

MENORES, TICS E INTERNET

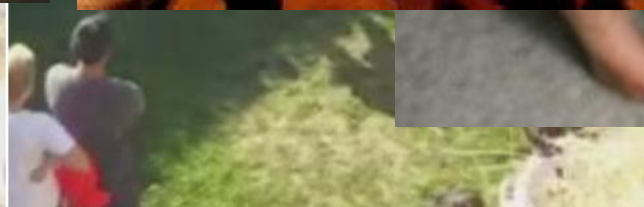
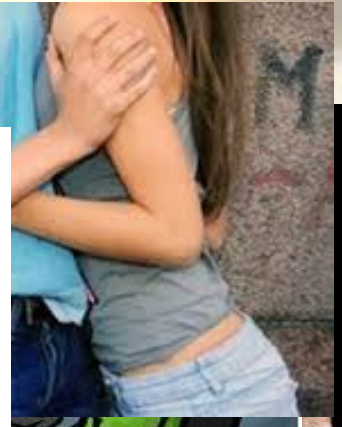
QUEN LLE PON O CASCABEL AO GATO?

Prof. Dr. Antonio Rial Boubeta
Santiago de Compostela
20 de mayo de 2017

USC PsiCom
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA
UNIDAD DE PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR Y LINGÜÍSTICO



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

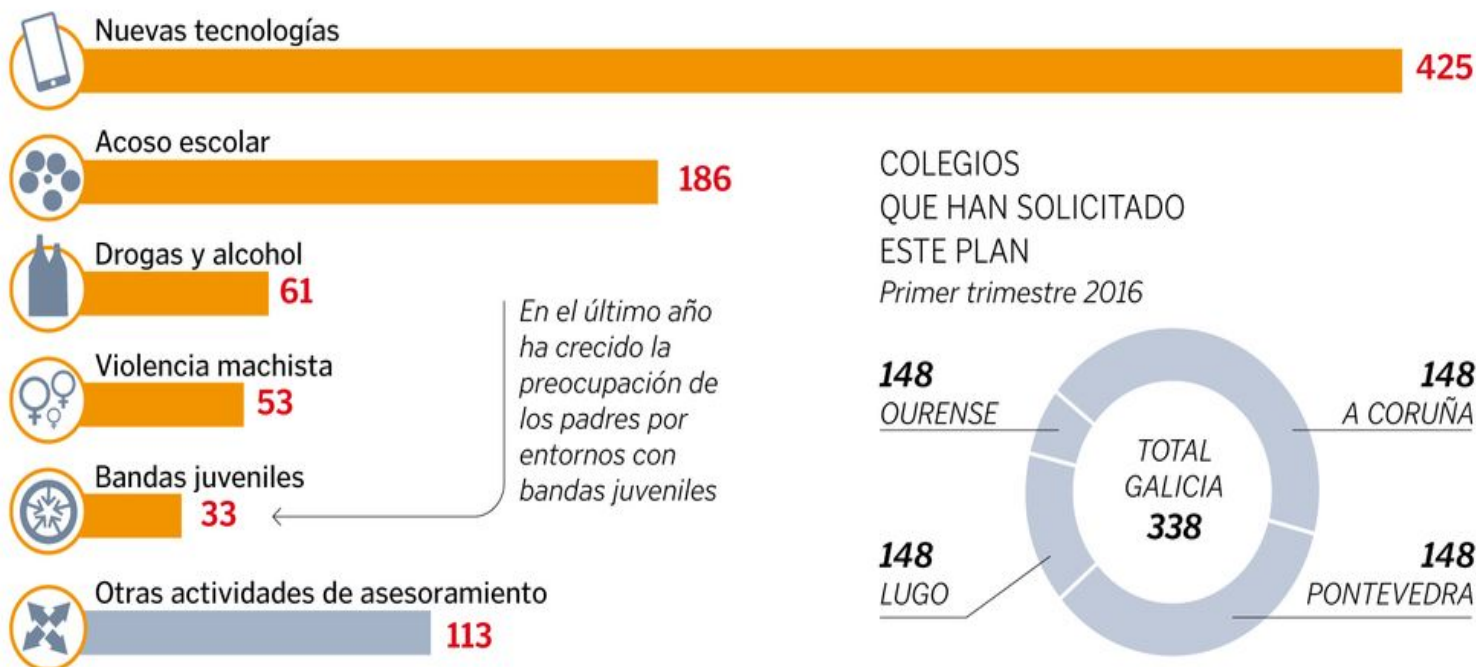


JOSÉ MANUEL PAN. Redacción / La Voz, 16 de abril de 2016. Actualizado a las 11:15 h.

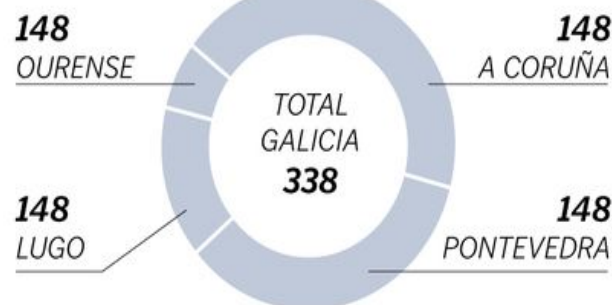
Los riesgos en los colegios de Galicia

Padres y profesores muestran sus inquietudes sobre la seguridad escolar

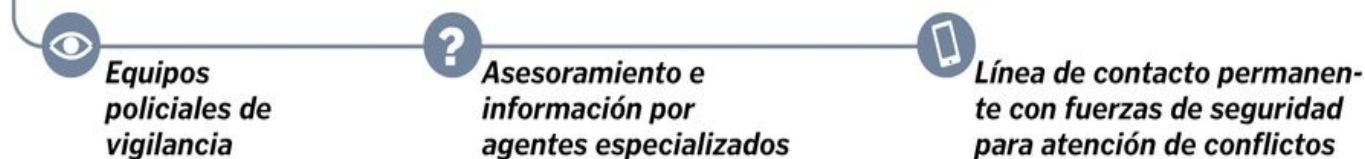
EL RÁNKING DE PREOCUPACIONES (Por número de charlas en los tres primeros meses del 2016)



COLEGIOS QUE HAN SOLICITADO ESTE PLAN
Primer trimestre 2016



El plan director de seguridad escolar pone a disposición de los colegios



La preocupación por los peligros de internet en los colegios gallegos

» Las actividades sobre las nuevas tecnologías y el acoso cuadruplican a las de violencia de género

Compartir     Compartido 6 veces



Reunión del Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos - CEDIDA

A. C. / - Santiago

20/01/2017 10:57h - Actualizado: 20/01/2017 10:58h.

Guardado en: España Galicia

Dos son los asuntos que más preocupan en las comunidades educativas de Galicia: el uso de las nuevas tecnologías por parte de los chavales y el acoso escolar. Así se refleja en el balance difundido este jueves desde la Delegación del Gobierno tras la reunión trimestral de la Comisión Autonómica de Seguimiento del Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad. Durante el arranque del curso, se observó una inquietud al alza hacia estos asuntos. Ambos «eran ya las temáticas con mayor demanda», pero ahora «su reclamo se ha disparado con respecto al mismo trimestre del curso anterior», señala el balance correspondiente.

De las 774 charlas solicitadas entre octubre y diciembre, 343 se referían a nuevas tecnologías, 243 a acoso escolar, 70 a violencia de género, 56 a drogas y alcohol, 10 a bandas juveniles y otras 52 fueron de índole diversa. Es decir, que las dos primeras suponen el 75 por ciento de las peticiones

Las redes sociales y el acoso encabezan las preocupaciones de padres y profesores gallegos

La violencia machista también destaca entre las demandas de información desde los colegios



JOSÉ MANUEL PAN

REDACCIÓN / LA VOZ 21/04/2017 05:00

Internet y las redes sociales ocupan el primer lugar en las preocupaciones de padres, profesores y alumnos. Así lo revelan los datos del Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad Escolar promovido por el Ministerio del Interior y correspondientes al segundo trimestre del curso 2016-2017. Las cifras responden a la demanda de información y actividades formativas solicitadas por los miembros de la comunidad escolar. Así, las nuevas tecnologías, en donde se engloban Internet y las redes sociales, son las que requieren de más información, en forma de charlas y talleres educativos, por parte de los centros educativos, de tal forma que en el segundo trimestre escolar, que se corresponde con el primer trimestre de este año, se han realizado más de 524 acciones formativas en los colegios por parte de agentes policiales y de especialistas en informática y en redes sociales. El acoso escolar es el siguiente aspecto más demandado por padres, profesores y alumnos, al que siguen la violencia machista, las drogas y el alcohol y, en menor medida, las bandas juveniles. En total, en las actividades participaron más de 80.000 miembros de la comunidad educativa de Galicia.

Mediante este plan director, los responsables de los centros educativos tienen acceso permanente a un experto policial para abordar problemas sobre seguridad y la convivencia escolar.

CONTENIDOS RELACIONADOS



Ayer y hoy en la



Publicidad

disfruta
condicion





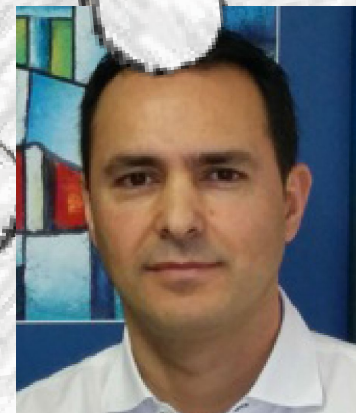
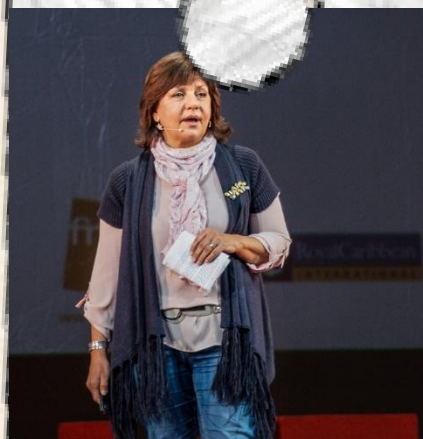
Retos da convivencia escolar na era de internet

20 de maio do 2017
EGAP Santiago de Compostela

 **XUNTA DE GALICIA**
CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

 **CAFL**
centro autonómico
de formación e innovación

 **ESCOLA GALEGA
DE ADMINISTRACIÓN
PÚBLICA**



“Los jóvenes hoy en día son unos tiranos. Contradicen a sus padres, devoran su comida, y le faltan al respeto a sus maestros”

Sócrates (s. IV a. de C.)

"Adquirir desde jóvenes tales o cuales hábitos no tiene poca importancia: tiene una importancia absoluta"

Aristóteles (s. III a. de C.)

INTERNET

La Voz de Galicia

f 242

t 0

g+ 9

12

PORTADA

TECNOLOGÍA

INTERNET

Uno de cada cinco escolares gallegos, en riesgo de adicción a Internet

• *La edad media de acceso a un teléfono móvil se sitúa en torno a los 10 años*

JUAN CARLOS MARTÍNEZ. Redacción / La Voz, 07 de marzo de 2016. Actualizado a las 15:17 h.

★★★★☆ 6 votos

SOCIEDAD

La Voz de Galicia

f 115

t 0

g+ 1

0

España figura entre los países donde más ciberacoso sufren los menores

• *Un informe de la OMS alerta del riesgo de depresión y suicidio como consecuencia del llamado «cyberbullying»*

EFE. Bruselas, 15 de marzo de 2016. Actualizado a las 10:04 h.

★★★★☆ 2 votos

Jueves, 14 de marzo 2013

LA VANGUARDIA.com | Vida

Ediciones ▾ | Quiero ▾ | Temas

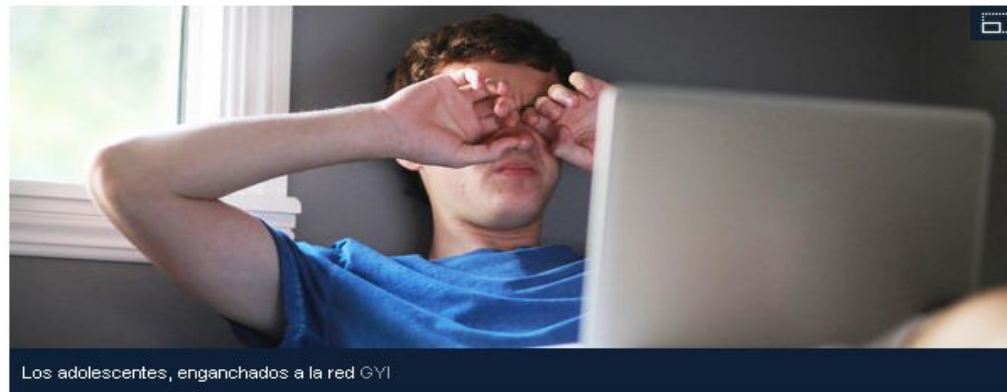
Portada Internacional Política Economía Sucesos Opinión Deportes Vida Tecnología Cultura

ES Magazine Món Barcelona Ciencia Sanidad Salud Medio ambiente Eficiencia Comun

El 20% de los adolescentes insulta o amenaza a amigos a través de las redes sociales

El 17 % de los adolescentes consume pornografía en la red y uno de cada cuatro está interesado en aprender a manejar armas

Vida | 11/01/2013 - 08:50h



Los adolescentes, enganchados a la red GVI

0

Notificar error Tengo más Información

AA

Seguir ▾

Tweet 121

Me gusta 109

Menéalo 0

+1 7

Share

Madrid (Agencias).- Un 27 % dice **insultar** a sus a conocidos o amigos a través de las **redes sociales** "cuando se les provoca" y el 19 % haberlos amenazado, según el informe 'Adolescentes y Social Media: 4 generaciones del nuevo milenio' promovido por la Confederación Española de Centros Educativos (CECE).

