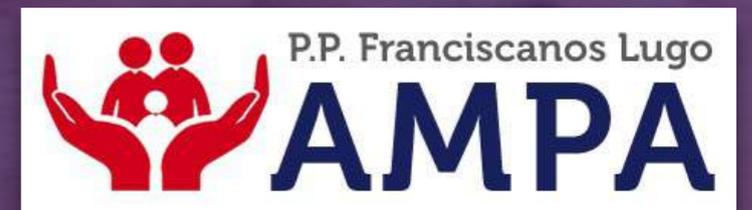


Buen Uso de Internet, Móviles y Redes Sociales

AMPA Franciscanos | Lugo
29 de abril de 2024

Raúl Ordóñez
digital coach





Índice de Contenidos

Módulo 1:

Funcionamiento y uso de medios digitales

Módulo 2:

Mitos y leyendas sobre menores y tecnología

Módulo 3:

Riesgos y mediación activa

Módulo 4:

Uso positivo



ADAM ELLIS
BUZZFEED



ya he comprado el vuelo! dile hola a mamá de mi parte! 😊😊

me lo pasé genial ayer. llevo todo el día pensando en ti 💋

¡ya he visto las fotos del bebé! estoy deseando veros este finde

¡estoy llegando! ¿subo hielo o unas patatas?

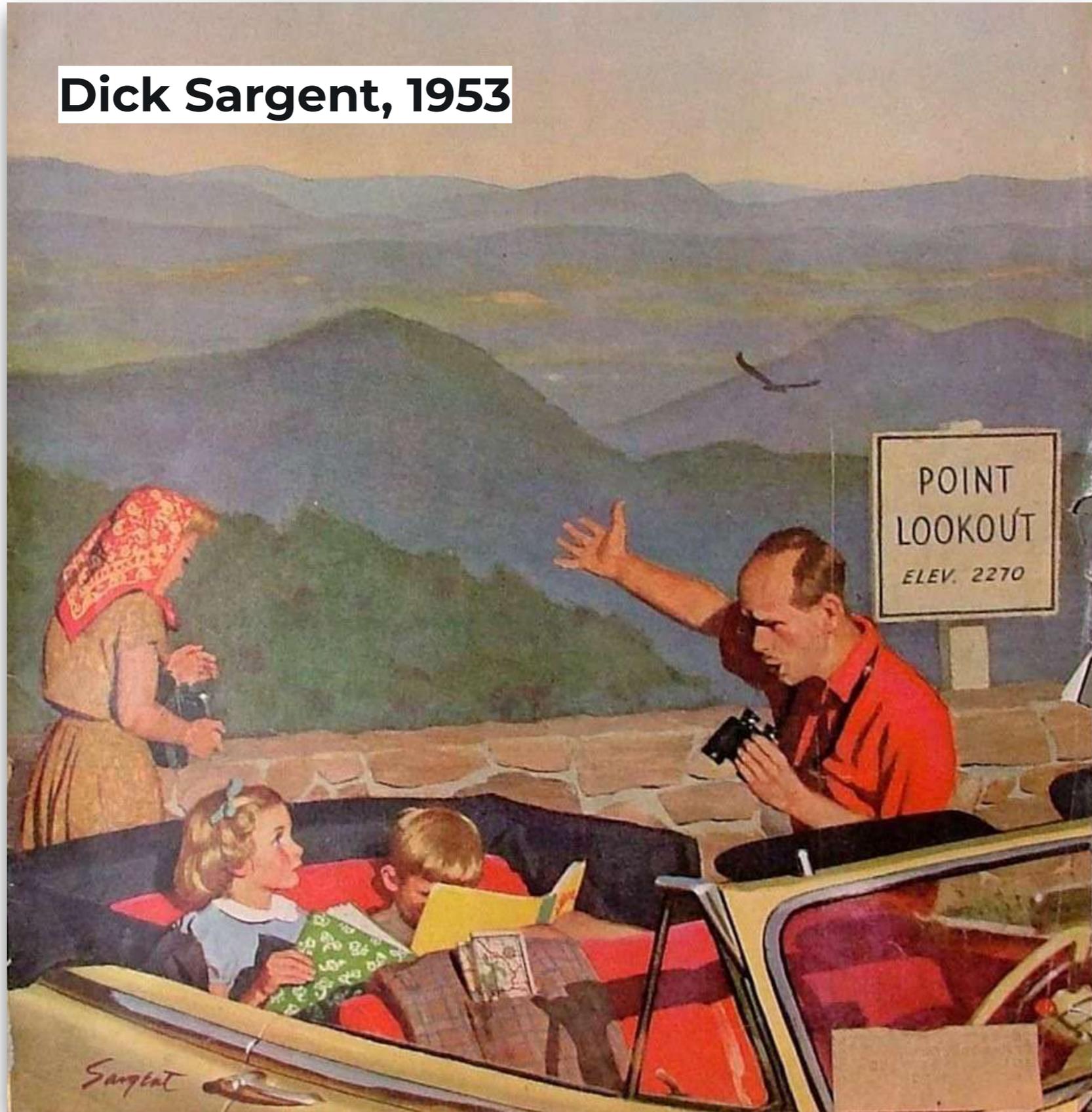




Siglo XXI

**Los niños de hoy no saben
disfrutar con tanta pantalla**

Dick Sargent, 1953





ESPECIALISTAS BIG DATA



ESPECIALISTA EN CIBERSEGURIDAD



GROWTH HACKER



GROWTH HACKER



AYUDANTE DE NETWORKING



PROGRAMADOR DE APLICACIONES MÓVILES



ESPECIALISTAS EN SEGURIDAD BIOMÉTRICA



ESPECIALISTA EN ARCHIVO VIRTUAL

<https://diccionarioactual.com/profesiones-con-futuro/>



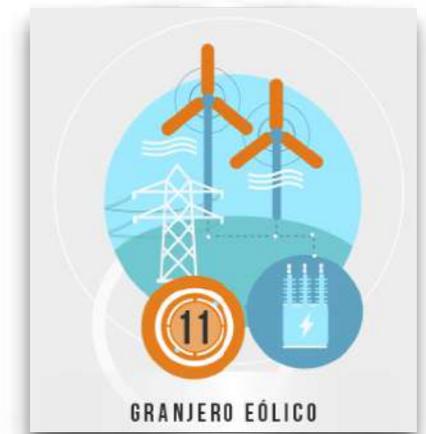
PROFESORES VIRTUALES



GRANJEROS VERTICALES



INGENIERO BIOREFINADOR



GRANJERO EÓLICO



FARMAGRANJERO



ESPECIALISTA EN CAMBIO CLIMÁTICO



DISEÑADOR DE VEHÍCULOS ALTERNATIVOS

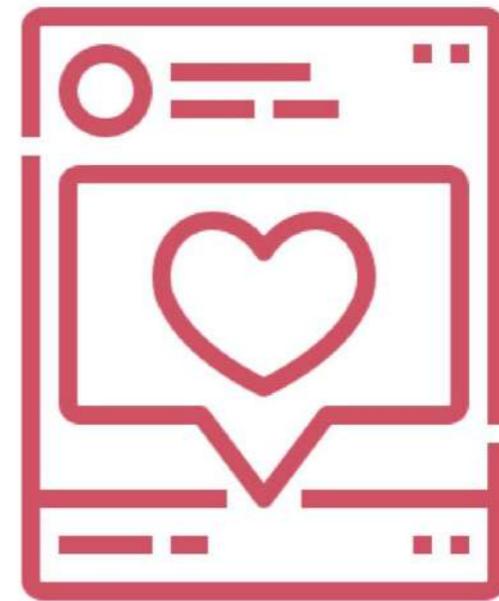
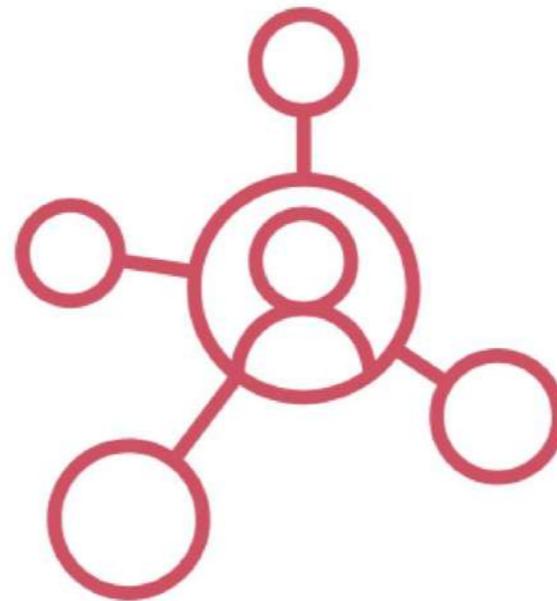
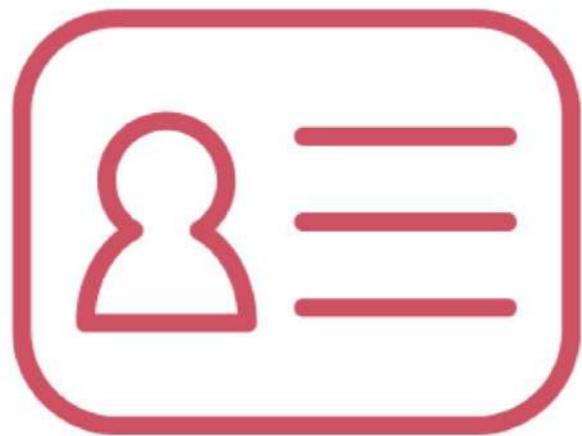


NANOMEDICINA

Módulo 1

Funcionamiento y uso de medios digitales

¿Qué es y cómo funciona un medio digital?



¿Que implica usar medios digitales?

