generación de adultos desorientados

PENSA' QUE ÉSTA BUENA
GENTE ANTES DE EDU-
CARNOS A NOSOTROS
NO EDUCO
NUNCA A NADIE

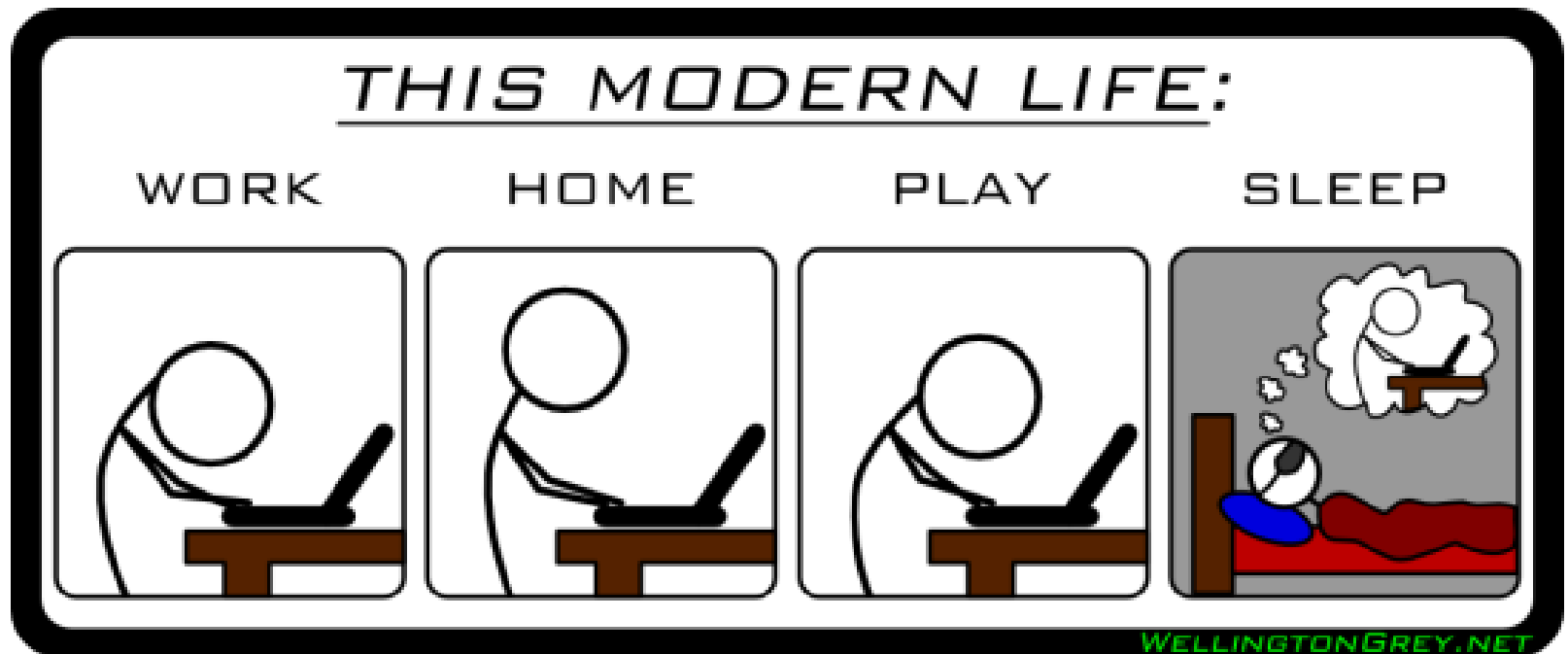


Nativos digitales o huérfanos digitales? carentes de modelos que imitar y de experiencias generadoras de criterios para enseñarles sus hábitos de uso.

La alfabetización digital es uno de los problemas centrales de la cultura participativa



- En la cultura digital, el ciudadano es generador y consumidor a la vez de contenidos digitales...

