



L'impatto cognitivo ed emotivo delle nuove tecnologie sui ragazzi e sulle famiglie

El impacto cognitivo y emocional de las nuevas tecnologías sobre los jóvenes y sobre las familias



Dra. Mónica Borile
borilemonica@gmail.com

www.codajic.org



www.sasia.org.ar



Las nuevas tecnologías disrumpen y modifican nuestra Sociedad

Le nuove tecnologie sconvolgono e modificano la nostra Società

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

Ci sono differenze nell' accesso e uso delle tecnologie digitali relate alle condizioni sociali



Acceso a Internet **Accesso ad Internet**

58,6% de los habitantes de los países desarrollados

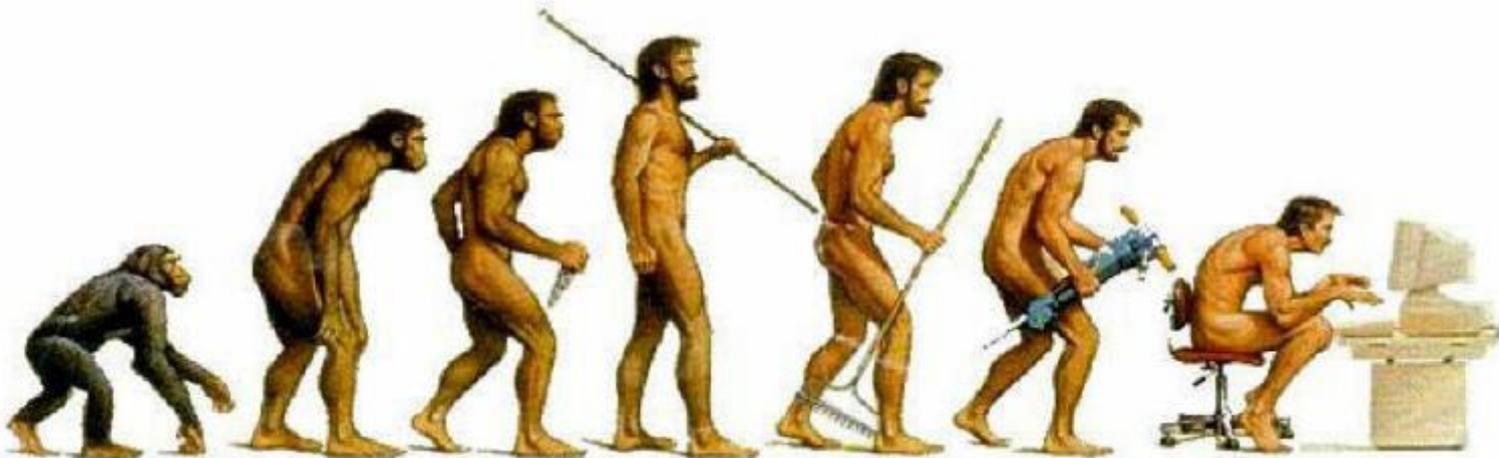
58,6% delle persone nei paesi sviluppati

10,2% en los países en vías de desarrollo

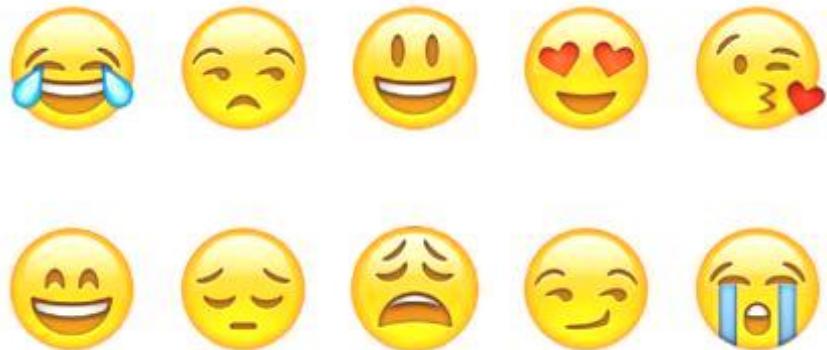
10,2% nei paesi in via di sviluppo



- La **tecnología lítica** permitió mejorar las técnicas de caza
- **La tecnología lítica ha permitido migliorare tecniche di caccia**
- La **tecnología neolítica** ha permitido la domesticación de las especies animales y vegetales
- **La tecnología neolítica ha permitido la domesticazione delle specie , sia vegetali che animali**



