

TRABAJO FIN DE GRADO



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EDUCACIÓN INFANTIL

USO RESPONSABLE DE DISPOSITIVOS
ELECTRÓNICOS, APLICACIONES Y REDES
SOCIALES EN EL 2º CICLO DE EDUCACIÓN
INFANTIL A TRAVÉS DE METODOLOGÍAS ACTIVAS
Y COLABORATIVAS CON LAS FAMILIAS

Autor/a:

[Elisa Isabel Espí Mula](#)

<https://youtu.be/8Uy42scHpIM>

Director:

Dr. José Javier Díaz Lázaro

Agradecimientos

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que me han brindado su apoyo y colaboración durante la realización de este Trabajo de Fin de Grado.

En primer lugar, quiero agradecer a mi director de proyecto, José Javier Díaz Lázaro, por su orientación experta, su paciencia y su dedicación en cada etapa de este trabajo. Su conocimiento y asesoramiento han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo. Pese a no haber sido mi profesor en ninguno de mis años de estudio en la UCAM, ha mostrado cercanía, empatía y una atención magnífica, lo que me ha permitido sentirme segura al preguntar dudas y al dirigirme a él.

También quiero agradecer compañeras de clase, cuyas ideas y comentarios constructivos han enriquecido mi orientación hacia mi investigación final. Sus contribuciones han sido invaluable y me han ayudado a obtener una visión más amplia sobre el tema.

No puedo dejar de mencionar a mis amigos y familiares, quienes me han brindado su apoyo emocional y aliento constante a lo largo de este proyecto. Sus palabras de ánimo y motivación han sido un motor importante para superar los desafíos que se presentaron en el camino.

Finalmente, quiero expresar mi agradecimiento a todas las fuentes bibliográficas y documentales que consulté durante mi investigación. Sus trabajos previos han sentado las bases para mi trabajo y me han brindado valiosa información y perspectivas.

Gracias a cada uno de los mencionados he logrado superar esta investigación, la cual forma parte del cierre de estos bonitos años de carrera. Sin duda esta parte de mi vida ha sido de las más felices de mi vida y a su vez la de mayor incertidumbre, por ello me siento orgullosa de poder cerrar esta etapa con este proyecto.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. El impacto de los dispositivos electrónicos en la educación de los menores: beneficios y desventajas	8
2.2. El papel de la educación en la protección de los derechos de los niños frente a los riesgos de las redes sociales	12
2.3. Metodología y relación con las familias	15
3. OBJETIVOS	17
3.1. Objetivo General	17
3.2. Objetivos Específicos	17
4. METODOLOGÍA	18
4.1. Contenidos	18
4.2. Temporalización y actividades	19
4.3. Recursos	28
5. EVALUACIÓN	29
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	34
Anexo I. Cartel sobre ciberseguridad	39
Anexo II. Cyberscouts	40

1. JUSTIFICACIÓN

Después de observar a los niños en diversas situaciones, como en actividades extraescolares, eventos sociales y en la calle, se han podido identificar ciertos problemas que están afectando a los niños desde edades cada vez más tempranas. Algunos de estos problemas incluyen la introducción y el uso de las redes sociales en niños, la navegación sin supervisión en internet y el acceso a contenido inapropiado para su edad, así como una creciente adicción a los dispositivos electrónicos y móviles (Garitaonandia et al., 2020).

El tema de las redes sociales y el impacto en los menores es relevante en el ámbito educativo ya que las redes sociales se han convertido en una parte importante de la vida de los niños y jóvenes de hoy en día, y por lo tanto, tienen un impacto significativo en su desarrollo cognitivo, social y emocional como mencionan García y Dias de Carvalho (2022). Los menores están expuestos a una gran cantidad de información y contenido en línea, y es importante que los educadores sepan cómo guiar a los niños para que puedan navegar en línea de manera segura y responsable, ya no solo en el aula sino también en el hogar.

Los niños de hoy en día han crecido en un entorno digital en el que se les inculca la importancia de un uso responsable, limitado y con la debida supervisión de sus padres o tutores legales (UNICEF, 2018, p. 33). Aunque existen varias herramientas de filtro que los padres pueden utilizar para seleccionar el contenido que sus hijos pueden ver, una vez que se les proporciona un dispositivo móvil, como un teléfono inteligente propiedad de uno de los padres, pueden acceder no solo a aplicaciones de contenido audiovisual como Youtube o Netflix, sino también a redes sociales como Instagram, TikTok e incluso Facebook.

Como se ha mencionado, sería interesante fomentar una comunicación abierta y basada en la confianza entre los padres y los hijos para garantizar un uso responsable de la tecnología. En este sentido, como Kabali, Irigoyen et al. (2015) mencionan, podría ser beneficioso crear un espacio seguro en el hogar donde la familia pueda conversar sobre el uso de los dispositivos electrónicos y

establecer límites claros. Esta medida posiblemente ayudaría a promover el control parental y el uso responsable de la tecnología, y también permitiría a los padres supervisar y controlar el acceso de sus hijos a contenido inapropiado.

Puede resultar sorprendente que niños de entre 3 y 6 años sean capaces de controlar, acceder y manejar aplicaciones y dispositivos electrónicos con habilidad, a veces incluso sin la supervisión adecuada de sus padres. El 75% de los niños menores de 8 años tienen acceso a dispositivos móviles (Kabali, Irigoyen et al., 2015). Por esta razón, este proyecto se enfoca en niños de 5 años, ya que a esta edad su desarrollo cognitivo les permite comprender mejor conceptos importantes como los peligros que pueden encontrar en internet y la importancia de una comunicación efectiva con sus padres.

En la actualidad, muchos padres utilizan a sus hijos como una herramienta de imagen comercial en las redes sociales, a veces simplemente para exhibirlos (Martínez Maururi, 2022). Sin embargo, esta práctica puede ser más peligrosa de lo que se cree, ya que puede vulnerar los derechos de los niños sin que sus padres se den cuenta.

Dentro de las redes sociales, podemos encontrar a algunas familias que se han vuelto famosas por ser numerosas y mostrar su día a día, sus rutinas, productos que utilizan, consejos, etc. Sin embargo, es importante señalar que muchos de estos productos que se muestran en realidad son publicidad de la que estas familias se benefician. Como Martínez Maruri (2022) explica, a menudo, estas familias ofrecen un código de descuento que sus seguidores pueden utilizar en tiendas especializadas, obteniendo así un precio menor en los productos comprados. A cambio, los "influencers" reciben un beneficio económico por cada compra realizada.

Si bien algunas personas pueden considerar positivo el uso de las redes sociales para promocionar productos, muchas personas critican la sobreexposición de los hijos en estas plataformas y la cantidad de publicidad que se hace diariamente. En este sentido, es importante que los padres establezcan límites claros y regulen la protección de los menores en línea,

manteniendo sus derechos, como por ejemplo el derecho a la privacidad y el respeto a su intimidad (Martínez Maruri, 2022).

Es cierto que algunos menores pueden desarrollar una obsesión por las redes sociales y la exposición que estas plataformas les brindan. Muchos niños suelen imitar a sus influencers favoritos y están dispuestos a hacer cualquier cosa para conseguir likes, seguidores o simplemente llamar la atención. Esto puede ser muy peligroso, ya que normalizan comportamientos y apariencias que no son necesariamente saludables o adecuadas para su edad y nivel de desarrollo.

