

Haurrak, nerabeak eta Internet:

ohiturak, arriskuak eta erabilera segurua
(Hurtzaro Ikastolako datuetan oinarrituta)

-

HH-LH4: AZAROK 22

LH5-DBH4: AZAROK 8

17:00-18:30, jantokiko goiko solairuan

*200 personentzat tokia egongo da.
Aldibereko itzulpen zerbitzua eskainiko dugu,
baita zaintza zerbitzua ere.*



Hurtzaro Ikastola

www.hurtzaroikastola.eus



Hurtzaro Ikastola
bizitzarako hezkuntza



ikastolenelkartea

Rakel Gamito Gomez



- Hezkuntza zientzietan doktorea.
- UPV/EHUko irakaslea eta ikertzailea.
- Hezkuntza eta Kirol Fakultatea - Didaktika eta Eskola Antolakuntza (IKT).
- IkHezi (ikerketa hezitzailea) taldea.

www.rakelgamito.eus

Adin txikikoen Interneten
erabilerari eta arriskuei buruzko
kasu azterketa bat.
Pertzepziotik kontzientzia piztera

Rakel Gamito Gomez
2019

Zuzendariak: Pilar Aristizabal Llorente
eta María Teresa Vizcarra Morales



**Adin txikikoen
Interneten
erabilerari eta
arriskuei buruzko
kasu azterketa bat.
Pertzepziotik
kontzientzia piztera**
(Gamito, 2019)

Gaurko saioa

- Haurren zein nerabeen errealitate digitala ezagutzea eta bertako ikasleen erabilera-ohiturak aztertzea.
- Interneten onurak eta arriskuak identifikatzea (ikastolan etika teknologikoa eta zinerbullying lantzen dituzte).
- Familian Interneten erabilera arduratsua gidatzeko bitartekaritza-estrategiak barneratzea (gaurkoa abiapuntua izango da, ikastolan gaiak jarraipena izango du).



Eskaintzen den informazio orokorra da eta norberak bere etxeko testuinguru propioa egokitu beharko du.

Errealitate digitala

2021 *This Is What Happens In An Internet Minute*



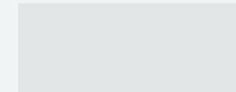
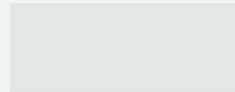
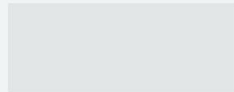
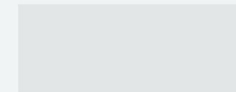
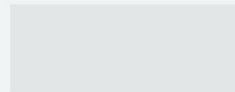
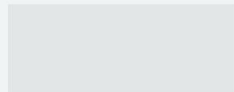
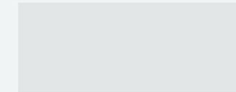
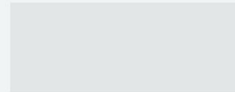
Errealitate digitala

Bertako ikasleen errealitatea ezagutzeko galdetegia

LH 4-6

DBH 1-4

ONLINE +
ANONIMO



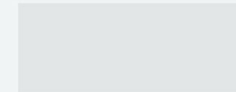
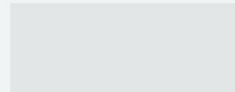
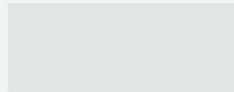
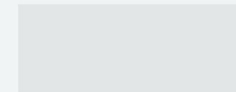
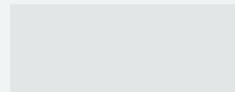
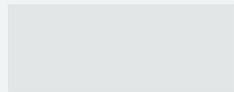
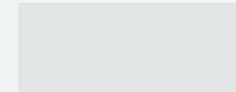
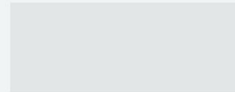
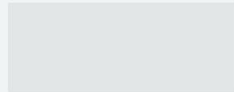
Errealitate digitala

Bertako ikasleen errealitatea ezagutzeko galdetegia

159
erantzun

LH 4-6
(+10-11)

ONLINE +
ANONIMO



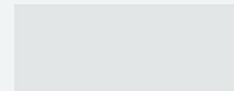
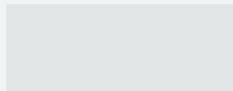
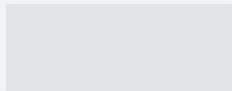
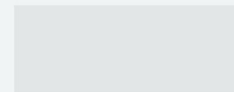
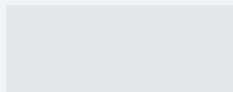
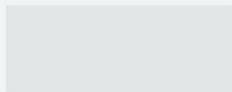
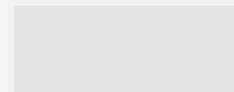
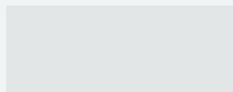
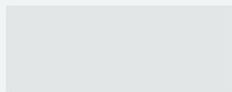
Errealitate digitala