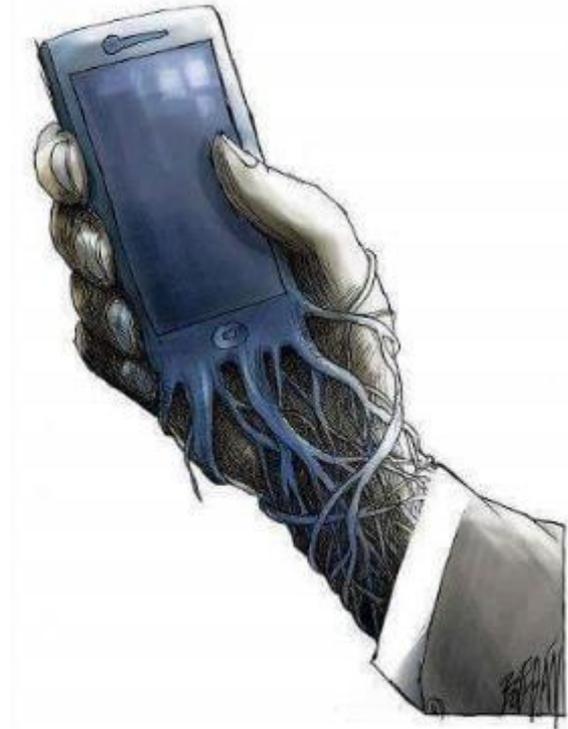
- **Todas estas tecnologías han alterado la forma en que los humanos logran sobrevivir y nos han modificado como sociedad.**
- **Tutte queste tecnologie hanno modificato il modo in cui gli esseri umani sono sopravvissuti e ci hanno cambiato come società .**
- **La digitalización de la sociedad es un cambio histórico, disruptivo, que transforma todos los ámbitos (Roca, 2013).**
- **La digitalizzazione della società è un cambiamento dirompente nella storia, che trasforma tutte le aree (Roca , 2013) .**



Quanta informazione viaggia nel Web in 60 Secondi ?



- **Ogni 60 secondi vengono inviate oltre 168 milioni di email, registrati 70 domini, aperti 60 blog, effettuate 700000 ricerche su Google e pubblicati oltre 20000 nuovi post su Tumblr. Ogni 60 secondi vengono effettuati, anche, più di 370000 minuti di chiamate su Skype**



La digitalización requerimiento para ser competente social como profesionalmente ?

La digitalizzazione/richiesta come competenza sociale e professionale ?

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



Fa parte della sua/ loro quotidianità nonostante molti non siano in grado di formarsi un minimo pensiero critico sull'informazione che gli si presenta

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

Imparare ad utilizzare gli strumenti tecnologici nel modo più adeguato possibile richiede apprendimento e allenamento.

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

Molti educatori e genitori sbagliano a pensare che non devono fare nulla per l'educazione dei ragazzi poiché essi vengono educati in modo seriale