El estudio, que forma parte de una campaña para reducir el uso y la exposición a la violencia en la red por parte de los menores, señala que el 42 % de ellos dedica más de tres horas al día a navegar por internet a través de redes sociales y que el 79,5 % tiene el móvil en su perfil

La violencia en parejas adolescentes es sutil y se ejerce a través de las nuevas tecnologías

Un estudio de la UPV/EHU analiza el fenómeno en dos países latinoamericanos y dos europeos

La psicóloga de la Universidad del País Vasco Alazne Aizpitarte ha analizado la violencia de las relaciones de pareja entre adolescentes de cuatro países distintos. Concluye que, a estas edades, la violencia en pareja suele ser muy sutil, y se ejerce a través de las nuevas tecnologías, como el móvil o las redes sociales. Una percepción errónea del amor subyace a estos comportamientos.

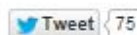


Imagen: erin MC hammer. Fuente: Flickr.

La psicóloga de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) Alazne Aizpitarte ha analizado, desde una perspectiva sistémica y transcultural, las relaciones de pareja entre adolescentes en una tesis doctoral que lleva el título de *Dating Violence from a Systemic and Cross-Cultural Approach*.



El estudio, realizado en Guatemala, México, España y Holanda, revela grandes diferencias entre unos países y otros por lo que a la prevalencia y aceptación social de la violencia física se refiere, pero no en el uso de la violencia psicológica. Por otra parte, muchos jóvenes y adolescentes utilizan las nuevas tecnologías para controlar a sus parejas, según el trabajo de Aizpitarte.

"La clave de la violencia entre parejas de jóvenes es una idea insana, errónea, de las relaciones. Se trata, en gran medida, de una cuestión

de percepción: 'Tienes que estar solamente conmigo; eres mía; eres mío; eres solo para mí...'. Así ven muchos y muchas adolescentes y jóvenes la relación de pareja, en la que consideran una 'propiedad' privada a su compañera o compañero. El modelo de amor 'romántico' está muy interiorizado, lo que les impide mantener una relación 'sana'...", señala Alazne Aizpitarte en un [comunicado](#) de dicha Universidad.

"Muchos adolescentes (tanto chicos como chicas) tienden, impulsados por los celos, a controlar a su pareja y su modo de vida, y les parece 'normal' hacerlo".

Violencia a través de las nuevas tecnologías

Está muy extendido el uso de las nuevas tecnologías (teléfonos móviles, etc.) para controlar a la pareja y, a veces, se difunden en las redes sociales fotos o informaciones de esta.

Según Aizpitarte, "se trata de un fenómeno a tener muy en cuenta, ya que puede acarrear graves consecuencias y ser el preludio de comportamientos mucho más violentos en el futuro".

SOCIEDAD

EDUCACIÓN SALUD CIENCIA MEDIO AMBIENTE IGUALDAD CONSUMO COMUNICACIÓN

▶ ESTÁ PASANDO

La epidemia del ébola

Homofobia

Acoso escolar

Reforma del aborto

VIDA & ARTES »

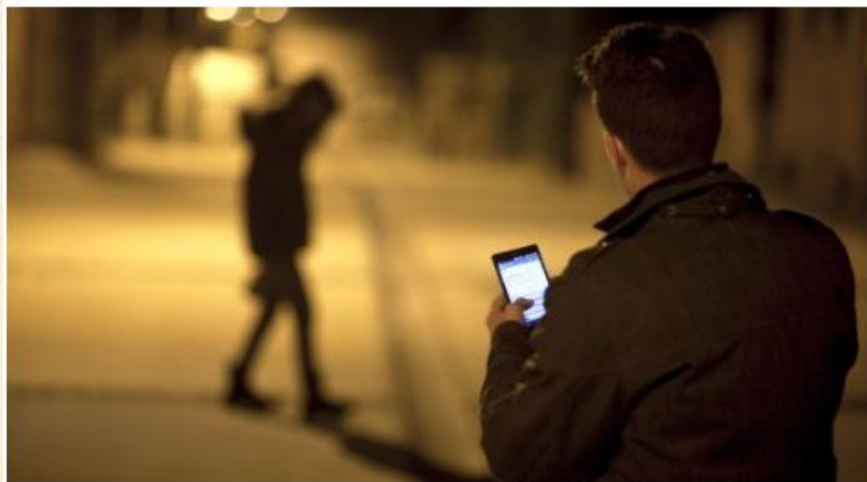
Sexismo a golpe de WhatsApp

- Los adolescentes replican los patrones machistas que pueden conducir a situaciones de violencia
- Las redes y el móvil facilitan las situaciones de control

MARÍA R. SAHUQUILLO | 19 NOV 2013 - 23:31 CET

694

Archivado en: Vida y Artes Machismo Menores WhatsApp Edad penal MMS Violencia
Responsabilidad penal Telefonía móvil Prejuicios Código penal Telefonía Problemas sociales



Las nuevas tecnologías también sirven para vigilar y recortar la libertad en las relaciones de pareja, sobre todo entre los jóvenes. / SANTI BURGOS



5.989



1.508



34



71

Un 21% de los adolescentes españoles está de acuerdo con la afirmación de que [los hombres no deben llorar](#). Uno de cada cinco cree que está bien que los chicos salgan con muchas chicas, pero no al revés. El 12,8% no considera maltrato amenazar —o recibir amenazas— en caso de que su pareja quiera romper la relación. El sexismo y los estereotipos de género perviven entre los adolescentes españoles. [Ver el retrato robot de](#)

VIGO

El caso de «sexting» de la niña de Vigo suma ya 40 imputados

Las imágenes de la menor desnuda podrían haber llegado a otros municipios

EFE

16 de mayo de 2014 13:15

★★★★★ 0 votos

La Policía Nacional ha remitido a la Fiscalía de Menores de Pontevedra las denuncias contra cinco chicos por la distribución de fotos íntimas de una compañera de instituto en el barrio vigués del Calvario, de 13 años, informaron a Efe fuentes policiales.

La Policía interrogó la semana pasada a doce menores de entre 13 y 14 años, de los que finalmente considera responsables de acciones constitutivas de delito a cinco, aunque esa cifra podría aumentar, dado que la distribución de las fotos traspasó el ámbito geográfico de Vigo.

La Fiscalía tiene unos 40 expedientes de imputación sobre este caso.

Las fuentes policiales detallan que fue la chica que aparece en las fotos desnuda y en otras en ropa interior quien las distribuyó a través de «Whatsapp» entre varios amigos, uno de ellos su exnovio, pero luego fueron a parar a otras personas de fuera del ámbito de su instituto e incluso de otras ciudades.

SABER MÁS...

sexting

«Sabemos los riesgos de Internet»

MARÍA SANTALLA





TECNOLOGÍA

[Portada](#)[Móviles y Dispositivos](#)[Internet](#)[Videojuegos](#)[Redes sociales](#)[Innova](#)[Mobile World Congress](#)[Aplicaciones](#)[iPhone/iPad](#)[Android](#)[Windows](#)

La discusión por el uso del móvil deriva en agresiones de hijos a padres

Los Mossos certifican que la irrupción de las nuevas tecnologías modifica la violencia de ámbito familiar | Cada año se dan en Catalunya 160 incidencias filioparentales que acaban en la detención del menor | La policía advierte un cambio muy notable en el lenguaje y en el trato que los hijos dispensan a su familia

Móviles y Dispositivos | 22/01/2015 - 02:31h | Última actualización: 22/01/2015 - 19:09h



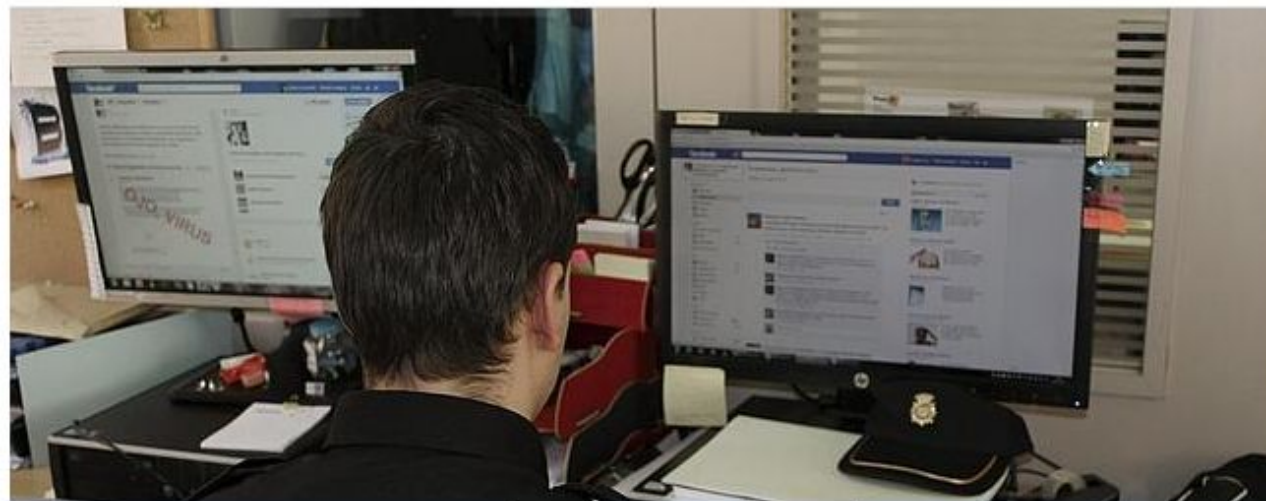
Los teléfonos móviles se han convertido en uno de los motivos de discusión que desembocan en agresiones de hijos a padres Laura Guerrero

ESPAÑA

Detienen a un hombre por acosar a una menor de trece años mediante técnicas de grooming

S.E. | Día 22/08/2014 - 11.49h

- El acusado contactó con la menor a través de las redes sociales haciéndose pasar por una chica llamada Laura y pedía a la niña fotos y vídeos de contenido sexual



Publicidad



Volksw

Volkswag
DESDE 25.3



DIRECTO

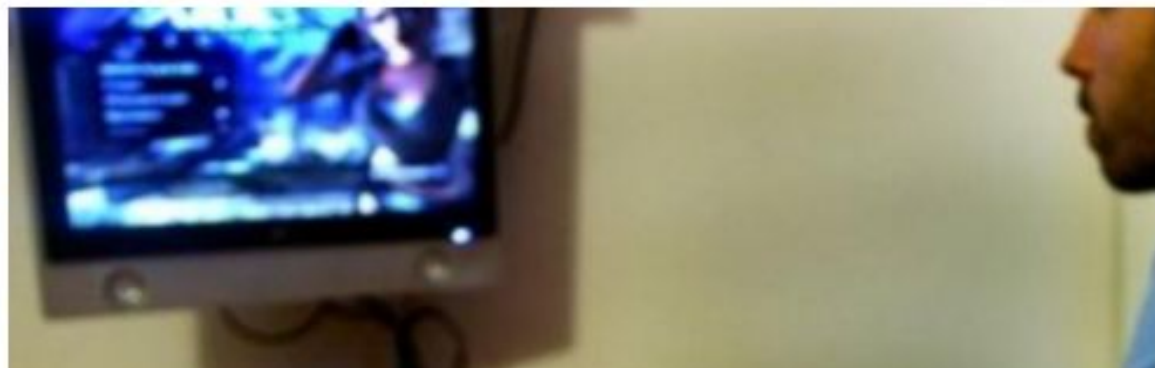
Sigue minuto a minuto la clasificación del Gran Premio de Estados Unidos de Fórmula 1

DIRECTO

Sigue en vivo todos los resultados de las grandes Ligas de Europa

Las consultas médicas de adolescentes adictos a los videojuegos 'on line' se han triplicado en Catalunya en cinco años

- En los últimos dos años se está viendo un comportamiento similar con las redes sociales
- En los casos más extremos los chicos han tenido que ser rescatados por la policía de la habitación, llevan años sin comer con la familia o han perdido el control de esfínteres por estar delante de la pantalla



Cuando aún no se ha ganado la batalla al alcohol, en la guerra de los peligros que acechan a los menores se abre un nuevo frente, las apuestas en Internet. Pero jugarse dinero no es la única amenaza que acecha en la red de cara a posibles adicciones. Expertos ponen también en el punto de mira ciertos juegos on line.