Además, es común que los niños se comparen con sus iguales y busquen la aprobación de sus amigos en línea. Si ven que otros niños tienen más seguidores o reciben más atención en las redes sociales, pueden sentirse menos valiosos o importantes. Esto puede llevar a una baja autoestima, inseguridades y problemas emocionales (Kabali, Irigoyen et al., 2015). Por todo esto, es importante que los padres supervisen de cerca la actividad de sus hijos en las redes sociales y les enseñen sobre el uso responsable y seguro de estas plataformas. Es fundamental que los menores comprendan que su valor como persona no está determinado por el número de likes o seguidores que tengan en línea, sino por su carácter, habilidades y logros personales.

En resumen, es importante abordar el tema de la influencia de las redes sociales en los niños desde una perspectiva educativa y responsable. Los padres deben fomentar una comunicación abierta y confianza con sus hijos, establecer límites y regulaciones en el uso de tecnologías y enseñarles a distinguir entre lo real y lo ficticio. Los niños deben comprender sus derechos y cómo usar estas herramientas correctamente, para que puedan aprovechar al máximo sus beneficios sin poner en riesgo su bienestar y desarrollo personal. La era digital puede ser una oportunidad para el aprendizaje y el enriquecimiento, siempre y cuando se utilice de manera adecuada y consciente. Por ello en este proyecto, se trabajará con metodologías activas y colaborativas para llevar un aprendizaje lúdico y significativo dentro del aula y aplicables en casa. Las metodologías activas y colaborativas pueden ser útiles para abordar el tema de la influencia de las redes sociales en los niños desde

una perspectiva educativa y responsable. Ferrer Perelló (2021) explica que estas metodologías pueden fomentar la participación activa de los niños en su propio aprendizaje, permitirles trabajar en equipo y desarrollar habilidades sociales y emocionales que les ayudarán a relacionarse de manera más saludable en la comunidad digital. También pueden hacer que los niños se sientan más involucrados y motivados en el proceso de aprendizaje, lo que puede hacer que se comprometan más en aplicar lo que han aprendido en su vida diaria.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El impacto de los dispositivos electrónicos en la educación de los menores: beneficios y desventajas

Es cierto que hoy en día estamos ante una era digital, donde a los más pequeños se les ha etiquetado como nativos digitales, concepto creado por Prensky en el 2001 (González, 2018) , generando así una imagen donde los menores viven más tiempo dentro de las pantallas que interactuando con su medio real próximo. Por ello, este proyecto parte de la problemática del uso inadecuado y obsesivo por parte de los menores tanto en clase en el ámbito extraescolar, como de forma habitual y constante en sus vidas cotidianas.

La tecnología puede tener beneficios si se hace un buen uso de ella pero también puede ser peligroso para los menores si no se usan correctamente y sin un control de tiempo. Los niños ya no solo usan los dispositivos electrónicos para estudiar sino también lo utilizan de forma lúdica como un juguete más, llegando a estar horas frente a las pantallas. García y Dias de Carvalho (2022) añaden que en un estudio llevado a cabo por la Academia Americana de Pediatría (AAP) se llegó a la conclusión de que debido al incremento del uso de las pantallas en época del coronavirus 2019 se vio disparado, los menores dedicaron más tiempo a las pantallas adquiriendo hábitos nuevos y recompensas inmersas en los dispositivos. Por ello es importante priorizar el contenido de calidad y hacer un uso responsable limitando esos tiempos de uso.

A este abuso del uso de dispositivos por parte de los menores se suma que los padres utilizan la tecnología para regular los comportamientos y emociones de los niños. Los móviles son utilizados para calmar y distraer a los niños, especialmente durante las comidas, esto puede afectar en la comunicación e interacción familiar. Los menores tienden a crear situaciones de conflicto con los padres para llamar su atención y así obtener el beneficio de utilizar el móvil o dispositivo electrónico del adulto a cargo. Un estudio mencionado por Morante Bonet (2016) y realizado en Boston Medical Center de Estados Unidos en 2014, analizó el comportamiento de las familias durante

la comida en restaurantes de comida rápida. Se llegó así a la conclusión de que la mayoría de los participantes utilizaron sus dispositivos móviles durante la comida y que los niños trataban de llamar la atención de sus padres mostrando así un comportamiento disruptivo. Por ello, es importante dejar claros los límites de uso y asegurarse que el uso de las nuevas tecnologías no influyan en su desarrollo y su vida cotidiana diaria.

Esta orientación no se realiza como los adultos hacen hoy día castigando y recompensando con el uso de los dispositivos electrónicos llegando incluso a prohibir a los menores que utilicen las nuevas tecnologías. Prohibir a los menores el uso de la tecnología no es la mejor manera de enseñarles a utilizarla de forma responsable y segura. En lugar de prohibir, es importante educar a los menores sobre los riesgos y beneficios del uso de la tecnología y proporcionarles herramientas para que puedan navegar de manera segura en línea. Como Morante Bonet (2016) explica, prohibirles algo que ellos mismos usan de forma constante generaría confusión en el menor.

Además, es importante que los adultos den un buen ejemplo en el uso de la tecnología y que generen espacios seguros para que los menores puedan utilizarla de forma libre y responsable. De acuerdo con la investigación mencionada por García y Dias de Carvalho (2022) y realizada por la Academia de Ciencias de Francia, se considera que con un uso controlado y ocasional de dispositivos electrónicos puede fomentar diferentes aprendizajes y la relación lúdica entre la familia a partir de los 4 años de edad. Esto implica establecer reglas claras y consistentes en el hogar sobre el uso de la tecnología y asegurarse de que los menores entiendan las consecuencias de sus acciones en línea.

Para llegar a un buen uso de las tecnologías por parte de los menores debemos de proporcionarles herramientas efectivas y formas de actuación ante conflictos digitales, ya sea a través de aplicaciones de control parental o filtros que hoy en día existen en numerosas aplicaciones y sitios web. Es necesario concienciar a las familias sobre establecer un control sobre el uso de los dispositivos electrónicos, sobre todo por la importancia que tiene en el desarrollo de la autorregulación de sus hijos (Arranz-Freijo et al., 2021) .

Es inquietante la limitada comprensión que muestran algunos padres frente a las consecuencias que pueden tener la exposición y uso de estos dispositivos a estas edades tan tempranas en su desarrollo utilizando estos dispositivos como medios de recompensa y castigo. Según el estudio realizado por García y Dias de Carvalho (2022), cuatro de cada cinco padres monitorean los contenidos que visualizan sus hijos, pero no utilizan el control parental en las diferentes aplicaciones que usan estos, siendo posible que los menores accedan a contenido inapropiado.

