

A Fa✓or
de lo Mejor.org



**“LA INFLUENCIA DE LA COMUNICACIONES
DIGITALES EN LA FORMACIÓN DE LAS
GENERACIONES DE HOY”**



**LA ERA DE LA
INFORMACIÓN**

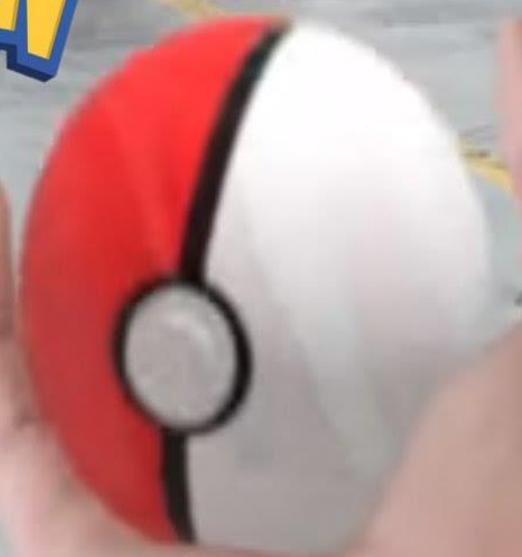


QUE ME
FALTE EL
AMOR,
PERO NUNCA
NETFLIX.

Mientras tanto en
■ MÉXICO ■



POKÉMON
GO





CONTEXTO



**¿La televisión ha
muerto?**

TELEVISIÓN VS ESCUELA



Niños en la escuela
562 horas anuales



Niños frente a la TV
1569.5 horas anuales

TELEVISIÓN EN MÉXICO



ENTRE LAS 13 Y 22 HORAS,
SE ENCUENTRAN EXPUESTOS
EL MAYOR PORCENTAJE
DE NIÑOS ANTE
UN TELEVISOR



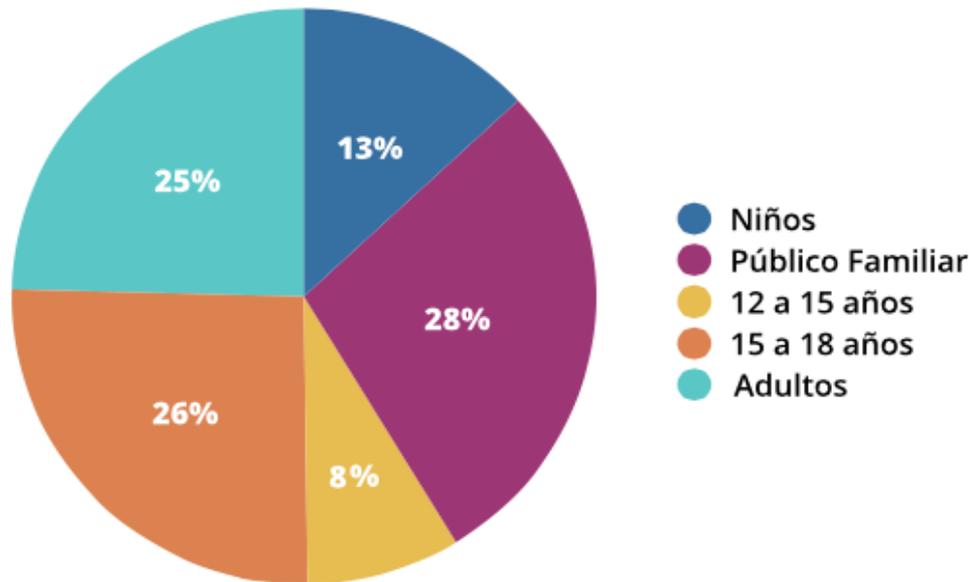
LOS NIÑOS ENTRE
4 Y 12 AÑOS DEDICAN
UN PROMEDIO DE
4:34 HORAS A VER
TELEVISIÓN AL DÍA



A NIVEL MUNDIAL,
EL PÚBLICO INFANTIL MEXICANO,
ES EL QUE MÁS TIEMPO
DESTINA A VER TELEVISIÓN.