Seguridad
y privacidad



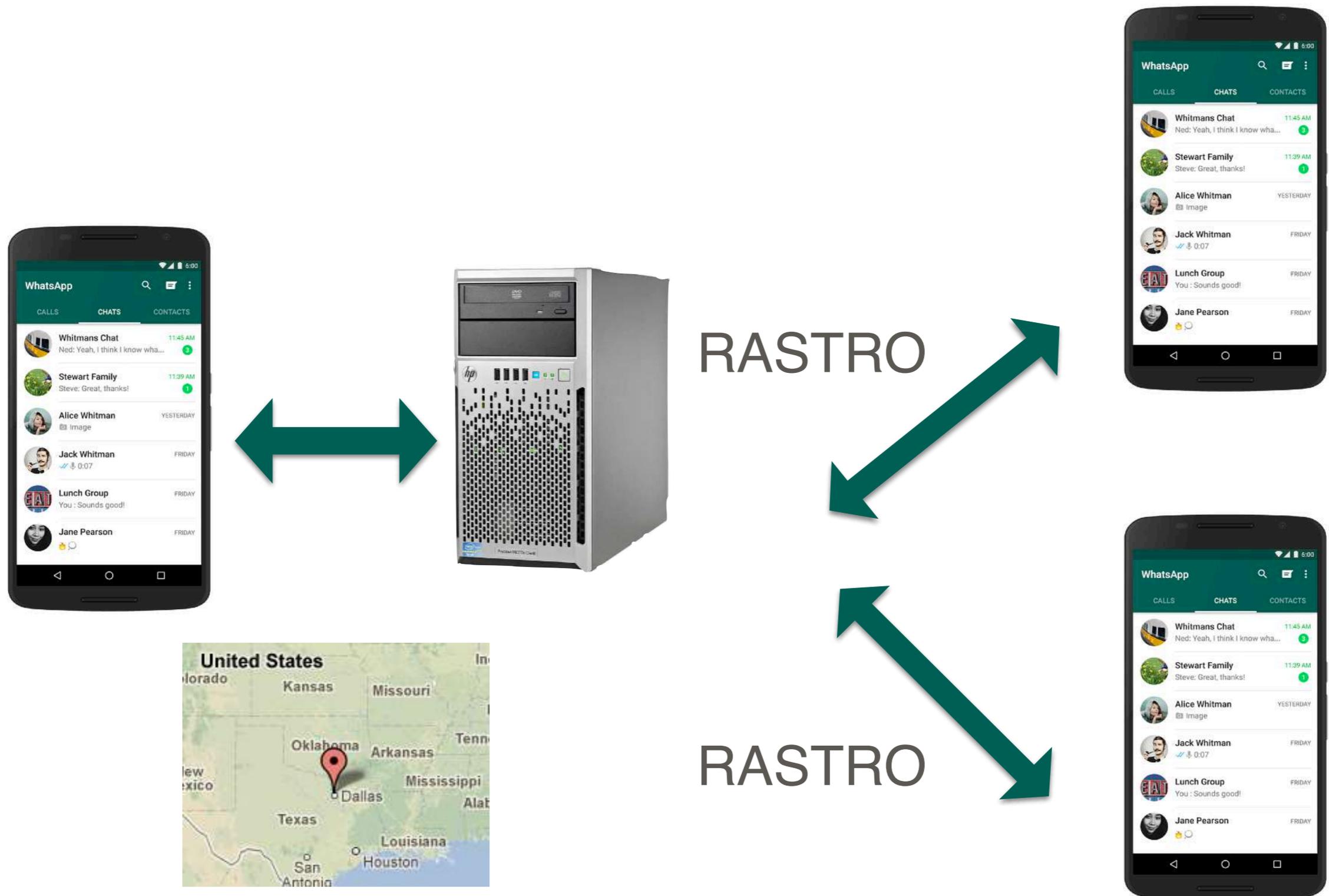
Gestión de
información

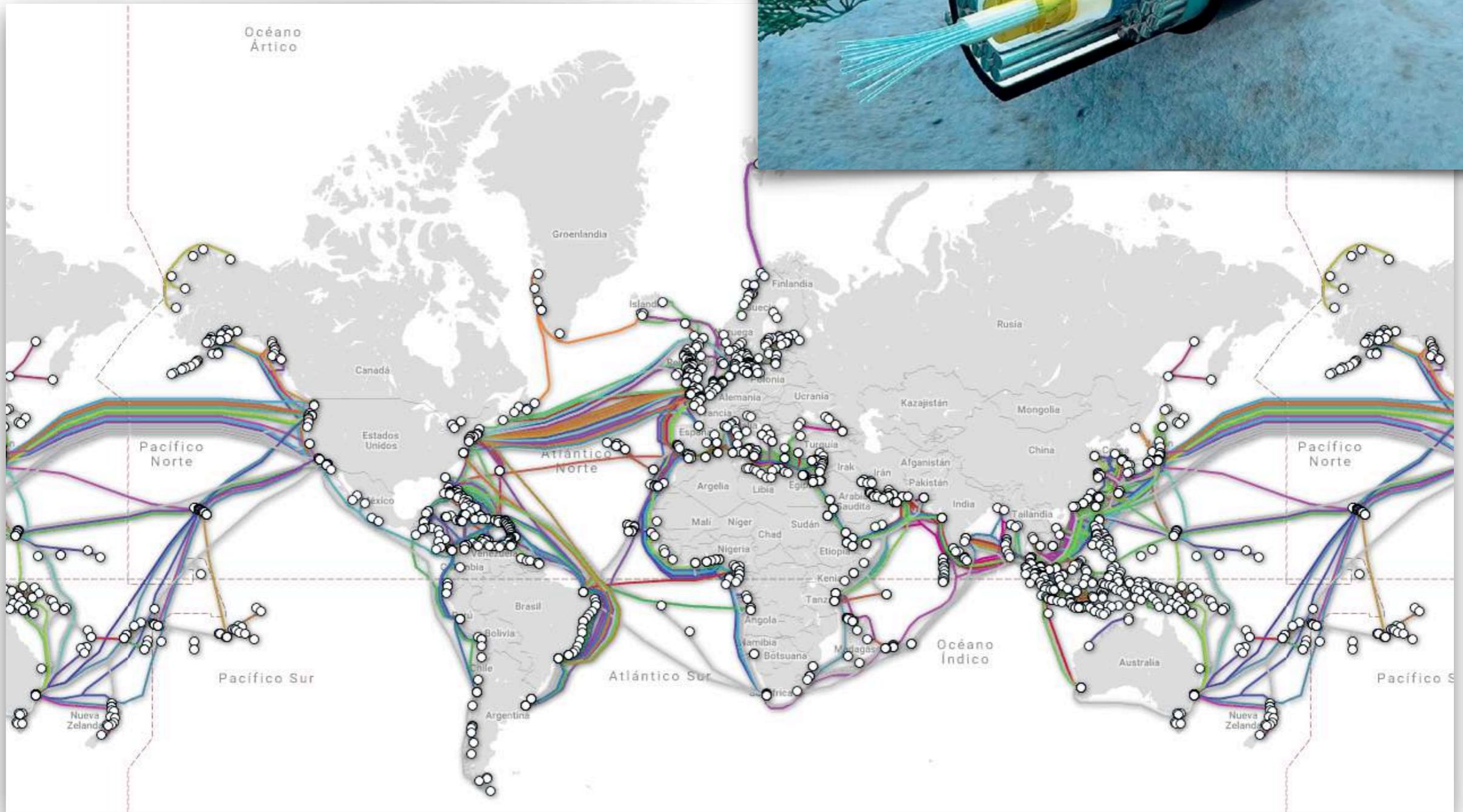


Comportamiento



¿Qué ocurre cuando enviamos un WhatsApp?





¿Qué conoce Internet de ti?

- 1) 📍 Tus ubicaciones precisas
- 2) 👖 Las marcas que te gustan
- 3) 💬 Las conversaciones que mantienes
- 4) ❤️ Tus referentes e ídolos
- 5) 🔍 Tus búsquedas (y anhelos)
- 6) 🔥 Los temas que te mueven a debatir
- 7) 👧👧 Las personas que están cerca de ti

<https://myactivity.google.com/myactivity>

**Si no pagas por un producto,
el producto eres tú.**

Las redes sociales más usadas por los menores



<https://elpais.com/especiales/2019/crecer-conectados/whatsapp/>

Tik Tok



Twitch



Videojuegos más populares entre menores

Fortnite. Es un juego de supervivencia en el que puedes destruir casas y derrotar a otros jugadores y a un dragón. Hay cien jugadores y solo tiene que quedar uno.

Minecraft. Es un juego pixelado en el que puedes construir casas en las que después puedes vivir en ellas. También puedes explorar bosques e ir recuperando alimentos, objetos nuevos para la casa, minerales, etc

GTA V. Es un juego no apto para menores de dieciséis años. Este juego consiste en que puedes robar coches, hacer carreras ilegales, traficar con droga, hacer batallas de Rap, etc. También dentro de este juego hay unos minijuegos.

FIFA 20. Es un juego de Fútbol. Consiste en escoger el equipo que tú quieras, escoger a los jugadores, fichar a nuevos jugadores, escoger la equipación que tú quieras y empezar a jugar con tu rival. Este juego evoluciona cada año y cada vez tiene mejor calidad.

Los Sims. Es un juego en el que puedes crearte a ti mismo/a. Puedes crearte propia casa y puedes trabaja en los negocios que tú quieras. También puedes socializar con otros jugadores y puedes tener hijos.

Pokemon Go. Es un juego en el que puedes jugar con el móvil. Este juego consiste en que tienes que ir andando por la calle para recuperar nuevos Pokemons.

Call of duty. Es una serie de videojuegos de disparo a rivales.