Para que esas orientaciones sean efectivas, debemos de establecer unas rutinas y unos hábitos estimulantes y saludables ya que estamos ante los primeros años de desarrollo del menor, una etapa donde su desarrollo cognitivo aún está inmaduro en todos sus aspectos, donde encontramos una gran capacidad de aprendizaje gracias a lo que García y Dias de Carvalho (2022) llaman plasticidad cerebral, la cual le da capacidad al cerebro inmaduro de absorber esos aprendizajes. En su desarrollo atraviesa distintas fases en las que va aprendiendo a través de sus percepciones del mundo asimilando todo aquello que explora de forma sensorial hasta obtener la habilidad del lenguaje teniendo así una nueva vía de aprendizaje y expresión, por ello la interacción con una pantalla bidimensional no es tan enriquecedora como la experimentación con el medio tridimensional. Además, como se ha mencionado anteriormente y afirman García y Dias de Carvalho (2022), los padres son los principales modelos de los niños, por lo que es importante evitar una vida sedentaria dentro de la familia y su vida diaria. De esta manera sería interesante generar un horario y un espacio digital dentro del hogar para así limitar espacial y temporalmente las tecnologías en el hogar, algo también aplicable dentro del aula.

Como se ha mencionado anteriormente, algunos padres no llegan a concebir el uso de las tecnologías como algo peligroso para sus hijos e hijas hasta que los menores muestran signos de adicción, comportamientos disruptivos o incluso autolesiones. Pediatras como García M., De Diego V. y García F. (2018) han dado a conocer casos reales de menores que han sufrido la influencia que pueden llegar a tener las redes sociales en ellos y ellas. Un menor acudió al pediatra con lesiones dérmicas profundas y ovaladas. Al

principio el menor afirmó que fue una caída con la bicicleta, algo usual y normal, pero el pediatra no creyó esa versión de la historia debido al tipo de herida. Tras una conversación en privado con el menor, logró conocer la verdadera historia. En las redes sociales circulan diversos retos y juegos que se popularizan entre los niños y jóvenes. Algunos de ellos son autolesivos como lo fue en este caso, realizada la herida con un desodorante y un mechero. Otros tipos de retos peligrosos con origen en las redes sociales son el reto de la ballena azul, goti-goti y happy. La ballena azul es el más peligroso, ya que es una lista de 50 pruebas que culmina con el suicidio de la persona que realiza este reto. Goti-goti consiste en quemar el palo de un chupa-chup e intentar aguantar sin apartar la mano, el ganador es el que aguanta más tiempo. Por último, el reto de happy, se realiza calentando la piedra y la zona metálica de un mechero Clipper para después quemar alguna zona de tu piel dejando la marca de una sonrisa.

Según Arranz-Freijo et al. (2021), se ha identificado que el comportamiento ansioso en consecuencia a la dependencia del uso de pantallas es problemático debido al desarrollo precoz de las competencias de autonomía como son la autorregulación y el autocontrol. A esto se le suma que el comportamiento ansioso característico de la dependencia de sustancias es uno de los efectos psico neurológicos asociados con el uso excesivo de pantallas, lo cual es problemático ya que se requiere el desarrollo temprano de competencias no innatas de autorregulación y autocontrol. A raíz de esta adicción pueden aparecer problemas como el déficit de atención, regulación emocional, obesidad, depresión, dificultades en el aprendizaje, bajo rendimiento escolar, reducir la calidad de las relaciones sociales reales, baja autoestima, ansiedad, hiperactividad, peor calidad respiratoria, etc.

Es importante destacar que existe una necesidad creciente de obtener aprobación y reconocimiento social dentro de la comunidad virtual de internet, la cual puede estar estrechamente relacionada con el autoconcepto, la autoestima, la personalidad y los trastornos psicológicos en los menores. Asimismo, es importante señalar que los menores no solo enfrentan riesgos en las redes sociales, sino que también pueden crear cuentas falsas para acceder a juegos destinados a mayores de edad, lo que les expone a otros peligros.

Uno de los mayores riesgos a los que se enfrentan los menores en las redes sociales es el acoso sexual, el cual se ha vuelto cada vez más común debido a la facilidad de acceso a contenido sexual explícito y a la exposición de imágenes sugestivas por parte de los menores. La proliferación de páginas y servicios, junto con el acceso a través de dispositivos móviles, hace que los menores sean un objetivo vulnerable y fácil de manipular sin la debida protección. Según Ramón F. (2015), los principales riesgos a los que están expuestos los niños son el acoso moral y sexual, la falta de privacidad, la posibilidad de interactuar con desconocidos y de exponerse a contenido comercial.

Pese a lo mencionado anteriormente, Morante Bonet (2016) explica que es posible que menores de hasta 2 años de edad, usen estos dispositivos y aplicaciones con una finalidad educativa y beneficiosa. La utilización de las nuevas tecnologías y pantallas deben de estar limitadas a media hora y una hora diaria sin desplazar las otras actividades diarias cruciales para su desarrollo. Además es importante que los menores sepan cómo manejar los dispositivos electrónicos para conocer cómo usarlos de forma adecuada y efectiva, ya no solo para encontrar información, sino para hacer un uso académico óptimo que les sirva para conocer las diferentes herramientas y aplicaciones que les servirán en el futuro.

2.2. El papel de la educación en la protección de los derechos de los niños frente a los riesgos de las redes sociales

Los educadores y tutores legales tienen la importante responsabilidad de proteger a los menores y brindarles las herramientas necesarias para asegurarles una educación de calidad. Además, deben guiar a los menores en su desarrollo y proporcionarles el apoyo necesario para que puedan alcanzar su máximo potencial. Es fundamental que los educadores y tutores legales trabajen en estrecha colaboración para asegurarse de que los menores reciban una educación integral y efectiva. Al hacerlo, pueden ayudar a sentar las bases para un futuro brillante y exitoso para los menores. Sobre todo es importante guiarlos dentro de esta sociedad digitalizada para asegurar sus derechos. Según Martínez Maururi (2022), existen una serie de derechos que pueden

verse vulnerados por las redes sociales e internet, entre ellos el derecho a la intimidad, la privacidad y el honor de los niños y niñas. Algunos padres, madres e "influencers" no solo exponen sin consentimiento a sus hijos e hijas o menores de su entorno, sino que aprovechan sus imágenes para publicitar productos relacionados con la infancia.

No todos los perfiles en las redes sociales son públicos, existen los perfiles privados, pero aún así se puede observar la vida cotidiana de todo el mundo, lo que incluye la vida diaria de una familia con hijos e hijas, generando una continuidad de contenido que crea adicción en el consumidor por conocer las intimidades y las tareas que realizan, así como los productos que utilizan, los juguetes, la moda, etc.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, exhibir y difundir la imagen del menor, independientemente de que haya un fin económico o lúdico, infringe directamente la protección de la imagen y privacidad del menor, así como el uso de estas mismas (Constitución Española, 1978, Artículo 18.4).

Además, el artículo 7 de la Ley Orgánica 1/1982 establece que se necesita el consentimiento escrito de los representantes legales de los menores o incapacitados para capturar, reproducir o publicar sus imágenes si esto puede afectar su reputación o seguridad. El menor o incapacitado puede ejercer acciones legales si es lo suficientemente maduro según el ordenamiento jurídico. A esto se le suma, que en relación con la ley Orgánica 2/2020 del 29 de diciembre (LOMLOE), se establece que el derecho a la educación implica asegurar un ambiente seguro y respetuoso en el centro educativo, lo que podría implicar la protección de la privacidad y la imagen de los menores dentro del contexto escolar.