Siamo davanti ad una generazione di adulti presupponenti e disorientati



**Pensa che
queste
brave
persone
prima di noi
non hanno
educato
nessuno**

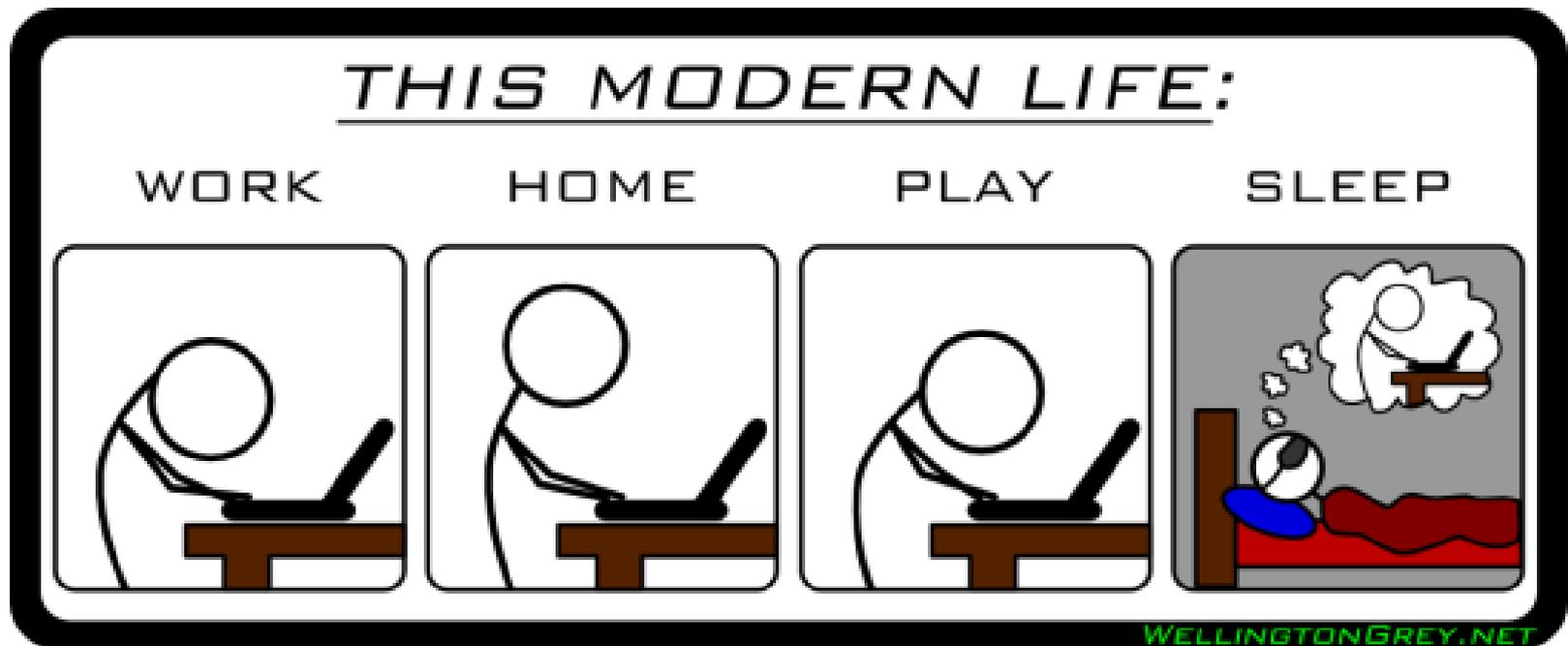
Nativi digitali o huérfanos digitales? carentes de modelos que imitar y de experiencias generadoras de criterios para enseñarles sus hábitos de uso.

Nativi digitali o orfani digitali ? Carenti di modelli da imitare, e da esperienze generatore di criteri per insegnare come usarli adeguatamente.

L'alfabetizzazione digitale è uno dei problemi centrali della cultura partecipativa. L'alfabetizzazione dei media non è qualcosa che appartiene agli individui ma un sistema che permette e forma la partecipazione



- En la cultura digital, el ciudadano es generador y consumidor a la vez de contenidos digitales...
- **Nella cultura della tecnologia (o digitale), l'essere umano è generatore e allo stesso tempo consumatore di contenuti tecnologici (o digitali).**