Los videojuegos, otra posible puerta a la adicción en menores

Varones adolescentes que consumen alcohol y están enganchados a internet son los más apostadores, según un estudio

C. VILLAR • Santiago

Un total de 750.000 ciudadanos de todo el país sufren adicción psicológica a los juegos electrónicos de azar. Lo dice la Asociación Gallega de Ludópatas Rehabilitados, que advierte además que un 4,4% de los españoles está en riesgo de caer en esa condición. Lo que es preocupante en la población en general empieza a serlo asimismo entre los menores de edad, al menos en Galicia, donde la batalla se libra también en internet. Hasta el punto de que la Consellería de Sanidade considera que debe combatir por ley las adicciones que surgen vinculadas al uso de nuevas tecnologías, como las apuestas de menores en la web. Pero a los expertos no solo les inquietan esos 6.000 adolescentes gallegos que, según estimaciones de la Universidad de Santiago, se juegan dinero en la red, sino que además han puesto en su punto de mira aquellos videojuegos que, pese a ser de entrada gratuitos, en algún punto de su desarrollo pueden solicitar o requerir desembolsos para acceder a ciertos logros o para permitir acceder a características especiales.

Son los juegos que seguirían la dinámica llamada "free to play pay to win" ("gratis para jugar, pagar para ga-

nar"), explica el psicólogo y especialista Antonio Rial Boubeta, coordinador de los estudios sobre el comportamiento de los adolescentes en internet en Galicia. Esos informes permitieron detectar que prácticas problemáticas en el mundo virtual como las apuestas, el *sexting* o el quedar con desconocidos no son casos aislados. De hecho, los menores que utilizan "habitualmente" juegos on line, según sus estudios, serían el 36%.

No se trata solo de las apuestas deportivas on line o del póker de jugadores de azar on line, hay juegos que aparentemente son inocuos, afirma, pero en los que también "hay dinero", y además el último estudio en el que está trabajando su departamento, la Unidad de Psicología del Consumidor y Usuario de la Universidad de Santiago, apunta a que son "populares" y de conocimiento generalizado entre los menores. "El tema de la ludopatía, de adicción a los juegos on line, no viene solo dado por las apuestas. También se mueve dinero y también enganchan mucho los juegos on line", avisa. Rial Boubeta admite que

no hay datos "fiables y específicos" y que no se sabe cuántos menores ponen dinero, pero asegura ya, aunque la investigación no está acabada, una "elevada prevalencia" que "puede tener consecuencias muy graves, en términos económicos y en comportamientos, en términos adictivos". Por que precisamente es la puerta de entrada a una clara ludopatía que después genera dependencia", advierte.

Los estudios que coordinó este profesor sobre juventud e internet apuntan a que el 6% de los adoles-

centes se juega dinero en webs de apuestas, pero la cifra puede estar "infraestimada", afirma Rial Boubeta. Los datos notados en la macroencuesta que realizaron entre escolares gallegos permiten afinar el perfil de los apostadores. Se trataría de varones (el 11,8% de los chicos realiza apuestas en la red frente al 1,5% de las chicas) y el mayor porcentaje se alcanza en los 17-18 años, con un 11%. No obstante, este psicólogo advierte de que en los 12-14 años hay un 4,3% y en los 15-16, un 7,9%, es decir, se produce un aumento progresivo que requiere actuar

"cuanto antes". Asimismo, sus pesquisas indican que si los chicos tienen problemas con el alcohol, "la probabilidad de que estén metidos en apuestas on line es tres veces mayor". Lo mismo ocurriría con los más impulsivos.

Rial Boubeta explica que tanto a los juegos on line como a internet o al botellón se le puede aplicar el modelo "ECO" (expectativas, coste y oportunidad). En esas áreas el comportamiento de los jóvenes se ve favorecido por expectativas elevadas, un coste "mínimo" y "oportunidades por todos los lados". Por ello opina que, más que incidir en la cabeza de los chicos, hay que actuar en la base, la sociedad, con prevención ambiental. Hay que "hacer que el coste-beneficio sea negativo que no compense, trabajar las expectativas y minimizar las oportunidades", afirma. Sostiene que las leyes pueden incidir, por ejemplo, en regular la publicidad o el acceso a ciertos contenidos en internet. En esa línea desaproba, por considerarla "absolutamente desacertada", la decisión de la Xunta de permitir el próximo año a bares y locales ampliar su oferta a apuestas de todo tipo, más allá de las deportivas. A su juicio, todas las iniciativas deberían estar "alineadas" en la prevención.

Un niño con un juego. F. MELO LÓPEZ

Galicia saca un sobresaliente pero se sitúa en el puesto 13 en nivel de transparencia

El ranking indica que la comunidad gallega está en lugar "acceptable" pero "mejorable"

REDACCIÓN • Santiago

Galicia se sitúa en el número 13 en el listado por comunidades autónomas en materia de transparencia, según el Índice de Transparencia de las comunidades (Incaut), realizado y publicado por la organización Transparencia Internacional (TI) España.

En concreto, la comunidad gallega obtiene 91,9 puntos (entre 1 y 100) en la valoración global, lo que significa una disminución de 1,9 puntos respecto a 2014, cuando ascendía a 93,8. En 2010, el índice sumaba 87,5 puntos, y subió en 2012 hasta 90. La organización señala, en lo referente a evaluación cualitativa, que en Galicia "se publica la información con un nivel aceptable en cuanto a los estándares recogidos en los cuatro criterios de selección utilizados, siendo en general mejorable el nivel de calidad promedio mostrado en los indicadores seleccionados".

Por áreas, en este año 2016, Galicia tiene 92,1 en transparencia activa e información sobre la comunidad (lo que la deja en el puesto 12, empatada con Asturias), cuenta con 87,5 puntos en página web, relaciones con los ciudadanos y la sociedad, y participación ciudadana (15%) y alcanza 100 en transparencia económica-financiera (en primer lugar empatada con otras seis). Catorce comunidades obtienen un sobresaliente en materia de transparencia y solo tres se quedan con un notable. A la cabeza están País Vasco, con 100 puntos (máximo), Baleares, Cataluña y Madrid, con 98,1 cada una.

GALICIA

Más del 30% de los adolescentes gallegos contactaron con desconocidos por Internet

EP / SANTIAGO | Día 06/09/2014 - 12:07h

» Según un estudio, cuatro de cada 100 menores gallegos han enviado fotos o vídeos de sí mismos con carga erótica o sexual



EFE

El informe realizado en Galicia trata el «uso problemático» de Internet entre los adolescentes

Un 31,4 por ciento de los adolescentes gallegos admite haber contactado con desconocidos a través de Internet y un 10,7 por ciento revela que ha quedado con personas a las que conoce exclusivamente de la Red.

Estos datos forman parte de un **informe sobre el «uso problemático» de Internet entre los adolescentes** elaborado por la Xunta, la Universidad de Santiago de Compostela y el Valedor do

[COMENTARIOS](#)[IMPRIMIR](#)

COMPARTIR



Publicidad

MINI C
DESDE

DESCÚBRE

Sigue ABC





Imagen: PACO RODRÍGUEZ

Más de 22.000 adolescentes gallegos entran en Internet tras la medianoche

El experto Antonio Rial alerta de que la tasa de acosadores a esas horas se triplica

Más de un tercio de los jóvenes valoran más su «smartphone» que a sus amigos

• Un 30 % ponen al teléfono móvil por delante de sus padres y un 20 % antes que a su pareja

madrid / europa press, 07 de junio de 2016. Actualizado a las 07:41 h.

★ ★ ★ ★ ★ 1 votos



PACO RODRÍGUEZ



48



0



0



0

Más de un tercio de los jóvenes (37,4%) valoran igual o más su teléfono móvil que a sus amigos. Pero la cosa va más allá, también un 30 % ponen al *smartphone* por delante de sus padres y un 20 % antes que a su pareja. Los datos, extraídos de un experimento realizado por las universidades de Würzburg y Nottingham Trent para Kaspersky Lab, revelan que un gran número de usuarios valoran en igual o mayor medida el *smartphone* que a sus allegados.

En el experimento se pedía a los participantes que ordenen personas y objetos por importancia: el 37,4 % ponen su teléfono en el mismo nivel que a sus amigos íntimos. O por encima de ellos. El 29,4 % de los participantes dijeron que su *smartphone* era igual de importante, o más, que sus padres. No solo la familia, también el amor: el 21,2 % de los encuestados afirmaron que su *smartphone* era igual de importante o más que su pareja. Además, el 16,7 % lo calificaron como una de las cosas más importantes; y un 1,1 % afirmaron que su teléfono inteligente era lo más importante de su vida.

LO MÁS VISTO

-  Investigan la muerte de una mujer en la orilla de la playa de Riazor
-  Muere tras pegarse un tiro junto a la Festa do Tinto en Ribadumia
-  Un conductor drogado y sin carné arrolla con su coche a un hombre y a su hijo en una acera
-  «El exceso de higiene, sobre todo en niños, es perjudicial para la piel»
-  Una frenada tardía sobre un bache ocasionó el accidente mortal de Salom
-  Buscan a un pederasta «moreno, calvo y delgado» que intentó raptar a una niña en A Coruña
-  Adele bate un récord de Psy con el «Gangnam Style»
-  «Çolak es un chollo para el Depor»
-  Un conductor de autobús con



Antonio Rial Doctor en Psicología Social que participará en la décima Jornada de Adafad, 'El ser adolescente de la ¿post?-crisis', el próximo lunes

"La mayoría de los casos de 'ciberacoso' se da en jóvenes que están en tres o más redes"

"Que todos los de la pandilla bloqueen en Facebook a un chaval y que lo echen del grupo de WhatsApp es exclusión social, puede ser más dañino que el acoso físico"

Gemma Malvido | A Coruña | 22.10.2016 | 12:40

El doctor Antonio Rial Boubeta participará en la jornada que organiza la Asociación de Ayuda a Familias de Drogodependientes (Adafad) el lunes, 24 de octubre, en la Fundación Paideia, bajo el título *El ser adolescentes de la ¿post?-crisis*. Rial hablará sobre el *ciberacoso* y sus víctimas, así como también de las maneras para combatir este comportamiento, tanto en los que lo sufren como en los que lo ejercen.

-¿Cómo afecta a los jóvenes el hecho de tener al alcance de acosadores y acosados una herramienta como internet, mucho más potente que un insulto cara a cara?

-El acoso y el *ciberacoso* es una de las grandes preocupaciones que tiene hoy la comunidad educativa, junto al consumo de drogas y alcohol y el uso de internet y las redes sociales. El acoso escolar no es ninguna novedad, el gran problema es el uso poco responsable de internet y las redes sociales entre



El profesor Antonio Rial, antes de una conferencia. noé parga

RADIOGRAFÍA DE PISA DEL BIENESTAR ESTUDIANTIL

Uno de cada cinco estudiantes de 15 años confiesa sufrir acoso varias veces al mes

► Galicia es con Canarias la autonomía más afectada ► La Xunta asegura que las familias no perciben ese problema en las aulas ► Sus alumnos son los menos ambiciosos del país

Carmen Villar | Santiago | 20.04.2017 | 11:40

Si hasta ahora el **Informe PISA** era conocido por poner nota a las competencias de los estudiantes y por su capacidad para establecer clasificaciones en función del dominio de los escolares en matemáticas, ciencias o comprensión lectora -territorios académicos, sobre todo los dos últimos, donde Galicia sale muy bien parada, al ocupar el tercer y cuarto puesto de las mejores del Estado-



Alumnos participan en un taller contra el acoso escolar en un colegio. // FdV

Fotos de la noticia



Imagen: ALBERTO LOPEZ

España figura entre los países donde más ciberacoso sufren los menores

Un informe de la OMS alerta del riesgo de depresión y suicidio como consecuencia del llamado «cyberbullying»



EFE
BRUSELAS 15/03/2016 10:04

España es uno de los países donde más ciberacoso sufren los menores, en especial los adolescentes de 13 años, según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) publicado hoy, que alerta del riesgo de depresión y suicidio como consecuencia del llamado «cyberbullying».

El 22% de los adolescentes españoles pasan seis horas al día conectados a internet

- Una de cada cinco chicas reconocen que van a clase sin haber desayunado
- Los participantes del Informe PISA son competitivos y se muestran seguros de que irán a la universidad



Unos adolescentes utilizan su teléfono móvil.

MARÍA JEBÚ IBÁÑEZ / BARCELONA

MIÉRCOLES, 15 DE ABRIL DEL 2017 - 17:21 CEST

El 69% de los alumnos españoles de 15 años asegura que se siente "realmente mal" si no se conecta a internet, según alerta el informe El bienestar de los estudiantes, fruto de las encuestas realizadas a los participantes en el informe PISA del 2015. La media de los países de la OCDE es del 54%.