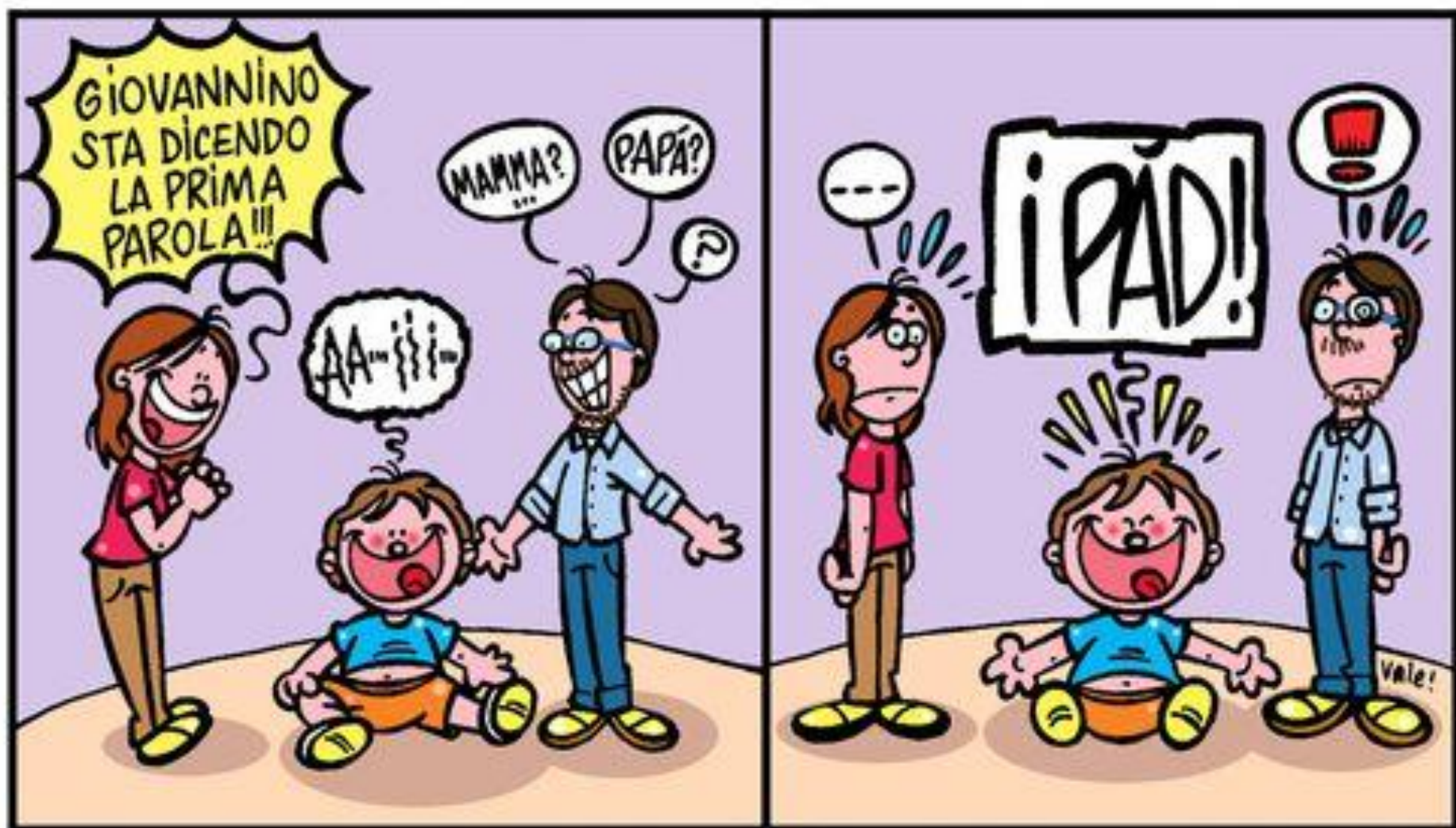


- **Consultamos el móvil 150 veces al día ***
- **Una de cada tres personas lo consulta cada cinco minutos**

El 90% de los usuarios tiene su móvil a menos de un metro de distancia las veinticuatro horas del día *

27% de los menores de entre 11 y 14 años nunca lo apaga, el 60% lo tiene encendido en el aula, solo un 30% lo apaga al irse a dormir*

* Arian Tarbal Coordinador de Faros
Julio Linares, Consejero Delegado de
Telefónica.



- **72% de los niños de entre cero y ocho años utilizan tabletas o teléfonos móviles**
- **50% de las familias encuestadas afirman que utilizan el móvil para mantener entretenidos a los pequeños**
- **Rideout y Saphir del Common Sense Media**