Bertako ikasleen errealitatea ezagutzeko galdetegia

269
erantzun

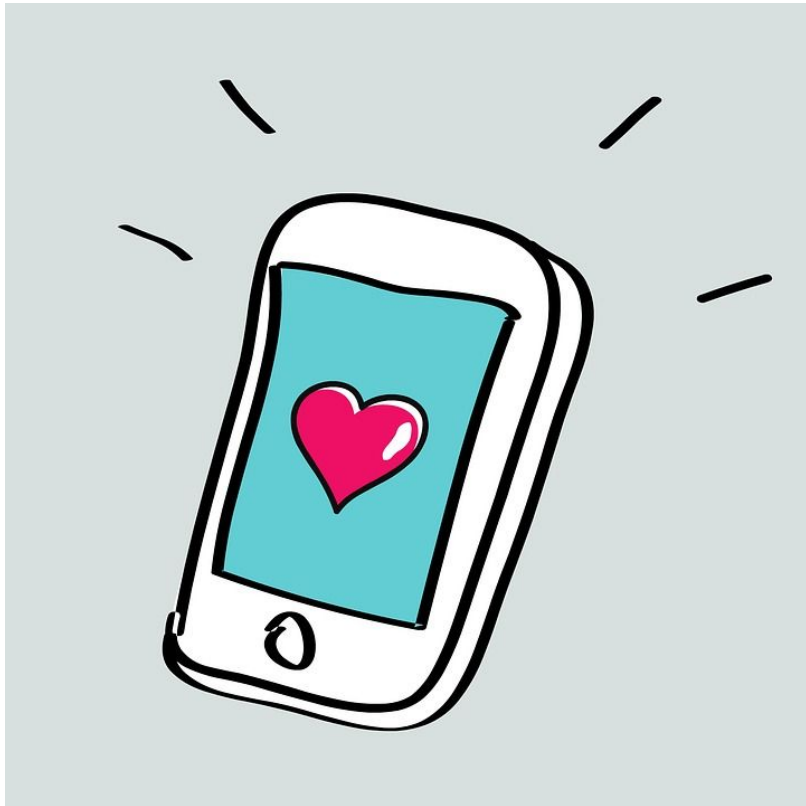
DBH 1-4

ONLINE +
ANONIMO



Errealitate digitala

LHn digitalak dira eta gailuak erabiltzen dituzte:



% 93



% 88

(guraso+propio % 31)



% 65

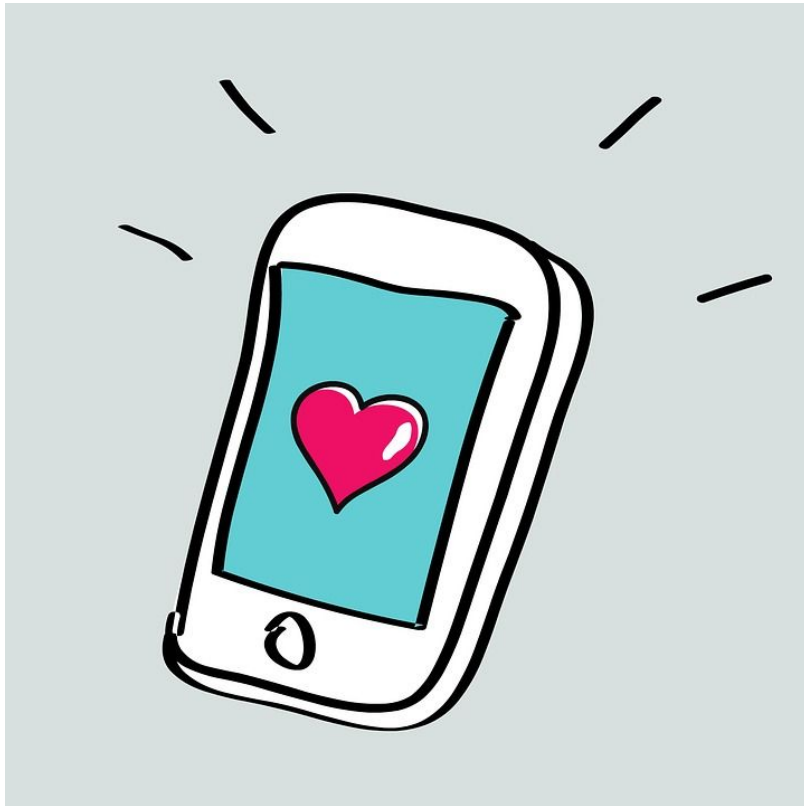
(etxekoa+propio =)



% 90

Errealitate digitala

DBHn baita:



% 5 (ADI!)



% 63

(LHkoek baino gutxiago!
Mugikorra erabiltzea=mugikor
propioa izatea)



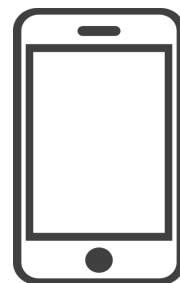
% 2 (ADI!)



% 29

Errealitate digitala

Datuak beste modu batera azalduta:



Mugikorrik ez duten ikasleak

DBH 1: 24 (+7)

DBH 2: 12 (+1)

DBH 3 + 4: 0 (+1)

Errealitate digitala

LHn egunean zehar denbora handia eskaintzen diote konexioari:



2,2 ordu/egun
(ikasketak alde batera utzita)

Askoren kasuan, bakarrik
asteburutan

Errealitate digitala

DBHn gehiago:



3,1 ordu/egun
(ikasketak alde batera utzita)

Errealitate digitala

Ikasleen errealitateak datu orokorrekin bat egiten du:



Erabilera:

9-11 urte: 131 min/egun.

12-14 urte: 202 min/egun.

15-16: 253 min/egun.

+18: +4 ordu/egun/ss

Errealitate digitala

Konexioaren arrazoiak aisialdia eta komunikazioa dira:



- Jolastu (LH+).
- Bideoak, serieak edo filmak ikusi.
- Musika entzun.
- Lagunekin hitz egin / sare sozialak erabili (ikusi/publikatu) (DBH +).

Errealitate digitala

Bi protagonista handi:



Iturria: https://pixabay.com/users/nastya_oepp-3773230/

Sare sozialak →

- LH %84
- DBH % 86

Online jolasak →

- LH %59
- DBH % 53

Errealitate digitala



% 70 - % 93



% 92 - % 81



% 42 - %69

% 17 - % 78



% 32 - %23

+ Pinterest, Snapchat, Twitter, Facebook, Telegram, Discord, VSCO...