El consumo de internet ha aumentado, en los últimos tres años, de forma más que significativa en todos los países, hasta alcanzar "niveles realmente altos", ha afirmado Andreas Schleicher, director del área de Educación de la organización internacional. Schleicher ha alertado del preocupante 22% de "usuarios extremos" entre los adolescentes españoles, que pueden llegar a alcanzar en un día las

El 68 % de los españoles creen que las nuevas tecnologías dañan la comunicación entre padres e hijos

• *Más de la mitad de los ciudadanos están convencidos de que internet y las redes sociales entorpecen las relaciones de pareja*

EFE, 08 de abril de 2016. Actualizado a las 05:00 h.

★ ★ ★ ★ ★ 1 votos



AMPLIAR IMAGEN

DADO RUVIC | REUTERS.

f 8

t 0

El 68,3 % de los españoles consideran que el uso de **las nuevas tecnologías ha tenido un impacto negativo** en la comunicación entre padres e hijos y **el 52 % está convencidos de que entorpecen las relaciones de pareja**, según el último barómetro del CIS divulgado ayer.

TEMAS RELACIONADOS

TIC Whatsapp

Publ



Jorge y Laura no son dos números de cuenta.

bankinter.
Decididamente personal.

MÁS NOTICIAS DE TIC

El largo recorrido de «English Project»



Cuatro centros punteros para el desarrollo tecnológico de Galicia

¿Cómo saber cuándo podrá dejar de trabajar?

Si tiene 250.000 € para invertir, no dude en descargar sin coste alguno la guía publicada por la empresa consultora de inversiones de Ken Fisher, columnista de la prestigiosa revista Forbes. Aunque ya tenga un plan de inversión, en nuestra guía encontrará valiosos análisis y comentarios aplicables de inmediato. ¡No se la pierda!

Para descargar su guía haga clic aquí

Revisión Inversores & Más

Siete de cada 10 alumnos españoles de 15 años confiesan "sentirse realmente mal" si no tienen internet



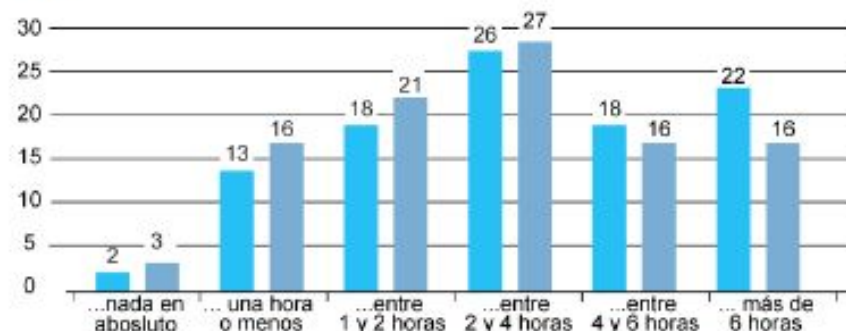
14 Comentarios



Uso diario de internet fuera de clase entre semana

En %

ESPAÑA
Promedio OCDE



Fuente: OCDE.

EL MUNDO GRÁFICOS

- La OCDE advierte que los "usuarios extremos" de la Red sacan peores notas, son menos felices y faltan más a clase
- El 22% de los jóvenes españoles usa internet más de seis horas diarias al salir de clase
- Los alumnos españoles son los que tienen más sentido de pertenencia al centro de toda la OCDE
- Presentan niveles de ansiedad por los exámenes y las tareas escolares superiores a la media

Jueves, 14 de marzo 2013

LA VANGUARDIA.com | Sucesos

Ediciones ▼ | Quiérole ▼ | Temas ▼

Portada Internacional Política Economía Sucesos Opinión Deportes Vida Tecnología Cultura

EN CALIFORNIA

Una adolescente droga a sus padres para conectarse más tiempo a internet

La joven condimentó unos batidos de un restaurante con medicamentos somníferos para aturdir a sus progenitores

Sucesos | 08/01/2013 - 17:25h



• Notificar error • Tengo más información



Seguir



Tweet 119



Me gusta 478



Menéalo 19



+1 4



Share

Madrid. (EP).- Una **adolescente**, junto a una amiga, ha **drogado** a sus **padres** con medicamentos para hacerles **dormir** y vulnerar el control de **acceso a internet** que mantenía su familia. Las jóvenes durmieron a los padres para permanecer conectadas a la Red durante horas.

El control del acceso a internet se ha convertido en uno de los deberes más complicados para los padres en los últimos años. La variedad de formas de conexión, a través de ordenadores o de dispositivos electrónicos, así como la posibilidad de hacerlo a todas horas, han complicado el control que se tiene sobre el acceso a internet de los hijos.

Muchos padres han optado por restringir las horas de conexión a la Red. De esta forma, pueden ejercer un control más directo sobre las páginas que sus hijos visitan y evitar así episodios de adicción a Internet o acoso virtual. Sin embargo, los adolescentes también han investigado diversas formas de vulnerar este control. El último caso lo han protagonizado dos adolescentes de Sacramento, California.

Las jóvenes de 15 y 16 años condimentaron unos batidos de un restaurante con medicamentos somníferos para aturdir a los padres. La pareja mantenía una política de toque de queda que impedía el acceso a Internet a partir de las 10 de la noche, según ha informado *The Guardian*. Para alargar el tiempo de conexión, la hija de la pareja y una amiga drogaron a los padres y cuando estos se durmieron, permanecieron conectadas a Internet durante horas. Se desconoce el contenido de sus visitas a la Red.

Desafortunadamente para ellas, los padres notaron los síntomas del aturdimiento al día siguiente y se hicieron un test para comprobar si tenían drogas en el organismo. El resultado



**Es necesario entender el
nuevo contexto de
socialización que supone
Internet, las Redes Sociales
y las Nuevas Tecnologías**





- 1 No es una moda
- 2 No es cosa de adolescentes
- 3 Es algo relativamente nuevo, que evoluciona muy rápido
- 4 Lo demonicemos
- 5 Va a más, porque es un negocio... y porque GUSTA
- 6 Esta cambiando muchas cosas en nuestras vidas
- 7 Se está convirtiendo en un verdadero problema

NO E

Es un

- N
- ir
- P
- qu
- C
- S
- A

UNA PREGUNTA PARA LA CENA DE NOCHEVIEJA

¿EL IPHONE VA A LA IZQUIERDA
O A LA DERECHA DEL PLATO?



part
e ph

» (te
pre

oies

rapido doctor ,
por favor
digame , si es
niño o niña para
publicarlo en
facebook !!





ES

#selfico



EL INFOLÍTICO



NO DEMONICEMOS, somos lo que somos gracias al avance de la tecnología

- ✓ Es muy difícil imaginar la vida sin...
- ✓ Beneficio indudable a diferentes niveles (medicina, educación, ocio...)

VA A MÁS PORQUE TIENE UN FUERTE COMPONENTE ECONÓMICO...

- ✓ Industria del videojuego y los juegos *on line* supera en volumen de facturación al cine y la música juntos
- ✓ Publicidad *on line*, **Big Data**
- ✓ Magnífica herramienta de MKT: mejorar la imagen de la empresa, llegar a más clientes, aumentar las ventas, las audiencias (Programas de radio y TV; La noche en 24h, No es un día cualquiera (RNE), Estudio Estadio, Tiempo de juego (Cadena COPE), En Xogo (TVG)... La Brujula, La linterna...)
- ✓ Del concepto tradicional de "consumidor" al de "**Prosumidor**" (un cliente que produce y consume al mismo tiempo, con interactividad y participación real "planificada" que funciona)
- ✓ **¡¡Cuando no hay producto el producto eres tú!!!**

What happens in an



Symbol	Company	Cap Rank	Market Cap
-	-	on 2/13/17	on 2/13/17
AAPL	Apple	1	699.3
GOOGL	Alphabet	2	580.1
MSFT	Microsoft	3	500.1
BRK-A	Berkshire Hathaway	4	408.9
AMZN	Amazon.com	5	399.0
FB	Facebook	6	387.4
XOM	Exxon Mobil	7	344.3
JNJ	Johnson & Johnson	8	315.3
JPM	JPMorgan Chase	9	314.8
WFC	Wells Fargo	10	286.3
GE	General Electric	11	264.2
BABA	Alibaba Group	12	256.2
T	AT&T	13	249.6
BAC	Bank of America	14	246.1
CHL	China Mobile	15	235.0
PG	Procter & Gamble	16	225.8
RDS-A	Royal Dutch Shell	17	220.5
CVX	Chevron	18	215.0
WMT	Wal-Mart Stores	19	208.3
V	Visa	20	200.9
VZ	Verizon	21	197.9
PFE	Pfizer	22	197.9
CMCSA	Comcast	23	179.9
NVS	Novartis	24	179.1
MRK	Merck	25	178.6
KO	Coca-Cola	26	174.2
DIS	Walt Disney	27	173.4
BUD	Anheuser-Busch InBev SA/NV	28	171.7
HD	Home Depot	29	170.4
IBM	International Business Machines	30	170.1

... TAMBIÉN Y PORQUE GUSTA!!!

INTERNET Y LAS REDES SOCIALES ENCAJAN CON LO MÁS PROFUNDO DEL SER HUMANO

- **Por su...**

- ✓ Accesibilidad/Universalidad
- ✓ Versatilidad y riqueza estimular
- ✓ Inmediatez
- ✓ Interactividad y simultaneidad
- ✓ Control y capacidad de planificación (**PROYECTAR LA MEJOR VERSIÓN DE UNO MISMO**)



- **... por su capacidad de conectar con las NECESIDADES**



Claves para entender y prevenir

PIRÁMIDE DE MASLOW



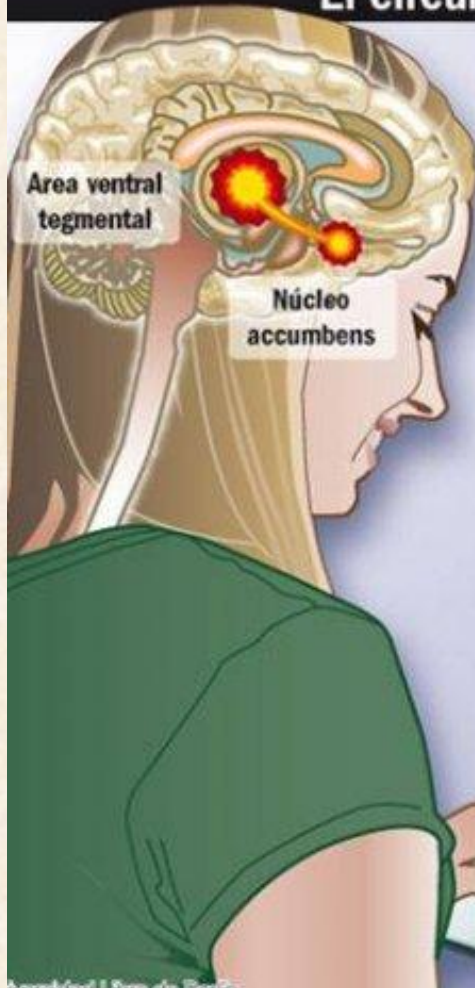
SURTIDOR

Emocional

Afectivo

Experiencial

El circuito cerebral de recompensa



- Estímulos distintos como la comida, el sexo y la risa activan las neuronas del **área ventral tegmental** y se produce una descarga de dopamina en el **núcleo accumbens**.
- Esta liberación de dopamina brinda al organismo una recompensa mediante sensaciones de placer, ejerciendo un reforzamiento positivo que lleva a repetir la actividad.
- Ahora científicos de la Universidad de Berlín hallaron que este sistema de recompensa del cerebro también se activa cuando una persona recibe un "Me gusta" en Facebook.

INTERNET Y LAS REDES SOCIALES ESTÁN CAMBIANDO NUESTRAS VIDAS

- ✓ En la manera de relacionarnos (pérdida de habilidades sociales: “La perversión de Internet”)
- ✓ En las relaciones de pareja (Universidad de Chicago: 1 de cada 3; Buscar pareja en Internet se llama *online dating* y mueve en sólo en USA más de 1.000 millones de dólares al año; Tinder, Badoo, Meetic, eDarling, Match.com, Twoo...)
- ✓ En la manera de informarse (el 99% de lo que lemos está ya en formato digital)
- ✓ En la forma de leer (6 veces más rápido un adolescente, en “F”)
- ✓ En la forma de procesar la información y de adquirir el conocimiento
- ✓ En la manera de ocupar nuestro tiempo libre (**adolescentes videojuegos**)
- ✓ **En la manera de ser felices:** necesidad hiper-estimulación permanente, bajo nivel de tolerancia a la frustración...)

