

1^{er} Seminario Internacional de

Pediatría

Infancias y adolescencias sanas y felices:
Compromiso de todos



Dirigido a:
Profesionales de la salud
Auxiliares y estudiantes

Auditorio: Jaime Garzón, campus San Antonio
Universidad de los Llanos

Septiembre 21 de 2017 8:00 a.m.

Informes: Cel. 301 720 4670
mvalderama@unillanos.edu.co
fpapia@unillanos.edu.co



Costos

Médicos, enfermeros y
profesionales de la salud \$100.000
Estudiantes..... \$40.000

**Crianza y
pantallas**

Álvaro Posada Díaz
Sociedad Colombiana de Pediatría
Asociación Afecto contra el maltrato infantil
Grupo de Puericultura Universidad de Antioquia

Agenda

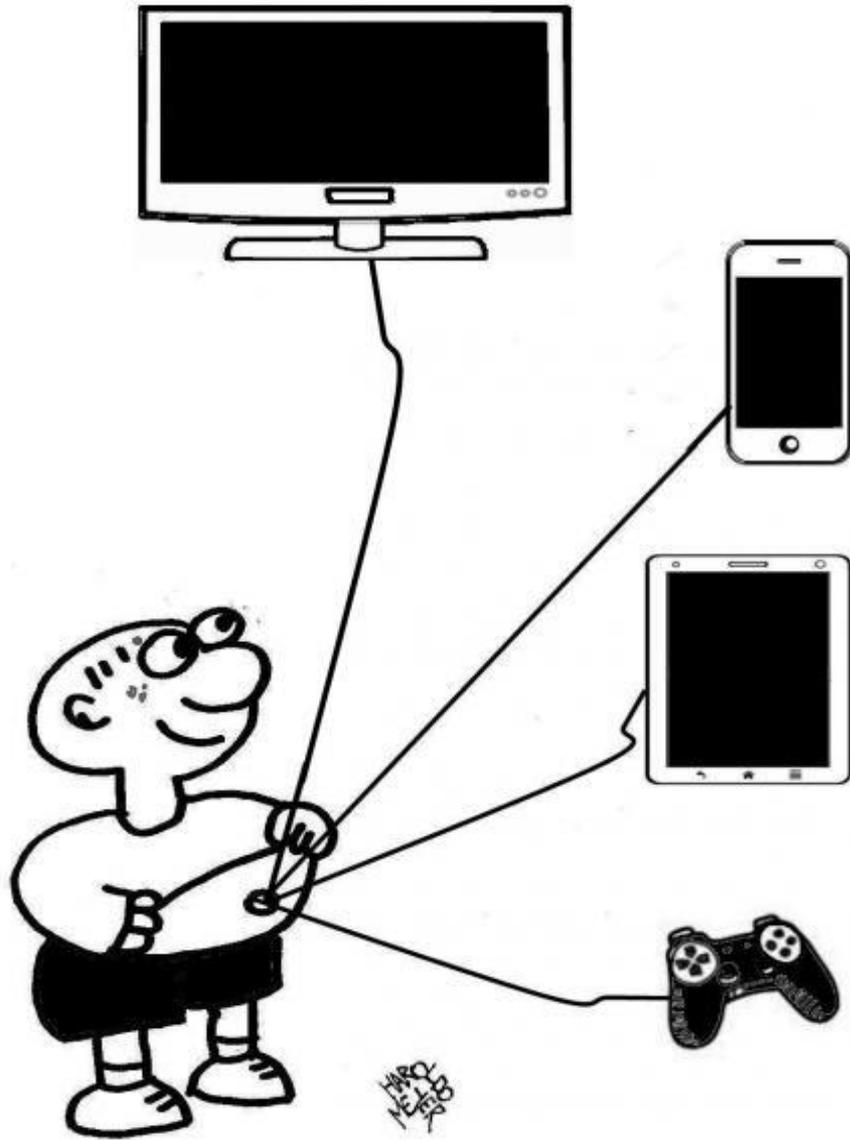
1- Interrelaciones de NNA con las pantallas