Pribatua % 85
(+400 jarraitzaile)

Errealitate digitala



Taldeak,
lagunak eta
beste batzuk



Youtuberrak
(eredu)



Eduki bisuala
vs 



Partida eta
“iritziak”
zuzenean

Errealitate digitala



% 50 - % 53



% 51 - % 51



% 55 - % 43



% 49 - % 28

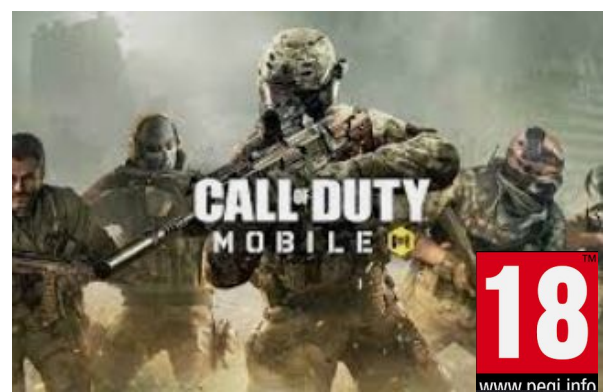


% 24 - % 34



% 27 - % 27

Errealitate digitala



Online, oso erakargarriak eta azkarrak

Errealitate digitala



Irudien iturriak: jolasen webguneak/aplikazioak

Online, oso erakargarriak eta azkarrak

Errealitate digitala



Guzti honek alderdi **positiboak** baditu
(nahiz eta joera beti kontrakoa izan)

Errealitate digitala

- Mundua ulertzeko: informazioa eskuragarri + pertsonekin konexioa.
- Komunikazioa eta harremanak indartzeko.
- Hezkuntza-praktikak sakontzeko.
- Garapen kognitiboa, digitala eta sormena.
- Pertsona bezala eraikitzeko.
- Aktibismorako.
- Inklusiorako lagungarriak.
- Aisialdi aukera ugari.



Errealitate digitala



eta garrantzitsua da
horiek ezagutzea,
bitarkera itza modu
egokian gidatzeko!

Baina... alderdi
negatiboak baita

Errealitate digitala

Ikasleek Interneten egoera deserosoak bizi dituzte (+LHn, pertzepzio kontua)

- Baimenik gabe irudi/informazio zabaldu.
- Ezezagunen mezuak jaso.



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/stocksnap-894430/>

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



- Ziberjazarpena
- Grooming-a
- Sexting-a eta sextorsion-a
- Eduki ezegokiak

Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/anemone123-2637160/>

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/anemone123-2637160/>

- Ziberjazarpena
 - Forma ugari.
 - 24x7.
 - 3 protagonista.
- Grooming-a
- Sexting-a eta sextorsion-a
- Eduki ezegokiak

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/anemone123-2637160/>

- Ziberjazarpena
- Grooming-a
 - Helduen jazarpen sexuala.
 - Uste duguna baino gertuago eta errazago (eta ez bakarrik Instagramen).
- Sexting-a eta sextorsion-a
- Eduki ezegokiak

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Iturria: <https://pixabay.com/users/anemone123-2637160/>

- Ziberjazarpena
- Grooming-a
- Sexting-a eta sextorsion-a
 - Material intimoa partekatzea.
 - Arriskua: kontrol eza.
 - Zaintza eta errespetua.
- Eduki ezegokiak

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/anemone123-2637160/>

- Ziberjazarpena
- Grooming-a
- Sexting-a eta sextorsion-a
- Eduki ezegokiak
 - Pornografia baino askoz gehiago.
 - Bilatzen dena eta ez dena.

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Errealitate digitala

Interneten arriskuak

Un 8% de los adolescentes ha realizado retos virales peligrosos en Internet



16/02/2022

DAVID MARTÍNEZ PRADALES  @dmartinezpr



<https://www.nobbot.com/pantallas/retos-virales-adolescentes-8/>

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



#ana #mia

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Ondorioztatu dutenez, Instagram erabiltzeak areagotu egiten du elikadura-portaera-nahasmenduak izateko arriskua, neska gazteen artean.

#proanorexia edo
#probulimia

<https://guraso.eus/sare-sozialak-eta-elikadura-zein-portaera-nahasmenduak/>

Errealitate digitala

Interneten arriskuak



Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.



Behar baino denbora gehiago eskaini (%57 - % 55)

→ Gutxiago eskaintzen saiatu (% 66)

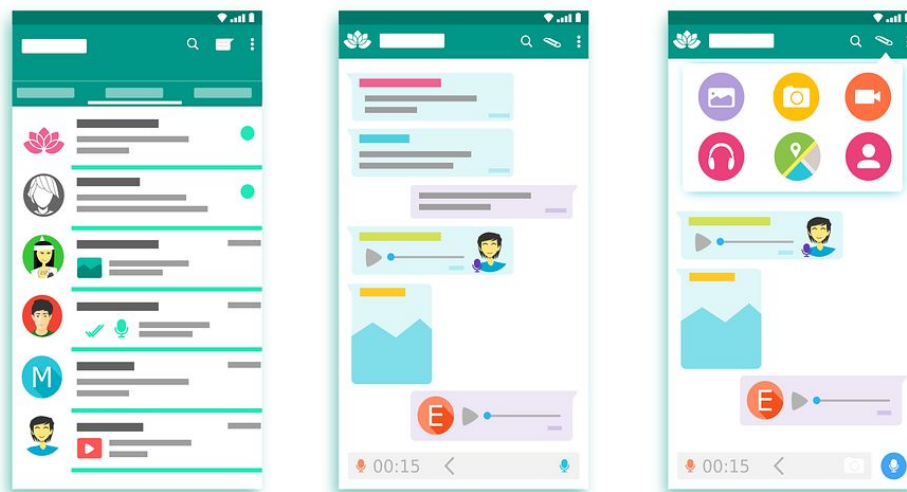
→ Batzuetan / Ez lortu

- Deskantsua
- Harremanak

Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).



Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).

You Tube

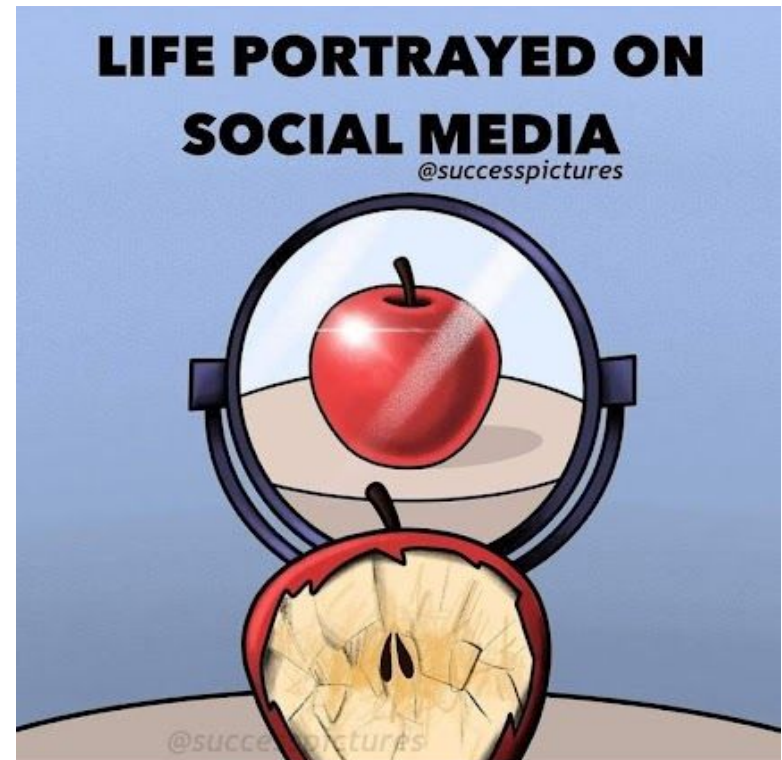


Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/natureaddict-818961/>

Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).
- Estereotipoak eta eredu irrealak (postureoa).



Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).
- Estereotipoak eta eredu irrealak (postureoa).
- Jarraitzaile-kopuruaren eta like-aren garrantzia eta eragina (postureoa).



Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).
- Estereotipoak eta eredu irrealak (postureoa).
- Jarraitzaile-kopuruaren eta like-aren garrantzia eta eragina (postureoa).
- Pribatutasuna: datuak, baimenak, argazkiak, interesak....



Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).
- Estereotipoak eta eredu irrealak (postureoa).
- Jarraitzaile-kopuruaren eta like-aren garrantzia eta eragina (postureoa).
- Pribatutasuna: datuak, baimenak, argazkiak, interesak....
- [Sustantziarik gabeko adikzioak] (Chóliz eta Marcos, 2019) → DBHko iksleen % 2 apuntu-jokuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/mariakray-23567841/>

Errealitate digitala

Erabilera segururako kontuan izan beharreko beste alderdi bazuk...

- Gehiegizko erabilera.
- Komunikazio-mota (taldeak).
- Kontsumitzaileak 24x7 (produktuak eta balioak, begirada kritikorik gabe).
- Estereotipoak eta eredu irrealak (postureoa).
- Jarraitzaile-kopuruaren eta like-aren garrantzia eta eragina (postureoa).
- Pribatutasuna: datuak, baimenak, argazkiak, interesak....
- [Sustantziarik gabeko adikzioak] (Chóliz eta Marcos, 2019)



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/qimono-1962238/>

Gidaritzarako gakoak



**Eta guzti
honen
aurrean,
zer?**

**Ez
ezkutatu!**

Gidaritzarako gakoak



Online eremuan ere, behar gaituzte!
(eta, gainera, gu gara euren ekintzen eratzule legalak)