- Consultamos el móvil 150 veces al día *

Consultiamo il cellulare 150 volte al giorno

- Una de cada tres personas lo consulta cada cinco minutos

Una persona su tre controlla il telefono ogni cinque minuti

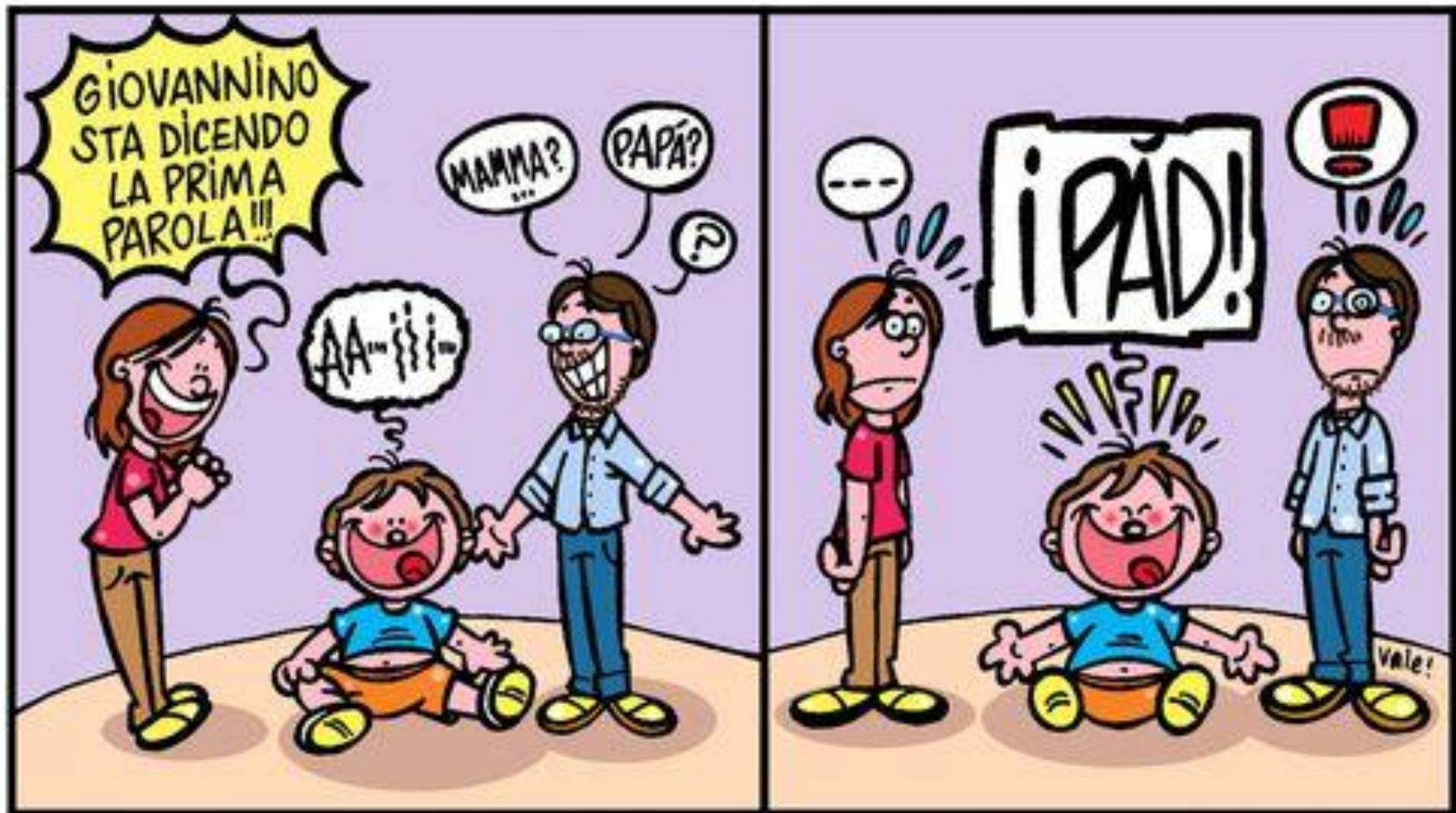
- El 90% de los usuarios tiene su móvil a menos de un metro de distancia las veinticuatro horas del día *

