



FORMANDO CIUDADANÍA DIGITAL

ESCUELA DE COMUNICACIONES Y PERIODISMO
UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ

GUÍA PARA APODERADOS

TRANSFORMÁNDOSE EN MEDIADOR@S:
cómo guiar las video-experiencias digitales

Niños y videojuegos en línea: aprender a ser mediadores parentales activos para evitar consecuencias negativas (1°B a 8°B)

Sobre este material

Este cuadernillo ha sido desarrollado por el equipo de Programa Formando Ciudadanía Digital de la Escuela de Comunicaciones y Periodismo de la Universidad Adolfo Ibáñez con miras a aportar material pedagógico a educadores/as y adultos significativos, entendiendo que niños, niñas y adolescentes (NNA) se mueven en distintos contextos y grupos que los forman y juegan un rol “educador”, tales como equipos de fútbol, grupos de scout, entre otros.

Sobre este taller

Este taller está enfocado a impulsar la reflexión sobre el tipo de contenido al cual se ven expuestos los/as niños/as y enseñar a los padres y apoderados a adquirir competencias efectivas mediante ejercicios que permitan influir en esa formación del mundo, sin necesariamente tener una postura restrictiva del uso de tecnologías digitales. Justamente, está comprobado que el ser demasiado restrictivo con los medios de comunicación provoca justamente un efecto rebote, es decir, los/as niños/as se rebelan, y cuando más grandes, buscan precisamente ver y hacer aquello que se les prohibió.

Recomendaciones

Para usar este material

- Se recomienda leer el contenido completo de este cuadernillo, sobre todo el MATERIAL INFORMATIVO PARA FACILITADORES/AS desde página 22 a la 26.
- Se sugiere leer o proyectar las reglas de la actividad presentes en la página 13.
- Se recomienda imprimir las tarjetas de apoyo para los casos presentes en las páginas 19 a la 20.

Material necesario

Para llevar a cabo esta actividad

- Es necesario imprimir o proyectar las Tarjetas de situaciones presentes en las páginas 14 a la 18 para entregar a los diferentes grupos de discusión que se formarán para llevar a cabo la actividad.
- Papelógrafos o cartulinas (1 por grupo)
- Plumones
- Post-it o papel con con adhesivo
- Si es el caso, computadores con Internet y proyector.

Material preparado por:

Carmina Rodríguez PhD

Editores:

Amaranta Alfaro

Luis Enrique Santana

ÍNDICE

Introducción	4
Objetivos	7
Qué queremos lograr	8
Metodología	9
Resultado esperado	10
¿Cómo lo haremos?	11
Reglas para la actividad	13
Tarjetas consituaciones	14
Apoyo para el/la facilitador/a	19
Caja de herramientas	21
Material informativo para facilitadores/as	22
Glosario	25
Referencias	27



INTRODUCCIÓN

¿Sabías que, para tu hijo o hija/ alumno o alumna, usar tecnologías mediales como jugar juegos en línea, o ver YouTube, constituye gran parte de su mundo social? ¿sabías que dichas tecnologías pueden ayudarlo a aprender sobre el mundo y socializar? Sin duda existen aspectos positivos al uso de tecnología mediada en niños y niñas, pero a su vez también existen riesgos. Uno de los principales es que estos medios pueden afectar su visión del mundo, sus valores y su aprendizaje social, hasta en el largo plazo. Por ejemplo, ¿qué sentido hace en los/as niños y niñas ver videos de YouTube donde otros iguales a ellos/as, pasan horas jugando en frente de una cámara? ¿Qué impacto tiene este uso en la formación de conceptos tan importantes como la privacidad de su propia vida y la vida familiar? ¿Y cómo explicar a los/as niños/as los videos en donde otros niños/as constantemente reciben nuevos juguetes u otros regalos? Ante el nacimiento de los llamados “YouTubers” o niños/as famosos que juegan videos o prueban juguetes en línea, ¿cómo explicar a tus hijos/as o alumnos/as que estos/as niños/as que constantemente reciben regalos, los abren y prueban en YouTube y otros medios, no llevan vidas “normales” en relación con la mayoría de los niños y niñas? ¿Cómo explicar que no es normal, ni deseable incluso, grabar y mostrar toda tu vida en



línea? En suma, ¿qué expectativas se forman los pequeños de su propia vida al consumir incesantemente estos videos y cómo podemos evitar consecuencias negativas, como una visión irreal del mundo?