Animal Crossing. Es un videojuego que se puede jugar a través de Nintendo o Wii U. Consiste en que un montón de personajes (que son animalitos) tienen que recorrer un camino para reunirse todos.

Mario Kart. Es un juego que consiste en hacer carreras. Puedes elegir tu propio personaje, tu propio vehículo, tu propio circuito, etc. Hay doce jugadores y tienes la posibilidad de quedar primero en la carrera.

5 claves en para el uso seguro y responsable de videojuegos

1. Comprueba a qué juega tu hijo
2. La seguridad, lo primero
3. Controla su tiempo
4. Alerta sobre los riesgos - privacidad y seguridad
5. Fomenta el respeto y la empatía (ciberbullying)

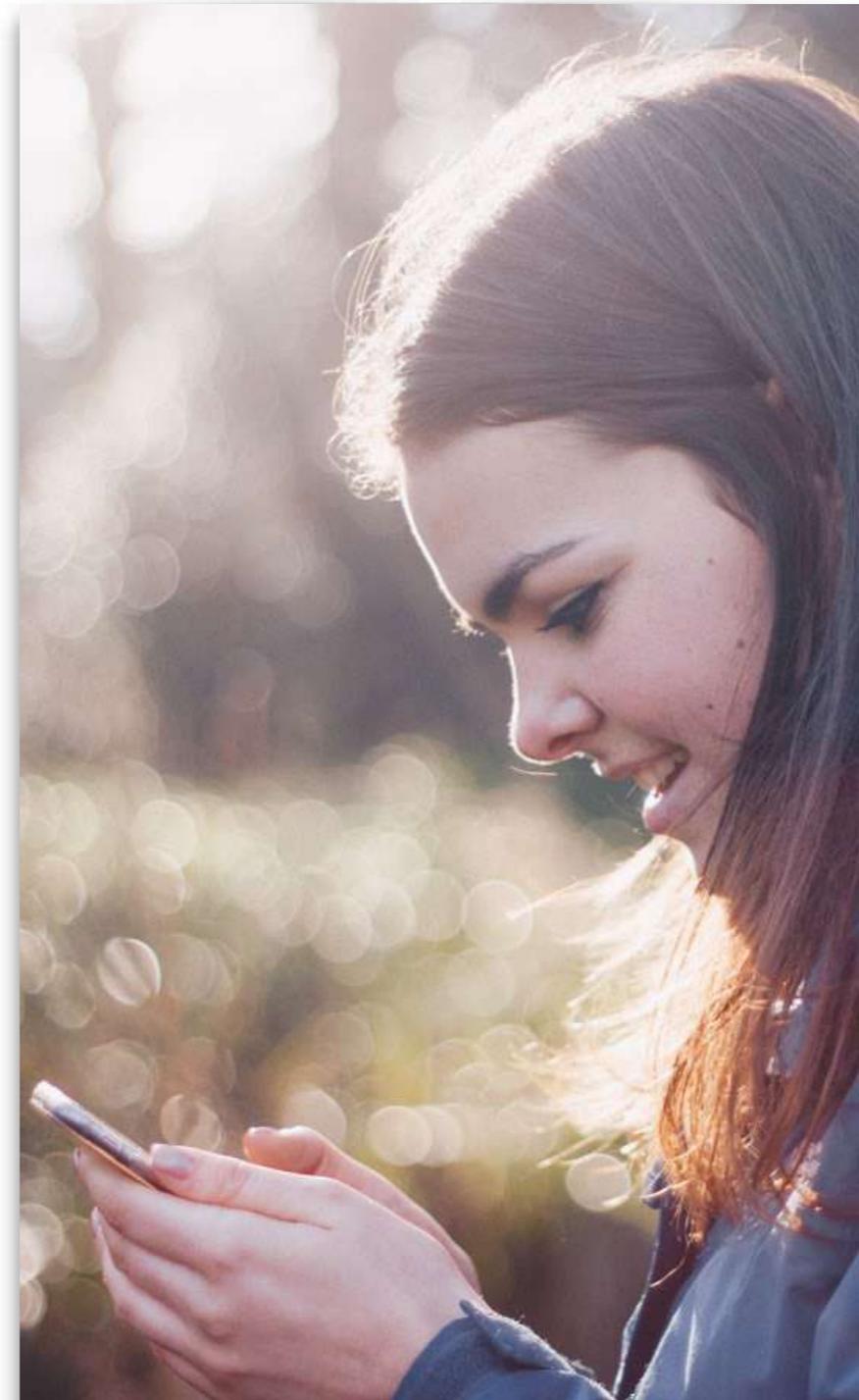


Módulo 2

Mitos y leyendas sobre menores, móviles e Internet

¿A qué edad es recomendable su primer teléfono móvil?

- **Hay que enseñarles a usar el móvil.**
- **Conversar con el menor y establecer normas de uso: contenidos que no se deben creer, precaución ante mensajes potencialmente peligrosos, respeto a los demás, cuidado de la privacidad, etc.**
- **Estrategia EAS (Educación, acompañamiento y supervisión).**



¿Son realmente los móviles una droga?

ABC EDUCACIÓN Buscar

España ▾ Internacional Economía ▾ Sociedad Madrid ▾ **Familia ▾** Opinión ▾ Deportes ▾ Gente ▾ Cultura ▾ Ciencia Historia Viajar ▾ Play ▾ Summum Más ☰

ABC FAMILIA EDUCACIÓN Padres e hijos Parejas **Educación** Mayores Vida sana Supersanos Planes con niños Mujeres

Publicidad

«Los móviles son una nueva droga que no mata, pero sí vuelve locos a los niños»

- Emilio Calatayud insta a los padres a decir que «no» antes de que sea demasiado tarde



LAS CLAVES

- 1 Quitar la adicción a un móvil, en el caso de los menores, requiere de los mismos procedimientos que apartarlo de las drogas.
- 2 cualquier delito que un menor comete dentro de un centro escolar tiene como responsable último al propio centro
- 3 La tablet o el móvil se han convertido en «niñeras» que parecen muy baratas, pero que a la larga salen muy caras

Publicidad

¿Jugar al Fortnite es como consumir heroína?

Antena3Noticias @A3Noticias Seguir

Demostrado: jugar al Fornite genera una adicción similar a la heroína



Expertos comparan la adicción al juego Fornite con la heroína
En Fornite no hay sangre ni es gráficamente agresivo pero ha inducido a los jovenes a jugar durante horas. El juego es gratuito y se juega multiplataforma.
antena3.com

12:55 - 27 mar. 2019

1.841 Retweets 3.243 Me gusta

2,0K 1,8K 3,2K

La Razón @larazon_es Seguir

Los expertos avisan: El @Fortnite_ES es más adictivo que la heroína 🤯 lrzn.es/ggvla3



2:00 - 28 mar. 2019

2 Retweets 3 Me gusta

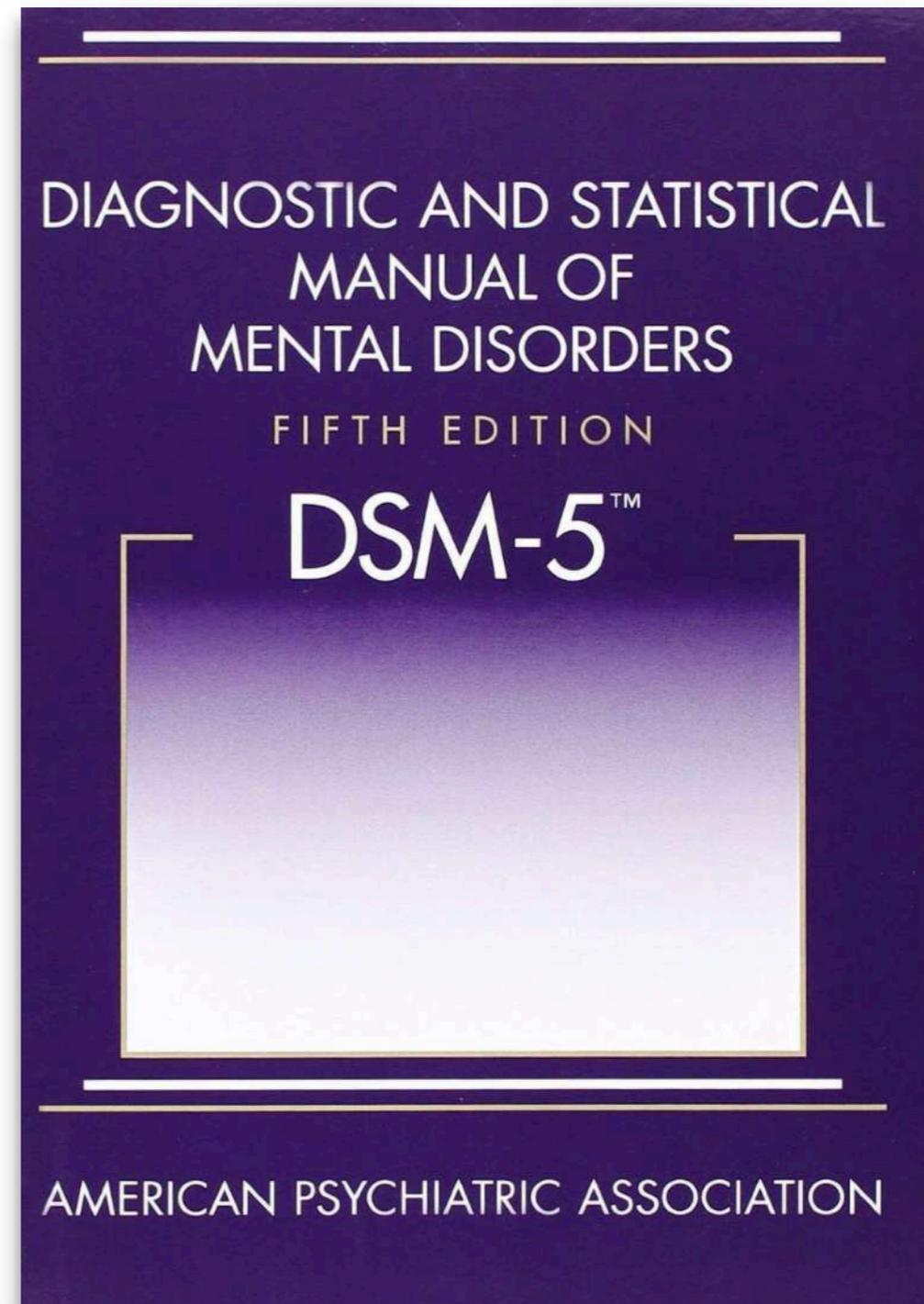
2 3

A pesar de las noticias que a menudo encontramos en medios de comunicación, médicos y expertos coinciden en que el uso excesivo del teléfono móvil NO ES UNA ADICCIÓN, y por tanto no es una enfermedad, sino un mal hábito.