Martínez Maururi (2022) explica que si un menor de edad solicita a sus padres que dejen de publicar contenido relacionado con él o ella, o manifiesta su deseo de no ser fotografiado/a y sus progenitores no cumplen su petición, estaríamos ante una vulneración de los derechos y la voluntad del menor. Si en un futuro se llevan a cabo acciones legales, sería más sencillo comprobar que la exposición de dicho contenido ha causado algún tipo de perjuicio, ya sea a nivel moral o económico. Además, podría demostrarse que hubo una

intención malintencionada de seguir publicando el contenido a pesar de que el menor se opuso. Al igual que los adultos tienen la posibilidad de recurrir a la protección judicial si sus derechos, incluyendo el derecho a su imagen, son violados, los menores también pueden buscar amparo en la justicia en situaciones similares.

A lo anterior se suma que según (Arranz-Freijo et al., 2021), durante el periodo de desarrollo entre el nacimiento y los dos años de edad, los padres tienen la prioridad de garantizar la seguridad de sus hijos, y el uso de pantallas puede parecer una opción segura, aunque esto puede inhibir las interacciones de calidad entre los padres y el niño. Es importante crear medidas de prevención educativas para que las familias puedan prevenir los riesgos asociados al uso excesivo de pantallas durante la primera infancia.

Además existe un avance significativo en el desarrollo de políticas familiares que promueven la parentalidad positiva en los últimos años. Hay diversas legislaciones, políticas y programas en todo el mundo que se enfocan en fortalecer a las familias, brindando apoyo a las madres y padres para que puedan adquirir habilidades parentales que fomenten un desarrollo psicológico infantil saludable (Arranz-Freijo et al., 2021).

Hoy en día la psicología del menor y el desarrollo de su propia personalidad y autoconcepto, se está viendo influenciada por la publicidad dirigida a estos niños y niñas. Encontramos a los “kidsfluencers” Fernández-Gómez et al. (2021) denomina así a los influencers menores de edad que publicitan juguetes y productos dirigidos a otros menores de sus mismas edades. Los niños siguen a sus influencers favoritos en varias plataformas, siendo Instagram, Snapchat y TikTok las más populares después de YouTube o Twitch, una nueva plataforma de moda. Estos “kidsinfluencers” generan dinero debido a la publicidad y visitas que reciben, sobre todo en YouTube y Twitch, dos plataformas de vídeos y directos donde exponen las marcas y productos con los que trabajan.

2.3. Metodología y relación con las familias

Las metodologías activas son métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para transformar el proceso de aprendizaje en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y consiga un pleno aprendizaje significativo (Ferrer Perelló, 2021; Andrés & Piquer, 2008). Es importante destacar que la utilización de estas metodologías activas puede contribuir a reducir el uso inadecuado de pantallas y dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes, ya que fomenta una participación activa y experimental en tareas orientadas a su vida diaria y su contexto social.

Según Ferrer Perelló (2021), algunas de estas metodologías pueden ser el aprendizaje cooperativo, los rincones, proyectos y la resolución de problemas. La finalidad de utilizar estas metodologías es atender a la diversidad del alumnado explicándoles en procesos donde se impliquen de forma activa y experimental, en tareas orientadas a su vida diaria llevando a cabo así un aprendizaje significativo al tener en cuenta las vivencias del alumno y su contexto social. Por ello, llevar a cabo en el aula metodologías tales como el aprendizaje cooperativo, talleres colaborativos con las familias y la resolución de problemas llevados a la vida cotidiana digital de los alumnos, son metodologías interesantes a llevar a cabo en este proyecto.

Como Ferrer Perelló (2021) indica, el aprendizaje cooperativo es una metodología activa en la que los alumnos aprenden colaborando entre ellos para conseguir el fin propuesto por el docente. Por tanto, esta metodología puede promover la interacción entre los estudiantes y la colaboración en el logro de objetivos comunes, lo que puede reducir el aislamiento y la dependencia de la tecnología como única herramienta de aprendizaje, apoyándose así en sus iguales para lograr respuestas razonadas.

Según Aguirre et al (2016), existen diferentes metodologías para hacer partícipes a las familias en la educación de sus hijos así como para fomentar la relación entre el centro educativo y las familias. Estas modalidades son los talleres de familia y la escuela para padres, las cuales pueden contribuir a una educación más integral y a una mayor conciencia sobre el uso responsable de la tecnología en el hogar.

Centrándose en la metodología de talleres de familia, Aguirre et al (2016) argumentan que estos sirven para hacer partícipes a los padres de la práctica cotidiana del centro de forma directa en las actividades propuestas. Los talleres tienen un carácter práctico y se centran en un tema en específico, el cual suele cubrir una necesidad de sus hijos, en este caso un taller lúdico sobre el uso responsable de la tecnología en el hogar puede ofrecer información valiosa sobre cómo fomentar una relación saludable con la tecnología y promover el bienestar de los niños y jóvenes en su uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones aprendiendo a gestionar los juegos y páginas que frecuentan los menores y minimizar los riesgos. Cabrera y Alvarado (2016) argumentan que es necesario establecer un espacio que fomente una conciliación con los padres y ofrecerles consejos para mejorar la relación entre la familia. A su vez se busca que los niños puedan expresarse y establecer una mejor comunicación y un vínculo con sus padres. Además, como Sánchez y Benítez (2022) explica, algunos padres no saben qué páginas frecuentan los niños ni a qué juegos suelen jugar, por lo que ese perfil digital no está siendo vigilado ni controlando, poniendo en riesgo la protección de los menores.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

- Desarrollar el uso responsable de dispositivos electrónicos, aplicaciones y redes sociales en el 2º ciclo de Educación Infantil a través de metodologías activas y colaborativas con las familias

3.2. Objetivos Específicos

- O.E.1: Dar a conocer información sobre ciberseguridad a los alumnos: contraseñas seguras, información personal, hackers y perfiles falsos.
- O.E.2: Fomentar el trabajo cooperativo entre grupos reducidos en el aula.
- O.E.3: Promover el uso de aplicaciones educativas y creativas que fomenten el aprendizaje y reduzcan los riesgos de la exposición de los menores en internet.
- O.E.4: Mejorar la confianza, comunicación y límites temporales-espaciales entre los alumnos y sus familias en el ámbito digital a través de un taller.
- O.E.5: Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos del abuso de dispositivos electrónicos, promoviendo el uso responsable y crítico de los mismos en la educación y el aprendizaje.

4. METODOLOGÍA

Las metodologías escogidas para conseguir los objetivos propuestos son el aprendizaje cooperativo y lúdico en el aula, taller para padres y la resolución de problemas llevados a la vida cotidiana digital de los alumnos.

Según Ferrer Perelló (2021), el uso de estas metodologías tiene como objetivo atender a la diversidad del alumnado mediante procesos activos y experimentales, centrándose en tareas orientadas a su vida diaria y logrando así un aprendizaje significativo al considerar las vivencias y el contexto social del alumno.

Los talleres prácticos permiten a los padres participar en las actividades del centro (Aguirre et al., 2016). Un taller lúdico sobre el uso responsable de la tecnología puede enseñar cómo fomentar una relación saludable con la tecnología y minimizar los riesgos para los niños.