Considerando la alta cantidad de contenido popular de celebridades “estrellas” en YouTube y tomando en cuenta que YouTube, junto con los videojuegos, son los medios más usados en la edad escolar, superando incluso el tiempo que muchos niños y niñas pasan con su familia diariamente, este taller está enfocado en impulsar la reflexión sobre el tipo de contenido al cual se ven expuestos los y las menores y enseñar a los adultos significativos a adquirir competencias efectivas mediante ejercicios que permitan influir en esa formación del mundo, sin necesariamente tener una postura restrictiva del uso de tecnologías digitales. Justamente, está comprobado que el ser demasiado restrictivo/a con los medios de comunicación provoca justamente un efecto rebote, es decir, los y las menores se rebelan, y cuando más grandes, buscan precisamente ver y hacer aquello que se les prohibió.

Ante este escenario, este taller busca promover prácticas saludables de mediación activa, que quiere decir que los/las padres y madres, y apoderados ayuden a sus hijos/as a “hacer sentido” de la información o mensajes en los medios, tratando de evitar consecuencias negativas, como podrían ser el consumismo, el deseo de obtener “fama” a través de YouTube, el querer pasarse horas “pegado” a los videojuegos, hablando y explicándoles el contenido al cual ellos/as están expuestos/as.

En una época de formación como lo es la infancia, niños y niñas aprenden en gran medida por imitación, esto incluye especialmente lo que ven en YouTube, ya que ven los/as menores que allí aparecen como “modelos” a seguir. Por lo mismo, los y las apoderados/as, quienes muchas veces actúan como facilitadores del uso de tecnologías digitales de los/as menores, pueden aprender valiosas herramientas para que sus hijos e hijas naveguen exitosamente las aguas del uso (muchas veces omnipresente) de los medios. A pesar de este importante rol, muchos padres y madres desconocen cómo mediar activamente en el consumo medial de sus pupilos/as ante una

variedad de situaciones muy comunes. Por ello, queremos invitar a reflexionar y conversar sobre estos temas y entregar herramientas a los/as padres, madres y apoderados/as para mediar activamente, creando conciencia en sus niños/as de que lo que ven en estos videos puede poner en tela de juicio el cómo llevan su propia vida, generando quizás un sentimiento de malestar o el de no estar satisfecho con sus propias condiciones de vida. Es entender que lo que están viendo los/as hijos/as contribuye en gran parte a generar su visión y expectativa del mundo.

Asimismo, como padre/madre/apoderado/a educador/a, también queremos invitarle a la reflexión de que no todo lo que los niños/as pueden ver en YouTube es necesariamente “malo”, y que la clave consiste en mediar activamente las situaciones mediales de los y las menores, sin un ánimo restrictivo. En gran parte, los medios de comunicación permiten a los niños y niñas “explorar” el mundo y ver “que hay allá fuera”. Por tanto, el foco de este taller es entender que se puede llegar al sano balance entre entretenimiento, consumo de contenido medial, y la satisfacción con la propia vida, gracias a la mediación parental/maternal activa que podamos efectuar con nuestros hijos e hijas.





OBJETIVOS

El taller presenta distintas actividades para impulsar la reflexión, espíritu crítico y conciencia en torno a dos fenómenos: primero, sobre las formas de producción de plataformas de comunicación masivos, como YouTube, y cómo estas pueden incidir en la formación de niños y niñas en edad escolar, y segundo, el empoderar a los/as apoderados/as en su rol de “educadores mediales” para incrementar su conciencia como formadores/as y mediadores/as de las experiencias mediales de sus hijos e hijas.

QUÉ QUEREMOS LOGRAR

Mayor conciencia y consideración de los/as apoderados/as en su rol de “educadores mediales” para que sus hijos e hijas logren navegar con éxito su infancia en un medio ambiente saturado de uso de medios.

Empoderar a los/as adultos significativos a concientizar a los/as menores sobre cómo se produce contenido en canales de comunicación de alta popularidad (i.e. YouTube, películas animadas) con el objetivo de evadir consecuencias negativas (i.e. que los/as hijos/as piensen y se desvivan por ser famosos en YouTube).

Traspasar a padres, madres y apoderados/as, y estos a su vez a sus hijos e hijas, competencias de uso de medios de comunicación para ayudar y fomentar el desarrollo en la formación de menores durante la educación básica.



PARTICIPANTES

- Facilitador o educador/a cargo del curso o grupo
- Hasta 40 padres, agrupados en equipos de 4 a 5 integrantes.

Tiempo de la actividad: entre 90 y 120 min.

Materiales necesarios:

- Es necesario imprimir o proyectar las Tarjetas de situaciones presentes en las páginas 14 a la 18 para entregar a los diferentes grupos de discusión que se formarán para llevar a cabo la actividad.
- Papelógrafos o cartulinas (1 por grupo)
- Plumones
- Post-it o papel con con adhesivo
- Si es el caso, computadores con Internet y proyector.