Gidaritzarako gakoak

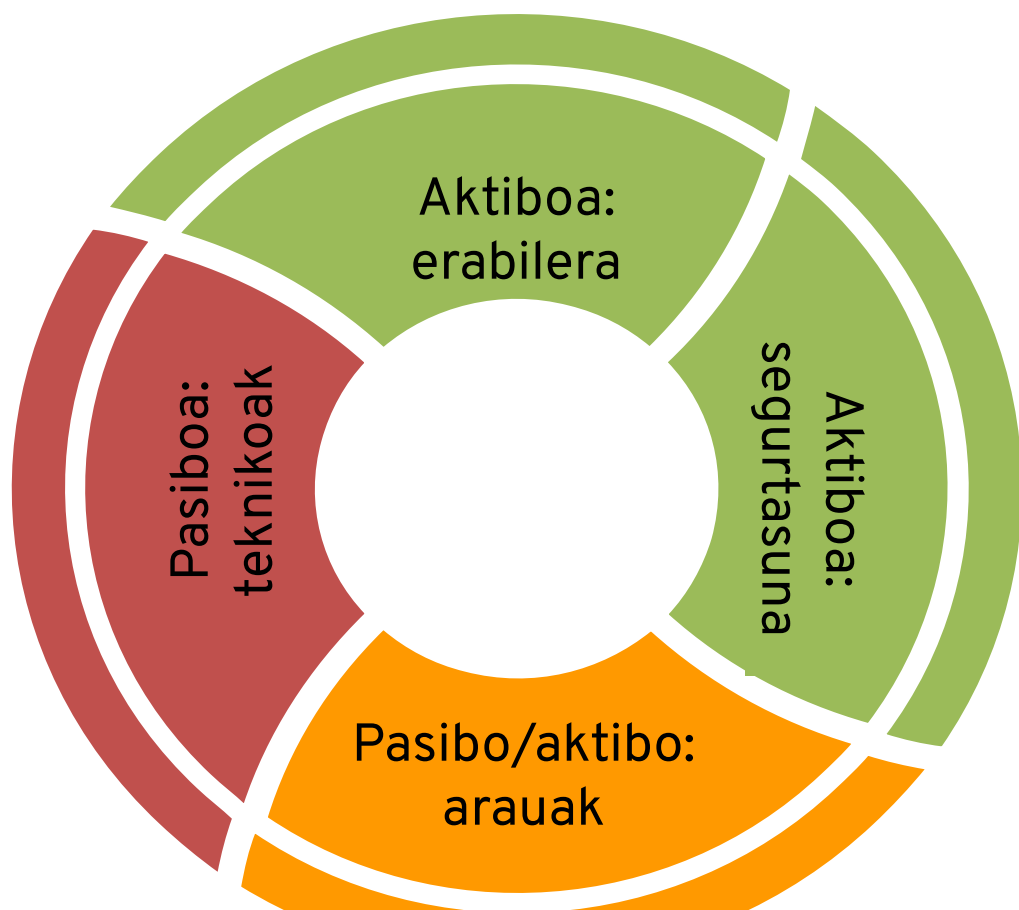


...bidea ez da erraza!

Erabilera kontziente eta kritikoa eraiki behar dugu!

Gidaritzarako gakoak

Internet: erabilera arduratsua sustatu



- Bitartekaritza-estrategia aktiboen alde egin.

Gidaritzarako gakoak

Aukerak teknikoak, egon badaude:



uBlock Origin
by Raymond Hill

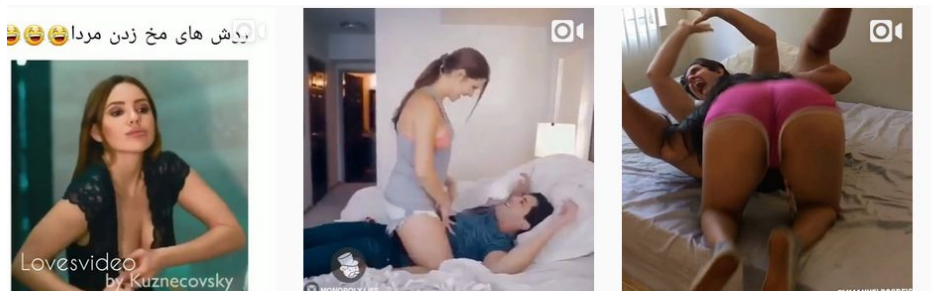
Behingoz, blokeatzaile eraginkor bat. PUZ eta memorian arina.



Family Link



Baina ez dute miraririk egiten... eta ez dira betirako...



Gidaritzarako gakoak

Prebentzioa, aldiz, bai.

Beraz, zuen bitartekaritza eta gidaritza da segurtasun-tresnarik onena!



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/athree23-6195572/>

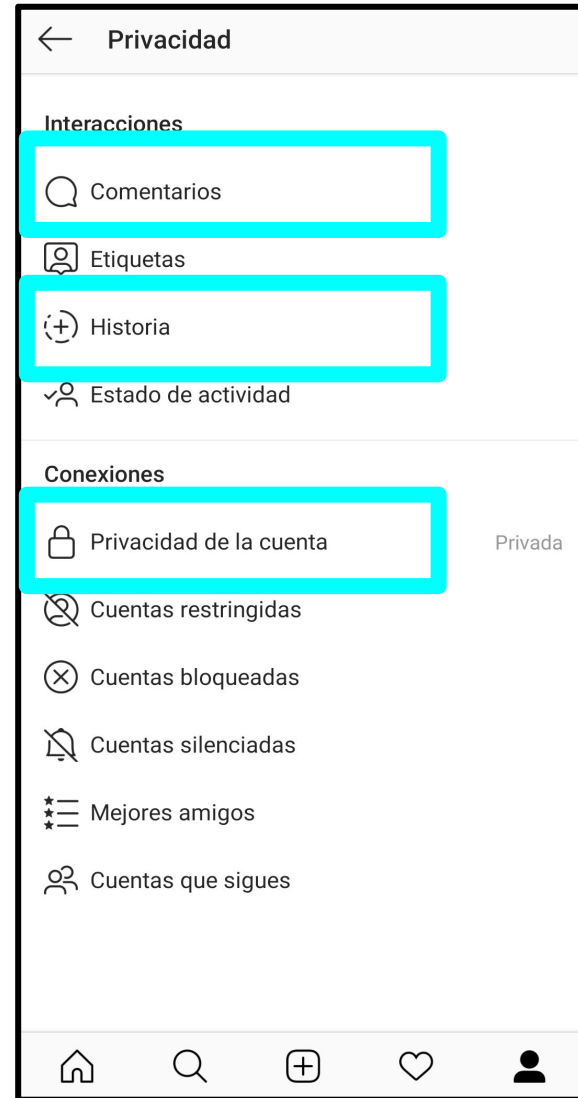
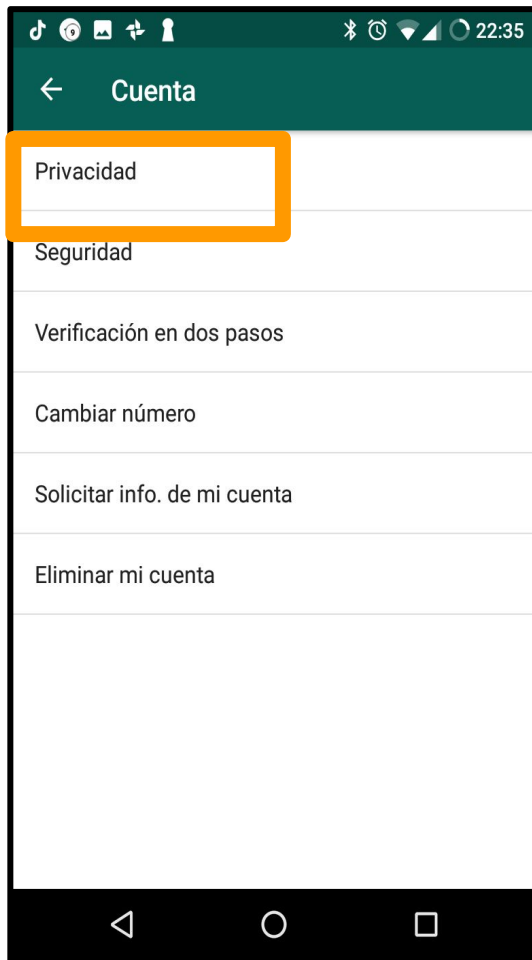
Gidaritzarako gakoak