2- La perspectiva del análisis

3- Recomendaciones

Interrelaciones de NNA con las pantallas





Consumo de pantallas

Es evidente que las nuevas tecnologías se han colado en nuestras vidas de una manera que tal vez muchos no esperaban, pero para los niños, niñas y adolescentes las pantallas son imprescindibles en su entorno:
ya no imaginan la vida sin ellas

Hábitos de consumo en Colombia

La generación Z está conformada por jóvenes de entre 0 y 20 años. Kantar Ibope analizó cómo se comportan.

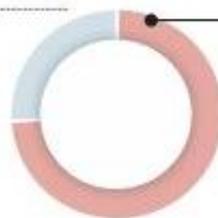
Fuentes: TGI Colombia 2015w2 + 2016w1 y Clickstream 2016 - Infografía ETCE

Qué medios de comunicación utilizan

24 %
se despiertan escuchando radio

42 %
se conectan a internet de 9 a 12 del día

65 %
navegan en la web de 3 a 6 de la tarde



De 8 a 10 de la noche, el medio preferido es la televisión **74 %**

Para mantenerse informados, confían en:

- 48 %** Internet
- 47 %** Periódicos
- 42 %** Revistas
- 39 %** Se declaran adictos a la televisión

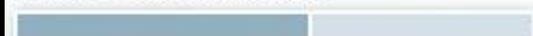
Sobre internet

Necesitan estar conectados siempre **47 %**

Han comprado por internet en los últimos 30 días **2 %**

Son influenciados por comentarios publicados en internet **35 %**

Para el **57 %** internet es su principal fuente de entretenimiento



Sobre móviles

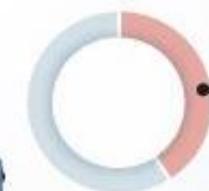
tienen un teléfono inteligente **75 %**

lo utilizan con recarga o tarjeta prepago **71 %**

Pagan menos de \$ 10.000 mensuales por el servicio de telefonía **45 %**

Piensen comprar un teléfono inteligente en los próximos meses **21 %**

Dicen que les interesaría recibir publicidad en su teléfono **41 %**



Para **41 %** la radio es su principal fuente de entretenimiento

Tipos de aplicaciones favoritas:



Tipos de sitios web preferidos:



Realidad

Las pantallas

- **Hacen parte de la vida cotidiana**
- **Acompañan en la crianza**
- **Tienen un lugar privilegiado en la casa**

La perspectiva del análisis

Falso dilema

Crianza versus uso de pantallas

Uso de pantallas por niños, niñas y adolescentes

Riesgos

Beneficios

Categorías de análisis

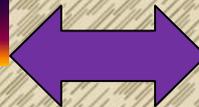
Acompañamiento
en la crianza

Uso
de pantallas

Niñez y adolescencia

Los cuidadores

Tiempo de uso
Calidad de contenidos



Niñez y adolescencia

Adultocentrismo

La toma de decisiones está focalizada siempre en las concepciones y pensamientos propios de la adultez, con desconocimiento de la participación de la niñez