METODOLOGÍA

- 1. Aprendizaje basado en casos:** se entregará una tarjeta con una situación hipotética a cada grupo de padres/madres/apoderados/as (4-5 personas), quienes reflexionarán en torno al caso, pensando en posibles soluciones según lo aprendido, recapacitando de qué forma se pudo haber prevenido el problema y dialogando hasta llegar a una estrategia de respuesta. Si se quiere hacer más divertido, se puede pretender que la situación le ocurrió a uno de los adultos del grupo y el resto le aconseja tal como si le hubiera ocurrido.
- Además de las tarjetas con casos, se utilizarán post-it's para ordenar las ideas y un papelógrafo o cartulina, donde se presentarán las principales conclusiones al resto del curso.
- El o la educador/a o facilitador/a introduce el tema y luego, separar al conjunto de apoderados/as, para que trabajen de forma reflexiva. Es también quien expondrá las reglas de la actividad y controlará los tiempos (se recomienda 15 minutos para introducir el tema, 30 para su discusión, 15 para escribir y ordenar sus principales conclusiones en un papelógrafo y 30 minutos para su presentación en sesión plenaria). Contará con material de apoyo para guiar las discusiones y conclusiones. (Consultar Tarjetas de Apoyo al educador/a o facilitador/a para cada caso trabajado en los grupos de apoderados, disponibles en páginas 19 y 20).
4. A los y las apoderados/as también se les entregará una Caja de Herramientas, con plataformas, consejos e información importante para continuar formándose en el tema.
5. Como actividad alternativa, existe la opción de que creen collages o letreos que concienticen a la comunidad escolar sobre lo aprendido en una segunda jornada.

RESULTADO ESPERADO

Tanto la persona que facilita la actividad, como padres/madres/apoderados/as, aprenderán a identificar maneras “sanas” y positivas de mediación activa, así como de tener conciencia de que el co-visionado junto con sus hijos e hijas es importante (ver glosario en páginas 25 y 26). Además, se espera que a través de esta actividad los/as pequeños y pequeñas desarrollen el espíritu crítico frente a los medios ante sus propios comportamientos digitales en casa.



PRODUCTOS

Espacio de debate y reflexión entre madres, padres y adultos significativos.

Registro de la actividad en papelógrafos y post its.

Si se lleva a cabo la segunda actividad alternativa, se obtendrán collages y letreros educativos, que pueden ser exhibidos en el establecimiento o a través de plataformas digitales -con el consentimiento de sus autores/as-.

¿CÓMO LO HAREMOS?

- 1.** El o la educador/a o facilitador/a introduce el tema de **mediación parental activa del uso de medios digitales**, con apoyo del material entregado (material informativo desde la página 22 a la 24 o glosario en páginas 25 y 26, haciendo hincapié en que lo que nuestros/as hijos/as ven en diferentes medios **influye en su percepción y expectativas del mundo, incluso en su socialización**. Además, hay que comunicar que los padres/madres/apoderados/as, al ser testigos y facilitadores del consumo medial de sus hijos e hijas, **tienen un poder e influencia enormes en el tipo de medios y el contenido que ellos y ellas acceden**, con la idea de empoderarlos a ayudar a sus hijos e hijas a navegar exitosamente las aguas del consumo medial responsable de sus menores, transformándose en **mediadores/as activos/as** de este consumo. Tras contextualizar en esto por no más de 15 minutos, la/el educador/a divide al conjunto de apoderados/as en grupos de 4 a 5 personas y se leen las reglas de la actividad (ver página 13).
- 2.** Cada grupo recibirá una tarjeta con un caso de consumo medial de sus hijos/as y/o cómo reaccionar a éstos, junto a una hoja titulada “Caja de herramientas” (disponible en página 21), la cual expondrá algunas alternativas, plataformas y herramientas útiles para lidiar mejor con estas situaciones.
- 3.** Se escribirán en el pizarrón (o también se pueden proyectar) las siguientes preguntas para guiar la discusión y reflexión: ¿Qué tipo de problemática de consumo medial de escolares puedes distinguir en esta tarjeta? ¿Has sido testigo de un caso de este tipo? ¿Qué crees que pudo haber hecho el padre, madre o adulto significativo? Y ahora qué ocurrió, ¿qué le aconsejarías hacer? ¿Qué herramienta le sería útil?
- 4.** El grupo leerá el caso y se formará una conversación en torno a éste. Para hacerlo más divertido, pueden pretender que la situación le ocurrió a uno de sus integrantes, para que así le aconsejen. Pueden ir anotando sus ideas en post-its e ir las agrupando en dos categorías: **estrategia de mediación activa, estrategia restrictiva o estrategia desenfocada**. Cada grupo tendrá 30 minutos para reflexionar. Se apoyarán en la Caja de Herramientas, pero también pueden crear sus propias soluciones y consejos.
- 5.** Se utilizarán 15 minutos para escribir con plumones las principales conclusiones en un papelógrafo, incorporando los post-it con sus ideas originales.