¿Qué es lo que ven los niños?

- La programación en televisión abierta de lunes a viernes de **6:00 a 20:00 horas** un horario considerado como **“apto para todo público”**



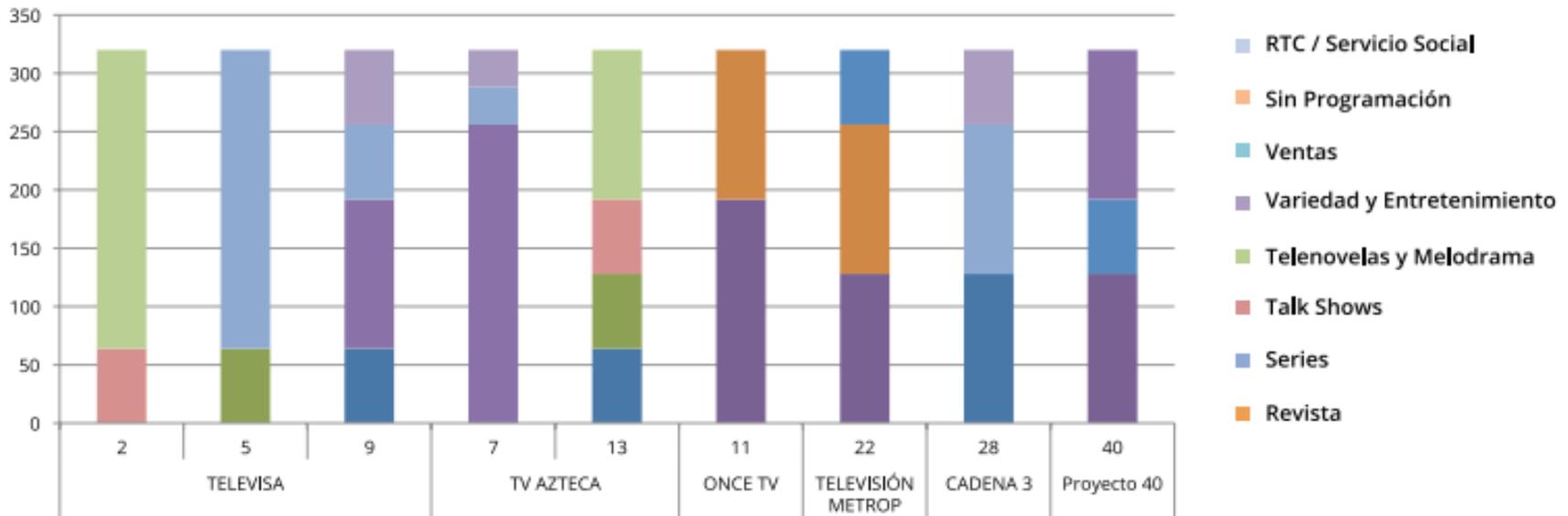
- Sólo el **13%** de la programación está dirigida a infantes
- 59%** de la programación **NO** es apropiada para los niños

¿Qué ven los niños?

La oferta de 15:00 a 20:00 horas contiene principalmente:

1. Telenovelas y melodramas
2. Películas
3. Variedad y entretenimiento

Géneros de 15:00 a 20:00 hrs.



¿Qué ven los niños?

1. Telenovelas
2. Dramatizados Unitarios
3. Caricaturas



¿Qué ven los niños?



Por el México que todos queremos ver

DATOS DEL CONTENIDO



La Piloto

Regresar

Título: La Piloto

País de origen: México, Estados Unidos.