SE ESTÁN CONVIRTIENDO EN UN VERDADERO PROBLEMA

- ✓ Uso abusivo, posible dependencia, aumento de la ludopatía (juegos online), web de apuestas, acceso a contenidos sexistas, racistas, conflictos familiares, escolares, laborales y de pareja, menor rendimiento escolar, violencia de género y filioparental...
- ✓ Aislamiento social, deterioro del estilo de vida, sedentarismo, pautas de alimentación y sueño
- ✓ Aumento del consumo de drogas (alcohol, Ketamina, Spice, Flakka, Burundanga...)
- ✓ Pérdida de privacidad (derecho a la INTIMIDAD Y AL OLVIDO, art. 18.1 de la Constitución Española), Opresión Digital...
- ✓ Prácticas de riesgo y nuevas formas de delito (cyberbullying, sexting y sextorsión, grooming)

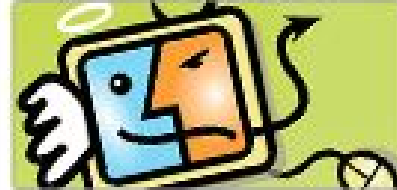
Claves para entender y prevenir



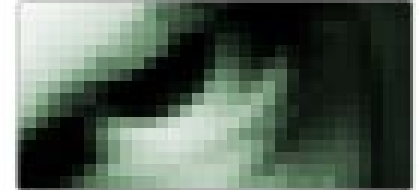
> **SEXTING**



> **SEXTORSIÓN**



> **CIBERBULLYING**



> **GROOMING**

- **Sexting:** envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, por medio de teléfonos móviles. (art. código penal 197)
- **Sextorsión:** forma de explotación sexual en la cual una persona es chantajeada con una imagen o vídeo de sí misma desnuda o realizando actos sexuales, que generalmente ha sido previamente compartida mediante sexting.
- **Ciberbullying:** uso de medios telemáticos (Internet, telefonía móvil, videojuegos) para ejercer el acoso psicológico entre iguales (art. 172 código penal)
- **Grooming:** prácticas online de ciertos adultos para ganarse la confianza de un (o una) menor fingiendo empatía, cariño, etc. con fines de satisfacción sexual (art. 183 código penal)

❑ ¿SE PUEDE HABLAR DE ADICCIÓN A INTERNET, EL MÓVIL O LAS REDES SOCIALES?

La *American Psychiatric Association* (APA) dice que no se puede hablar (todavía) de “adicción a Internet”

- No se recoge en el DSM-5
- Sección III: *Internet Gaming Disorder* (juego on line)
- No se han consensuado criterios diagnósticos
- El problema existe: miles de hogares y familias
- **USO PROBLEMÁTICO (PIU)**

La socialización,
LA EDUCACIÓN DE NUESTROS HIJOS/AS

PROXECTO "MOOC" (2014)

- 44.051 adolescentes
- 255 centros escolares



Screening of Problematic Internet Use Among Spanish Adolescents: Prevalence and Related Variables

Patricia Gómez, PhD, Antonio Rial, PhD, Teresa Braña, PhD, Sandra Golpe, MS, and Jesús Varela, PhD

Abstract

The opportunities and challenges related to Internet use continue to grow, as well as the social concern around problematic Internet use (PIU), online risky behaviors, and the intensive use of Internet, mainly among adolescents. The aim of this study was to conduct a general screening of PIU in a large sample of school-based adolescents in Spain ($n=40,955$), providing updated prevalence data of PIU and different online risky practices, as well as rates of Internet and social network use. Differences between problematic and nonproblematic users were explored in terms of demographics, parental control, and motivations for using. The association between PIU and the involvement in other online risky behaviors was also analyzed, as well as the role of intensive use. The findings show that the global prevalence of PIU among Spanish adolescents is 16.3 percent although this is higher among females, those in their late teens, intensive users, and those without parental control. Logistic regression confirmed that both PIU and intensive use are risk factors for being involved in any online risky behavior. A tentative explanation could be that there is a common deficit of personal and social skills underlying PIU, intensive use, and most online risky practices. From our perspective, value-based education and life skills training are the best way to reach responsible and sensible use of Internet among adolescents. Parents, schools, institutions, and adolescents themselves are called upon to actively engage in facing this problem.

Keywords: screening, problematic Internet use, adolescence, prevalence, online risky behaviors

Introduction

BEYOND THE BENEFITS of the Internet, the challenges arisen from its availability to be used wherever and whenever have been considered, specifically among adolescents.^{1,2} To understand Internet use among this age group, it should not be demonized or dismissed as temporary; Internet use is continually increasing and we should keep in mind that this is not a fad, but that it is here to stay. Studying the use of Internet among adolescents is relevant precisely because they are the ones who use Internet the most. According to the most recent data from countries in the European Union, 79 percent of the population aged 16–74 used the Internet in the last 3 months.³ This percentage reaches 97 percent when considering only adolescents aged between 16 and 19.³

Internet plays a crucial role in the education and socialization of adolescents;⁴ it is the new meeting place where they can build their identity and acquire or express their values. The habits established at this stage are likely to persist into adulthood and could promote or jeopardize their later health

and well-being. Moreover, adolescence has traditionally been represented as a critical point for the onset and experimentation of risky behaviors.⁵ Therefore, it constitutes a time of high risk for practicing sexting,⁶ being involved in online grooming,⁷ participating in cyberbullying,⁸ or developing problematic Internet use (PIU).⁴

Prevalence rates for PIU among adolescents vary considerably across studies, partly because of the continuous evolution of the phenomenon itself, and because of the lack of agreement on the defining criteria, the terminology used, the scales developed to measure it, and the reference population selected.^{9,10} Following previous researches,¹¹ in this article the concept of PIU is understood as a clinically significant distress or impairment in social, occupational, or other important areas of functioning associated with Internet use.

Therefore, the criteria to distinguish problematic from non-PIU can be grouped into four categories as follows: imbalances in life spheres, associated problems, loss of control, and impairment or significant distress.¹¹ Imbalances in life spheres refer to a significant abandonment of social,

- 
- ✓ El 97,8% utilizan Internet de manera regular
 - ✓ El 93% está registrado en alguna red social y más de la mitad (51%) en 4 o más
 - ✓ 9 de cada 10 tiene móvil y el 89,2% son usuarios de Whatsapp (**94% en 2017**)
 - ✓ La media de edad de acceso al primer móvil son los 11 años y 1 de cada 3 (33,7%) dispone de antes
 - ✓ **2017:** La mitad de los alumnos de ESO lleva el móvil a clase habitualmente y de estos, 1 de cada 3 dice que lo suele utilizar durante las clases.

❑ **Motivos por los que se conectan a Internet:**

- ✓ Uso de mensajería instantánea
- ✓ Uso de redes sociales
- ✓ Descargar archivos/subir archivos

RELACIONARSE
INTEGRACIÓN e INTERACCIÓN SOCIAL

- 
- ✓ Un **13,5%** se conecta a Internet más de 5h al día (**29,4% en 2017**) y un **13,6%** acostumbra a conectarse a partir de las 12 de la noche (**22,5% en 2017**).
 - ✓ Solo un **48,1%** de los padres controla o limita el uso que sus hijos hacen de Internet o el móvil (**27,6% en 2017**).
 - ✓ Un **24,2%** refiere **discusiones frecuentes** en casa por el uso del móvil (**42,5% en 2017**).
 - ✓ **CYBERBULLYING:** el **8,9%** dice haber sido humillados/as o acosados/as en la Red en el último año y un **6,8%** reconoce haber humillado o acosado a otros/as
 - ✓ **SEXTING:** el **4%** reconoce haber enviado a otros fotos o vídeos de sí mismos/as de contenido erótico o sexual a través de Internet o el móvil (**9,4% en 2017**).
 - ✓ **GROOMING:** el **31,4%** reconoce tener entre sus contactos en las redes sociales a personas que no conocen en la vida real (**52,5% en 2017**) y 1 de cada 3 de estos casos (**10,7%** del total: 9.000) llegaron a quedar físicamente con ellos (**17,6% en 2017**)
 - ✓ El **36%** utiliza habitualmente **videojuegos on line** (**74,6% en 2017**)
 - ✓ El **4,2%** apostó dinero webs de apuestas (casi 4.000 casos) (**9,2% en 2017**)

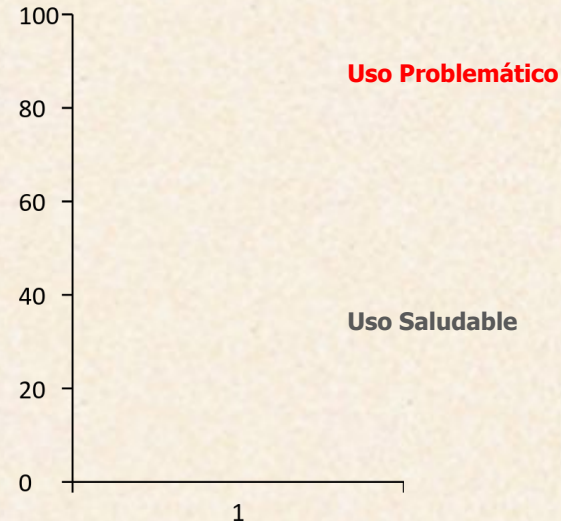
**PIUS-a: Problematic Internet Use Scale in adolescents.
Development and psychometric validation**

*EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet en
adolescentes. Desarrollo y validación psicométrica*

ANTONIO RIAL BOUBETA*; PATRICIA GÓMEZ SALGADO*; MANUEL ISORNA FOLGAR**;
MANUEL ARAUJO GALLEGOS*; JESÚS VARELA MALLOU*

USO PROBLEMÁTICO

- ✓ Se estima que el **16,3%** de nuestro adolescentes estarían haciendo un Uso problemático de Internet
- ✓ **No existe un claro perfil de riesgo, aunque...**
- ✓ **significativamente mayor** entre las chicas, 14-15 años, núcleos urbanos, centros privados y sobre todo en niños/as **cuyos padres no supervisan el uso que hacen de Internet.**





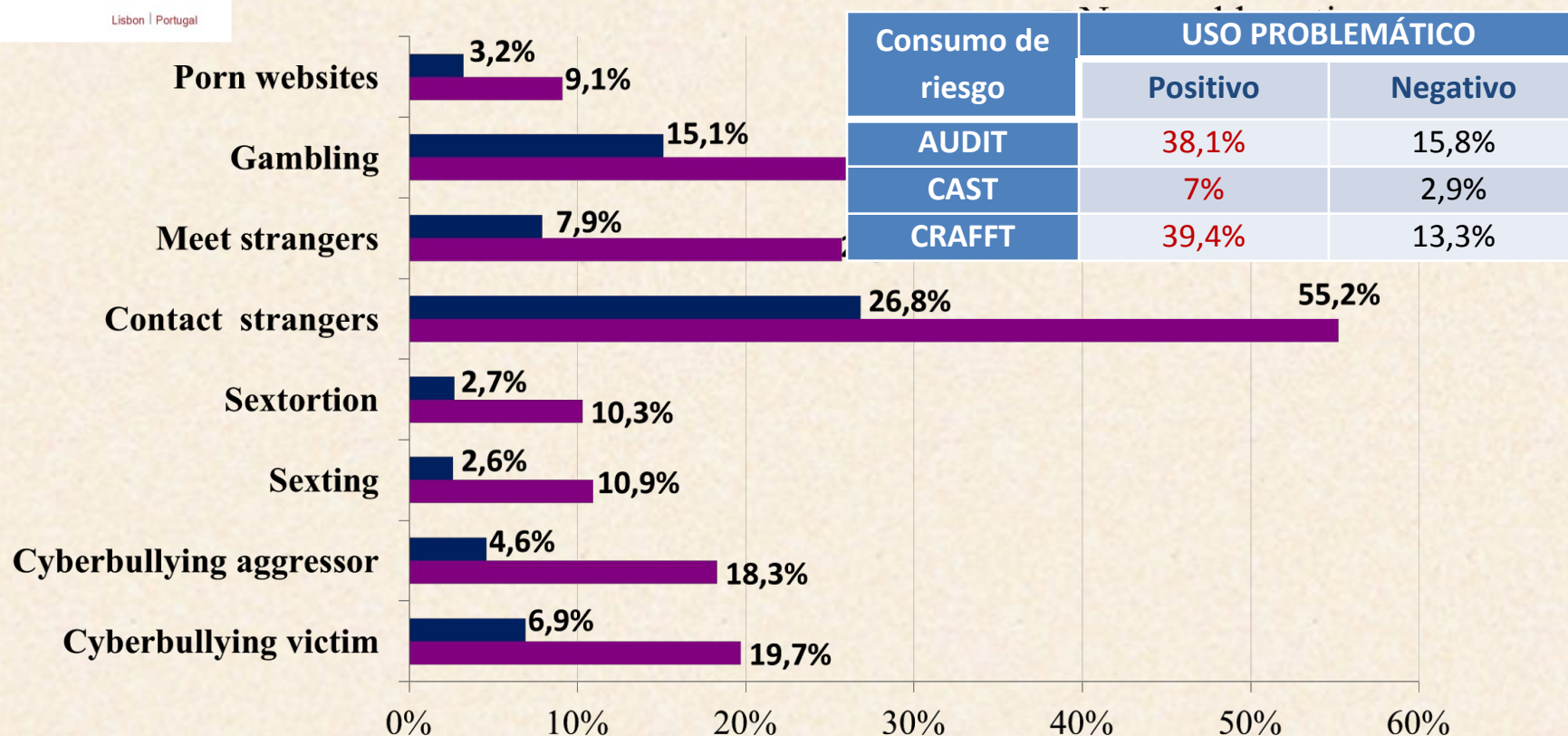
Lisbon
Addictions 2015

First European conference on addictive behaviours and dependencies

23–25 September

Lisbon | Portugal

RISK PRACTICES



¡NO SE TRATA DE UNA CUESTIÓN AISLADA!

los que dan positivo en la escala tienen tasas de riesgo 3-4 veces mayores

El riesgo de abuso de drogas se triplica en chicos con un uso problemático de Internet

“Los chavales son los mismos y las familias también”, indica Rial Boubeta, que pide cooperación ante una realidad “preocupante”



The relationship between consumption of alcohol and other drugs and problematic Internet use among adolescents

Relación entre el consumo de alcohol y otras drogas y el uso problemático de Internet en adolescentes

SANDRA GOLPE*; PATRICIA GÓMEZ*; TERESA BRAÑA*; JESÚS VARELA*; ANTONIO RIAL*.