- 6.** El plenario de apoderados/as se volverá a reunir en un círculo, para que cada grupo presente su caso y principales conclusiones y su solución del caso, apoyándose en el papelógrafo y los post-it. Se destinarán 30 minutos en total a esta actividad. El o la educador/a o facilitador/a contará con una guía que explica con profundidad el contexto y los tipos de mediación parental en las tarjetas, por lo que podría retroalimentar a cada grupo tanto durante el trabajo en grupo como durante el plenario.
- 7.** Una vez terminado esto, el/la educador/a o facilitador/a les felicita por su labor e invita a probar las alternativas de la Caja de Herramientas e instará a promover la mediación activa y el co-visionado, junto a la idea de sacar el mejor provecho de las instancias de juego, aprendizaje y entretenimiento que entregan los medios de comunicación.

ACTIVIDAD ALTERNATIVA

Se organiza una segunda jornada, donde los y las apoderados y adultos significativos podrán crear collages o letreros que concienticen a la comunidad escolar sobre lo aprendido. Puede ser exponiendo un caso, generando una frase fuerte o portada de un diario, usando su creatividad.

VERSIÓN DIGITAL DE LA ACTIVIDAD

En caso de no poder realizar este taller de forma presencial, sino que, a distancia, se propone realizar la introducción a la actividad vía videochat con todo el plenario de apoderados/as y luego, dividirlos en sub-salas y/o grupos de WhatsApp para su trabajo en grupos de 4 a 5 personas. A cada grupo se le entregará su caso y Caja de Herramientas en formato de imagen; uno/a de sus integrantes puede ir anotando sus conclusiones y las presenta posteriormente el plenario de apoderados/as, al volver a reunirse en un videochat con todos los participantes del taller.

REGLAS PARA LA ACTIVIDAD



Es importante que todas y todos los integrantes del equipo tengan su turno y espacio para hablar. Que no se monopolice la conversación.



Este debe ser un espacio seguro de reflexión, de manera que, si alguien se siente identificado/a con una de las situaciones descrita, pueda conversar sobre ello sin ser juzgado por el grupo.



Es igualmente importante que se distribuyan correctamente las funciones: que todos puedan agregar su post-it, que una persona esté a cargo del papelógrafo y otra de la presentación ante el plenario.



En caso de que conozcan un caso cercano similar, no divulguen la identidad del padre, madre o apoderado/a, no justifiquen lo que le pasó ni le pongan etiquetas.



IMPORTANTE:

Si se identifica que dentro del grupo de apoderados del curso se están promoviendo valores como la mediación restrictiva o “demonización” de los medios de comunicación, es importante dar contención y ofrecer apoyo, pero también explicar que, en base a la evidencia, **los medios de entretenimiento y aprendizaje como podrían ser los videojuegos o YouTube, también tienen consecuencias positivas en el desarrollo de los/as menores.** Por ejemplo, al mostrarles nuevas situaciones y mundos, al ser educativos, al mejorar la coordinación ojo-mano, etcétera. Si el tema escapa de su manejo, existen organizaciones o recursos que podrían asesorar, como Hijos Digitales.

TARJETAS CON SITUACIONES



Hace algún tiempo que tu hijo Raúl (8) parece obsesionado con mirar videos en YouTube sobre niños que constantemente reciben y prueban nuevos juguetes. En uno de ellos, un niño recibe un pequeño auto de juguete, abriéndolo desde una gran caja, armando sus partes y luego “manejando” este auto por un parque. Un día en el supermercado tu hijo ve uno de esos mismos autos y empieza a tirar de tu chaqueta insistiendo en que lo quiere “ahora ya”. Al recibir una negativa o un “quizás para tu cumpleaños”, el comportamiento del hijo desemboca en una “pataleta” por no poder tenerlo. Tu hijo te alega fuertemente que su ídolo de YouTube siempre tiene un regalo nuevo, cada día. Algo avergonzados, regresan a casa y el niño pide nuevamente ver YouTube. El padre no sabe cómo manejar la situación, pues sabe que decirle “no” desembocaría en otra pataleta y ya se siente lo suficientemente culpable por no haberle comprado ese auto que su hijo tanto quería. Quiere abordar el tema, pero no sabe bien cómo o cuándo sería apropiado, ya que piensa que, a su hijo en el fondo, se le olvidará lo que conversen y ya pronto seguirá pidiendo más juguetes.