¿Son realmente los móviles o videojuegos una droga?

- Patrón de uso problemático.
- Síndrome de abstinencia.
- Nivel de tolerancia que impulse a consumir “dosis” cada vez mayores.

En el caso del teléfono móvil no se cumplen dos de ellos (ni se sufre síndrome de abstinencia ni existe nivel de tolerancia) por lo que los móviles no se pueden tratar como una droga.

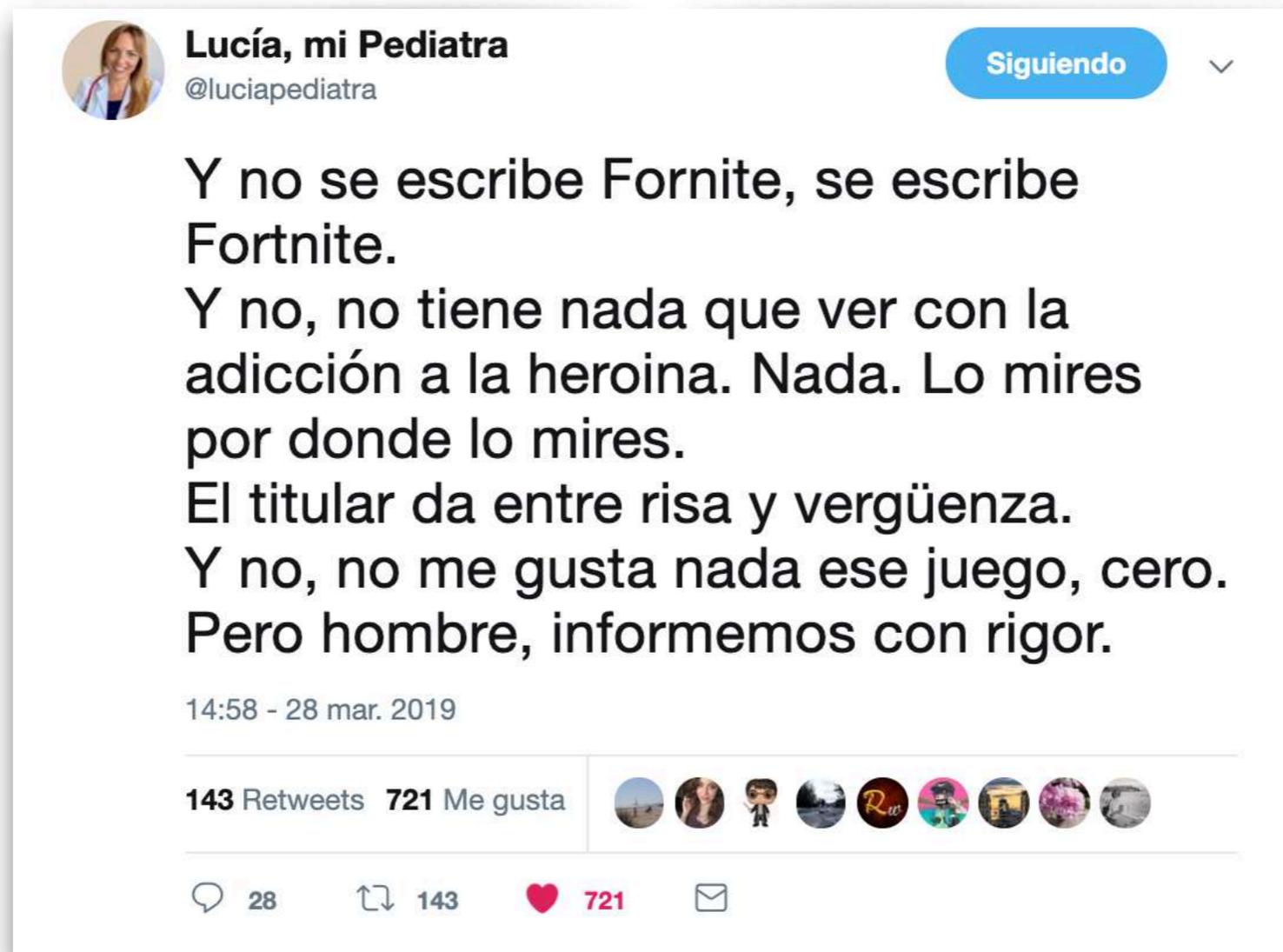


¿Jugar al Fortnite es como consumir heroína?



<https://twitter.com/luciapediatra/status/1111264725529178112>

¿Jugar al Fortnite es como consumir heroína?



¿Jugar al Fortnite es como consumir heroína?

 **Lucía, mi Pediatra**
@luciapediatra Siguiendo

En respuesta a @airegris

Mi hijo jugó un tiempo, ahora al FIFA
Horarios razonables.
Entrenamiento deportivo 3 días/sem.
Rendimiento escolar impecable
Duerme como una marmota.
El rato que juega con sus amigos se escuchan las carcajadas en todo el vecindario
Y además es buena persona 😊

[#UsoResponsable](#)

15:13 - 28 mar. 2019

4 Retweets 80 Me gusta



6 4 80

Plan digital familiar



Recomendaciones generales para las familias



Apagar los dispositivos electrónicos que nadie esté usando.



Evitar el uso de dos o más dispositivos a la vez.



Establecer límites de tiempo para el uso de pantallas: De **0 a 2 años** se debe evitar su uso, ya que no hay un tiempo seguro. De **3 a 5 años** menos de una hora diaria y a partir de **5 años** menos de dos horas de ocio digital al día.



Fomentar el ejercicio físico en familia, ya que se sabe que cuanto menos actividad física se hace, más tiempo se dedica a las pantallas.



Evitar los soportes de pantallas para el carrito, para el coche, etc. Esto aumenta el tiempo de pantalla y les impide ser conscientes del entorno que les rodea y poder relacionarse con él. **Buscar** alternativas como dormir, jugar, escuchar música o comentar el paisaje.



Usar los dispositivos con una **postura adecuada**, hacer descansos cada 30 minutos y realizar paseos cortos y estiramientos.



Evitar tiempos prolongados de pantallas retroiluminadas y la consiguiente fatiga visual. Debemos seguir la regla del 20/20/20: cada 20 minutos de exposición a la pantalla, parpadear 20 veces y fijar la mirada a un objeto lejano durante 20 segundos.



Planificar rutinas y actividades sin pantallas a diario según la edad, ratos de desconexión: juegos, manualidades, pintar, leer, etc.



Establecer zonas libres de pantallas como el dormitorio o el baño. Podemos elegir un lugar para dejar los dispositivos cuando no los usamos, un "aparcamiento de dispositivos".



Reducir su uso en zonas de juego y durante las comidas.



Evitar el uso de pantallas 1-2 horas antes de acostarse.



Atención plena sin distracciones cuando estemos estudiando, trabajando o en los tiempos en familia. En esos momentos, dispositivos silenciados o apagados y fuera de la habitación.



Fomentar el **uso creativo de las tecnologías**: crear un álbum de fotos familiar o vídeos, buscar información juntos sobre algo que nos genere curiosidad, etc.



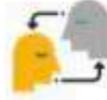
Elegir **contenidos apropiados a la edad** de los niños y asegurarnos de que vienen de fuentes fiables.



Estar presentes y conocer los contenidos. Revisarlos antes de que acceda el niño para poder decidir si son adecuados o no. Evitar el uso de "dispositivos niñera" y estar junto a ellos cuando usen las pantallas.



Fomentar en los niños el **pensamiento crítico**.



Trabajar la **empatía digital**: ser capaz de ponerse en el lugar del otro y entender que, tras las pantallas, lo que hay son personas.



Cederles nuestros dispositivos antiguos en vez de regalarles uno nuevo ya que, si regalamos un dispositivo nuevo al niño, entenderá que es suyo y le costará más aceptar la supervisión de sus padres.



Antes de ceder un dispositivo, realizar el **Plan Digital Familiar** y **establecer límites claros** en tiempos, espacios, tiempo de desconexión, pedir permiso para comprar o instalar aplicaciones, entre otras.



Hacer revisiones periódicas de los dispositivos con los hijos. Si lo hacemos con ellos no vulneramos su intimidad y les ayudamos a detectar riesgos de forma precoz y encontrar soluciones.

Con el apoyo de



¿Existen riesgos para la salud?