Adultocentrismo

Se expresa como

- ◆ Declinación
- ◆ Reducción
- ◆ Escamoteo
- ◆ Desaparición
- ◆ Muerte

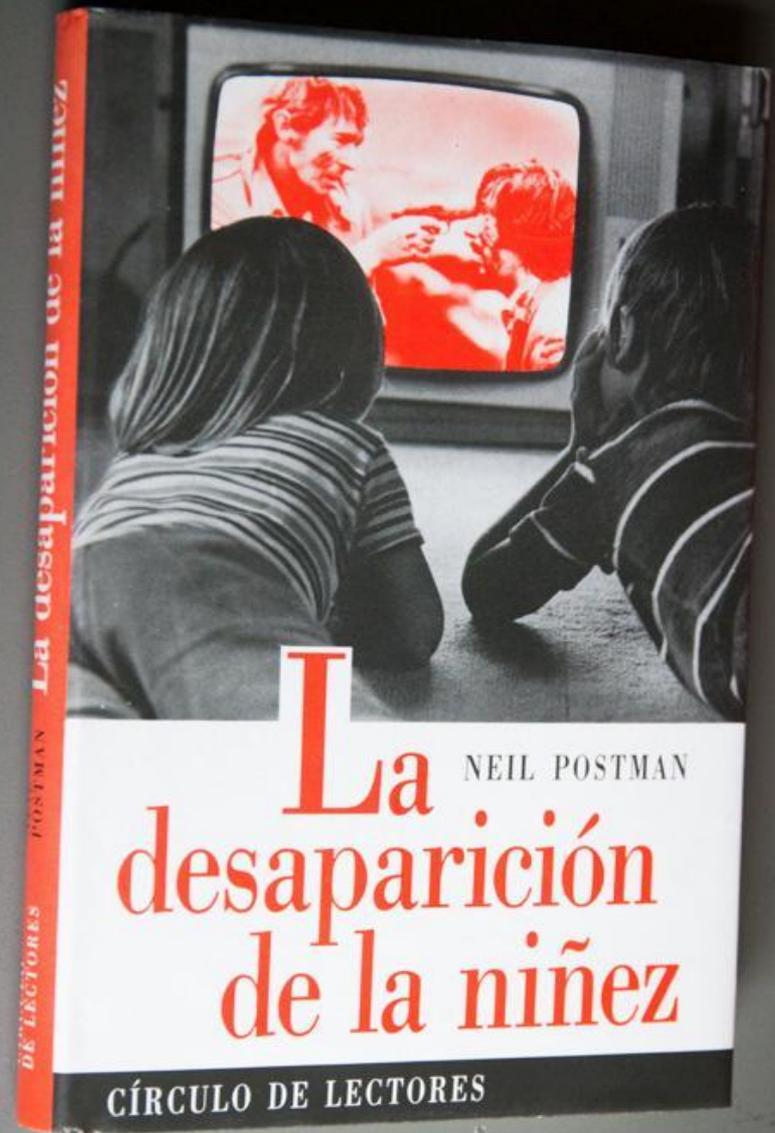
De la niñez y la
adolescencia

Neil Postman

With a New Preface by the Author

The
Disappearance
of Childhood

"No contemporary essayist writing about American . . . culture is more fun to read and more on target than Neil Postman." —*Los Angeles Times*



**La sociedad del siglo XXI ha
entrado en un proceso
creciente
de desinfantilización**

La declinación de la niñez en la posmodernidad

```
graph TD; A[La declinación de la niñez en la posmodernidad] --> B[Crisis del concepto de niñez]; B --> C[Niñez hiperrealizada]; B --> D[Niñez desrealizada]; C --> E[Propia de la realidad virtual]; C --> F[NNA con la misma información de los adultos]; C --> G[NNA que manejan con solvencia las TIC]; C --> H[NNA no necesitan pasar por etapas para ser adultos]; D --> I[Propia de la marginalidad]; D --> J[Excluida de las TIC]; D --> K[NNA que se desarrollan en medio de la pobreza y la violencia];
```

Crisis del concepto de niñez

Niñez hiperrealizada

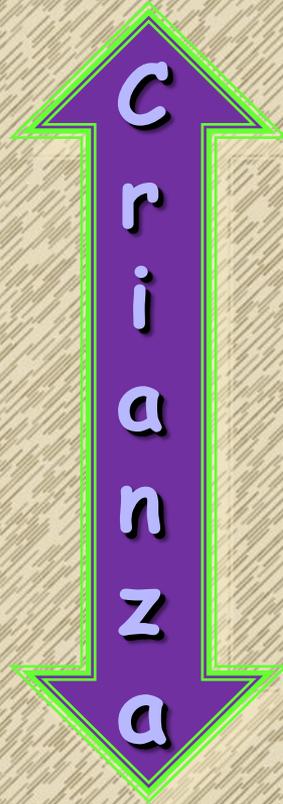
Niñez desrealizada

- ◆ Propia de la realidad virtual
- ◆ NNA con la misma información de los adultos
- ◆ NNA que manejan con solvencia las TIC
- ◆ NNA no necesitan pasar por etapas para ser adultos

