

**PRO
YEC
TO** 
HOMBRE



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Juego de llaves

TRABAJO CON FAMILIAS- EDUCACIÓN SECUNDARIA

Tecnologías de la
información y la
comunicación y familia

Juego
de
llaves





INTRODUCCIÓN:

- Las TIC forman parte de la realidad familiar por lo que suponen un nuevo reto educativo. Asimismo pueden ser fuente de conflicto por lo que es importante establecer límites claros.
- Los juegos de azar se han convertido en una herramienta de evasión y de socialización para parte de las y los adolescentes, por lo que es importante estar alerta de posibles adicciones.
- Los videojuegos pueden ser beneficiosos pero también perjudiciales, así es fundamental manejar pautas de actuación ante estas circunstancias.

CONCEPTOS Y TIPOS:

Las TIC son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos.

El juego de apuestas (o de azar) es cualquier conducta que implica arriesgar dinero u objetos valiosos en el resultado de un juego, concurso u otro suceso que pueda ser parcial o totalmente dependiente del azar.

Los Videojuegos son todo tipo de juego electrónico interactivo con independencia de su soporte y plataforma tecnológica. Tipos:

- De acción.
- De estrategia.
- De aventura.
- De rol.
- De simulador.
- De simulación.



TIPOS DE TIC:



TV / SMART TV

VIDEOJUEGOS

Tener en cuenta la edad recomendada.
Código PEGI

TELÉFONO /
SMARTPHONE

En la adolescencia cumple las funciones de relación, identidad y autonomía.

TABLET

INTERNET

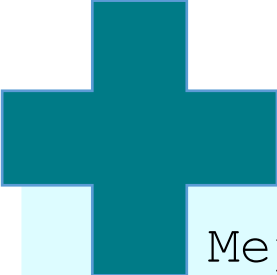
Ha cambiado nuestra forma de relacionarnos .

USO, ABUSO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE AZAR:

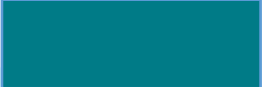


- Dificultad en dejar de jugar una vez se ha iniciado.
- Interferencia con otras actividades.
- Convencimiento de querer jugar menos pero no lograrlo.
- Empleo excesivo de tiempo.
- Obsesión por el juego.

UTILIZACIÓN DE LAS TIC, ¿HERRAMIENTA EDUCATIVA O ELEMENTO PERJUDICIAL?



Mejoran la comunicación.
Facilitan la socialización.
Facilitan el acceso a la información y nuevas formas de aprendizaje.
Posibilitan el acceso a múltiples recursos de ocio y entretenimiento.



Interferencia con otras actividades.
Falta de privacidad y uso indebido de datos personales.
Información excesiva e inapropiada.
Puede generar aislamiento social.
Favorece el sedentarismo.
Ciberacoso, sextorsión, robo de identidad.

BENEFICIOS Y RIESGOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS:



BENEFICIOS

Mejoran la competencia digital.
Proporcionan una fuente de distracción.
Se trabaja el pensamiento lógico.
Ayudan a reforzar y aumentar la autoestima.
Fomenta el liderazgo, la amistad y solidaridad.

Menores niveles de actividad física.
Un uso excesivo puede acarrear bajo rendimiento escolar.
Aparición de ansiedad, depresión y baja autoestima.
Refuerzo de estereotipos sociales.
Bajas relaciones sociales.

RIESGOS

RIESGOS MÁS RELEVANTES:

- Suplantación de identidad.
- Grooming.
- Sextorsion.
- Sexting.
- Ciberbullying.
- Uso excesivo.
- Acceder a contenidos inapropiados.



ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR UN USO POSITIVO Y SEGURO DE LAS TIC E INTERNET:



Supervisión, acompañamiento, orientación y establecimiento de normas y límites:

Conocer el entorno y las TIC.

Ser ejemplo de uso adecuado de las TIC.

No demonizar las tecnologías.

Elegir contenidos apropiados.

Mostrar interés por lo que hacen en línea.

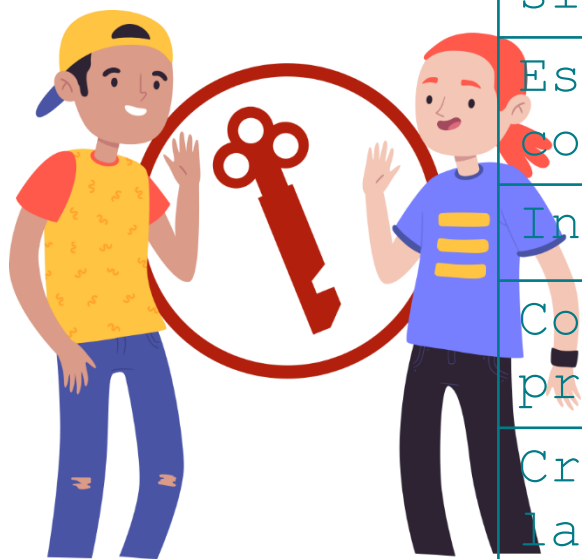
Fomentar el pensamiento crítico sobre lo que encuentran en la red.

Evitar sobrerreacción y juicio rápido.

Establecer normas específicas que regulen estos comportamientos: edad de acceso, tiempo...

Que las personas adultas también cumplan la normativa.

PAUTAS DE ACTUACIÓN:



PAUTA	
Supervisar la compra e instalación de los juegos.	
Intentar que los hijos e hijas jueguen en sitios comunes del hogar.	
Establecer normas de uso referidas al tiempo y contenidos.	
Instalar herramientas de seguridad.	
Concienciar acerca de la importancia de la privacidad en la red.	
Crear cuentas de usuario personalizadas para las niñas y los menores.	

SIGNOS DE ALERTA JUEGOS DE AZAR:



Ausencias injustificadas a clase o el trabajo.

Preocupación progresiva por el juego.

Aislamiento.

Cambios en el comportamiento.

Depresión, baja autoestima...

Mentiras sobre la conducta de juego.

Deudas que no se pueden explicar.

Exaltación del dinero y las posesiones.

Obligación de jugar para recuperar las pérdidas.

Abandono del resto de actividades.

LAS TIC Y EL GÉNERO:



Analizar el proceso de socialización y el uso de las Tic en función del género, ya que puede influir en la adquisición de competencias digitales y en el tipo de contenidos que reciben.

- Chicas: televisión y móviles.
- Chicos: videojuegos y ordenador.

VIDEOJUEGOS, JUEGOS DE AZAR Y GÉNERO:



VIDEOJUEGOS

- CHICAS
 - Ha habido un aumento del uso pero por debajo de los chicos.
- CHICOS
 - Siguen siendo los que más lo utilizan ya que el contenido de los videojuegos es androcéntrico.

JUEGOS DE AZAR

- CHICAS
 - Son más conscientes de los riesgos.
- CHICOS
 - Los chicos comienzan a jugar a edades más tempranas
 - Juegan más a menudo y durante más tiempo.
 - Tiende a apostar más.

CONCLUSIONES:

- Las TIC forman parte de nuestra realidad social, por ello es conveniente integrarlas en la educación familiar. Analizar las ventajas y convenientes de su utilización y fomentar un uso positivo es fundamental para un empleo adecuado.
- Los y las adolescentes acceden cada vez antes a los diferentes formatos de juego.
- Es fundamental no normalizar comportamientos y estar alerta antes signos que puedan señalar una situación de adicción.





www.proyectohombre.es
Asociación Proyecto Hombre © 2021