Género: Series

Televisora: Televisa

Canal: Canal de las Estrellas

Productor: Patricio Wills

Director: Fernando Rovzar

Clasificación RTC: "C" Mayores de 18 años

Clasificación AFM: Adultos

Rojo 2

✓ Evaluación del programa



Nada Personal

Regresar

Título: Nada Personal

País de origen: México

Género: Telenovela

Televisora: TV Azteca

Canal: Azteca 13

Productor: Fides Velasco

Director: Javier Patrón Fox

Clasificación RTC: "C" Mayores de 18 años

Clasificación AFM: Adultos

Rojo 3

✓ Evaluación del programa

Contenidos específicos

Variables de Calidad ☆☆☆☆



Contenidos específicos

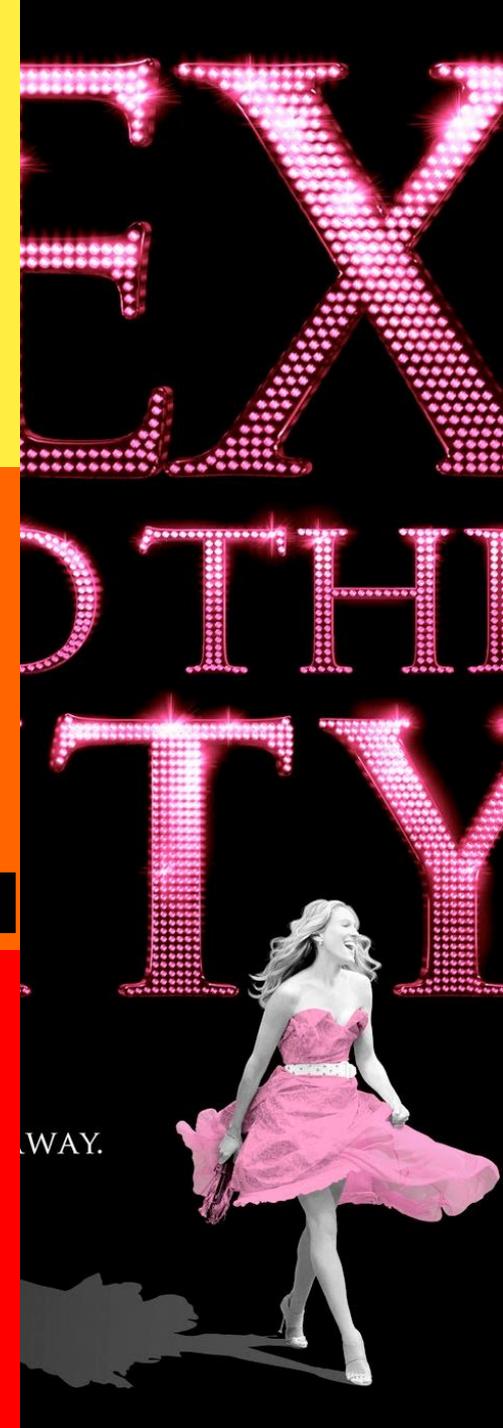
Variables de Calidad ☆☆☆☆





**CULTURA DE
VIOLENCIA**

SEXUALIZACIÓN

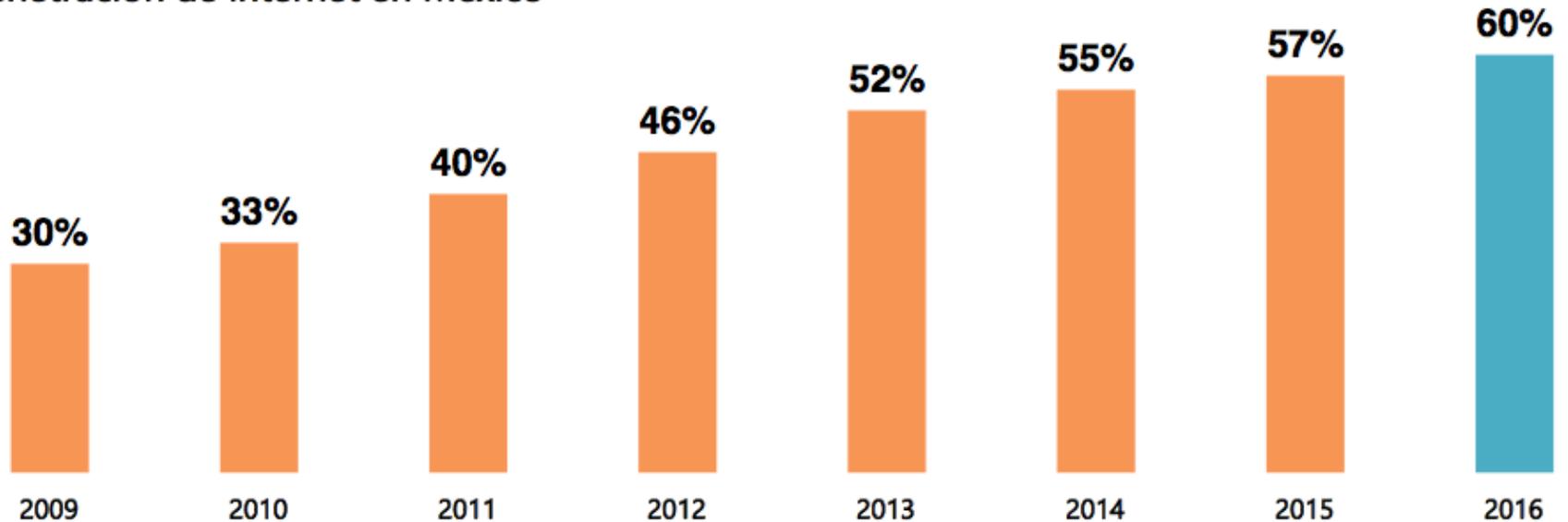




MÁS EL MUNDO DIGITAL

A partir del 2013, más de la mitad de la población en México contaba ya con conexión a internet

*Penetración de internet en México



Qualy, 2017

Después de la televisión, los smartphones son la plataforma con mayor penetración en la población mexicana.

*Penetración de dispositivos electrónicos en México.



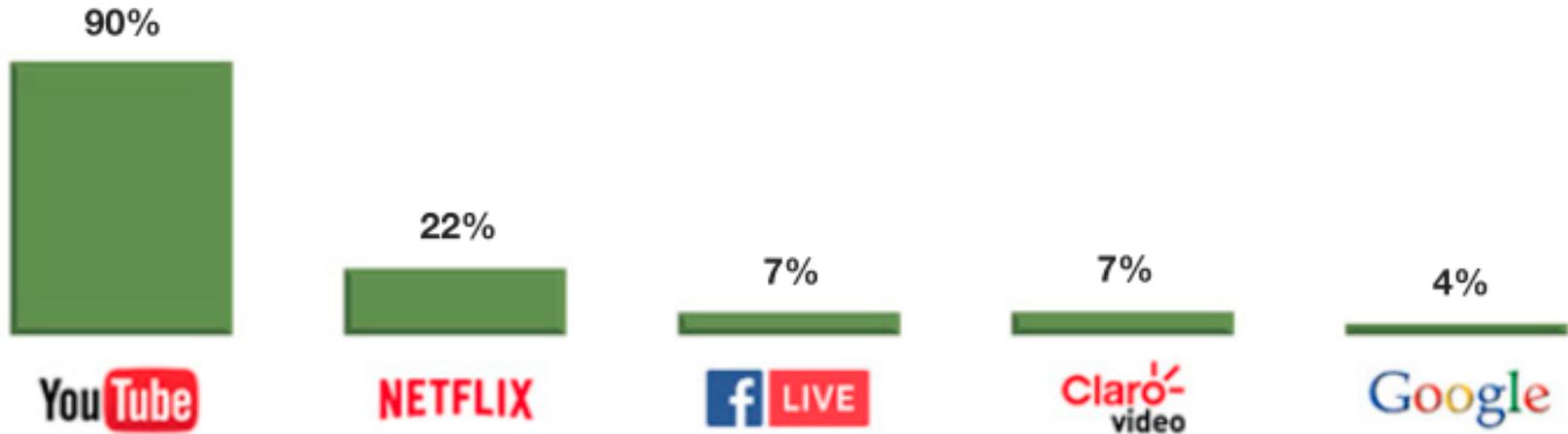
Consideremos la migración de las smart tv, roku, chromecast, appleTV. Etc.