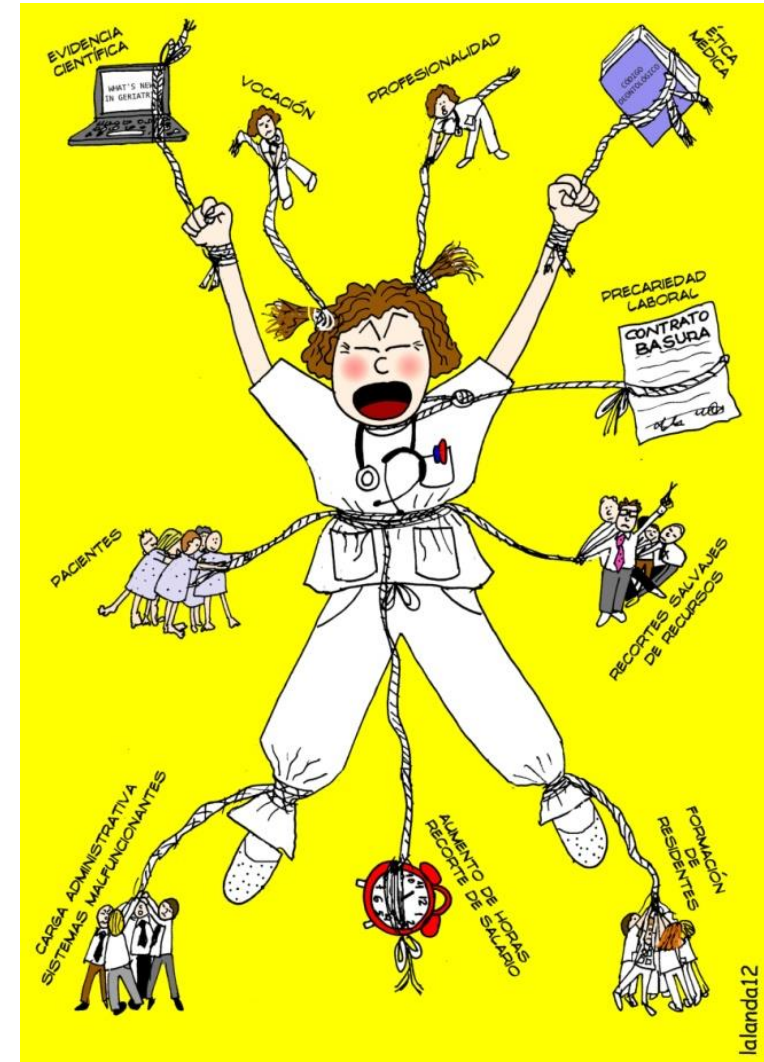


Porcentaje de uso de los menores de dos años con pantallas audiovisuales.

Fuente: *Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013*:
<https://www.common sense media.org/>

	2011	2013
Miran la televisión	66%	66%
Miran DVDs	52%	46%
Utilizan un dispositivo móvil (smartphone, iPod Touch, tablet)	10%	38%
Juegan videojuegos	3%	6%

- **Los profesionales de la salud**, que no nacimos bajo el paraguas de la sociedad digital, nos tenemos que ocupar de estudiar y conocer cómo la tecnología afecta al desarrollo de los/as Niños y Adolescentes



- **Territorio de oportunidades donde hay que desarrollar nuevas habilidades y competencias**
- **Donde se debe aprender a gestionar grandes volúmenes de información y proteger nuestra privacidad**
- **Relacionarnos de forma multicanal**
- **Resolver nuevos problemas entre ellos las adicciones**

La red es un espacio de relaciones donde la gente juega, se enamora, aprende, trabaja y se ayuda. Un espacio vital.

Para muchos no existe un mundo físico por un lado y un mundo digital por otro, solo existe un mundo y es un mundo en red, con una capacidad nueva de establecer conexiones

- Prever nuevos tipos de exclusión social
- Cambiar los modos de aprender y trabajar, pero también las de jugar y divertirse



Fuertes sentimientos de comunidad y de pertenencia en Internet

Espacio educativo y socializador

Aprender ,cooperar y construir en red



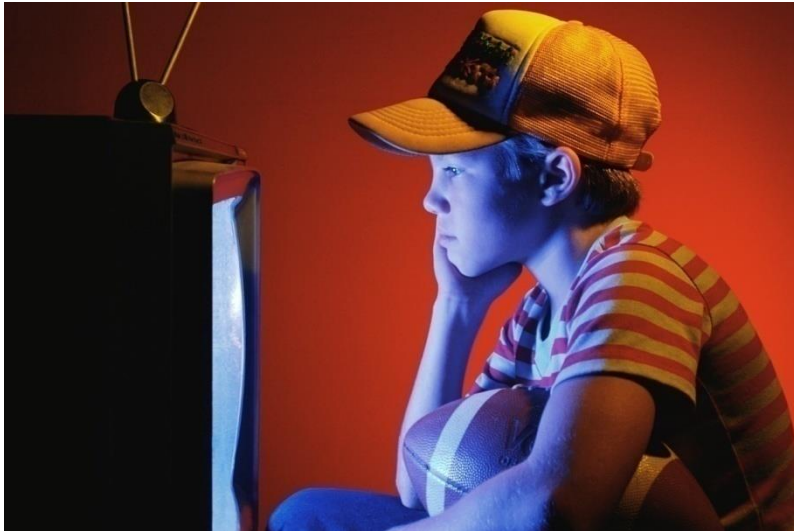
- Las ciencias cognitivas demuestran que el uso de las redes sociales, la lectura de mensajes o escribir con el pulgar no excitan las mismas neuronas, ni las mismas zonas corticales que el uso del libro, la pizarra y el cuaderno.



- La generación digital es *multitarea* con mayor inteligencia visual e hipertextual, más capacidad de resolución y de trabajar en *red*.



- **El sistema educativo, no ha sabido adaptarse a la forma en la que los adolescentes aprenden e interactúan , se debe enseñar a los menores a ser consumidores críticos y a desarrollar su creatividad. Orientarlos y dotarlos de competencias digitales**



Los videojuegos pueden mejorar la capacidad resolutive, estimular la lógica y la agudeza visual y contribuir a desarrollar una mayor rapidez en los actos reflejos.



<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/nintendo/9899789/Nintendo-Wii-should-be-used-to-train-surgeons.html>

La relación entre padres , hijos y tecnologías



**Las tecnologías se han incorporado en
nuestras vidas para siempre**

Riesgo u oportunidad ?



50218

- 5
- 0
- 2
- 1
- 8





borilemonica@gmail.com
www.codajic.org