MENÚ **eldiario.es**

REGIÓN DE MURCIA

Municipios Política Economía Cultura Sociedad Medio ambiente Educación

Murcia / Sociedad

De la videoconsola a la casa de apuestas: "Soy ludópata por culpa del FIFA"

- ▶ | Los usuarios de FIFA que "desean ser los mejores" recurren a casinos online en los que se permite a los menores apostar. Estas casas de apuestas están promocionadas por importantes *youtubers* admirados por millones de jóvenes
- ▶ | Una trabajadora de un casino afirma que los jóvenes que van al local conocen todo sobre el mundo de las apuestas "porque sus primeras experiencias apostando han sido en estas webs relacionadas con FIFA"
- ▶ | Los gobiernos de Bélgica y Países Bajos toman medidas al considerar que este videojuego fomenta la adicción al contener "juegos de azar ilegales encubiertos"

¿Existen riesgos para la salud?



<https://youtu.be/3X9NhrIqmHA>

¿Existen los nativos digitales?



¿Estamos perdiendo la capacidad de disfrutar de los momentos importantes?





Módulo 3

Principales riesgos de Internet

¿en qué consiste la mediación activa?

Es casi imposible eliminar los riesgos de la vida digital. Lo que sí que podemos y debemos hacer es educar y entrenar a nuestros menores para que en el caso de que se produzcan, sepan gestionarlos correctamente.

Según el informe Eu Kids Online, aquellos menores de padres y madres que median activamente en su educación digital, sufren niveles inferiores de riesgo y daño.

Tabla 49. Mediación parental activa de la seguridad en internet por género y edad

%	9-12 años		13-16 años		Total
	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	
Ayudarte cuando tienes dificultades para hacer o encontrar algo en internet	84	92	71	65	78
Explicarte por qué algunas páginas son buenas o malas	77	84	72	83	79
Sugerirte cómo mejorar tu seguridad en internet	48	65	56	63	58
Sugerirte cómo comportarte con otras personas en internet	59	70	70	75	68
Ayudarte cuando algo te ha molestado en internet	51	59	47	59	54
Hablarte sobre lo que deberas hacer si algo te molestara en internet	58	74	67	76	69

Tabla de riesgos para los menores en internet

	El menor como receptor de contenidos	El menor como participante de una actividad iniciada por un adulto	El menor como actor o infractor
Agresivo	Contenidos violentos	Amenazas, hostilidad	Bullying, acoso entre iguales
Sexual	Pornografía	Grooming	Acoso sexual, sexting
Valores	Odio y contenidos racistas	Persuasión psicológica	Contenidos parcialmente dañinos
Comercial	Marketing y Publicidad	Violación de datos personales	Apuestas, Infracciones de Copyright

Grooming

Adultos desconocidos se hacen pasar por menores en internet o intentan establecer un contacto con niños y adolescentes para establecer una relación de confianza, pasando después al control emocional y, finalmente al chantaje con fines sexuales.

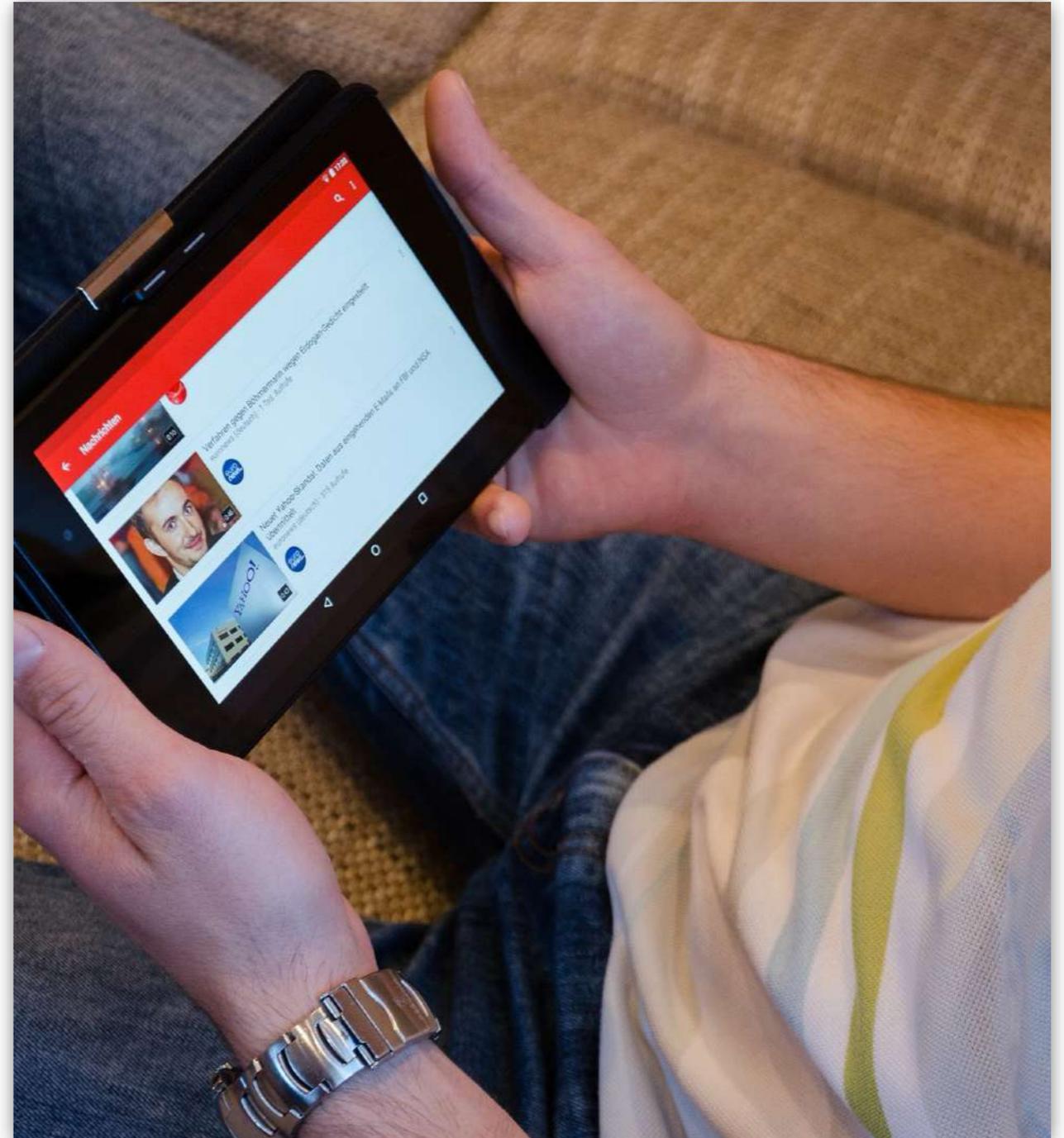
- **Estrategia EAS para prevenir (educación, acompañamiento y supervisión).**
- **Facilitar un ambiente de confianza, no culpabilizando nunca a la víctima, para que en el caso de que ocurra, sea capaz de pedir ayuda.**



Riesgo de contenidos

Ver o encontrar contenido que resulta desagradable para el menor (violencia, sexo explícito, xenofobia...) que normalmente produce en el menor un sentimiento de culpabilidad.

- Comunicación permanente entre padres e hijos.
- Estrategia EAS.
- Los filtros de contenidos pueden servir en determinados casos, aunque no siempre.



Sexting

Envío a través del móvil u otro dispositivo con cámara, fotografías o vídeos producidos por uno mismo con connotación sexual. El riesgo está en que una vez enviados estos contenidos, pueden ser utilizados de forma dañina por los demás.

- **Concienciar a los menores sobre el cuidado de su privacidad.**
- **Fomentar la autoestima y las habilidades sociales del menor.**
- **Acompañar con una educación sexual seria.**
- **Desmitificar la idea del sexting seguro.**



Cyberbullying

Acoso que se produce entre menores en el que se utilizan dispositivos o medios digitales para hacer daño a la víctima, conscientemente y de forma repetida en el tiempo.

- **Hablar de forma frecuente con los menores sobre su día a día y colaborar activamente con el centro escolar: preguntar en nuestro centro qué protocolos de actuación tienen y, sobre todo, si los alumnos lo saben.**
- **Fomentar las habilidades sociales de nuestros menores (autoestima, empatía, autocontrol, resolución de conflictos, asertividad, espíritu crítico...) Así podremos prevenir que inicien el acoso, o en caso de sufrirlo, sepan gestionarlo y responder adecuadamente.**
- **En caso de producirse, no culpabilizar ni a la víctima ni al agresor escapando de revanchismos. Es preciso que entiendan las consecuencias de sus actos y los sentimientos de las víctimas.**



¿Cuál es la edad mínima legal para redes sociales?