Qualy, 2017

CONTENIDOS POR INTERNET

Plataformas por las que accede a contenidos en Internet

Base: 2,123 personas que ven contenidos por Internet
1.5 respuestas por persona*



IFT, 2016

Niños y niñas

Dispositivos para ver contenidos por Internet

Base: 323 niñas y niños que ven contenidos por Internet.

1.4 respuestas por persona*

61%



Teléfono
Celular

29%



Computadora
o Laptop

26%



Tablet

19%



Television

IFT, 2016

Niños y niñas

¿Con quién ve programas en Internet?

Base: 323 niñas y niños que ven contenidos por Internet



Sólo

39%



Acompañado

32%



Ambos

29%

IFT, 2016

Niños y niñas

	 Mañana (06:00 - 12:00)	 Tarde (12:00 - 18:00)	 Noche (18:00 - 24:00)
Lunes a Viernes 1.1 respuestas por persona*	15%	70%	25%
Sábado y Domingo 1.3 respuestas por persona*	27%	54%	29%

Horario en el que acostumbra a ver contenidos por internet

Consumo de videojuegos

49% De las personas juegan videojuegos





Qué medios utilizan los adolescentes:

1. Conectarse/usar internet
2. Mensajear /chatear con sus amigos
3. Ver Tv de Paga
4. Ver Tv Abierta
5. Escuchar Radio
6. Leer Periódicos/ Revistas

- **Un 56%** prefiere el celular para navegar por internet.
- **El 86%** navega en su casa.
- **Un 49%** de los adolescente usa internet por las tardes.
- **Un 31%** asegura estar conectado todo el día.



Cuando navegan por internet prefieren:

1. Escuchar música **85.9%**
2. Chatear **82.3%**
3. Redes Sociales **55.6%**
4. Ver videos **53.5%**
5. Buscar información **45%**



Los adolescentes usan al menos 6 redes sociales:

1. Facebook **90%**
2. Youtube **82%**
3. Instagram **47%**
4. Snapchat **33%**
5. Twitter **27.5%**
6. Vine **13%**

**Menos face
y más book.**

gandhi[®]
libros · música · video · café



Youtube

es el medio de mayor impacto en esta edad y los youtubers son considerados como los nuevos influencers o líderes de opinión contando con millones de seguidores.



¿Qué buscamos los mexicanos En Google?

Consulta las tendencias de 2016 - México ↕

Búsquedas

- 1 Pokémon Go
- 2 Juegos Olímpicos de Río 2016
- 3 Juan Gabriel
- 4 Elecciones Estados Unidos
- 5 Slither.io

Futbolistas

- 1 Alan Pulido
- 2 Antoine Griezmann
- 3 Hope Solo
- 4 Ismael Sosa
- 5 Andy Delort

Canciones

- 1 Picky
- 2 Sólo con verte
- 3 Adiós amor
- 4 Sorry
- 5 Shaky shaky

Gadgets

- 1 iPhone 7
- 2 iPhone SE
- 3 Galaxy J7
- 4 iPhone 6s
- 5 Moto G4 Plus

Deportes

- 1 Juegos Olímpicos Río 2016
- 2 Eurocopa
- 3 Copa América 2016
- 4 Super Bowl 2016
- 5 Champions League 2016

In Memoriam

- 1 Juan Gabriel
- 2 David Bowie
- 3 Renato López
- 4 Prince
- 5 Christina Grimmie