Se llevarán a cabo 5 sesiones repartidas entre dos semanas dentro del segundo trimestre del curso escolar en las que participaran las familias de forma online principalmente. Las primeras sesiones serán dirigidas a la explicación de diferentes problemas que pueden encontrar los menores dentro de internet y el uso en exceso de los dispositivos electrónicos. La penúltima sesión tendrá como objetivo poner a prueba la capacidad de resolución de problemas y los conocimientos que han obtenido después de estas sesiones.

Para finalizar se realizará un taller de padres presencial junto al alumnado para explicar la importancia que tiene el uso limitado de los dispositivos mediante un horario establecido, el tener una comunicación basada en la confianza entre los tutelados e hijos, y por último, proponer un espacio digital en casa para limitar espacialmente el uso de los dispositivos del hogar.

4.1. Contenidos

La competencia digital no se ubica en un área específica del currículo escolar, sino que es una competencia transversal que abarca todas las áreas

del conocimiento, considerándose esencial para el éxito académico y profesional de los estudiantes.

La competencia digital se refiere a la capacidad de una persona para comprender, utilizar y crear información a través de dispositivos y herramientas digitales (Decreto n.º 196/2022, de 3 de noviembre, Boletín Oficial de la Región de Murcia, 2022). Esta competencia implica el desarrollo de habilidades como la búsqueda de información en línea, el uso de herramientas de productividad digital, la comunicación a través de medios digitales y el uso responsable de la tecnología.

En la actualidad, el desarrollo de la competencia digital se considera esencial para el éxito académico y profesional de los estudiantes, así como para su participación activa en la sociedad.

Teniendo en cuenta lo anterior y las metodologías escogidas, los contenidos a desarrollar en este proyecto se pueden organizar del siguiente modo:

- Contenido 1: Introducción a los problemas relacionados con la adicción a los dispositivos electrónicos.
- Contenido 2: Ciberseguridad: información personal, hackers y perfiles falsos.
- Contenido 3: Contraseñas seguras.
- Contenido 4: Empatía y tolerancia.
- Contenido 5: Resolución de problemas.
- Contenido 6: Conocimiento de aplicaciones y juegos educativos gratuitos como: minecraft, khan kids y smile and learn.

4.2. Temporalización y actividades

El siguiente cronograma tiene como objetivo llevar a cabo un programa de educación sobre el uso responsable de la tecnología y los dispositivos electrónicos para niños y jóvenes. La finalidad de este programa es fomentar una relación saludable con la tecnología y promover el bienestar de los menores en su uso de los dispositivos electrónicos y aplicaciones colaborando activamente con la familia. Por ello, antes de la realización de las diferentes

sesiones, se les mandará un correo informando a las familias de que podrán participar en las diferentes sesiones del aula accediendo al enlace proporcionado de una reunión en Google meet, además de acudir presencialmente a la última sesión. El programa consta de cinco sesiones repartidas en dos semanas del segundo trimestre escolar. En las primeras sesiones se explicarán los diferentes problemas que pueden encontrar los menores dentro de internet y el uso excesivo de dispositivos electrónicos. La penúltima sesión pondrá a prueba la capacidad de resolución de problemas y los conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores. Para finalizar, se realizará un taller de padres junto al alumnado para explicar la importancia de limitar el uso de los dispositivos mediante un horario establecido, tener una comunicación basada en la confianza y proponer un espacio digital en casa para limitar el uso de dispositivos del hogar. Este cronograma busca ofrecer información valiosa sobre cómo fomentar una relación saludable con la tecnología y promover el bienestar de los menores.

1. Semana 1:
 - Sesión 1: Juanito, deja el móvil.
 - Sesión 2: Nos digitalizamos
2. Semana 2:
 - Sesión 3: ¿Somos seguros?
 - Sesión 4: Cyber scouts.
 - Sesión 5: Taller de padres.

Sesión 1:

Título: Juanito, deja el móvil.		
Edad: 5 años	Temporalización: 35 min.	Agrupación: Colectiva
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> - O.E.3: Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos del abuso de dispositivos electrónicos, promoviendo el uso responsable y crítico de 		

los mismos en la educación y el aprendizaje.

Contenidos:

- Contenido 1: Introducción a los problemas relacionados con la adicción a los dispositivos electrónicos.
- Contenido 4: Empatía y tolerancia.

Recursos: Pantalla digital.

Descripción:

Para incluir a los padres en las sesiones se les invitará a través de un correo electrónico a participar, en este caso, en la primera sesión de forma online. Se creará una reunión en google meet, donde los padres que lo deseen podrán unirse y seguir la lectura junto a sus hijos.

Esta sesión tendrá dos partes;

En la primera parte se realizará la lectura de un cuento proyectado en la pizarra digital. Este cuento trata sobre un niño que no disfruta de su entorno y de sus actividades diarias porque siempre está con el teléfono móvil.

Tras la lectura, se realizarán preguntas sobre el cuento con la intención de observar si han entendido el cuento e identificado el conflicto, los niños y niñas formularan preguntas entre ellos también, incluso pudiendo preguntar a sus propios padres, interviniendo así en la actividad de una forma más activa. Además, se realizará un juego de rol entre los niños/as, donde un alumno fingirá estar utilizando un dispositivo móvil y el resto de alumnos deberá convencerle para que deje el teléfono con argumentos o acciones que consideren necesarias. El/la docente será el/la guía para dirigir a los alumnos hacia una mejora de sus argumentos y acciones y obtener posibles soluciones reales ante esa situación.

Sesión 2:

Título: Nos digitalizamos.		
Edad: 5 años	Temporalización: 35 min.	Agrupación: Colectiva
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - O.E.3: Promover el uso de aplicaciones educativas y creativas que fomenten el aprendizaje y reduzcan los riesgos de la exposición de los menores en internet. - O.E.5: Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos del abuso de dispositivos electrónicos, promoviendo el uso responsable y crítico de los mismos en la educación y el aprendizaje. 		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Contenido 6: Conocimiento de aplicaciones y juegos educativos gratuitos como: minecraft, khan kids y smile and learn. 		
Recursos: Pantalla digital.		
Descripción: <p>Se expondrá un power point interactivo sobre los siguientes juegos y aplicaciones: khan kids, minecraft y smile and learn.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1NWgfsyaGr4usVqU0GCKjyMmAE8aJ8p00/edit?usp=sharing&oid=117604974827304036567&rtpof=true&sd=true</p> <p>En las diapositivas explicativas sobre Khan Kids, comenzaremos explicando el menú donde aparecen todos los contenidos con los que pueden interactuar en la aplicación. Después presentaremos a los diferentes personajes que aparecen en la aplicación. Y para finalizar la presentación de esta aplicación, realizaremos un pequeño juego creado en la web tinytap, para ver si se acuerdan de los nombres de los personajes.</p>		

Sobre el juego Minecraft, explicaremos los dos principales modos de juego que hay, el supervivencia y el creativo. Dentro de cada uno de estos, se les dará a conocer actividades que pueden realizar como: crear su propia casa, buscar alimentos, crear un huerto, etc. Y después se les preguntará por sus preferencias.