- Euren errealitatera gerturatu. Zaletasunak familian partekatu.
- Informazioa eskaini eta gogoeta kritikoa sustatu: arriskuak, pribatutasun-aukerak...

Irudiaren iturria:
<https://pixabay.com/users/pexels-2286921/>

Gidaritzarako gakoak



Gidaritzarako gakoak

- Arauak adostu: denbora, edukiak, **jarrera**, komunikazioa...

Zalantza: mugikorra begiratu?

- Arrisku-egoeretan helduengana jotzeko konfiantza sortu.



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/jeshoots-com-264599/>

“Gure alaba igerilekuan itoko den beldur gara, eta bi aukera ditugu: bainua debekatzea edo igeri egiten irakastea” (Alea 342. zenbakia)

Gidaritzarako gakoak

- Aukera bat: guraso-talde osoaren babes izatea.
- Baina, zehaztutakoak ondo hausnartuak eta errealistak izan behar dira. Antolakuntza behar da!



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/stocksnap-894430/>

Gidaritzarako gakoak

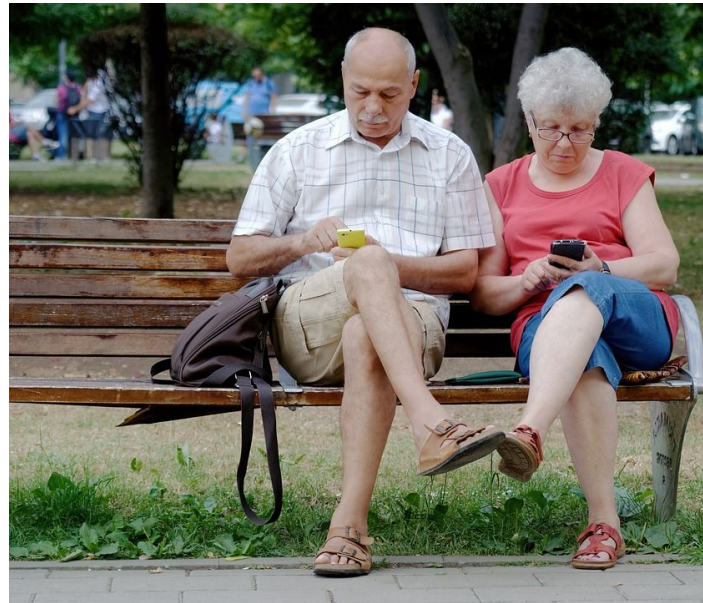
Ez zarete teknikoki
adituak izan behar!

Helduaren esperientzia
duzue



Gidaritzarako gakoak

Baina bai izan behar zarete eredu!



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/icsilviu-12753087/>

Beraz, garrantzitsua da gure erabiera-ohiturak aztertzea eta horri buruz hausnartzea!

Gidaritzarako gakoak

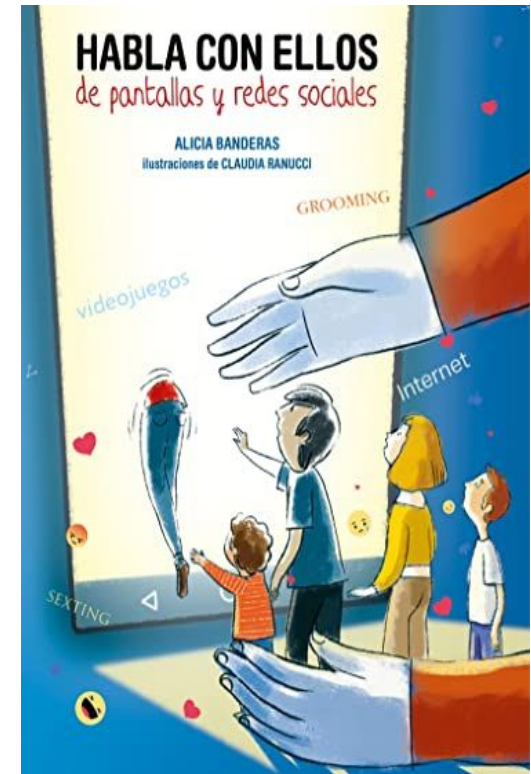
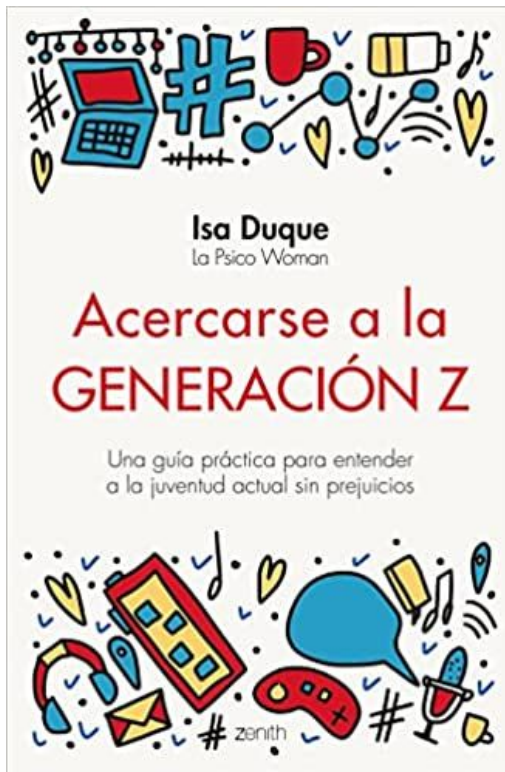