90% degli utenti hanno il loro cellulare a meno di un metro di distanza le 24 ore del giorno.*

- 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*

Il 27% dei bambini tra i 11 e 14 mai lo spegne , il 60 % sta sempre acceso in classe , solo il 30 % lo spegne nel momento di dormire

* 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**
- **72% dei bambini di età compresa da zero a otto anni utilizzano tablet o telefoni cellulari**
- **50% de las familias encuestadas afirman que utilizan el móvil para mantener entretenidos a los pequeños**
Il 50% delle famiglie intervistate dichiara di utilizzare i telefoni cellulari per divertire ai piccoli
- **Rideout y Saphir del Common Sense Media**



I bambini di 10-11 anni, preferiscono la visualizzazione di più dispositivi contemporaneamente, come l'utilizzo di un iPad mentre si guarda la televisione. I bambini tendono a utilizzare il dispositivo durante le pause dei programmi, chattando o mandano sms durante la pubblicità. La TV è diventata quasi un intrattenimento di sfondo

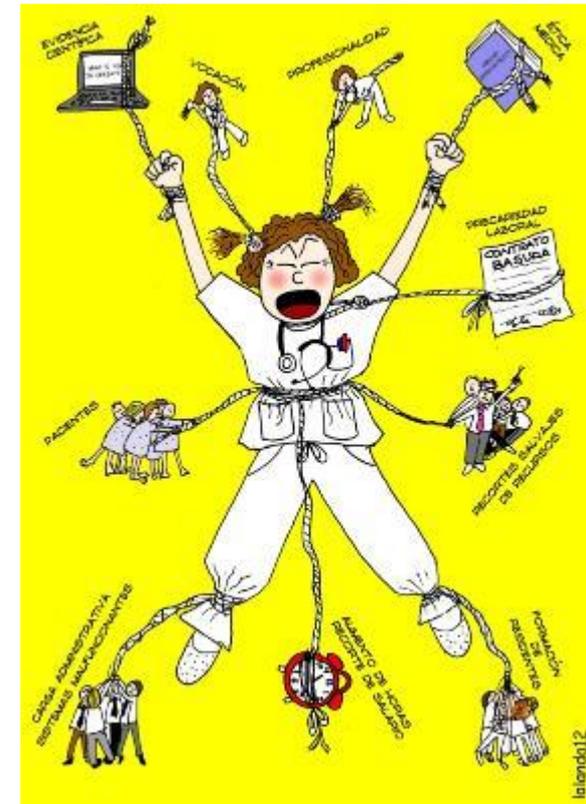
Porcentaje de uso de los menores de dos años con pantallas audiovisuales.

Fuente: *Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013*:
<https://www.commonsensemedia.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%

Percentuale di utilizzo dei minori di due anni con Audiovisive e Multimediali -.

- **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**
- **I professionisti della salute che non siamo nati in un mondo digitale (o tecnologico) pertanto dobbiamo occuparci dello studio e di conoscere come la tecnologia colpisce lo sviluppo dei/ delle bambini/ bambine e adolescenti**



- Territorio de oportunidades donde hay que desarrollar nuevas habilidades y competencias
- **Territorio dove ci sono opportunità per sviluppare nuove capacità e competenze**
- Donde se debe aprender a gestionar grandes volúmenes de información y proteger nuestra privacidad
- **Dove si deve imparare a gestire grandi volumi di informazione e proteggere la propria privacy**
- Relacionarnos de forma multicanal
Relazioni con formato multicanale
- Resolver nuevos problemas entre ellos las adicciones
Risolvere nuovi problemi tra loro le addizioni

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

La rete è un mondo virtuale costituito da relazioni, dove le persone giocano, si innamorano, imparano e lavorano e si aiutano. È uno spazio vitale.