Por último, sobre la aplicación Smile and learn, se les explicará como en el caso de Khan Kids, el menú interactivo donde tienen todas las actividades y juegos, en este caso, además se les dará a conocer el canal de youtube Smile and learn donde encontramos contenido adaptado a los niños tanto en inglés como en español.

Este powerpoint será enviado a los padres por correo y además podrán participar en esta sesión a través de una reunión en google meet.

Sesión 3:

Título: ¿Somos seguros?		
Edad: 5 años	Temporalización: 35 min.	Agrupación: Colectiva y por grupos reducidos.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - O.E.1: Dar a conocer información sobre ciberseguridad a los alumnos: contraseñas seguras, información personal, hackers y perfiles falsos. - O.E.2: Fomentar el trabajo cooperativo entre grupos reducidos en el aula. 		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Contenido 2: Ciberseguridad: información personal, hackers y perfiles falsos. - Contenido 3: Contraseñas efectivas. 		

- Contenido 5: Resolución de problemas.

Recursos: Cartel sobre ciberseguridad, folios, rotuladores, pizarra digital y lápiz táctil.

Descripción:

Esta sesión también estará abierta a los padres a través de una reunión en videoconferencia en google meet, de este modo podrán seguir junto a sus hijos la información proporcionada y las actividades a realizar.

La primera parte será colectiva, realizaremos una asamblea en semicírculo donde la docente explicará un cartel con los puntos más importantes sobre ciberseguridad, los niños podrán intervenir opinando sobre los temas y la docente contestará a sus sugerencias y dudas (ver ANEXO I).

Los puntos a desarrollar en este cartel son consejos sobre los hackers, los perfiles falsos, la importancia que tiene nuestra privacidad respecto a nuestra información personal y por último la creación de contraseñas seguras.

La segunda parte de la actividad, se realizará por grupos de cinco niños. Realizaremos un concurso de contraseñas, pondremos en la pizarra los números, letras y símbolos que pueden llevar las contraseñas y después iremos viendo qué contraseñas han creado y entre todos, escogeremos la más segura, los padres podrán participar creando sus propias contraseñas y también podrán ser votados por los alumnos.

Para finalizar los niños podrán llevarse a casa una copia del cartel para enseñarlo en casa y explicar a los padres que no han podido acudir a la reunión online, la información dada en clase.

Sesión 4:

Título: Cyber scouts.

Edad: 5 años	Temporalización: 35 min.	Agrupación: Colectiva
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- O.E.1: Dar a conocer información sobre ciberseguridad a los alumnos: contraseñas seguras, información personal, hackers y perfiles falsos.- O.E.3: Promover el uso de aplicaciones educativas y creativas que fomenten el aprendizaje y reduzcan los riesgos de la exposición de los menores en internet.- O.E.5: Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos del abuso de dispositivos electrónicos, promoviendo el uso responsable y crítico de los mismos en la educación y el aprendizaje.		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Contenido 1: Introducción a los problemas relacionados con la adicción a los dispositivos electrónicos.- Contenido 2: Ciberseguridad: información personal, hackers y perfiles falsos.- Contenido 3: Contraseñas seguras.- Contenido 5: Resolución de problemas.		
Recursos: Pizarra digital, papel continuo y rotuladores.		

Descripción:

Los padres podrán acceder a esta sesión a través de una reunión en Google meet pero en esta sesión los protagonistas serán los alumnos ya que pondremos a prueba los contenidos trabajados a lo largo de estos días a través de la página web llamada <https://cyberscouts.osi.es/>. Dentro del perfil de alumno, existen tres niveles, fácil, medio y difícil. Teniendo en cuenta la edad en la que estamos trabajando, entraremos en el nivel fácil, los niños deberán levantar la mano para contestar a las preguntas o superar las pruebas que propone este sitio web, alguna de estas están expuestas en el Anexo II.

Al finalizar todas las pruebas, realizaremos en conjunto un mural con consejos para estar seguros en línea, emojis que quieran dibujar y decoración en general.

Sesión 5:

Título: Taller de padres.

Edad: 5 años

Temporalización: 40 min.

Agrupación: Colectiva

Objetivos:

O.E.1: Dar a conocer información sobre ciberseguridad a los alumnos: contraseñas seguras, información personal, hackers y perfiles falsos.

O.E.3: Promover el uso de aplicaciones educativas y creativas que fomenten el aprendizaje y reduzcan los riesgos de la exposición de los menores en internet.

O.E.4: Mejorar la confianza, comunicación y límites temporales-espaciales entre los alumnos y sus familias en el ámbito digital a través de un taller.

O.E.5: Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos del abuso de dispositivos

electrónicos, promoviendo el uso responsable y crítico de los mismos en la educación y el aprendizaje.

Contenidos:

Contenido 1: Introducción a los problemas relacionados con la adicción a los dispositivos electrónicos.

Contenido 5: Resolución de problemas.

Contenido 6: Conocimiento de aplicaciones y juegos educativos gratuitos como: minecraft, khan kids y smile and learn.

Recursos: Pantalla digital, folios, rotuladores, lápices y gomas de borrar.

Descripción:

Introducción y discusión abierta: La sesión comenzará con una introducción sobre la importancia de la seguridad en línea y el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. Animaremos a los padres a compartir sus experiencias, inquietudes y consejos relacionados con el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Se buscará una discusión abierta y respetuosa donde todos los participantes se sientan cómodos compartiendo sus opiniones.

Se les aconsejará filtros de control parental tanto en Youtube, como en Netflix y se les dará a conocer la aplicación "Family Link de Google" enseñando la página web y explicando su uso. Preguntaremos si alguna familia trabaja ya con estos filtros y si quieren compartir otros o como lo han implementado dentro de su familia creando así una lluvia de propuestas e ideas en la pizarra.

Después se les propondrá realizar un horario semanal con sus hijos en el aula y elegir un espacio digital dentro del hogar, así podrán utilizar a la docente para resolver posibles cuestiones o sugerencias.

Al finalizar tendrán 10 minutos por si necesitan resolver alguna duda sobre los temas llevados a cabo además de avisarles sobre un cuestionario que se les mandará por correo para que evalúen la sesión presencial.

4.3. Recursos

- Recursos materiales: Para las sesiones propuestas hay materiales comunes entre algunas actividades, por ello se clasifican los recursos materiales por sesiones:

Sesión 1 y 2: Pantalla digital.

Sesión 3: Cartel sobre ciberseguridad, folios, rotuladores, pizarra digital y lápiz táctil.

Sesión 4: Pizarra digital, papel continuo y rotuladores.

Sesión 5: Pantalla digital, folios, rotuladores, lápices y gomas de borrar.

- Recursos personales:

Docente: La docente será la encargada de guiar y facilitar las sesiones, proporcionando la información necesaria, moderando las discusiones y respondiendo a las preguntas de los padres y alumnos. Su papel será el de facilitadora y orientadora durante todo el desarrollo de las actividades.

Alumnos: Los niños son los protagonistas principales de las actividades activas. Su participación activa es fundamental para el éxito de estas metodologías. Se espera que los niños se involucren de manera activa, experimenten, colaboren con sus compañeros y tomen decisiones en el proceso de aprendizaje. Son responsables de su propio aprendizaje y se les anima a expresar sus ideas, plantear preguntas, resolver problemas y reflexionar sobre sus propias experiencias.