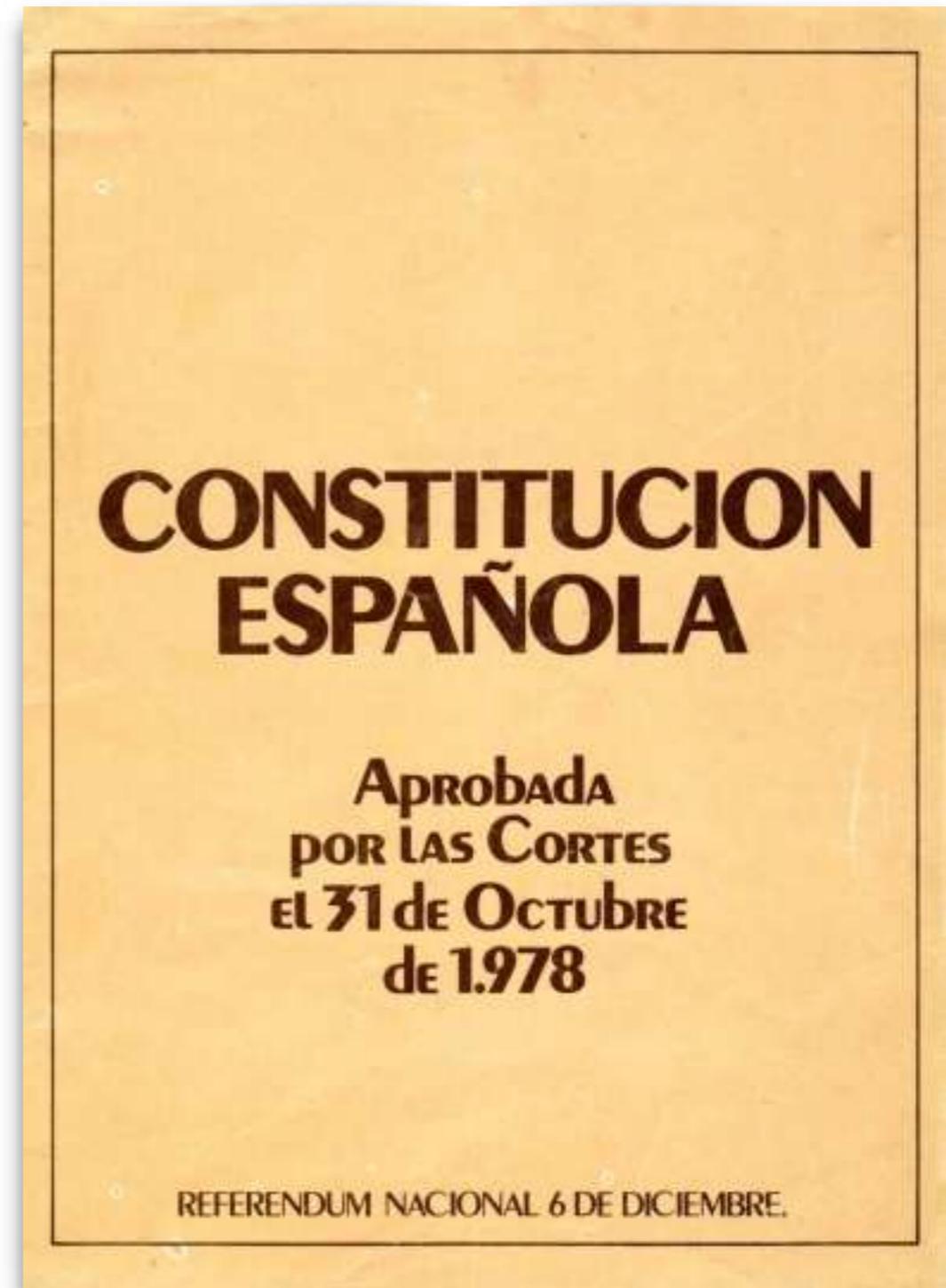
- De forma general, regulado en el RGPD de la UE (13 años). El sistema normativo español mantiene de momento 14 años, aunque el anteproyecto de la nueva ley recoge los 13 años.
- Paralelamente, a nivel específico, cada red social establece en sus condiciones su propia edad mínima de acceso.



¿Tenemos derechos en Internet?

Artículo 18 de la Constitución:

- **Derecho al honor:** No podemos insultar o amenazar a otras persona a través de Internet ni aún auspiciados en el anonimato.
- **Derecho a la intimidad:** No podemos tener acceso a la información personal, datos o conversaciones de otra persona ni aún usando apps supuestamente legales.
- **Derecho a la imagen:** No podemos tomar una fotografía de otra persona o grabar un vídeo o audio y colgarlo en Internet sin su consentimiento. Tampoco podemos disponer libremente o difundir una foto o archivo que ya esté en internet.



¿Qué hacer en caso de conflicto?

- Como forma de prevención es importante conocer con exactitud cuáles son nuestros derechos (y los de los demás) y explicarlos y argumentarlos a nuestros menores.
- En caso de conflicto intentar resolver el problema a través de los propios mecanismos que tiene cada plataforma para reportar cualquier tipo de abuso. Sabiendo que en último caso contamos con la protección legal.
- Diferentes organismos ofrecen servicio de atención telefónica ante cualquier duda o situación. Por ejemplo: is4k o las brigadas de delitos informáticos tanto en Policía Nacional como en Guardia Civil, a través de las cuales también se puede efectuar una denuncia.





Módulo 4

Identidad digital positiva

Ventajas del uso de internet en menores

- **Supone una excelente forma de comunicación: inmediata y directa. Permite por ejemplo estar en contacto con familiares lejanos.**
- **Permite mejorar de manera notable su educación. Es una puerta directa al conocimiento. Ofrece la oportunidad de encontrar una gran variedad de materiales y recursos complementarios que ayudan al apoyo escolar y a la mejora de resultados académicos.**
- **Estimula la capacidad de investigación y descubrimiento.**
- **Ayuda ante determinados problemas (hiperactividad, falta de socialización...)**
- **Permite aprender o mejorar un idioma.**
- **Desarrolla las habilidades y competencias tecnológicas clave de cara al futuro.**



Más allá de demonizar, prohibir o restringir internet, resulta mucho más efectivo dar la vuelta a la tortilla y potenciar todas estas ventajas, motivando a nuestros menores a que se sirvan de los medios digitales para desarrollar sus gustos, intereses o talento.

EL COLECCIONISTA DE MUNDOS

CANAL DE LITERATURA



MI WEB f t i



El coleccionista de Mundos

235.454 suscriptores

SUSCRIBIRSE 235 MIL

INICIO

VÍDEOS

LISTAS DE REPRODUCCIÓN

COMUNIDAD

CANALES

MÁS INFORMACIÓN



¡Bienvenidos a El coleccionista de Mundos!

6.920 visualizaciones · Hace 5 meses

¡Pásate por mi página web!! -- <http://www.sebasgmouret.com>

CANAL PRINCIPAL

<https://www.youtube.com/user/sebasgmouret>

CANAL SECUNDARIO

<https://www.youtube.com/user/consebas>

CANLE EN GALEGO

MÁS INFORMACIÓN

¡MÁS SEBASGMURET POR YOUTUBE!

Sebas G Mouret

SUSCRIBIRSE

GONSEBAS

SUSCRIBIRSE

LUNES DE TEMA LIBRE... 🤔

REPRODUCIR TODO



MI EXPERIENCIA EN CIUDAD DE MÉXICO

El coleccionista de Mundos
7,7 mil visualizaciones ·
Hace 1 semana



Hablamos de WATTPAD

El coleccionista de Mundos
53 mil visualizaciones ·
Hace 2 semanas



EL HÁBITO LECTOR

El coleccionista de Mundos
25 mil visualizaciones ·
Hace 3 semanas



NOVEDADES JUVENILES - primavera 2018

El coleccionista de Mundos
23 mil visualizaciones ·
Hace 2 meses

SÁBADOS DE RESEÑA... 📖

REPRODUCIR TODO



El bestiario de Axlin | RESEÑA



La segunda revolución | RESEÑA



Llámame por tu nombre | RESEÑA ("Call me by your...")