*Universidad de Santiago de Compostela, España.

Abstract

Alcohol and drug use among adolescents has been causing great concern for decades in Spain and in the European Union as a whole. In addition, the technology boom experienced over the last two decades has contributed to the emergence of a new public healthcare issue: problematic Internet use. The increasing importance that both problems have been gaining in recent years has led some authors to analyze the relationship between alcohol and the consumption of other drugs alongside problematic Internet use, and to provide relevant empirical evidence. Based on a sample of 3,882 Spanish adolescents aged between 12 and 18, the results obtained confirm that there is a relationship between the consumption of alcohol (measured by the AUDIT) and other drugs (measured by the GRAFT and the CAST), and problematic Internet use (measured by the EUPi-a). Problematic Internet users among them not only have more significant levels of substance use, but also a three-times greater chance of developing hazardous drug use (39.4% vs 13.3%). This highlights the need to develop universal prevention capable of acting on the common variables to both issues, beyond developing programs focused on specific behaviors. In this sense, values-based education and life skills training should be given priority in prevention.

Keywords: Internet; Adolescents; Alcohol; Drug use; Prevention.

Resumen

En España y en el conjunto de la Unión Europea el consumo de alcohol y otras drogas entre los adolescentes viene causando una enorme preocupación social desde hace décadas. Por otra parte, el auge tecnológico experimentado en las dos últimas décadas ha contribuido a la aparición de un nuevo problema sociosanitario: el uso problemático de Internet. El creciente protagonismo que ambos problemas han ido adquiriendo en los últimos años ha llevado a algunos autores a analizar la relación entre el consumo de alcohol y otras drogas y el uso problemático de Internet, aportando evidencias empíricas al respecto. La realización del presente trabajo, a partir de una muestra de 3882 adolescentes españoles de entre 12 y 18 años, ha permitido constatar que efectivamente existe una estrecha relación entre el consumo de alcohol (medido a través del AUDIT) y otras drogas (medido a través del GRAFT y del CAST) y el uso problemático de Internet (medido a través del EUPi-a). No solo se han encontrado unos niveles de consumo significativamente mayores entre los usuarios problemáticos, sino que la probabilidad de desarrollar un consumo de riesgo de drogas llega a ser incluso 3 veces mayor entre ellos (39,4% vs 13,3%). Ello pone de manifiesto la necesidad de desarrollar una prevención transversal capaz de actuar sobre las variables comunes a ambas problemáticas, más allá de desarrollar programas centrados en conductas específicas. En ese sentido, la educación en valores y habilidades de vida deberían ocupar un lugar prioritario en materia de prevención.

Palabras clave: Internet; Adolescentes; Alcohol; Consumo de drogas; Prevención.

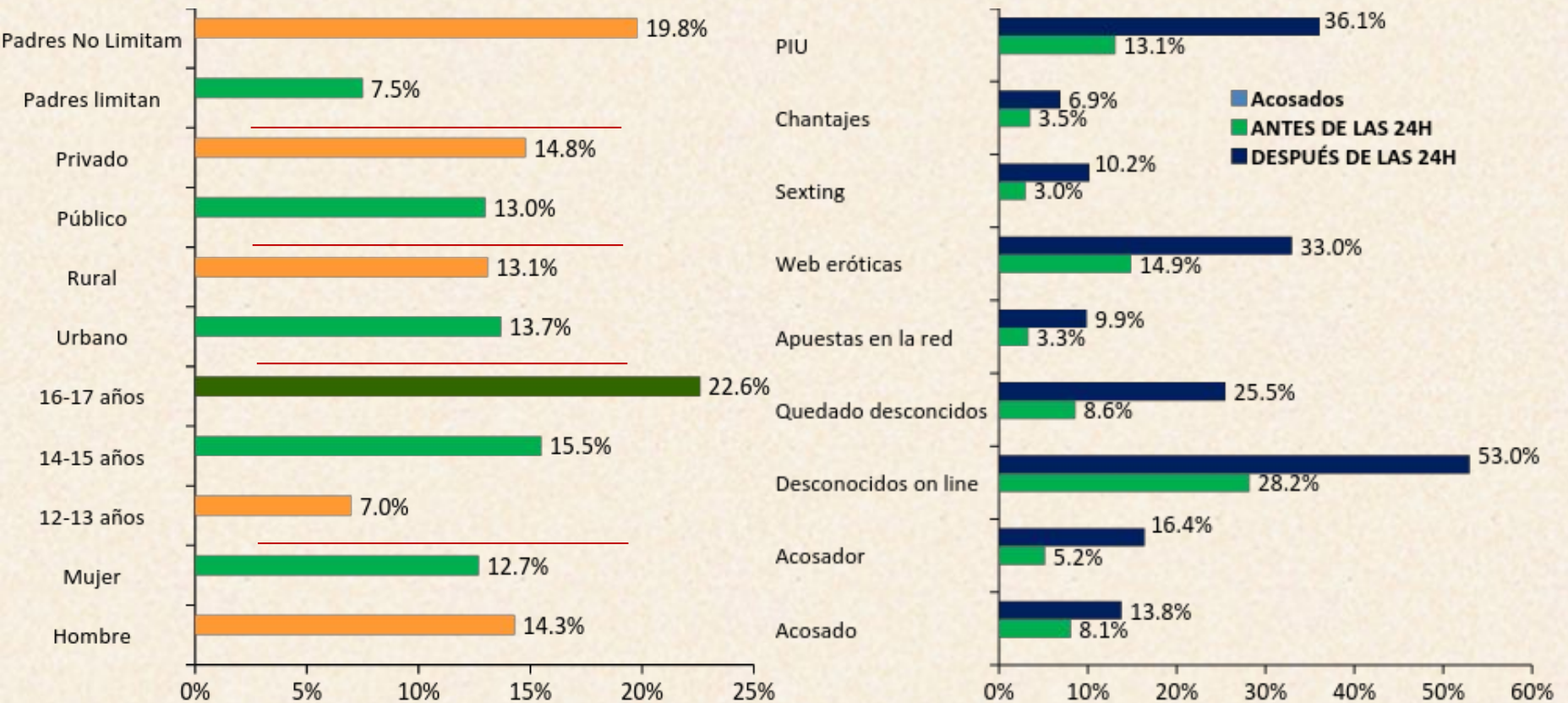
Received: October 2016; Accepted: January 2017.

Send correspondence to:

Antonio Rial Boubeta, Facultad de Psicología, C/ Xosé María Suárez Núñez, s/n, Campus Vida- Universidad de Santiago de Compostela, 15782- Santiago de Compostela (España). E-mail: antonio.rial.boubeta@usc.es

La supervisión de los padres: Normas y límites

¿QUIEN SE CONECTA A PARTIR DE LAS 12 DE LA NOCHE Y QUE IMPLICACIONES TIENE?



13,6%→12.000
adolescentes gallegos

22,5%→25.000
adolescentes gallegos

COMO SIEMPRE... LO URGENTE NO DEJA TIEMPO PARA LO IMPORTANTE

Los escolares españoles, de los peores del mundo desarrollado

YO SOLO
SÉ QUE NO
ME QUEDA
TIEMPO



Los
padres

YO SOLO
SÉ QUE NO
ME QUEDA
PRESUPUESTO



La
administración

YO SOLO
SÉ QUE NO
ME QUEDA
PACIENCIA



Los
profesores



"Los niños de la llave"



¿Que es el Ciberbullying ?

agresiones, amenazas, insultos, burlas, humillaciones, exclusión...

¿En qué consiste?

Entre menores

Escenarios virtuales

¿Cuándo se puede hablar de Ciberbullying?

Persistencia en el tiempo, reiteración

¿Cuál es su prevalencia actual?

Intencionado

Injustificado

Desequilibrio poder

Afectación, consecuencias

¿Cuáles son sus particularidades?

Particularidades:

- ✓ Universal y accesible
- ✓ "Anónimo" y difícil de perseguir y controlar
- ✓ Planificable
- ✓ Efecto multiplicador
- ✓ 24h (no escape)
- ✓ No empático
- ✓ Dilución de responsabilidad
- ✓ Sútil y ¿"disculpable"?
- ✓ Psicológico (+dañino)

¿Como detectarlo?

¿Como prevenirlo?

EDUCACIÓN-LIFE SKILLS (*Empowerment*)

- ✓ Autoestima
- ✓ Empatía y asertividad
- ✓ Habilidades sociales y Resolución de conflictos



Prevalencia

INTECO (2009)

- El **5,9%** de los niños/as españoles de entre 10 e 16 años fue **víctima de cyberbullying**. Un **2,9%** reconoce haber sido **ciberagresor**

EU Kids Online (2011)

- Un **6%** de los menores europeos de entre 9 y 16 años **recibió mensajes molestos u ofensivos a través de Internet en los últimos 12 meses**

Valedor do Pobo de Galicia-USC (2014)

- Un **8,9%** de los estudiantes de ESO de Galicia se sintió amenazado, acosado o humillado a través de Internet en los últimos 12 meses
- Un **6,8%** amenazó, acosó u humilló a otros a través de Internet
- Un **2,5%** fue agresor-victimizado

OMS (2016)

- Un **7%** de los adolescentes han sido acosados a través de la Red

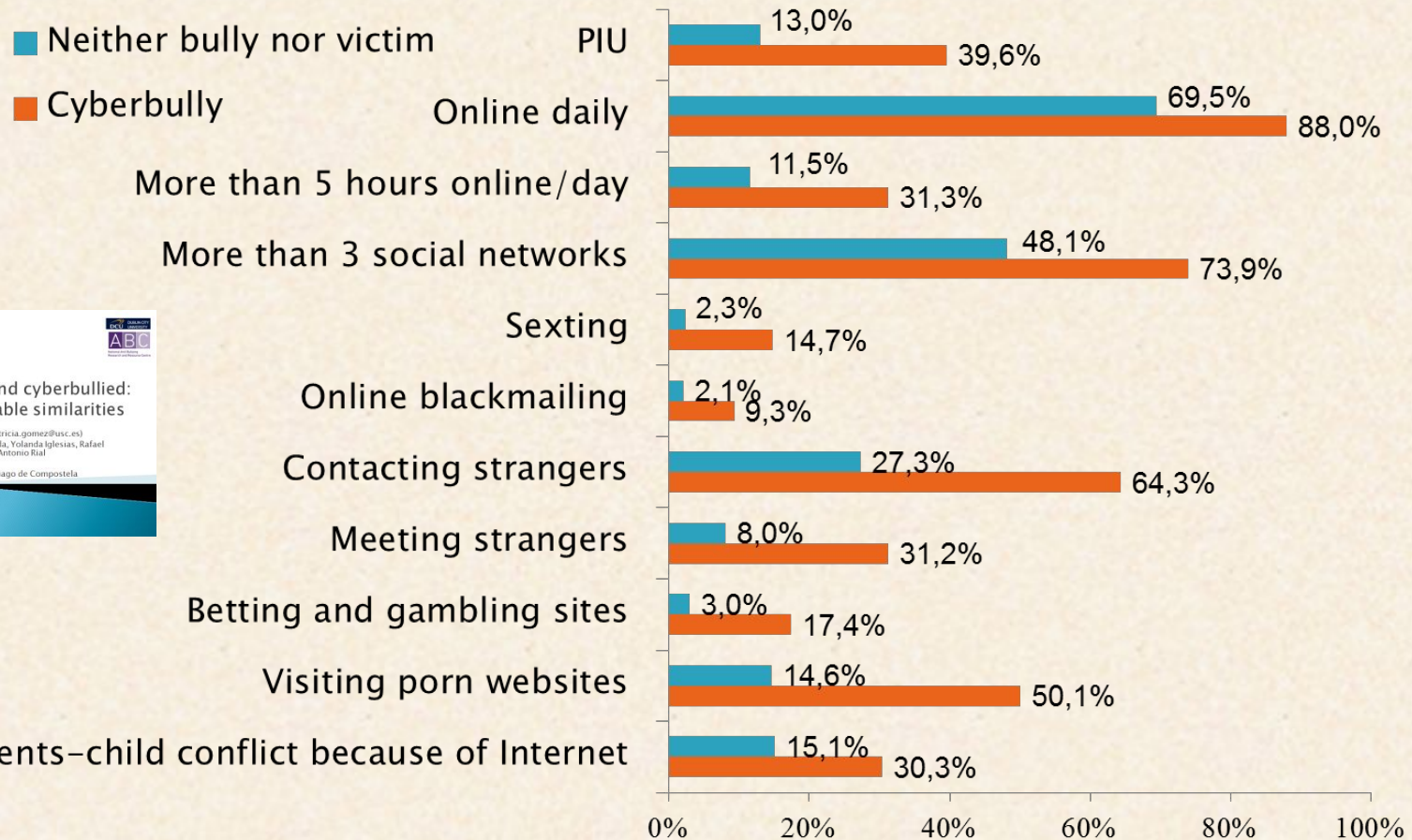
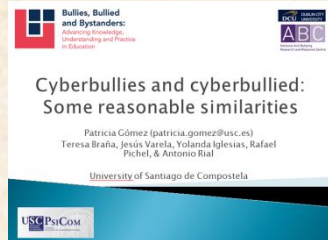
SAVE THE CHILDREN (2016)