CONTENIDOS LÍQUIDOS QUE VIAJAN POR DIFERENTES PLATAFORMAS

Telenovelas 2.0



Televisa



TELENOVELAS



Qué pobres tan ricos



Lo que la vida me robó



Quiero amarte



Por siempre mi amor



De que te quiero, Te quiero



La CQ



Te presento a Valentín



La Rosa de Guadalupe



Televisa

Mensajes | Lo Que La Vida Me Robó



MONTSERRAT

Amigos

Último mensaje recibido 20/01/14 16:17



PERSONAJE MISTERIOSO

Amigos

Último mensaje recibido 17/01/14 21:28



JOSE LUIS ALVAREZ

Conoce más de JOSE LUIS ALVAREZ



NADIA ARGÜELLES

Conoce más de NADIA ARGÜELLES



ALEJANDRO ALMONTE

Invita a tus amigos

Story

Story

**EL PODER DE LAS
HISTORIAS**

EL PÚBLICO TAMBIEN PRODUCE CONTENIDOS



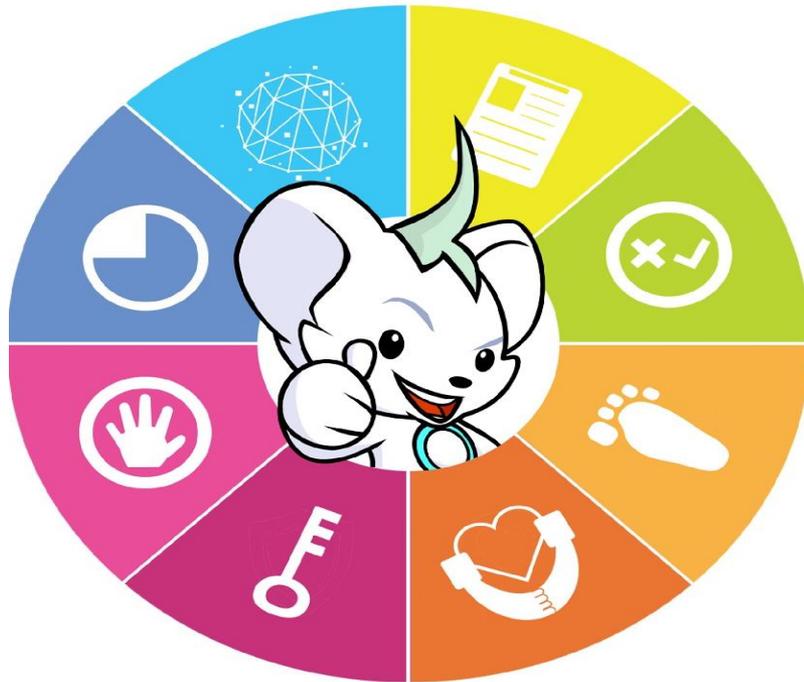
¿Qué podemos hacer ante este panorama?



¡ENSEÑAR A PENSAR!



Por el México que todos queremos ver



¡Empodere a los Niños con
**Habilidades de Ciudadanía
Digital**

A Fa✓or
de **tic**

Nuevas Habilidades



Identidad del Ciudadano Digital

La habilidad de construir y manejar una identidad saludable y congruente en Internet y en persona con integridad



Manejar el Tiempo en la Pantalla

La habilidad de manejar el tiempo que pasa uno en la pantalla, las multi-tareas, y la participación en juegos en Internet y redes sociales con autocontrol



Lidiar con el Ciberacoso (Cyber-bullying)

La habilidad de detectar situaciones de ciberacoso y manejarlas sabiamente



Manejar la Ciber-Seguridad

La habilidad de proteger su información personal al crear contraseñas fuertes y manejar varios ciber-ataques, tales como el correo basura, los engaños y el fraude electrónico

Nuevas Habilidades



Empatía Digital

La habilidad de tener empatía hacia las necesidades y sentimientos de sí mismo y de los demás en el Internet



Pensamiento Crítico

La habilidad de distinguir entre información verdadera y falsa, contenido bueno y dañino, y contactos confiables y dudosos en línea



Manejar la Huella Digital

La habilidad de entender la naturaleza de las huellas digitales y sus consecuencias en la vida real, y manejarlas responsablemente



Manejar la Privacidad

La habilidad de manejar con discreción toda la información personal que se comparta en Internet, para proteger la privacidad de sí mismo y de los demás

Lección 1- El Mundo Digital Parte 1

Objetivo

Los estudiantes aprenderán sobre el Mundo Digital, un lugar que conecta a las personas y cosas del mundo real a través del internet. Aprenderán sobre los 7 PILARES del RESPETO (“R.E.S.P.E.C.T.”), los medios digitales y el Credo del Líder Digital.