- ◆ Propia de la marginalidad
- ◆ Excluida de las TIC
- ◆ NNA que se desarrollan en medio de la pobreza y la violencia

Los cuidadores adultos

Decadencia de la cultura adulta



Emergencia de la cultura digital

Muerte del hombre del siglo XIX

Hechos en el siglo XX

- **Movimiento feminista**
- **Emergencia de la cultura digital**
- **Movimiento gay**
- **Sociedad de hijos huérfanos**

Orfandades

O
r
f
a
n
d
a
d
e
s

De logos

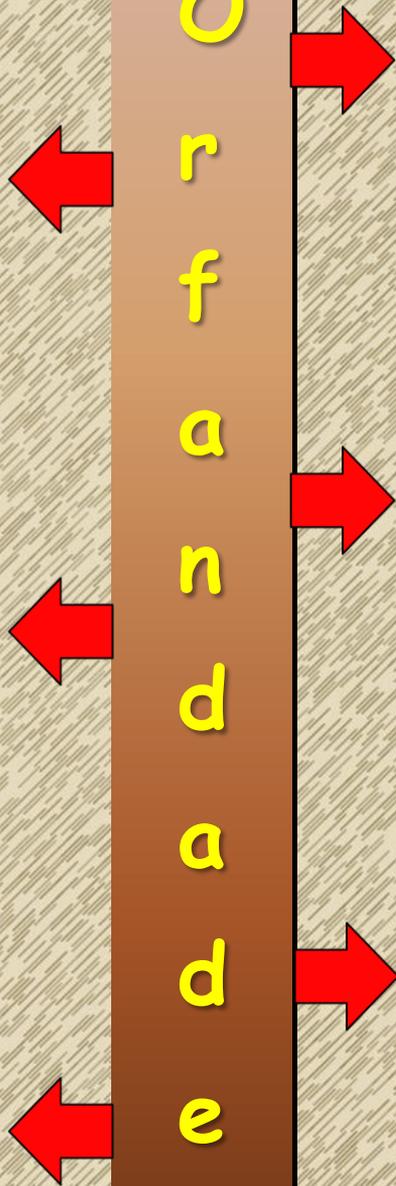
Ética

Espiritual

Emocional

Afectiva

Normativa



Riesgos

Los riesgos y beneficios del uso de pantallas por niños, niñas y adolescentes se desprenden del cruce entre Psicología social* y estudio de medios

*La Psicología social explica el comportamiento humano como resultado de la interacción de estados mentales y situaciones sociales inmediatas, como el uso de pantallas

El efecto del uso de pantallas no puede ser interpretado homogénea y universalmente. La interpretación depende de muchos factores que la particularizan

Los estudios de riesgos y beneficios del uso de pantallas por niños, niñas y adolescentes tienen en cuenta:
familia, alfabetización digital, escuela, identidad, participación y riesgos

En una relación recíproca, las conclusiones de sus investigaciones empíricas resultan importantes para generar **políticas y regulaciones adecuadas**, pero también esas políticas y regulaciones hablan de un **tipo de sociedad**, de **una concepción de la infancia y la juventud**, y de un **tipo de relación con los medios**

El discurso del miedo y el riesgo es habitual en los medios cuando se habla de los chicos e internet

- **Demasiado tiempo con las pantallas**
- **Posibilidad de conectarse con extraños**
- **No saber manejar la privacidad**

Los riesgos dependen de que niños, niñas y adolescentes con características de vulnerabilidad usen pantallas de modo pasivo y sin supervisión activa de sus cuidadores adultos

Características de los NNA con vulnerabilidad para el uso de pantallas

- **Baja autoestima**
- **Extraversión**
- **Bajo nivel de responsabilidad**
- **Inestabilidad emocional**

¿Cómo se refieren los padres al uso... de pantallas?