2

Luego de algún tiempo de no haber podido hacer mucho con su hija Sofía (8), ésta le pide a su madre que por favor jueguen “Roblox” el juego de moda entre los niños. La madre piensa en que jugarían a lo de siempre, es decir, tiernos juegos donde el personaje principal debe elegir el mejor vestido y dejar que otros niños, conectados al mismo tiempo en línea, voten por el mejor atuendo. Aunque le escasea el tiempo, la madre (Ana) accede, ya que ve a su hija muy entusiasmada. Cuando Sofía enciende el juego y ambas se conectan, la niña le muestra el juego entusiasmadamente, pero Ana se siente muy extrañada por la estética de fondo negro, personajes siniestros de tipo zoomórficos (con forma de animales) y música espeluznante. Sofía explica animadamente a su madre que el objetivo del juego es “matar a otras personas”. A continuación, Sofía elige al personaje “malo”, es decir, el que sostiene una gran espada y cuyo fin es recorrer el mundo Roblox, exterminando al resto de los personajes. A Ana le queda ser de los personajes que deben escapar de la espada. De pronto, Ana se pregunta si es que no debe interrumpir el juego y sugerir a su hija que jueguen a otro. Pero duda, ya que sabe que prohibir este juego sólo logrará acrecentar el interés de su hija. Juegan un rato, pero Ana no sabe cómo hacer sentido de que su hija disfrute tanto jugar de este juego, y piensa en cómo abordar la situación de la mejor manera.





“Papá, ¿me ayudas a grabar un video en donde pruebo este juguete? ¡Me gustaría después subirlo a YouTube!,” pregunta entusiasmado Alberto (9) a su papá. “¿Subirlo a YouTube?” responde el papá. ¡Que estupidez más grande!”. Los ojos de Alberto comienzan a llenarse de lágrimas. Justo en ese momento entra su mamá Laura. Agrega el papá con enojo: “¡Ya anda Alberto con la tontera de grabarse y subirlo a YouTube!”. Alberto entonces les grita a ambos: “¡ustedes no me entienden! Todo el mundo lo hace, ¡no tiene nada de malo!”, y sale corriendo hacia su pieza. Ambos padres se quedan sin habla, mirándose, pensando en que deberían ir a decirle a Alberto, para que se le pase y deje de tener esa manía de querer ser “famoso en YouTube”.

A red square icon with rounded corners, containing the white number '4'. To its right is a red, slightly overlapping shape that resembles a folded piece of paper or a card.

Sebastián nota que su hijo Mauricio (12) ve su celular riendo reiteradamente. Al preguntarle de que se ríe, Mauricio parece algo nervioso y trata de esconder la pantalla. Sebastián decide dejarlo por un tiempo hasta que el día después sorprende nuevamente a su hijo a la salida del colegio tras la práctica del gimnasio en una actitud similar junto a un grupo de compañeros. Intenta preguntarle que estaba viendo, pero decide no presionarlo. Tiempo después, en las noticias Sebastián se entera de que está circulando un peligroso “desafío” o challenge en redes sociales de esconder el teléfono en el camarín de las compañeras y luego publicarlo en su perfil como “historia”. Él se pregunta si Mauricio no podría estar en algo parecido, pero no sabe cómo afrontarlo precisamente. Tras juntar coraje, lo llama y tienen una conversación franca. Al parecer Mauricio pensó que el desafío sería inofensivo, y además lo haría popular dentro de su grupo de compañeros. Tras ver que otro compañero hizo lo mismo, él hoy se decidió a hacerlo y le confiesa que ese era el video sobre el cual se reía con su grupo de compañeros.





“El Coronavirus es sólo un invento, mamá,” dice Camila. “Los chinos lo inventaron sólo para aliviar la sobrepoblación que tienen, pero se le escapó al mundo. ¡El otro día vi un video donde los muertos se acumulaban por cientos en las calles, y los chinos no más los dejaban pudrirse!” La tía de Camila intenta decirle que es una mentira, un “hoax” como se llama en inglés, videos falsos que circulan en redes sociales. Le cuenta que siempre hay que dudar de esos videos, pero Camila no parece convencida. La cantidad de seguidores de algunas cuentas y el hecho de que todos sus compañeros parecen creer en esto no ayuda. “Tía, eres tú la que está equivocada... el video era demasiado real,” le responde.

APOYO PARA EL/LA EDUCADOR/A

RESPECTO CASOS EN LAS TARJETAS



Aunque es normal que los niños deseen juguetes, el ver constantemente en YouTube a niños que siempre reciben regalos sin una justificación aparente (buen comportamiento, cumpleaños, etcétera), puede llegar a exacerbar estos deseos y justificar el recibir regalos “porque sí”. Lo importante a recalcar en este caso es que la reacción de Raúl es normal, ya que lo que los niños ven en las pantallas forma gran parte de sus expectativas sobre cómo “el mundo funciona”. También es de relevancia no propiciar como líder del grupo una actitud condenatoria hacia el comportamiento de Raúl y su deseo de tener ese juguete, lo cual podría empeorar el comportamiento de Raúl. Hay que apuntar a guiar la discusión a cómo sería ideal que los padres de Raúl aprendieran a “prevenir” este comportamiento desde mucho antes, co-visionando estos videos en YouTube junto a su hijo en la medida de lo posible, acompañando este co-visionado con una actitud de mediación activa de este contenido. “Raúl, ¿tú crees que el resto de los niños (o compañeros), reciben juguetes de regalo todos los días?”, “Raúl, ¿por qué crees que este niño en YouTube consigue tantos juguetes?”, deberían ser preguntas que los asistentes podrían incentivar en los padres/madres.