Gidaritzarako gakoak

- **Internet:** informazioa, aholkuak eta material didaktikoa ([is4k](#), [#kulturadigitala](#), [AseguraTIC...](#)).
- **Bideoak:** hausnarketa ([#porunosolovedelatecnologia...](#)).
- **Artikuluak eta berriak:** etengabeko dibulgazioa.

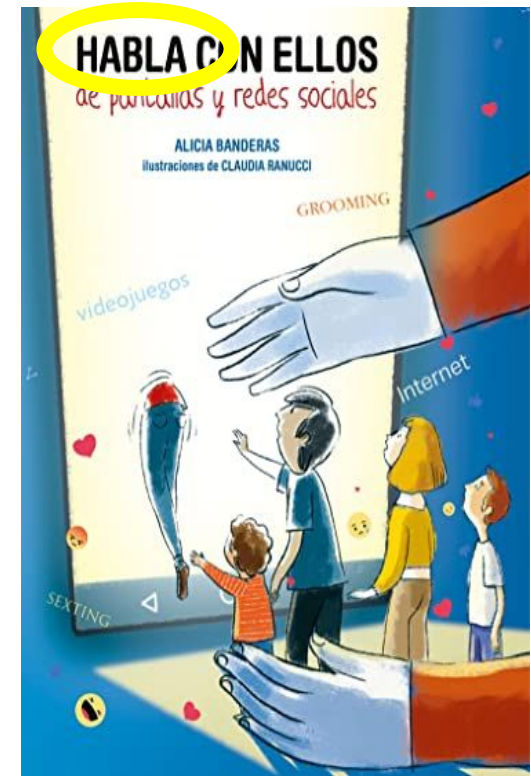
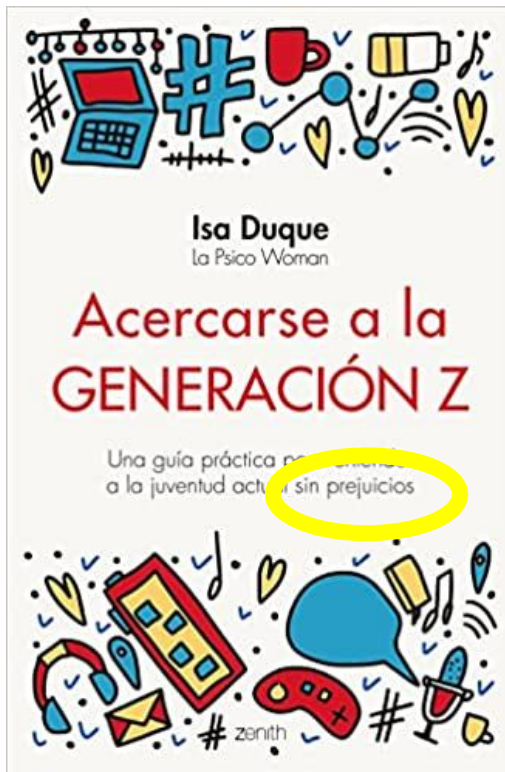
Gidaritzarako gakoak

- **Liburuak:** landutako gaiak sakontzeko.