Puntos Clave de Aprendizaje

1. Explorar ideas del "Mundo Digital"
2. Saber cómo acceder la página DQWorld.net usando nombre de usuario y contraseña.
3. Aprender sobre los 7 PILARES del RESPETO (“R.E.S.P.E.C.T.”)



Atención

- Durante la introducción, los estudiantes deben de prestarle atención al maestro(a), no a su computadora.
- Después de la introducción, los estudiantes pueden sentarse en computadoras individuales.

Crear el Ambiente (15 minutos)

Introducción: El Valor del Mundo Digital y sus Problemas (15 minutos)

Descargue y abra el archivo de PowerPoint llamado: "Introducción al Mundo DQ". Siga las instrucciones para cada página. Pause entre apuntes y preguntas y anime a los estudiantes a que compartan lo que han aprendido.

- **Haga clic a la página 1:**
 - Presenta la palabra "MUNDO" sobre un símbolo del mundo.
 - Pregúnteles a los estudiantes qué ideas se les vienen a la mente.
 - Pídales a los estudiantes que nombren cosas en el mundo que valoren (personas, objetos, lugares). Escriba las respuestas de los estudiantes en la pizarra para que todos puedan ver.

DQWorld.net (10 minutos)

Misión

1

El Comienzo

🎥 Video: 5 Minutos

El MUNDO DQ, un mundo que conecta al mundo real y el Mundo Digital, ha sido atacado por "Infolmons", unos monstruos que representan diferentes tipos de peligros cibernéticos ("cyber dangers").

Los estudiantes serán introducidos a la historia del Mundo DQ, y aprenderán sobre los 7 pilares del RESPETO ("R.E.S.P.E.C.T.").

Los 7 Pilares de R.E.S.P.E.C.T.

- **RADAR** Pillar - No lastimes a los demás
- **EYES** Pillar - No envidies
- **SHOUT** Pillar - Ayuda a los que lo necesiten
- **PROTECT** Pillar - No robes
- **EARS** Pillar - Valora a los demás por encima de ti mismo
- **CONTROL** Pillar - Sé disciplinado
- **TELEPORT** Pillar - Honra a tus padres y maestros

DQWorld™

Lección 5- Manejar el Tiempo en la Pantalla parte 3

Obejtivo

Los estudiantes aprenderán a desarrollar hábitos saludables para el tiempo en frente de la pantalla y priorizar las tareas más importantes. Aprenderán a reconocer las multi-tareas, tener cuidado con la adicción y supervisar sus hábitos de tiempo en frente de la pantalla.

Puntos Clave de Aprendizaje

1. Aprender a priorizar tareas (familia, amigos y responsabilidades vs. tiempo en frente de la pantalla)
2. Entender que hay consecuencias por NO completar responsabilidades
3. Tomar la prueba "Manejar el Tiempo en la Pantalla"



Atención

- Los maestros pueden ver las preguntas de la prueba con anticipación en la "Clave de Respuestas de los Cuestionarios", disponible en el Admin de Maestros de DQ World bajo "Materiales de los Maestros". La instrucción de hoy es más larga para que los maestros puedan enfocarse en conceptos claves y aclarar dudas antes de que los estudiantes tomen las pruebas con límite de tiempo en frente de la pantalla.
- Temas de la prueba:
 1. Controlar las multi-tareas
 2. Prevenir la adicción a videojuegos
 3. Efectos dañinos de tiempo excesivo en frente de la pantalla
 4. Auto-control del uso digital
 5. Balancear el tiempo en frente de la pantalla
 6. Pacto Familiar de Medios
 7. Manejar el tiempo y las prioridades

Hojas de Trabajo para los Estudiantes

Las hojas de trabajo para los estudiantes se utilizan para reforzar y complementar lo que aprenden en DQWorld.net. Si los maestros quieren que sus estudiantes repasen o quieren asegurar que estén aprendiendo objetivos clave, hagan que los estudiantes completen las hojas de trabajo después de completar las misiones ya sea en clase o en casa. Por favor tomen nota que no todas las misiones tienen una hoja de trabajo complementaria.