Padres: Los padres son colaboradores en todas las actividades y protagonistas de nuestra última sesión, ya que se espera que participen

activamente, compartan sus opiniones, experiencias y aporten soluciones o estrategias relacionadas con la seguridad en línea y el uso responsable de la tecnología.

- Recursos espaciales:

El aula escolar será el espacio físico donde se llevarán a cabo las sesiones. Se organizará de manera que facilite la interacción y la participación de los padres en su presencia. Las mesas y sillas se pueden colocar en forma de semicírculo o en grupos pequeños, para promover la comunicación y el trabajo en equipo. La pizarra digital estará ubicada en un lugar visible para todos los participantes.

5. EVALUACIÓN

La evaluación es una herramienta fundamental en cualquier proceso educativo, ya que permite medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes y determinar si se han logrado los objetivos propuestos. En este caso, se evaluarán las actividades mencionadas anteriormente mediante el uso de listas de control como herramienta de evaluación y la observación como técnica principal.

Las listas de control nos permitirán registrar de manera sistemática si se han alcanzado los objetivos específicos de cada actividad, identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y obtener información cuantitativa sobre su desempeño. Por su parte, la observación nos permitirá obtener información cualitativa sobre las habilidades y actitudes que los estudiantes han demostrado durante la realización de cada actividad, por ello se añadirá en cada lista de control una sección de observaciones.

En conjunto, la evaluación mediante listas de control y observación permitirá obtener una visión integral del aprendizaje de los estudiantes, lo que permitirá mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación se presentan las listas de control para cada una de las sesiones propuestas:

Sesión 1: Juanito, deja el móvil.

Indicador	Sí	No	Observaciones
Han mostrado interés por el cuento.			
Han identificado las consecuencias negativas del uso excesivo de dispositivos móviles en la vida diaria del personaje del cuento.			
Han participado en la actividad de forma activa realizando preguntas.			
Han empatizado con el rol de adicto al móvil.			
Han trabajado en equipo para encontrar soluciones reales a situaciones en las que alguien esté utilizando un dispositivo móvil de manera inapropiada.			
Han convencido al niño adicto del móvil para que lo deje resolviendo así la situación de forma efectiva.			

Sesión 2: Nos digitalizamos.

Indicador	Sí	No	Observaciones
Han mantenido la atención al powerpoint.			
Han participado en los juegos propuestos.			
Han mostrado interés por la aplicación: Minecraft			
Han mostrado interés por la aplicación: Smile and Learn.			
Han mostrado interés por la aplicación: Khan kids.			

Sesión 3: ¿Somos seguros?

Indicador	Sí	No	Observaciones
Han participado activamente en la asamblea, compartiendo sus opiniones sobre los temas de ciberseguridad.			

Han sido capaces de identificar los puntos clave en el cartel sobre ciberseguridad presentado por la docente.			
Han formulado preguntas relevantes y claras sobre el tema de ciberseguridad.			
Han aplicado los conocimientos de seguridad digital para crear contraseñas seguras.			
Han compartido sus contraseñas personalizadas.			
Entre todos han seleccionado la contraseña más segura de manera adecuada.			

Sesión 4: Cyber scouts.			
Indicador	Sí	No	Observaciones
Han comprendido y son capaces de aplicar los conocimientos adquiridos sobre seguridad en línea al superar las pruebas y preguntas de la página web cyberscouts en el nivel fácil.			
Han sido capaces de identificar y explicar los consejos y recomendaciones dentro del mural.			
Han mostrado interés y una participación activa durante la actividad.			
Han demostrado tener capacidad de trabajo en equipo y colaboración, contribuyendo al mural colectivo con dibujos y decoración creativa.			

Para evaluar el taller de padres de la sesión 5 se les proporcionará a los padres el siguiente cuestionario para que evalúen ellos mismos el taller y puedan dar su opinión sincera y redacten sus sugerencias:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2LrkB27Ck6zAA2bMBCyiWURJ-vifBfybgUaxHy126qZ13zQ/viewform?usp=sf_link

Por otro lado, con el fin de evidenciar la validez del propio diseño del proyecto se realizará una autoevaluación en forma de escala de estimación numérica por parte de la docente para evaluar su propio trabajo en las sesiones

realizadas hacia el alumnado junto a la información proporcionada por parte de la familias en el cuestionario difundido.

Indicador	1	2	3	4	5
Sesiones 1, 2, 3, 4 y 5.					
El acceso a las reuniones online para padres ha sido útil.					
Conozco y domino el contenido impartido en las diferentes actividades.					
He motivado y mantenido el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.					
He atendido las necesidades del alumnado.					
He resuelto las dudas tanto a los alumnos como a los padres.					
Los recursos utilizados han sido adecuados y suficientes.					
El lenguaje utilizado ha sido el adecuado.					
He sabido utilizar de forma correcta y óptima la pizarra digital.					
He solucionado los posibles conflictos surgidos dentro del aula.					
He fomentado el respeto entre los alumnos.					
He fomentado la comunicación y cooperación entre los alumnos.					
Conozco y domino el contenido impartido en el taller de padres.					
La información proporcionada ha sido suficiente y adecuada para poder mejorar los conocimientos sobre la competencia digital para los padres.					
Las herramientas utilizadas en el taller han sido adecuadas para su aplicación en casa.					
La actividad propuesta ha tenido buenos resultados tanto en los padres como en el alumnado.					
He atendido las dudas y sugerencias de los padres.					

1: Debo mejorar 2: Aceptable 3: Regular 4: Bien 5: Muy bien

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

En este apartado, quiero destacar que el coste económico para implementar las actividades propuestas es muy bajo, ya que los materiales necesarios son comunes en cualquier tipo de aula, como pizarras digitales, proyectores y dispositivos móviles. Además, estas actividades pueden ser fácilmente adaptadas y personalizadas para diferentes niveles educativos. Algunas de ellas pueden ser modificadas para hacerlas más desafiantes o más simples, dependiendo del nivel de habilidad y edad de los estudiantes. Los juegos y aplicaciones presentados en las sesiones 2 y 4 tienen diferentes niveles de dificultad, otras adaptan su contenido directamente según la edad del alumno registrado, lo que permite que se ajusten a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes y pudiendo así modificar las actividades para adaptarse a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes.

También quiero destacar que las propuestas presentadas en este trabajo son importantes y altamente innovadoras, porque proporcionan a los estudiantes herramientas para comprender la importancia de la seguridad en línea y el uso responsable de los dispositivos electrónicos. En un mundo cada vez más conectado, es esencial que los estudiantes aprendan a proteger su privacidad y su información personal. Además, la adicción a los dispositivos electrónicos es un problema cada vez más común en todas las edades, y es importante que los estudiantes aprendan a utilizarlos de manera responsable. A su vez, se utiliza una metodología lúdica y participativa que permite a los estudiantes aprender de forma amena y efectiva.

Quiero destacar que estas actividades y propuestas no solo son útiles y relevantes para la clase y los estudiantes de hoy, sino que también se pueden extrapolar y adaptar fácilmente a otros cursos, etapas y centros educativos, además de poder aplicarse en sus propios hogares. La seguridad en línea y el uso responsable de los dispositivos electrónicos son temas importantes y relevantes en todas las edades y niveles educativos, y estas actividades y propuestas proporcionan una forma interesante y efectiva de enseñar y aprender sobre estos temas.