- No se despega de ese aparato
- Pasa adormilado
- Ha bajado en calificaciones
- No me hace caso
- No muestra interés en nada

Criterios de asignación del rótulo de uso... de pantallas

Descuido de funciones fundamentales en lo individual y en lo relacional

- Cambios drásticos en los hábitos de vida
- Disminución de la actividad física
- Cambio en los patrones de sueño
- Negligencia con respecto a la familia
- Negligencia con respecto al estudio

Problemas que pueden surgir del uso... de pantallas



- **Físicos** (dolor de espalda, fatiga ocular, problemas del sueño, sedentarismo, *whatsappitis* —pulgar de celular—...)
- **Académicos** (menor concentración o rendimiento...)
- **Psíquicos** (ansiedad, estrés, *nomofobia*...)
- **Sociales** (aislamiento, pérdida de interés...)

Problemas que pueden surgir del uso... de pantallas

Inducción al consumismo

**Consumo de información
sin respeto de la
propiedad intelectual**

Problemas que pueden
surgir del uso... de pantallas

52% de los adolescentes
siente ansiedad al no saber
que ocurre en internet
(síndrome fomo)
(fear of missing out)

Características del uso... de pantallas

Nomofobia (*no-mobile-phone phobia*):

incomodidad o ansiedad causada por estar fuera del contacto con un teléfono móvil o miedo patológico de estar fuera de contacto con la tecnología

Riesgos específicos por el uso... de pantallas

- Ningufoneo (*phubbing*)
- Páginas que invitan a...
- Engaño pederasta (*grooming*)
- Sexteo (*sexting*)
- Ciberacoso (*cyberbullying*)
- Material de abuso sexual infantil
(pornografía)
- Ciberadicción

Riesgos específicos por el uso... de pantallas

Ningufoneo
(*phubbing*)

Páginas que
invitan a...

Sexteo
(*sexting*)

Engaño
pederasta
(*grooming*)

Ciberacoso
(*cyberbullying*)

Ciberadicción

Material de
abuso sexual
(*pornografía*)

Ningufoneo (*phubbing*)



Solo se presta atención a una pantalla sin hacer caso del entorno, en especial de las personas que le rodean