El indiferente azul del cielo | RESEÑA

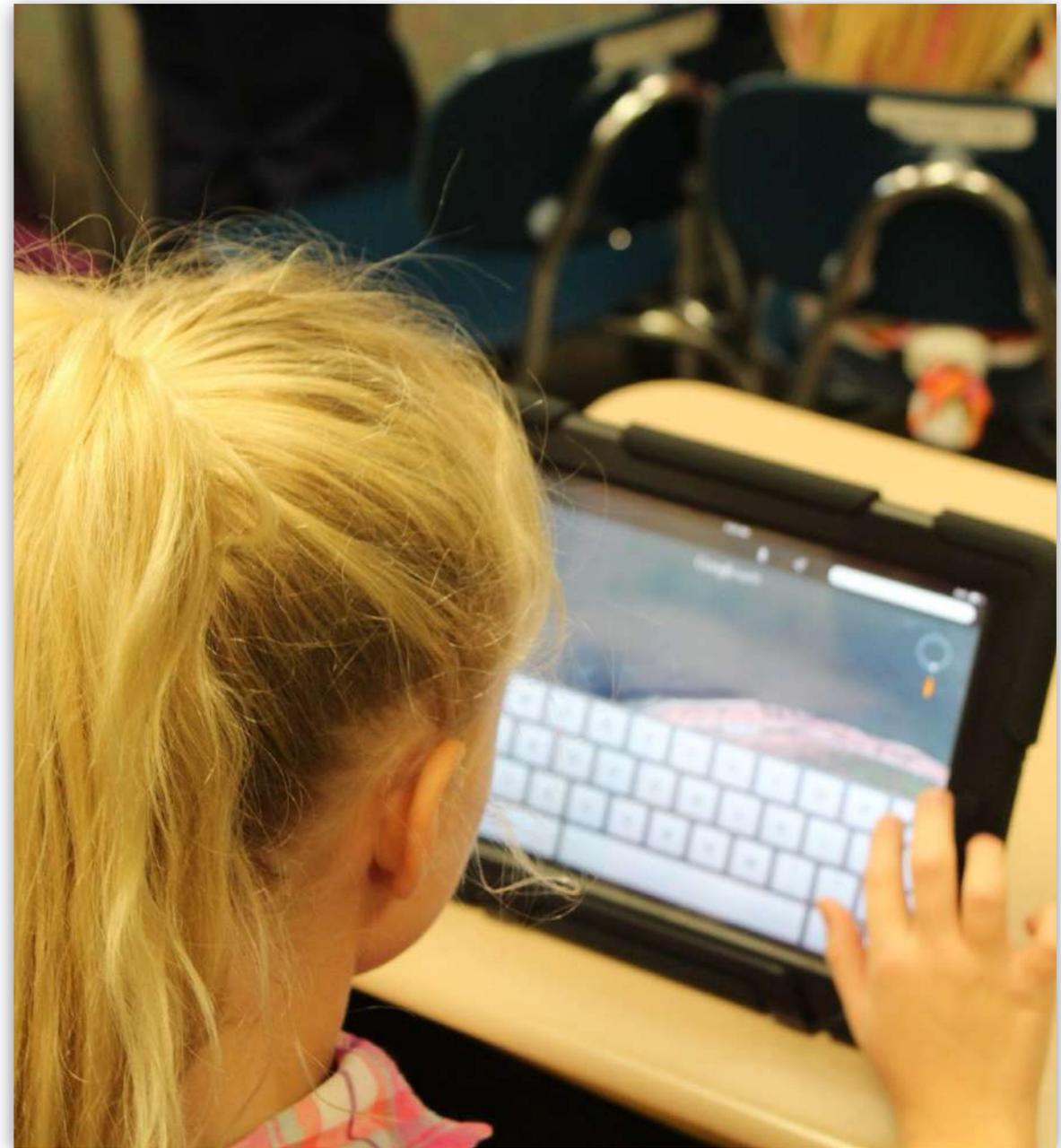


<https://www.youtube.com/watch?v=9e339Z5k7uY>

Raúl Ordóñez
digital coach

Uso positivo de Internet en menores

- **Motivar al menor explicándole usos creativos y prácticos de la tecnología y las redes más allá de los que habitualmente realiza (juegos online o redes sociales). Por ejemplo, realizando búsquedas en Google Maps; grabando un podcast, buscando música en Spotify o tocando algún instrumento online.**
- **Encontrar e identificar usuarios referentes en las temáticas de interés del menor (música, ciencia, robótica, deportes...)**
- **Promocionar su actividad digital entre el entorno más cercano: familias y amigos.**

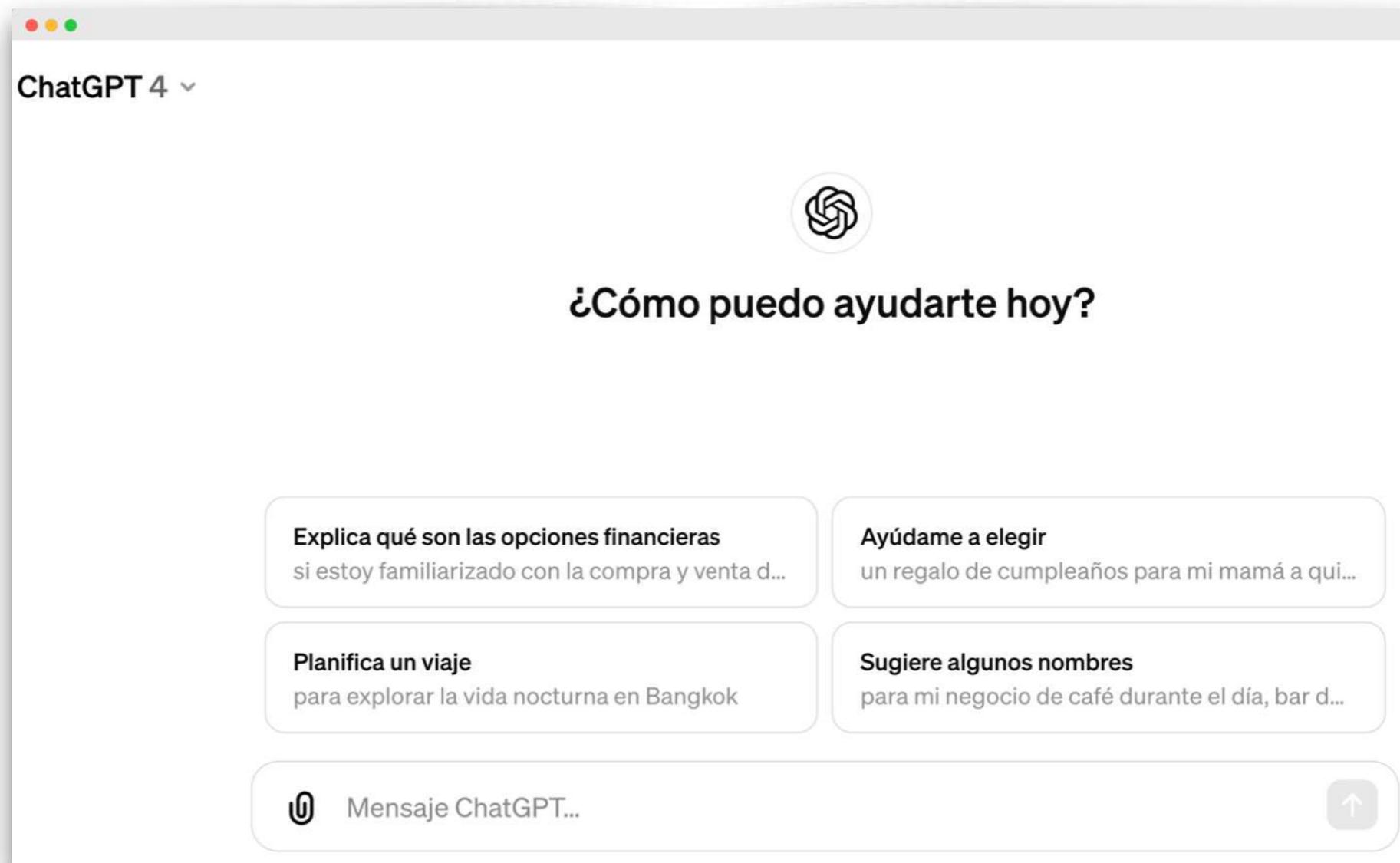


Recursos creativos y educativos



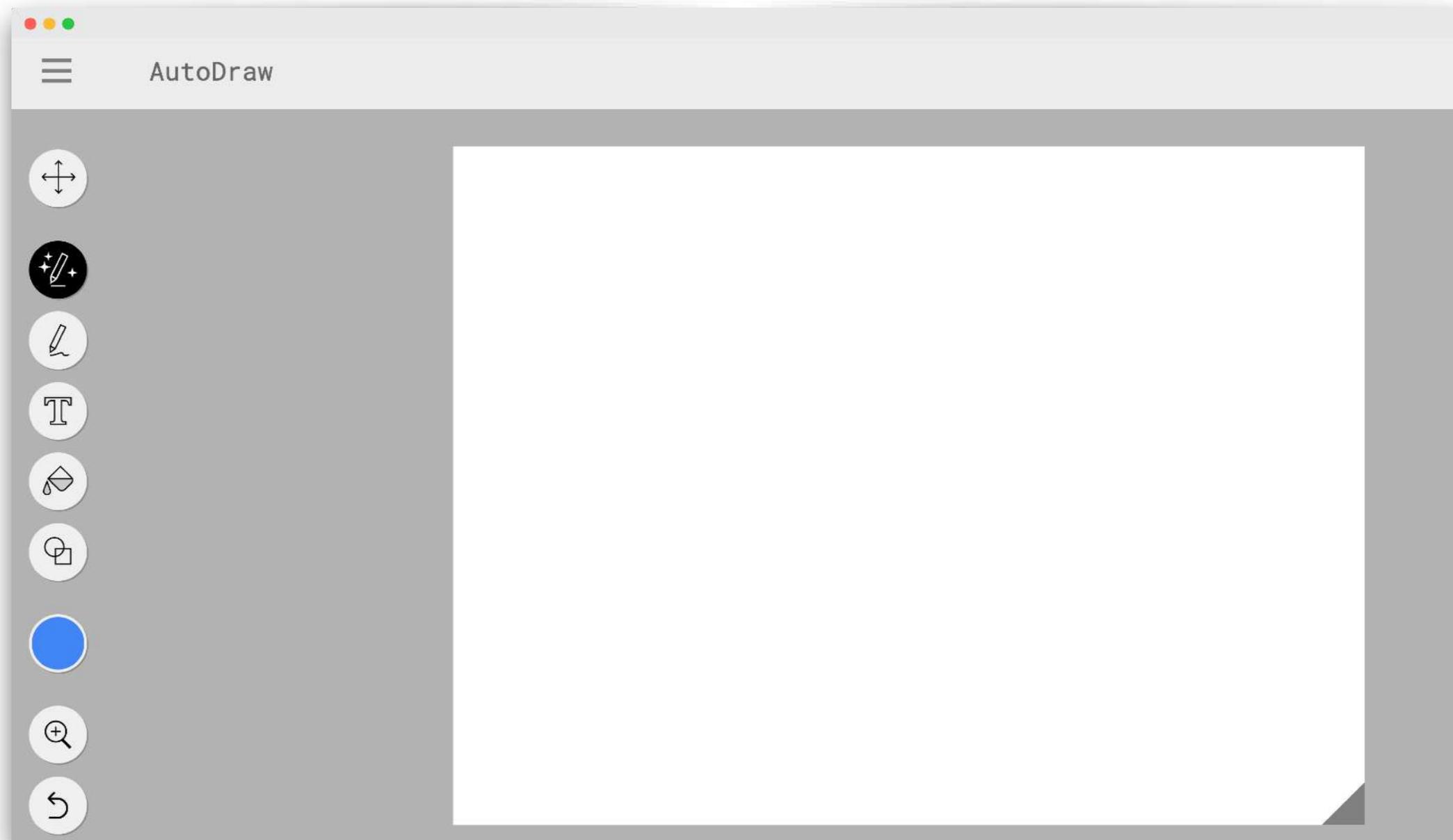
<https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