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

Per molti non esiste né un mondo reale, né uno virtuale, ne esiste solo uno ed è un mondo di rete con una capacità innovativa di stabilire connessioni.

- Prever nuevos tipos de exclusión social
- **Prevedere nuovi tipi di esclusione sociale**
- Cambiar los modos de aprender y trabajar, pero también las de jugar y divertirnos
- **Cambiare il modo di imparare a lavorare, ma anche il modo di giocare e divertirsi**



- **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.**
- **Le scienze cognitive mostrano che l' utilizzo dei social network la lettura dei messaggi o la scrittura con il pollice non eccitano gli stessi neuroni , o le stesse aree corticali che si utilizzano con i libri , la lavagna o il quaderno**



- La generación digital es *multitarea* con mayor inteligencia visual e hipertextual, más capacidad de resolución y de trabajar en *red*.
- **La generazione digitale è multitasking con maggiore intelligenza visiva e ipertestuale, piú capacità di risoluzione e lavoro di rete**



- 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
- **Il sistema educativo non è riuscito ad adattarsi al modo in cui gli adolescenti imparano e interagiscono ,si deve insegnare ai bambini ad essere consumatori critici , e sviluppare la propria creatività .**
Guidarli e dare loro le competenze digitali
- *Da Così*



A così



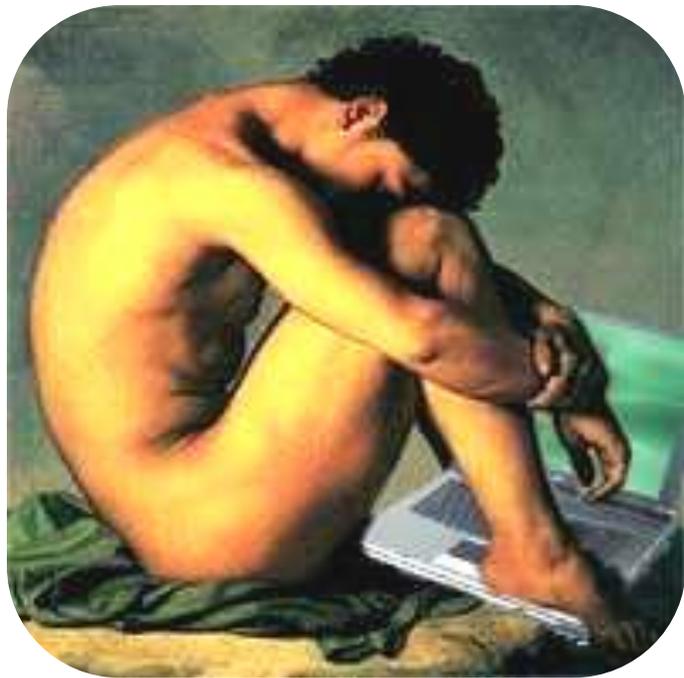
Los videojuegos pueden mejorar la capacidad resolutive, estimular la lógica y la agudeza visual y contribuir a desarrollar una mayor rapidez en los actos reflejos.

I videogiochi possono migliorare la capacità risolutiva, stimolare la logica e l'acuità visiva e contribuire a sviluppare azioni riflesse piu veloci.



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

Il rapporto genitori, figli e tecnologia



Le tecnologie si sono immesse nella nostra vita per sempre.

La rete e' un luogo "di rischi" ma anche di "opportunità"

Sono importantissime, segnano uno spazio di incontro sociale, ma ci sono anche molti pericoli, come il sexting, il grooming o il cyberbullismo



50218

- **5** porzioni al giorno di frutta e verdura
- **0** Zuccheri /Cibo spazzatura
- **2** ore di tecnologia
- **1** ora di sport
- **8** ore di sonno



Indispensabile che ovunque ci sia un adolescente impegnato nel travaglio della crescita, ci sia un adulto che le offra un sostegno a questo suo sforzo. Winnicot t

borilemonica@gmail.com
www.codajic.org



Grazie mille