De *phone*: teléfono y *snubbing*: desaire, desprecio o ninguneo

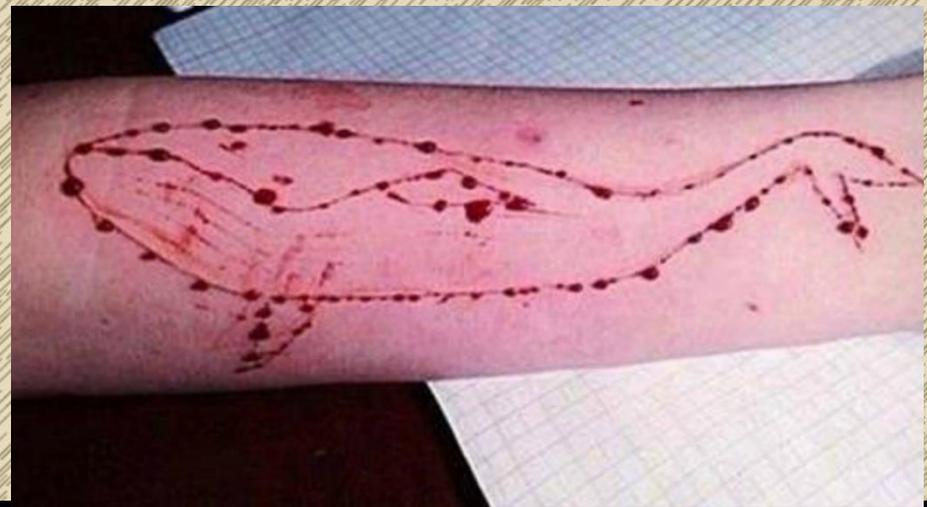


El phubbing

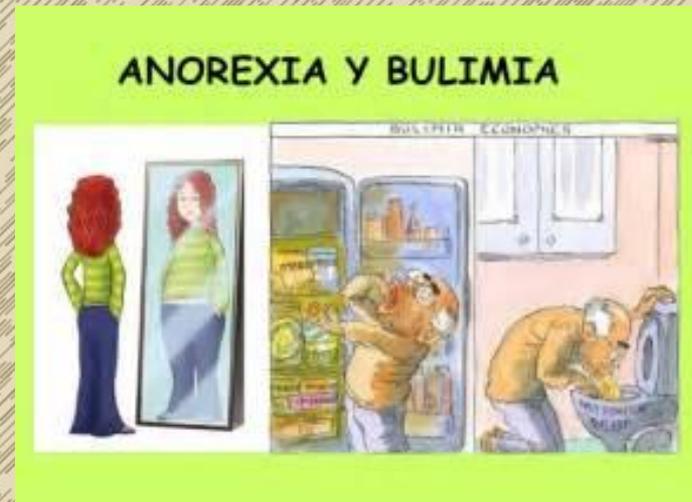
El phubbing puede hacer que tu mundo real se desdibuje

Comportamiento
asocial, **grosero** y
antipático

Páginas que
invitan a...



Retos: ballena azul



Anorexibulimia: Pro-Ana y Pro-Mía

Páginas que
invitan a...

Odiar



Incitación al odio

- **Prejuicios, mensajes de odio, intolerancia y llamados a la violencia contra una persona o grupos de personas a causa de su raza, religión, nacionalidad o ideas políticas, se multiplican y amplifican también en las redes sociales aprovechando su característica de viralidad.**



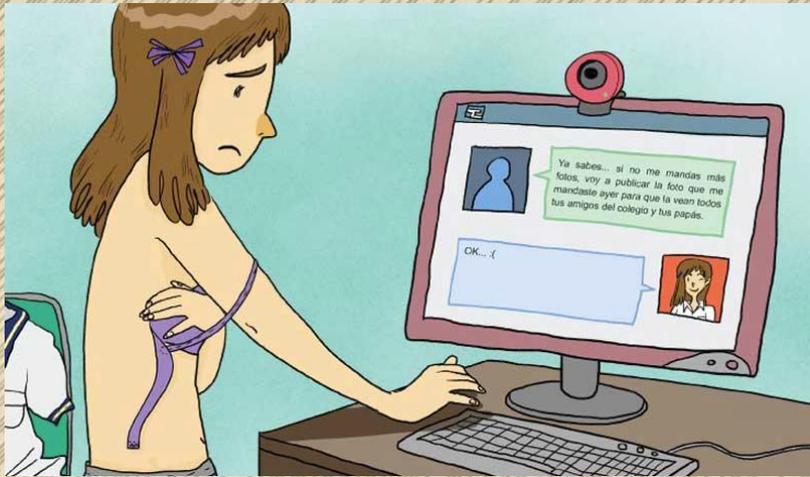
**EL ODIO SE
MULTIPLICA
EN LAS
REDES
SOCIALES**
-POR ALEJANDRO PÉREZ

Desde que aparecieron las redes sociales comenzó a darse un fenómeno acerca de la posibilidad que descubrieron muchos para poder utilizarlas como herramientas de odio, descubrieron que podían esparcir su veneno y atacar sin importar quién estuviera al otro lado leyendo

**Engaño
pederasta
(grooming)**



**Adulto que se hace pasar por un
niño o adolescente en redes
sociales informáticas con el fin de
seducir a niños, niñas y
adolescentes para acosarlos
sexualmente**