Misión 21
Manejar la Privacidad

Nombre: _____ Fecha: _____

Proteger la Privacidad Otros

DQWorld.net

¡Respetar la privacidad de otros y pídeles permiso antes de publicar cualquier contenido que tengas que ver con ellos!

Todos tenemos el derecho de mantener nuestra información personal privada.

Todos somos iguales, también tú y tus amigos. La información personal de otros también tiene que ser protegida, igual que la tuya.

¿Qué te debes decir a tus amigos antes de publicar cualquier información personal suya?

1. ¿Q_____?
2. ¿P_____?
3. ¿D_____?

Fecha: _____

Cyber-bullying

DQWorld.net

¡Evita la calma!

Identificar y detener el cyber-bullying o ayudados en la sopa de letras.

Confianza.

T	D	T	N	Y
K	J	R	A	J
Z	A	U	S	T
X	I	S	G	I
T	E	S	S	O
H	Z	E	D	A
U	T	D	E	Y
O	U	E	S	Z
S	Z	N	G	N
F	Y	C	B	K
I	T	I	F	W
G	E	A	B	A
D	T	W	C	B
O	A	P	E	U

Misión 31
Lidar con el Ciberacoso "Cyber-bullying"

27

Fecha: _____

¿Eres un Líder Digital?

DQWorld.net

¿Eres un Líder Digital? Descubre nuestro potencial.

Las 3 C's:

Identidad del Ciudadano Digital

3

¿Una canción en el video? ¿Es lo que hace a un Líder Digital?

¡Amor y respeto!
¡Trata a los demás como a ti mismo!
¡Sigue soñando!
¡Y seremos el cambio necesario!

9

Nombre: _____ Fecha: _____

Credo de Líder Digital

DQWorld.net

Misión

38

Identidad del Ciudadano Digital

El RESPETO es la virtud que crea la Regla de Oro.

Para cumplir con el Credo de Líder Digital, primero consideremos cómo debes tratar a los demás.
Llena los espacios vacíos.

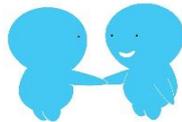
Credo de Líder Digital: "Trata a los demás como te gustaría que te trataran a ti".



"Todos deben ser tratados _____
por su _____,
ya sea en línea o en persona".



Siempre preguntate a _____ antes de
actuar, "¿Quisiera que alguien me tratara así a mí?"



_____ significa que valoras o
admiras a alguien al tratarlos de forma considerada,
cortés, y educada.

Manejar el Tiempo en la Pantalla



La habilidad de manejar el tiempo en frente de la pantalla, en línea, las multi-tareas y la participación en juegos en línea y medios sociales con auto-control

www.DCWorld.net

DCWorld

Manejar la Privacidad



La habilidad de manejar con discreción toda tu información personal para proteger tu privacidad y la de otros

www.DCWorld.net

DCWorld

Lidiar con el Ciberacoso



La habilidad de detectar el ciberacoso y manejarlo con sabiduría

www.DCWorld.net

DCWorld

Identidad del Ciudadano Digital



La habilidad de crear y manejar una identidad en línea saludable con rectitud y congruencia con la vida real

www.DCWorld.net

DCWorld

Manejar la Huella Digital



La habilidad de entender la naturaleza de la huella digital y sus consecuencias en la vida real para manejarla responsablemente

www.DCWorld.net

DCWorld

Manejar la Ciber-Seguridad



La habilidad de proteger datos personales, creando contraseñas fuertes y seguras, y evitar y manejar ataques como el correo basura, los engaños y el fraude electrónico

www.DCWorld.net

DCWorld

Pensamiento Crítico



La habilidad de distinguir entre información Verdadera o Falsa, contenido sano o dañino, y contactos confiables o sospechosos y manejarlos con responsabilidad

www.DCWorld.net

DCWorld

Empatía Digital



La habilidad de tener empatía hacia sí mismo y hacia otros

www.DCWorld.net

DCWorld

NUESTRAS HERRAMIENTAS

A Fa✓or
de **tic**

observa
medios.com

www.afavordelomejor.org



¡GRACIAS!

**A Fa  or
de lo Mejor.org**

Juntos por el México que todos queremos ver