En este caso, lo importante es recalcar que es normal que los juegos que “desafían” a los niños a hacer algo nuevo en línea, como podría ser un estilo de juego donde el objetivo sea atacar a otros, les llame altamente la atención a los niños, que están aprendiendo en un mundo nuevo. Asimismo, hay que reforzar la idea de que, si la madre actúa “atacada”, esto podría generar mayor ansiedad en su hija, y que sería mejor en esta situación jugar el juego por un corto tiempo e ir preguntando a su hija “¿por qué te atrae el matar a otros jugadores?”, para incentivar su autorreflexión. Luego, eligiendo un momento más calmado, una solución sería el conversar con su hija sin tono recriminatorio: “¿tú entiendes que, en la vida real, está mal el pegar o matar a una persona? Puede que en el juego sea divertido, pero no está bien ir matando personas”, serían preguntas para mediar activamente con el contenido. En este caso, el padre o madre harían bien en acceder a las herramientas de control parental y bloquear este tipo de juego, o bien encontrar otro juego que entusiasme a su hija lo suficiente como para desviar su atención de los juegos demasiado violentos.



Como en toda actividad, es importante que el/la educador/a sepa moderar el grupo y evitar los juicios de valor como que es “malo” el querer tener un canal propio de YouTube y de querer grabarlo y mostrarlo al mundo. Esto es lo que muchos niños ven gran parte del día y como ven a otros niños hacerlo, ellos también lo desean. Como educador/a o facilitador/a, la tarea aquí es levantar conciencia en los padres de la manera en que muchos niños podrían ser “explotados” por sus padres para generar estos videos, y que los padres deberían abordar este tema con los hijos en casa durante el co-visionado de uno de estos videos. Además, se debe recalcar que, por cada canal de niño exitoso en YouTube, hay miles de miles que no obtienen la cantidad de visitas suficientes, lo cual no los hace rentables. Una estrategia de mediación parental activa en este caso sería conversar con Alberto sobre las implicancias y responsabilidades de tener un canal YouTube: entre otras, la pérdida de su privacidad y el riesgo de mal uso de su imagen, hasta el punto de volverse un “esclavo” de crear contenido constantemente para su propio canal.



Hay que guiar la conversación no hacia la culpabilidad del niño ni de su padre, si no que apuntar a la prevención de este tipo de comportamientos. En este caso, lo ideal sería que el padre o adulto responsable del joven le hubiera prevenido de la tentación de hacer “challenges” o desafíos, los cuales circulan ampliamente por redes sociales y muchos jóvenes caen ante la tentación de recibir muchos “me gusta” o simplemente por lucir-

se con su grupo de amigos/as. Los adultos idealmente crearán conciencia en el joven de que absolutamente todo lo que uno postea en línea es para siempre, que los contenidos, aunque se borren siempre quedan en alguna parte. Por lo tanto, no es bueno postear nada incriminatorio al propio ser ni menos a los de otros. El cometer este acto corresponde a una ofensa grave y es denigrante a sus compañeras. En el fondo, ninguna popularidad pasajera debería justificar el participar en desafíos de este tipo. De todos modos, el moderador/a podría guiar la discusión a que la búsqueda de sensaciones intensas es parte de la adolescencia, pero que hay que saber encauzar esas inquietudes.



En el último tiempo cada vez es más común que circulen creencias o noticias falsas apoyadas de videos, la mayoría de ellas afirmando teorías conspirativas. En este caso, como educador/a, la tarea es hacer ver que es desaconsejable culpabilizar excesivamente a aquellos que comparten estos contenidos. Asimismo, tampoco hay que burlarse de aquellos “crédulos” que caen ante el mensaje propagado. Se trata de que los padres, madres o adultos significativos creen siempre la herramienta del pensamiento crítico en niños y jóvenes. Ante esta situación, el adulto a cargo podría contrarrestar por medio de preguntas: ¿de verdad crees que esto es cierto? ¿no podrá ser algún truco visual? ¿qué evidencias presenta el video? Otro consejo es enfocarse en lo que es verdad, no en lo que no es verdad, ya que ese tipo de atención negativa hacia la mentira puede exacerbar el mensaje y reforzar la creencia, en apariencia. Es importante también crear la conciencia en los jóvenes de no andar compartiendo mensajes dudosos que no presentan ninguna evidencia ni son de fuentes confiables.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Enlaces para guiarse y seguir aprendiendo