Sexteo (sexting)

En las redes sociales informáticas,
envío, reenvío o recepción de
imágenes, videos o texto con
contenido sexual explícito

Ciberacoso
(cyberbullying)



Daño deliberado y repetido infligido por medio de redes sociales informáticas que implica **divulgación de información confidencial o falsa**

Material de
abuso sexual
(pornografía)



Publicación de material con
contenido sexualmente explícito

Antes hablábamos
de



- Es un delito
- Es un abuso sexual

Ahora decimos
Material de Abuso
Sexual Infantil

Denúncielo en:



Del querer al poder
en un CLIC



www.teprotejo.org

Ciberadicción



También llamada **trastorno de adicción a Internet (TAI)**, se refiere a una enfermedad por exceso de uso de internet, por medio de pantallas, que **interfiere con la vida diaria**

Beneficios

Los riesgos y beneficios del uso de pantallas por niños, niñas y adolescentes se desprenden del cruce entre Psicología social* y estudio de medios

*La Psicología social explica el comportamiento humano como resultado de la interacción de estados mentales y situaciones sociales inmediatas, como el uso de pantallas

El efecto del uso de pantallas no puede ser interpretado homogénea y universalmente. La interpretación depende de muchos factores que la particularizan

Los beneficios dependen de que niños, niñas y adolescentes sin características de vulnerabilidad usen pantallas de modo activo y con supervisión activa de sus cuidadores adultos

Usuario activo y creativo

Hasta qué punto los padres quieren o pueden saber lo que pasa en la escuela o en los espacios íntimos online de los chicos, y hasta qué punto la escuela quiere interiorizarse en lo que traen los chicos de casa

Si bien "lo digital" es omnipresente en la vida de estos chicos, no siempre es una herramienta de "conexión": la conectividad digital puede vincular la casa con la escuela, adultos con jóvenes, la esfera local con la global

Pero como hemos documentado, tanto los docentes como los jóvenes tienen mucho invertido en mantener sus esferas de interés y de identidad separadas, bajo su control autónomo y lejos del escrutinio de los otros

Beneficios del uso de pantallas como **medios**

- Desarrollo de habilidades tecnológicas
- Relaciones de carácter mundial (socialización)
- Acceso al conocimiento, la cultura y el ocio
- Facilidad para hacer tareas escolares
- Escolarización de NNA con habilidades diferentes
- Facilita la tutoría de los cuidadores adultos

Beneficios del
uso de pantallas
como **medios**

Convertir las TIC en TEP
(Tecnologías del empoderamiento y la
participación)

Ciudadanía empática

Las recomendaciones tienen
por objeto la
mitigación de los riesgos
y la
obtención de los beneficios

Recomendaciones

**Los niños están siendo
catapultados al ciberespacio
antes de desarrollar la
capacidad de diferenciar el
mundo virtual del real**

Riesgos específicos por el uso... de pantallas

Ningufoneo
(*phubbing*)

Páginas que
invitan a...

Sexteo
(*sexting*)

Engaño
pederasta
(*grooming*)

Ciberacoso
(*cyberbullying*)

Ciberadicción

Material de
abuso sexual
(*pornografía*)

¿Qué hacer?
Prevención

Complacencia de los cuidadores adultos



Lo que hay
que tener
en cuenta

**Características
de
los niños, niñas
y adolescentes**

**El uso que se le
dé a las redes
sociales
informáticas**

El gran problema

La complacencia de los cuidadores adultos

Complacencia por ignorancia

Complacencia por conformismo

Complacencia por escepticismo

Presionas el "On" del móvil y, a la vez, presionas el "Off" del niño (Armando Bastida)

- Omnipresencia de pantallas
- Dos generaciones distintas en convivencia
- Tensión en la crianza