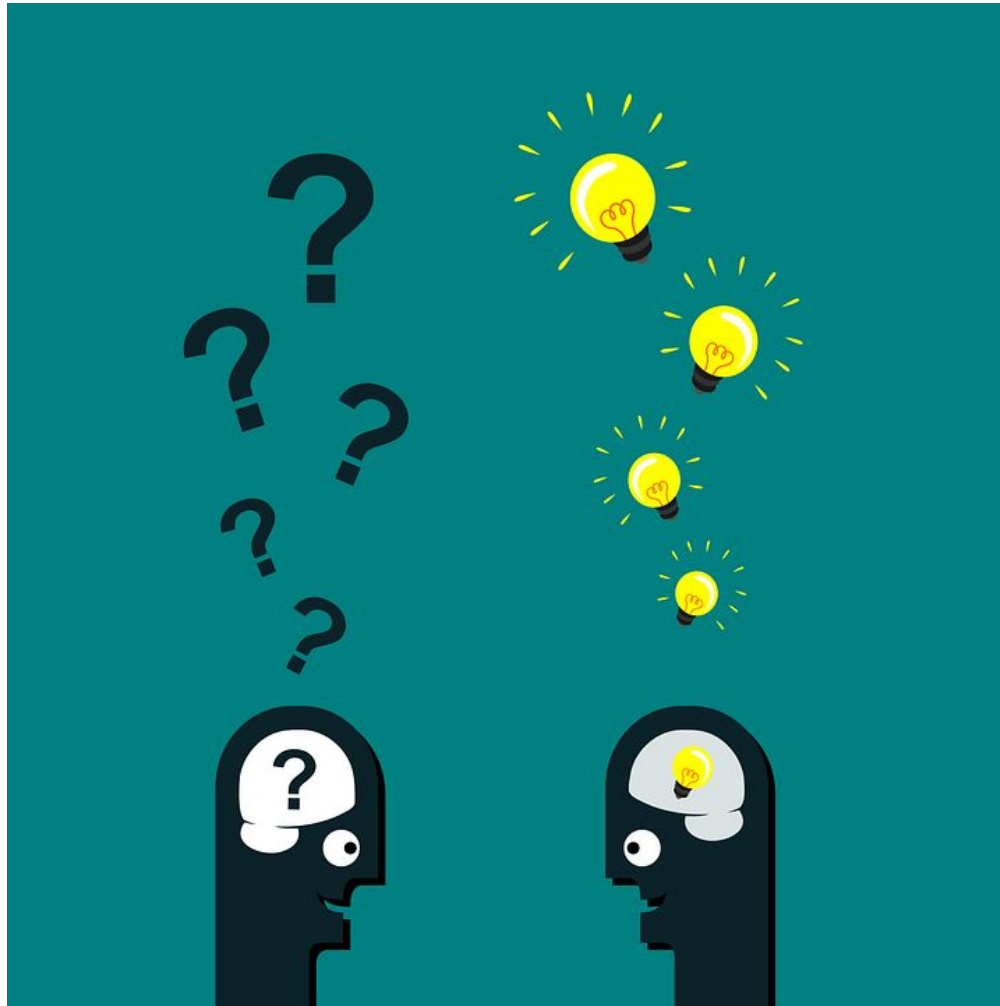


Gidaritzarako gakoak

- **Liburuak:** landutako gaiak sakontzeko.



Galderarik?



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/jambulboy-4860762/>

Eskerrik asko



Bibliografía

- Arroyo-Sagasta, A. (2021, azaroa). Pantailak 0-6 adin tartean. *Pantailak 0-6an. Zertarako? Hik Hasi Jardunaldi-etan aurkeztutako hitzaldia*. Zumaia.
- Chóliz, M. eta Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista española de drogodependencias*, 44, 20-37. https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=7536
- Duque, I. (2022). *Acercarse a la Generación Z. Una guía práctica para entender a la juventud actual sin prejuicios*. Zenith.
- Gamito, R., Aristizabal, P., Vizcarra, M. T. eta Tresserras, A. (2017). La relevancia de uso crítico y seguro de internet en el ámbito escolar como clave para fortalecer la competencia digital. *Fonseca*, 15, 11-25. doi: 10.14201/fjc2017151125
- Gamito, R. (2019). Adin txikikoen Interneten erabilerari eta arriskuei buruzko kasu azterketa bat. Pertzepzioetik kontzientzia piztera. [Doktore-tesia]. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. <https://www.rakelgamito.eus/tesia/>
- Garmendia, M., Casado, M. A., Jiménez, E. eta Garitaonandia, C. (2018). Oportunidades, riesgos, daño y habilidades digitales de los menores españoles. In E. Jiménez, M. Garmendia, eta M. A. Casado (koordk.), *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada* (31-54 orr). Gedisa.
- INE, Instituto Nacional de Estadística (2021). Encuesta sobre equipamiento y uso de las tecnologías de la información y comunicación en los hogares. Resultados año 2021. https://www.ine.es/dynqs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692
- ISES, Instituto Superior de Estudios Sociales y Sociosanitarios. Ventajas y desventajas de la informática en los niños (d. g.). <https://www.isesinstituto.com/noticia/ventajas-y-desventajas-de-la-informatica-en-los-ninos>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. eta Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries. Deliverable D4*. LSE. <http://eprints.lse.ac.uk/33731>
- Mascheroni, G., Murru, M. F., Aristodemou, E. eta Laouris, Y. (2013). Parents. Mediation, Self-regulation and Co-regulation. In B. O'Neill, E. Staksrud, eta S. McLaughlin (edk.), *Towards a better internet for children? Policy Pillars, Players and Paradoxes* (211-225 orr.). Nordicom. http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/toward_a_better_internet.pdf

Bibliografía

- Pérez Escoda, A. (2018). Uso de smartphones y redes sociales en alumnos/as de educación primaria. *Prisma social*, (20), 77-91.
<http://revistaprismasocial.es/article/view/2310>
- Ramis, A. (2021a). *De 0 A 3, ¿Nada de Pantallas*. Octaedro.
- Ramis, A. (2021b, azaroa). ¿Qué sentido tienen las pantallas en Educación Infantil? *Pantailak 0-6an. Zertarako? Hik Hasi Jardunaldi-etan aurkeztutako hitzaldia*. Zumaia.
- Red Educa (2020). Ventajas y desventajas de las redes sociales en niños/as. <https://redsocial.rededuca.net/ventajas-desventajas-redes-sociales-ninos>
- Rial, A. eta Gómez, P. (2018). Adolescentes y uso problemático de Internet. Claves para entender y prevenir. In E. Jiménez, M. Garmendia, eta M. A. Casado (koordk.), *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada* (157-172 orr.). Gedisa.
- Ševčíková, A. (2016). Girls' and boys' experience with teen sexting in early and late adolescence. *Journal of Adolescence*, 51, 156-162. doi:
[10.1016/j.adolescence.2016.06.007](https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.06.007)
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.4>
- WHO, World Health Organization (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>

KREDITOAK ETA BAIMENAK

Egilea: Gamito Gomez, Rakel

Data: 2022ko azaroa

Baimena: Creative Commons [Aitortu-PartekatuBerdin 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Lizentzia honekin lana eta bere edukia kopiatu, banatu eta moldatu ahal izango dituzu, ondorengo baldintzak beteaz:

- Jatorrizko egilea aipatu behar duzu.
- Lan eratorriak, jatorrizko egiletza aitortzeaz gainera, baimen (lizentzia) berdina izan beharko du.



Aitortu-PartekatuBerdin 4.0
Nazioartekoa (CC BY-SA 4.0)