Hijos digitales

<https://www.convivenciadigital.cl/>

Common Sense Media

<https://www.commonsensemedia.org>

Internet Segura 4 kids

<https://www.is4k.es/de-utilidad/recursos/guia-mediacion-parental>

Gaptain.com

<https://gaptain.com/blog/que-es-la-mediacion-parental-digital-y-como-llevarla-a-cabo/>

Infografía Mediación parental

<https://seguridaddigital.emol.com/publicaciones/revista-ya/mediacion-parental/>

Consejo Nacional de Televisión

<https://www.cntv.cl/ninos-y-ninas-frente-a-las-pantallas-guias-de-actividades-para-un-uso/cntv/2017-05-11/104141.html>



MATERIAL INFORMATIVO PARA FACILITADORES

NIÑOS Y VIDEOS EN LÍNEA:

Aprendiendo prácticas de mediación parental activa para un adecuado desarrollo

La formación del comportamiento social es un proceso clave en el desarrollo infantil. Este comportamiento social se aprende en gran parte por la observación de figuras relevantes, las cuales sirven de ejemplo [1]. Según el psicólogo Albert Bandura y su teoría del aprendizaje social, el aprendizaje y el comportamiento social son adquiridos y asimilados en gran parte por medio de la observación e imitación de otros. Para los niños, **los modelos de imitación más comunes son su entorno familiar, padres y hermanos. Sin embargo, las figuras que ellos siguen y admiran en los medios de comunicación, los cuales ven diariamente en sus propias casas, también pueden ser modelos de comportamiento.**

En un ambiente medial sobrecargado de uso de medios (el 86% de los niños chilenos tiene celular propio y el 96% usa YouTube [2]), el material que ven los niños en YouTube, aparte de dibujos animados, incluyen en gran parte videos del tipo “caseros” de otros ni-

ños YouTubers, los cuales comúnmente son filmados dentro de su hogar por los propios padres, ya sea jugando o probando juguetes nuevos, o jugando videojuegos en línea por muchas horas. Un ejemplo es “Ryan’s Toys Review”, un canal YouTube protagonizado por un niño estadounidense, Ryan, y su familia (padre, madre y hermanas gemelas), el cual ha producido uno de los videos más vistos en YouTube, con 2 mil millones de visitas [3]. En este episodio, Ryan se mete a un castillo inflable y comienza a encontrar huevos de colores que esconden juguetes dentro.

Un segundo tipo de contenido muy popular entre niños son videos en YouTube donde otros niños, de edad algo mayor, cerca de los 9 o 10 años, juegan juegos en línea, como Roblox o Minecraft, juegos que son extremadamente populares en Chile y el mundo. Es el caso de Ethan, del canal YouTube Ethan Gamer, con 2.65 millones de suscriptores. Ethan se dedica a jugar Roblox o Minecraft, que son

juegos multijugadores en línea donde los mismos usuarios pueden crear sus propios mundos virtuales. En estos mundos de tres dimensiones, los niños pueden jugar a explorar mundos, recolectar recursos, construir casas, combatir y jugar a la sobrevivencia. En general, se trata de juegos sin un objetivo específico lo cual hace que puedan ser jugados por muchas horas y por lo mismo, entregan una gran libertad de acción.

En este consumo de medios, **la ayuda y guía que obtienen de los padres a hacer sentido de estos populares contenidos puede aliviar o prevenir efectos negativos.** Estos podrían ser: un excesivo consumismo, creer que toda la vida en el hogar debe publicarse en videos en YouTube, pensar que conductas destructivas hacia otros son adecuadas, expectativas irreales de la vida familiar, etcétera. Ahora bien, ¿cómo evitamos esas consecuencias negativas? Resultados de la investigación empírica demuestran que los padres cumplen un importante rol por medio de la mediación activa, la cual implica hablar con los niños para lograr una mejor interpretación y comprensión del contenido del medio y su mensaje [4]. La mediación activa supone ofrecer opiniones del contenido de los medios y su propósito (por ejemplo, que cierto contenido responde solamente a fines publicitarios como los comerciales), o proveer guía y explicación a contenido que puede ser desafiante para los niños o confuso, por ejemplo, explicar cuando las situaciones o personajes que se ven en la pantalla son debido a efectos especiales o trucos.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que **no todo uso de medios desemboca necesariamente en efectos negativos.** Al ver los videos disponibles en YouTube, los niños pueden satisfacer una **sana curiosidad por el mundo**, descubriendo posibilidades, aventuras y juguetes nuevos. Además, a través de jugar juegos en línea con otros, especialmente otros compañeros y compañeras que ya conozcan en la vida real, **se satisface una real necesidad de conexión y juego con otros, especialmente durante la pandemia**, durante la cual sabemos que los niños se encuentran aislados. Junto a esto, el jugar videojuegos puede tener consecuencias positivas para la coordinación visual-motora [5] e incentivar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, en especial cuando se juegan aquellos de planificación y estrategia [6]. Dicho esto, cabe preguntarse: ¿cómo potenciamos estas consecuencias positivas?