- Un **6,9%** de los estudiantes de ESO se considera **víctima de ciberacoso**
- Un **3,3%** reconoce ser **responsable de ciberacoso**

Informe PISA (OCDE, 2017): 18,7% acoso (15% España y 17,8% Galicia)

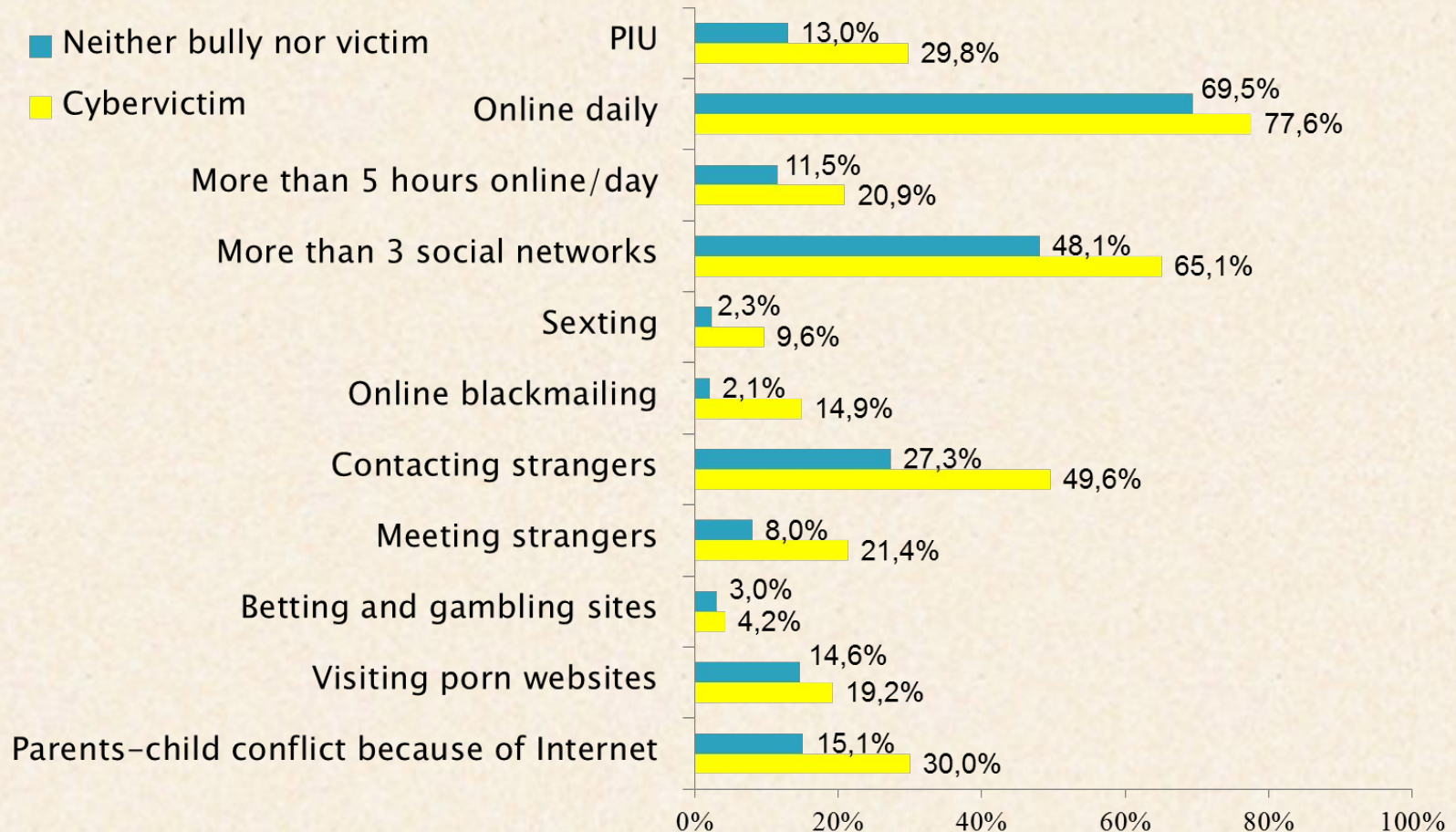
USC (2017): 28% acoso y 10% ciberacoso

Abordar el Cyberbullying en el contexto del uso responsable de Internet y las NT



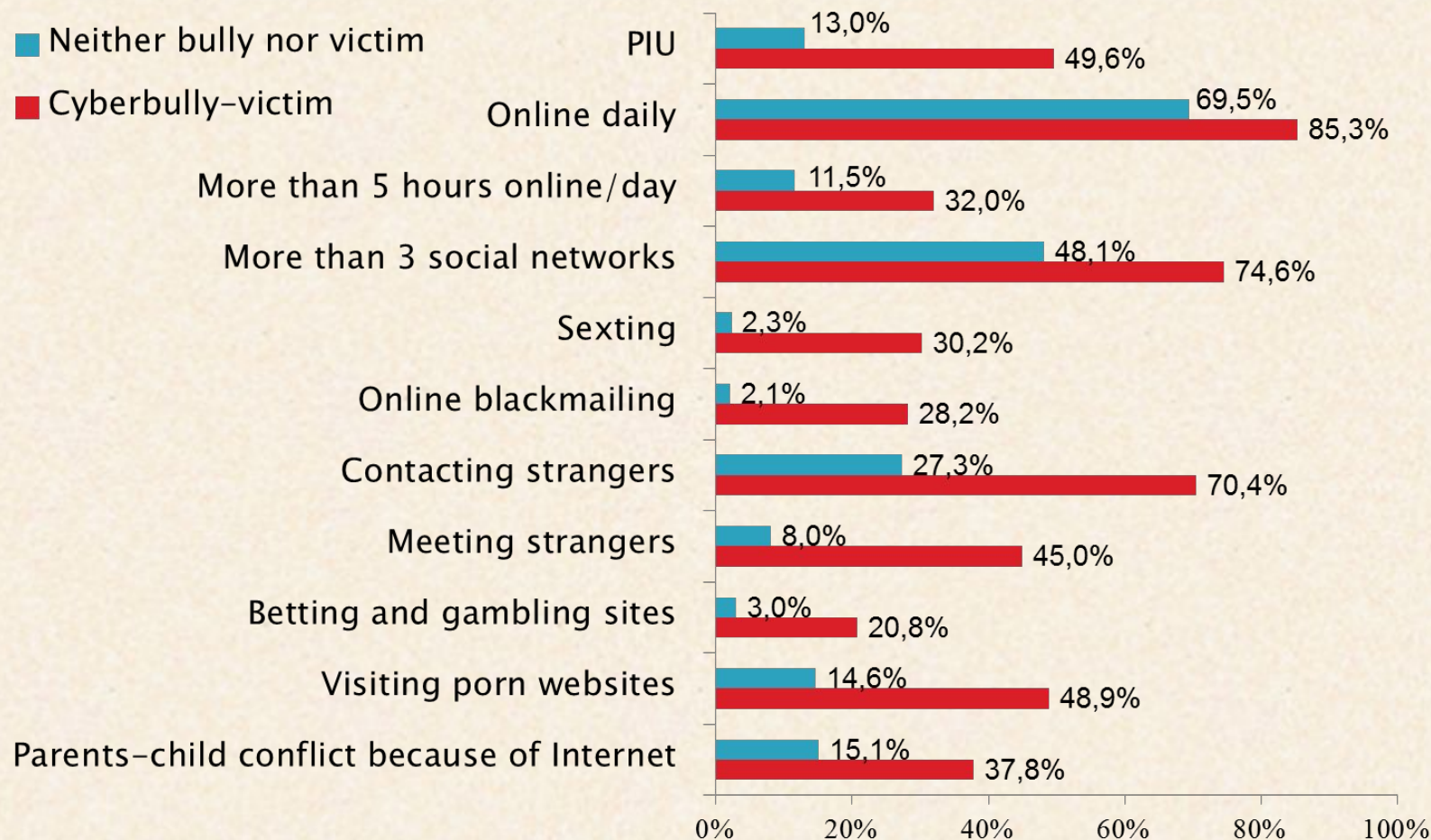
Los "ciberacosadares" presentan un claro perfil de riesgo ("**frecuentadores**")

Abordar el Cyberbullying en el contexto del uso responsable de Internet y las NT



Los "acosados en la Red" presentan TAMBIÉN un perfil de riesgo

Abordar el Cyberbullying en el contexto del uso responsable de Internet y las NT



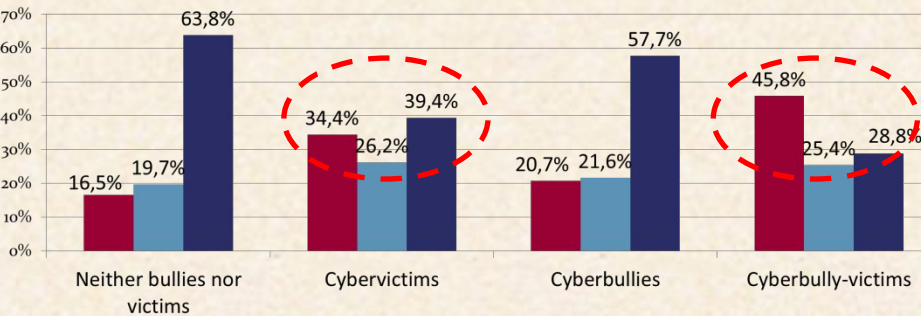
Los "acosadores-acosados" son los que presentan el perfil más alarmante

un 36,8% de los acosadores también son
acosados y un 28% de los acosados también
son acosadores

ESTUDIO 2016 (n=4.063, 12-18 años)

SELF-ESTEEM LEVELS

■ Low self-esteem ■ Medium self-esteem ■ High self-esteem



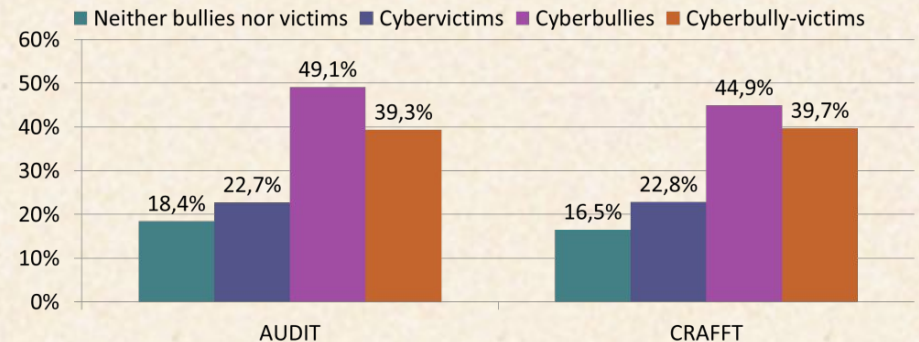
SELF-ESTEEM

	Baja	Media	Alta
SEXTING	9,6%	4,5%	4,3%
CONTACTING STRANGERS	44,6%	38,6%	26,6%
PIU	34,7%	20,9%	12,9%