EL INTERNET ES UNA FUENTE DE TENSION FAMILIAR

21% de padres e hijos entra en conflicto debido al Internet



31%

de los padres cree que el Internet los aísla de sus hijos



31%

de los hijos ha dañado algo en los dispositivos de sus padres



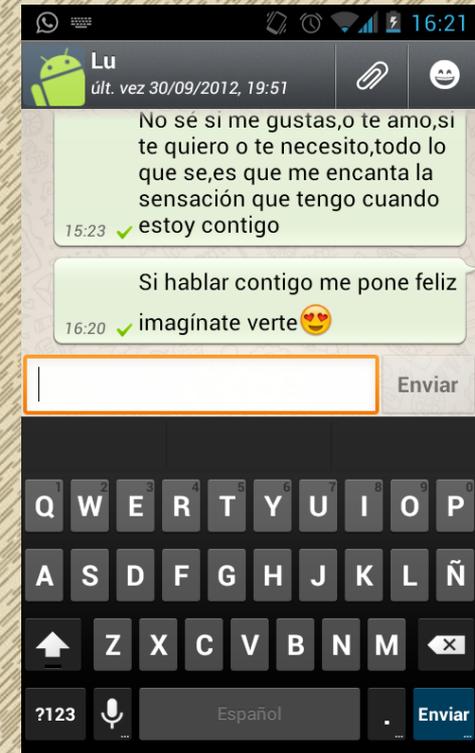
13%

de los padres ha dañado algo en los dispositivos de sus hijos



Problema actual con el uso de *Whatsapp*

El grupo de chat
de papás del colegio



Una horda sindical de peleas y chismes que un día se organiza para llevar a la hoguera al profesor exigente, y al otro cubren la pereza de los retoños buscándoles las tareas

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Lo más importante que pueden hacer los padres es ser los "mediadores mediáticos" de sus niños. Esto quiere decir enseñarles cómo usar los contenidos en las pantallas como una herramienta para crear, conectar y aprender

Consumo digital sano

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Debe haber horarios libres de contenido mediático, tales como las horas de comer o cuando conducen

Debe haber zonas libres de pantallas en el hogar, tales como las habitaciones

Se debe mantener comunicación continua sobre la importancia de ser un buen ciudadano en línea y sobre la seguridad, incluyendo tratar con respeto a los demás cuando están en línea y cuando no lo están

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Niños menores de dieciocho meses

No deben estar en contacto con pantallas

Si los padres de estos niños quieren introducir contenido digital deben elegir programas de alta calidad y verlos en compañía de sus niños para ayudarlos a discernir lo que están viendo

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Niños de 2 a 5 años

Se debe limitar el uso a 1 hora al día
(programas de alta calidad)

Los padres deben ver el contenido mediático
junto con sus niños para ayudarlos a entender
lo que están viendo y aplicarlo al mundo que los rodea

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Niños mayores de 6 años

Los padres deben establecer límites coherentes sobre el tiempo y el tipo de contenido que usan, y cerciorarse de que su consumo no acapare el tiempo para el sueño adecuado, actividad física y otros comportamientos esenciales para la salud

Recomendaciones

Academia Americana de Pediatría (2016)

Plan de consumo mediático familiar

Plan personalizado que funcione de acuerdo con los valores y estilos de vida de la familia

[HealthyChildren.org/MediaUsePlan/es](https://www.healthychildren.org/MediaUsePlan/es)

**Un niño
no necesita
un celular**

Desarrollar la creatividad
no es apretar botones

Jugar en la naturaleza
no es verla en una pantalla

Actividad física
no es lo mismo que minecraft

Expresar emociones
no es lo mismo que
subir emoticones

Conversar
no es lo mismo
que chatear



menu



Protección

Adaptado de RedPapaz



Comunicación

Hablar
Retar
Respetar



Supervisión

Atención
Sin delegación
No se trata de control



Hacerse cargo*

Límites y normas
Tener conocimientos
Denuncie si es necesario

*Ser mediadores mediáticos



**Muchas gracias
por su atención**