A pesar de que puede parecer trivial, **la influencia de los padres en mediar activamente el uso medial de sus hijos puede conllevar precisamente que los hijos saquen consecuencias positivas del uso de medios.** Al menos, facilitará la comprensión de los hijos sobre el complejo mundo medial en el cual se mueven, frecuentemente cargado de estímulos. Por lo que, este taller entrega herramientas sobre mediación activa. Esta, que es contraria a la mediación restrictiva y la desenfocada (para clarificar estas definiciones te ofrecemos un glosario con los

principales conceptos presentados aquí, el cual te recomendamos consultar en las páginas 25 y 26), es comúnmente encontrada la con mayores factores positivos, tales como un mejor entendimiento del contenido, mayor consciencia sobre las condiciones en las que se crea cierto contenido, y consciencia sobre las implicancias de publicar la vida de niños pequeños en línea [1].

Como educador o educadora, **tu labor y monitoreo de temas de consumo de videos YouTube y/o videojuegos en un curso escolar podría ser clave para fomentar un buen ambiente de uso medial en la casa de cada uno de los estudiantes**, teniendo como principal ayuda a los padres. Además, tener consciencia sobre cuales juegos o videos los niños encuentran más entretenidos puede desembocar en una poderosa herramienta como educador para utilizar estos mismos personajes en un sentido lúdico y de aprendizaje.

GLOSARIO

MEDIACIÓN ACTIVA: También llamada “mediación proactiva”, ocurre cuando los padres hablan con los niños para ayudar a mejorar la interpretación y comprensión del contenido del medio y su mensaje [4]. Muchas veces, la mediación activa incluye que el padre o madre explique al niño que ciertos comportamientos o situaciones no necesariamente ocurren en la misma manera en la “vida real”.

MEDIACIÓN RESTRICTIVA: En este tipo de mediación los padres se muestran renuentes y suspicaces del hecho de que los niños consuman medios de comunicación, usualmente poniendo reglas estrictas sobre la cantidad de tiempo y tipo de programas o juegos que los niños pueden ver [4].

CO-VISIONADO: Consiste en la práctica de ver televisión, o jugar con los hijos, sin que ocurra un mayor diálogo o intervención de los padres. Es el caso de cuando se ve televisión o YouTube por entretención junto con los hijos, sin explicar lo que allí ocurre o no dando pistas sobre el contexto de lo que ocurre en el programa [4].

MEDIACIÓN DESESTRUCTURADA: Consiste en cuando los padres aplican una “mezcla” de las actividades anteriores, es decir, mediar activa o restrictivamente a veces, mezclado con el co-visionado. Sin embargo, este tipo de mediación es menos mencionada en los estudios y tendría un poder explicativo más bajo, en cuanto a efectos de medios de comunicación (es decir, explicaría menos fenómenos que los otros tipos de mediaciones [7]).

YOUTUBER: Persona que graba y sube contenido protagonizado por sí mismo al portal YouTube. Estos buscan alcanzar a un público específico principalmente mediante la entretención relacionada con un tema particular.

CONTROL PARENTAL: Herramienta que permite bloquear ciertos canales o videos nocivos, opción que poseen varias plataformas, incluida YouTube.

TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL: Una teoría que postula que el aprendizaje y el comportamiento social son adquiridos y aprendidos por medio de la observación e imitación de otros (Bandura, 1971, [1]).





REFERENCIAS

[1] Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). Social learning and personality development.

[2] <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/el-86-de-los-ninos-en-chile-tiene-celular-propio/1001402/>

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=jjd-BeTX6U0>

[4] VALKENBURG, P., KRCCMAR, M., PEETERS, A., & MARSEILLE, N. (1999). A scale to assess three styles of television mediation. *Journal of Broadcasting & electronic media*, 66, 61-74.

[5] Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., ... & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? *Annals of neurology*, 80(3), 424-433. Coordinación visual-motora.

[6] Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem-solving skills, and academic grades. *Journal of youth and adolescence*, 42(7), 1041-1052.

[7] Uribe, R. y Santos, P. (2008). Las estrategias de mediación parental televisiva que usan los padres chilenos. *Cuadernos de Información*, 23, 6-20.



FORMANDO CIUDADANÍA DIGITAL

ESCUELA DE COMUNICACIONES Y PERIODISMO
UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