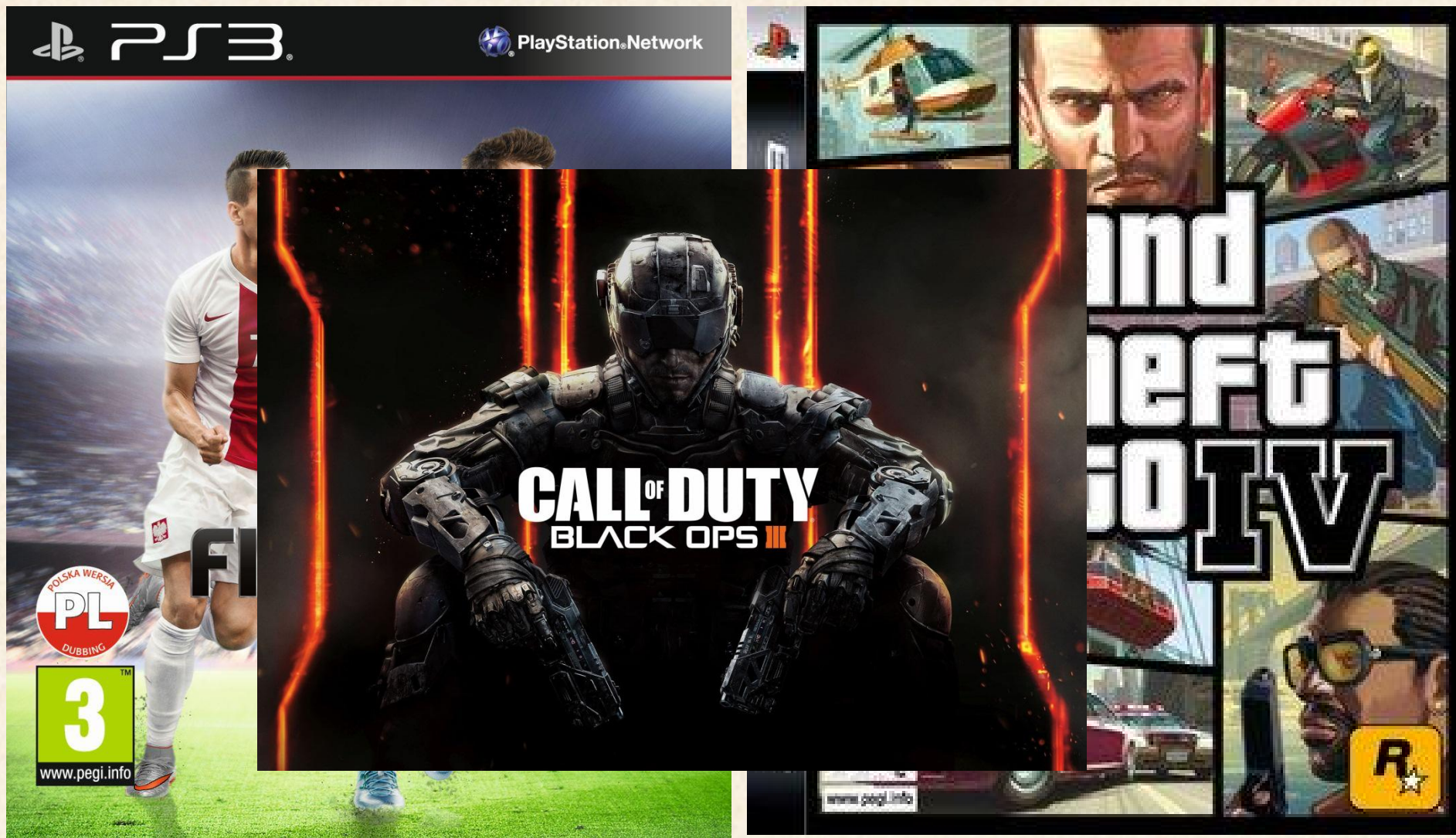
LIFE SKILLS

	GROUP	MEAN	F	p
COMMUNICATION SKILLS	Neither bullies nor victims	17.82	5.241	.001
	Cybervictims	16.66		
	Cyberbullies	20.18		
	Cyberbully-victims	16.48		
ASSERTIVENESS	Neither bullies nor victims	16.46	2.497	.058
	Cybervictims	16.39		
	Cyberbullies	15.46		
	Cyberbully-victims	16.67		
PROBLEM-SOLVING SKILLS	Neither bullies nor victims	19.10	4.996	.002
	Cybervictims	19.07		
	Cyberbullies	17.15		
	Cyberbully-victims	18.79		

PREVALENCE OF ALCOHOL AND SUBSTANCE USE



LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO Y EL JUEGO ON LINE



Relación directa con ciberacoso (tasas 3 veces mayores)

CONTENIDOS INAP

GTA V: VIDEOJUEGO DE ACCIÓN (17/09/2013)

Videojuego más vendido de la historia
(11.2 millones de unidades solo en las primeras 24 horas, un récord en sólo un día).

A finales de 2013: más de 29 millones de unidades vendidas
Actualmente alrededor de 80 millones de unidades vendidas



Relación directa con el ciberacoso
(tasas 3 veces mayores de acosadores)



TRAGAPERRAS 3.0: “Free to Play-Pay to Win”

Videojuegos que se pueden descargar y jugar sin necesidad de Smartphone en pequeñas consolas.

SUPERCCELL: empresa finlandesa que con sólo tres juegos e 150 trabajadores consiguió 1.500 millones de euros de ingresos. 100 millones de personas juegan al día a alguno de sus juegos.

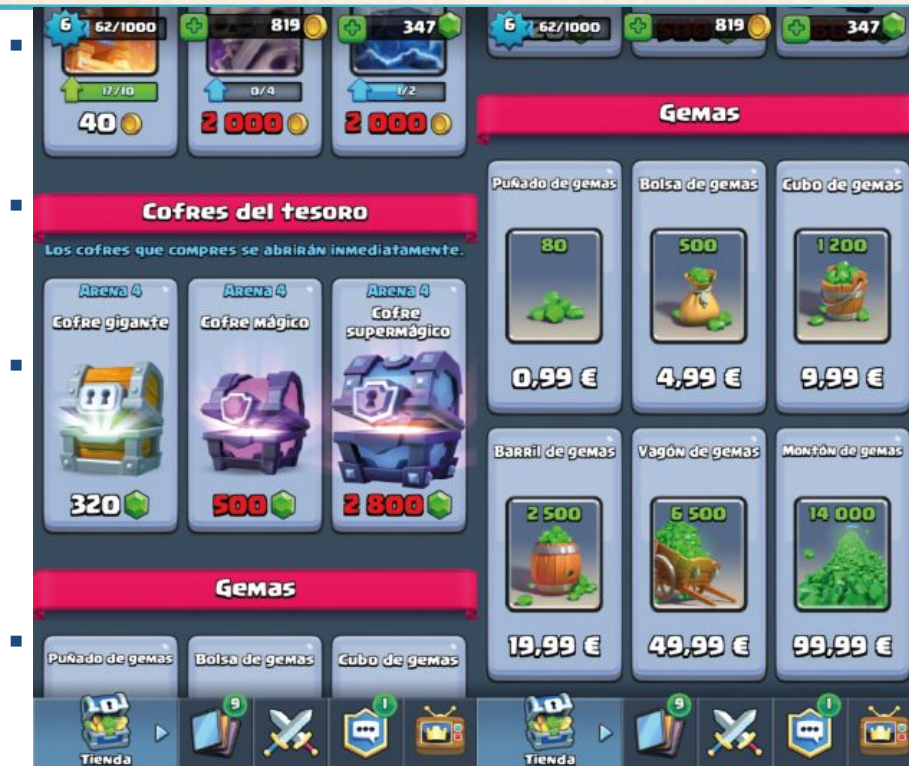
Clash Royale: 80 millones de dólares durante su mes de lanzamiento. 10 millones, más de 1.000 millones de facturación año.

CLAVES DEL ÉXITO:

- Partidas breves, aprox. 3-4min
- “Jugabilidad” sencilla y muy atractiva
- En línea y en tiempo real, no juegas contra el móvil, sino contra otros jugadores
- Fomenta la **competitividad**, sistema de clasificación basado en el tiempo que permite escalar posiciones y divisiones en función del rating
- **juego en línea** con otros y posibilidad de crear “Clanes” que se conocen a través del juego, **chatear** con estos, **compartir** y llevar a cabo **batallas amistosas** o **presumir de sus colecciones**



TRAGAPERRAS 3.0: “Free to Play-Pay to Win”



- Por azar y una paciencia infinita también se pueden conseguir buenas cartas, que se van renovando cada pocos meses, cada vez más exclusivas “épicas-legendarias” y que marcan la diferencia entre ganar o perder.

LAS APUESTAS EN LA RED Y LOS JUEGOS DE AZAR ON LINE (Gambling Disorder)

Expansión

ORBYT:

Ediciones ▾

Versión ▾



Buscar...



Login ▾

MERCADOS AHORRO EMPRESAS ECONOMÍA EMPRENDEDORES&EMPLEO JURÍDICO TECNOLOGÍA OPINIÓN DIRECTIVOS ECONOMÍA DIGITAL + ≡

Directivos

Deporte y Negocio

Sea cual sea tu negocio,
sabemos cómo protegerlo



DEPORTE Y NEGOCIO

Las apuestas deportivas mueven 5.000 millones al año en España

■ Mediapro entra en el negocio de apuestas deportivas



POR SHEILA MATATOROS

Actualizado: 15/10/2016 00:07 horas

ÚLTIMA HORA



11:27 El 69% del capital de Iberdrola cobra el dividendo en acciones

11:16 Castlelake y Merlin promoverán 1.000 viviendas a través de Aedas

10:59 Coca-Cola lanza Royal Bliss, su primera nueva marca en España en una década

Protege lo que más quieres
con la mejor Alarma



- Un negocio monstruoso que no para de crecer
- 5.000 millones en España en 2016 en las apuestas deportivas y 10.000 en el juego on line en total
- Incremento interanual del 40%
- Fenómeno mundial: los 20 equipos de la Premier League están patrocinados por alguna casa de apuestas.
- Los tres equipos profesionales de Galicia también: Luckia

La popular industria del azar



Popularidad



a pesar de

Creciente
aceptación social
de los juegos de
azar
(entretenimiento)

Glam
asociad
casin

**EL JUEGO ONLINE TIENE UNA GRAN
CAPACIDAD PARA CAPTAR LA ATENCIÓN Y
ENVOLVER A LOS JUGADORES**

**La prevalencia de juego problemático es
mayor entre los jugadores online que entre
los jugadores presenciales**

1. **Afecta a más adolescentes de los que pensamos** (6,4% de los menores gallegos reconocen haber apostado en juegos de azar *on line* o en webs de apuestas; más de 5.000 menores).
2. **Va en aumento:** 3,4% en 2010, 4,2% en 2014, 6,4% en 2016 y más del 9% en 2017)
3. **PERFIL:**
 - ✓ 9 de cada 10 son varones
 - ✓ La media de edad del adolescente que apuesta en la Red es de 15 años
 - ✓ Es una práctica que aumenta con la edad, pero comienza antes de lo que cabría pensar (1 de cada 4 de los que apuesta en la Red lo hace ya con 12 o 13 años)
 - ✓ Elevada impulsividad y déficit de asertividad
 - ✓ Tiene mucho que ver con las Normas y Límites a nivel familiar: a) En el 81% de los casos los padres no controlan o limitan el uso de Internet/móvil; b) La tasa de “apostantes” es 3 veces mayor entre los adolescentes que acostumbran a conectarse a Internet a partir de las 24h
4. **No es un problema aislado**, presentan un claro patrón de riesgo:
 - ✓ Tasas mayores de PIU, de cibercacoso, sexting, sextorsión, contacto con desconocidos, etc.
 - ✓ Mayor consumo de alcohol y otras drogas
 - ✓ Rendimiento académico inferior



Evidencias sólidas a favor de una **PREVENCIÓN INTEGRAL**

EXPECTATIVAS

COSTE

OPORTUNIDAD

Prevención





Son adolescentes

JÓVENES

PADRES Y
EDUCADORES

SOCIEDAD

- ✓ Tiempo
- ✓ Comunicación
- ✓ Normas
- ✓ Autonomía
- ✓ Responsabilidad...

O.C.L.A.

LA GRAN PIRÁMIDE DE LA PREVENCIÓN

Claves para entender y prevenir

OCLA

Observa Controla Limita Ayuda



PADRES/MADRES:

1. Nunca Hiperprotección (Niños hiperprotegidos=Niños vulnerables)
2. Incluirlo en la agenda diaria (INVERSIÓN)
3. Normas y límites
4. Esfuerzo extra en comunicación y Educación en Valores
5. Alternativas de ocio (ocupación del tiempo libre y deporte)
6. Predicar con el ejemplo

CENTROS EDUCATIVOS/INSTITUCIONES:

1. El sistema educativo debe tener un rol más activo en la promoción del uso responsable de Internet y las NT
2. Programas transversales (Factores de protección transeversales): empatía, asertividad, habilidades de comunicación y resolución de conflictos, autoestima...
3. Compromiso institucional

ADOLESCENTES

1. Los programas deben tener en cuenta su perspectiva (necesidades, motivaciones, preocupaciones, lenguaje y códigos...)
2. Es fundamental diseñar actividades en las que se impliquen y se sientan protagonistas

**"EDUCATION
IS THE MOST
POWERFUL
WEAPON
WHICH YOU
CAN USE TO
CHANGE THE
WORLD."**

NELSON MANDELA

