



SOMaMFyC

TALLER USO DE PANTALLAS PARA ALUMNOS DE 5ºY 6º DE PRIMARIA.

Nº Comunicación: 017

Juego 1: DISMINUCIÓN DE ATENCIÓN E IMPULSIVIDAD



Caja con objetos y tiempo límite para memorizarlos mientras se reproduce un vídeo.

Juego 2: SUEÑO Y OBESIDAD

				P					S					L			A
									U								
			N						E								
									Ñ				N				
		S	C						O								

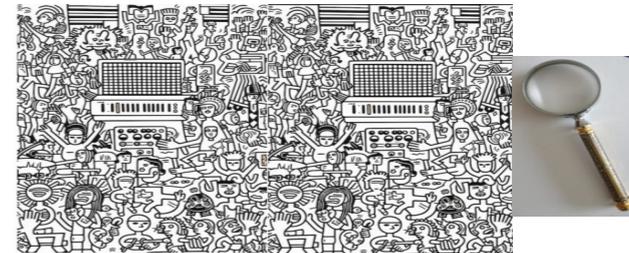
Crucigrama con palabras relacionadas como sueño, luz, descanso...

Juego 3: CONDUCTAS DE RIESGO, CIBERSEGURIDAD Y AISLAMIENTO SOCIAL



Jeroglífico con palabras relacionadas como sexteo, ciberacoso...

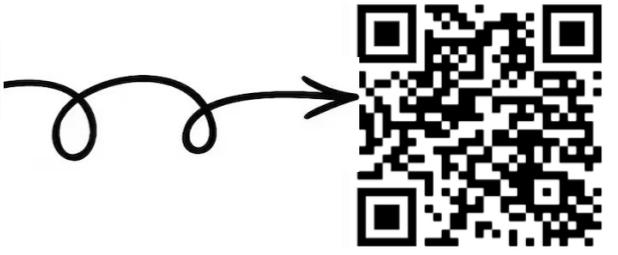
Juego 4: FATIGA VISUAL Y DOLOR



Palabras ocultas en el dibujo con la frase "Posturas y movimientos inadecuados pueden producir dolor".



PUZZLE RESUMEN CON DECÁLOGO A DEBATIR



Objetivos:

- Ofrecer información sobre los riesgos de una excesiva exposición a las pantallas
- Promover un pensamiento crítico, una conducta responsable y hábitos de vida saludables.
- Conocer el "Plan digital familiar" de la Sociedad Española de Pediatría.
- Conocer el teléfono 017 de ayuda en ciberseguridad.

Conclusión: es importante la concienciación de riesgos de uso de pantallas en niños y adolescentes