La lectura del cuento sobre el uso excesivo de dispositivos móviles y el juego de rol que sigue es una forma creativa de abordar un problema real en la sociedad actual. La presentación interactiva de juegos y aplicaciones educativas también es una forma innovadora de introducir a los estudiantes a tecnologías educativas actuales. Finalmente, la evaluación a través de una página web de seguridad en línea es una herramienta innovadora para asegurar que los estudiantes comprendan la importancia de la seguridad en línea y el uso responsable de dispositivos electrónicos. A su vez, los padres tienen la oportunidad de poder participar en cada una de las actividades propuestas acudiendo a la reunión online creada y facilitada por la docente. A esto se le añade el cuestionario online proporcionado a las familias, enriqueciendo aún más la evaluación del proyecto propuesto.

En resumen, el proyecto combina diferentes elementos creativos y educativos que pueden tener un impacto positivo tanto en las familias participantes como en los estudiantes y, por lo tanto, puede considerarse innovador. Además, se adapta a las necesidades actuales de la sociedad en cuanto a la educación en seguridad en línea, utiliza metodologías innovadoras y se puede adaptar a diferentes niveles educativos con un bajo coste.

7. REFERENCIAS

- Aguirre, A. M., Caro Samada, M. D. C., Fernández, S., & Silvero, M. (2016). Familia, escuela y sociedad: Manual para maestros. *Universidad Internacional de La Rioja*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3735>
- Arranz Freijo, E. B., García García M. D., Itsamendi-Txurruka, A., Acha Mor-cillo, J., Barreto Zarza, F. B., Etxaniz Aranzeta, A., Olabarrieta Artetxe, F. y Roncallo Andrade, P. (2021). Bebés y pantallas digitales: una propuesta educativa audiovisual desde la parentalidad positiva. *Educación Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 77, p. 187-201. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8020912>
- Cabrera Cruz, M. & Alvarado Velarde, A. (2016). Diseño de un taller para la relación entre padres e hijos y su impacto en el rendimiento escolar en el nivel superior. *EDUCATECONCIENCIA*, 11(12), 205-220. <https://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/213/335>
- Constitución Española de 1978. (n.d.). BOE.es. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229>.
- Decreto n.º 196/2022, de 3 de noviembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. (2022). Boletín Oficial de la Región de Murcia. <https://www.borm.es/#/home/anuncio/04-11-2022/5585>
- Fernández-Gómez, E., Caluori Funes, R., Miguel San Emeterio, B., & Feijoo-Fernández, B. (2021). El uso de Instagram por niños youtubers: gestión de la marca personal, autopromoción y contenidos publicitarios. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 27(4), 1089-1102. <https://doi.org/10.5209/esmp.75754>
- Ferrer Perelló, J. M. (2021). Metodologías activas en el aula de Educación Infantil. <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/155950>
- García S.V., Dias de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Arch Argent Pediatr*, 120(5),

340-345.

<https://sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n5a11.pdf>

Gracia, M.^a, De Diego, V., Garach, A. y García, F. (2018). Las redes sociales en la piel. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 20(78), 179-181.

Garitaonandia, Carmelo; Karrera-Xuarros, Inaki; Jiménez-Iglesias, Estefanía; Larrañaga, Nekane (2020). "Menores conectados y riesgos online: contenidos inadecuados, uso inapropiado de la información y uso excesivo de internet". *Profesional de la información*, 29(4).
<https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.36>

González Calatayud, V. (2018). Entrevista a Marc Prensky. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (5), 12-21.

Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., & Leister, K. P. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044-1050. doi: 10.1542/peds.2015-2151

Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. (n.d.). BOE.es.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1982-12628>.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.
<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Martínez Maruri, E. (2022). El uso de imagen de los menores de edad y las redes sociales. *Revista De Derecho*, 21(42), 87-104.
<https://doi.org/10.47274/derum/42.5>

Morante Bonet, M. (2016). *Diseño de apps infantiles consideraciones para el desarrollo de aplicaciones para niños menores de 2 años* (Tesis de doctorado). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/68500/MORANTE%20-%20Dise%C3%B1o%20de%20Apps%20Infantiles%3A%20Consideraciones>

[%20para%20el%20desarrollo%20de%20aplicaciones%20para%20ni%C3%B1o....pdf?sequence=1](#)

Ramón, F.. (2015). Menores y redes sociales: cuestiones legales. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, (8), 33-43.

Sánchez Casado, J. I., & Benítez Sánchez, E. I. (2022). Programa de capacitación parental sobre salud mental y videojuegos para educación primaria & secundaria "un mundo más allá de las pantallas". *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 89–98.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2325>

Vallejo Ruiz, M., & Molina Saorín, J. (2011). Análisis de las metodologías activas en el grado de maestro en educación infantil: la perspectiva del alumnado. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*.
<https://revistas.um.es/reifop/article/download/207401/166061/#page=209>

UNICEF. (2013). *State of the World's Children 2013: Children with Disabilities*. UNICEF.

Anexo I. Cartel sobre ciberseguridad

Cómo cuidarte EN INTERNET

1. HACKERS

Debéis saber que dentro de internet no todo es bueno. Existen personas que intentan robar información como pueden ser tus contraseñas, donde vives o a qué colegio vas.



2. PERFILES FALSOS

No solo los hackers intentan robar información. Hay otras personas que se hacen pasar por amigos y en verdad son gente desconocida que quiere averiguar cosas sobre ti.



3. INFORMACIÓN PERSONAL

Por eso nunca hay que dar datos personales y siempre preguntar a nuestros papis y mami si nos pueden crear una cuenta en algún juego o algún sitio en internet donde queramos entrar.



4. CONTRASEÑAS SEGURAS

En los sitios donde vayamos a entrar y nos pidan una contraseña, debemos de recordar que tiene que ser una segura, difícil de adivinar para los hackers.



Anexo II. Cyberscouts

DISPONER DE UNA CONTRASEÑA DIFÍCIL DE AVERIGUAR ES MUY IMPORTANTE PARA PROTEGER NUESTRA INFORMACIÓN. SELECCIONA LA MÁS SEGURA DE LAS TRES.



A

123abc123

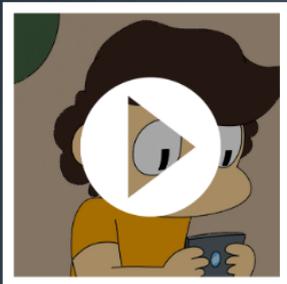
B

david1979

C

Luc4s2@poOY\$

¿QUÉ LE DECIMOS?



A

Ok, así además no me molesta.

B

Vale, pero le pido que tenga cuidado con lo que hace en mi cuenta.

C

Amigo, las contraseñas no se comparten. En cuanto llegue a casa te lo envío.



A

Lo instalo, lo necesito para ver el capítulo cuanto antes.

B

Acepto pero estoy alerta, si se trata de un virus apago rápidamente el ordenador.

C

Cierro la ventana, solo se deben instalar programas que sepamos son seguros.