Recursos creativos y educativos



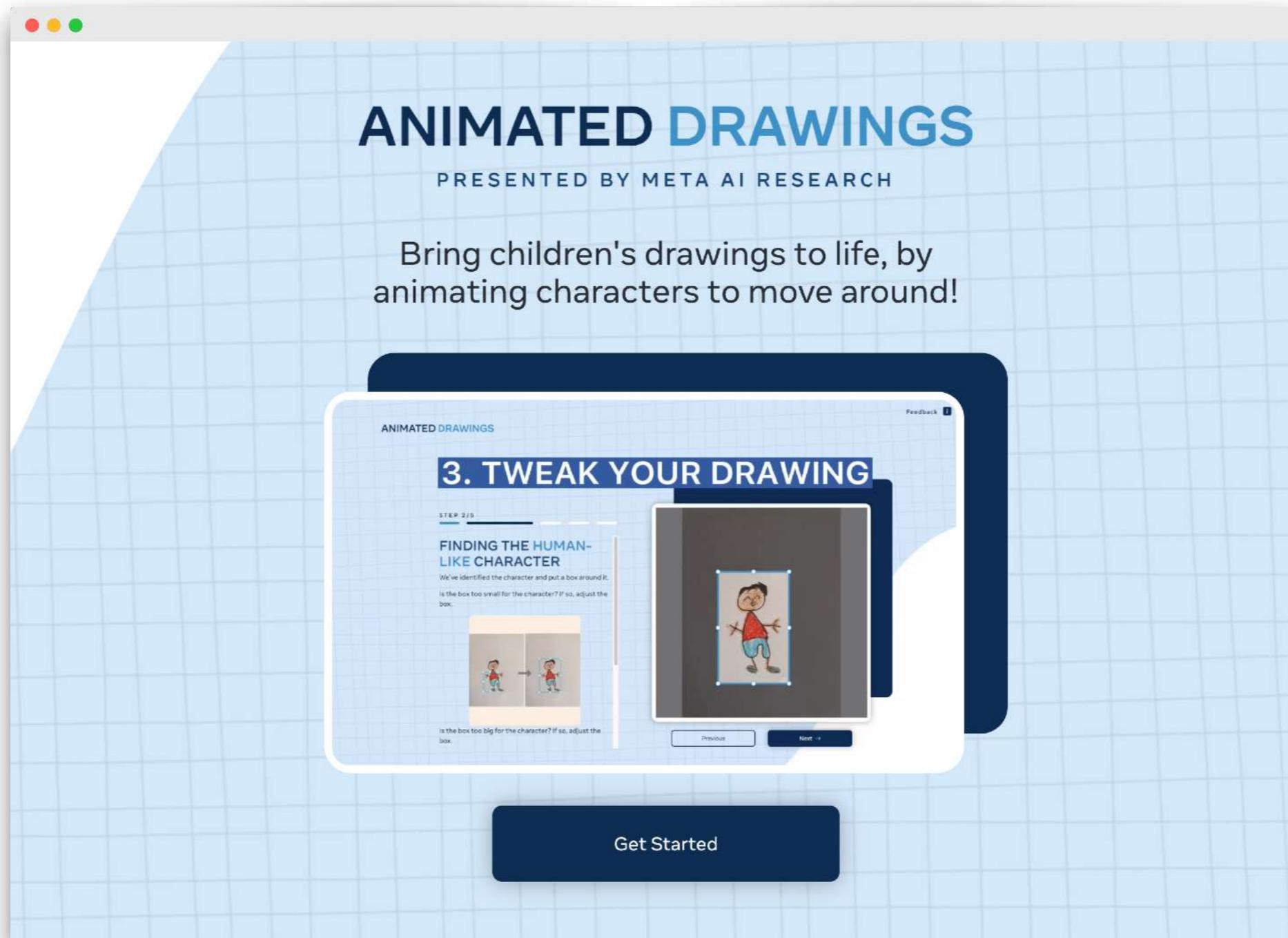
<https://chat.openai.com/>

Recursos creativos y educativos



<https://www.autodraw.com/>

Recursos creativos y educativos



The screenshot shows a web application interface for 'ANIMATED DRAWINGS'. The main heading is 'ANIMATED DRAWINGS' in large blue letters, with 'PRESENTED BY META AI RESEARCH' below it. A subtitle reads 'Bring children's drawings to life, by animating characters to move around!'. The interface features a central panel titled '3. TWEAK YOUR DRAWING' with a progress indicator 'STEP 2/3'. The current step is 'FINDING THE HUMAN-LIKE CHARACTER', which includes instructions: 'We've identified the character and put a box around it. Is the box too small for the character? If so, adjust the box.' Below this, there are two small images showing a character being adjusted within a box. To the right, a larger drawing of a character is shown with a blue bounding box around it. At the bottom of the panel are 'Previous' and 'Next' buttons. A 'Feedback' icon is visible in the top right corner of the panel. Below the main interface is a large dark blue button labeled 'Get Started'.

<https://sketch.metademolab.com/>

Recursos creativos y educativos

C O D E Aprende Enseñar Proyectos Estadísticas Ayudenos Incubadora Acerca de Crear ▼ Iniciar Sesión ?

Aprende informática.
Cambia el mundo.

Empieza a aprender

Mira el Vídeo

Hora del Código
¡Explora, Juega, Crea!

Alumnos
Explora nuestros cursos

Educadores
Enseña a tus alumnos

Participa
Apoye la diversidad en la computación

<https://code.org/>

Recursos creativos y educativos



<https://www.google.com/intl/es/earth/> y Radio Garden

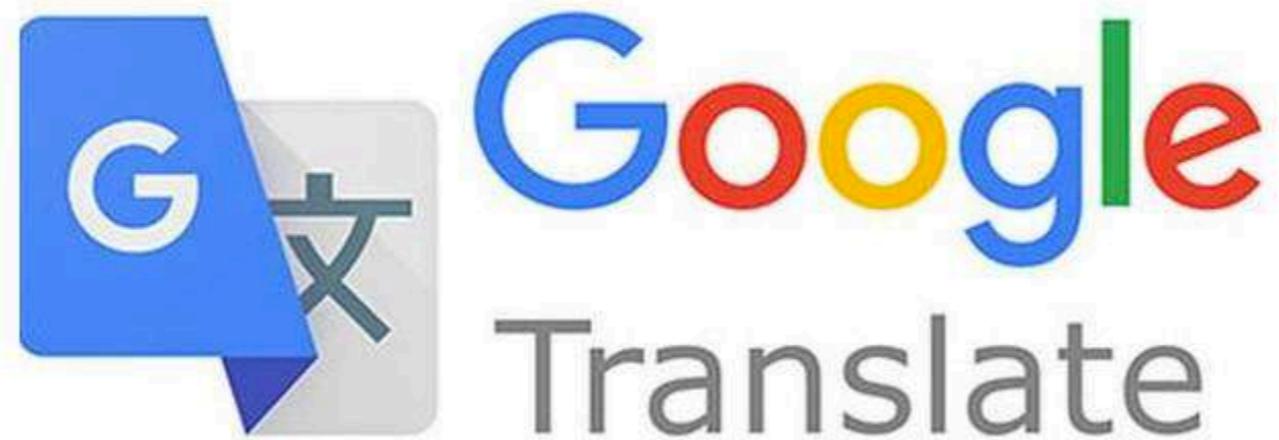
Recursos creativos y educativos



Recursos creativos y educativos



Recursos creativos y educativos



Descarga esta presentación





Recursos creativos y educativos



https://www.ivoox.com/podcast-cuentos-pelis-para-ninas-ninos_sq_f1576946_1.html

Raúl Ordóñez
digital coach

Gracias ;-)



Raúl Ordóñez Marketing
Digital

Escanea el código QR para seguir
esta cuenta

 **TikTok**

www.raulordonez.com



¿Es segura tu contraseña?

kaspersky
SECURE PASSWORD CHECK



Kaspersky no guarda ni almacena tus contraseñas

No introduzcas tu contraseña real. Este servicio solo tiene fines educativos.



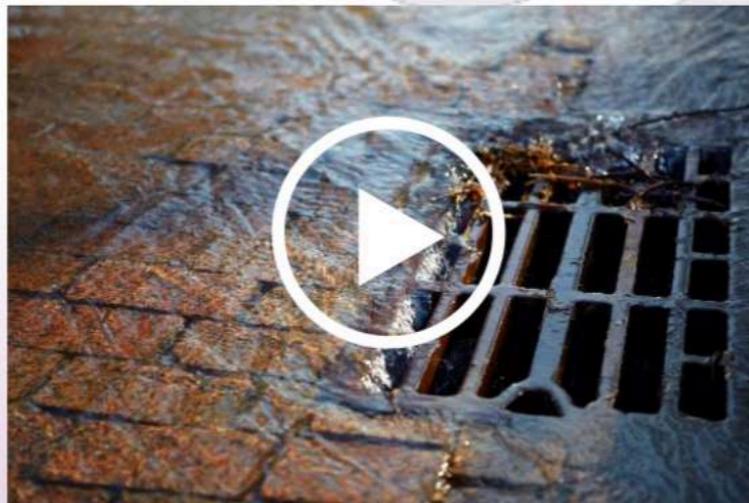
Test your password



Este grupo de jóvenes solo querían hacer una broma y mira lo que encontraron (vídeo)

A veces, las bromas pueden jugar una mala pasada. Pero, cuando el objetivo es divertirse, preferimos no pensar demasiado en las consecuencias. Eso pensaban un grupo de jóvenes de Chatfordshire, California.

Una tarde en que se encontraban juntos buscando cómo divertirse, decidieron preparar una broma a sus vecinos. La broma consistía en abrir la llave del agua de una de las alcantarillas de su calle,



de forma que el agua inundará las tuberías y rebosará por las aceras. Pensaban grabar la reacción de sus vecinos, pero algo no salió como esperaban. Cuando el agua empezó a salir por la alcantarilla, llevaba consigo todo tipo de desperdicios acumulados: palos, hojas, plásticos... Lo que no esperaban es que un animal de 30 kg fuera a surgir de las profundidades del sistema de alcantarillado, enloquecido por la inundación. Los gritos de este grupo de jóvenes ponen los pelos de punta...

¡Alerta 5 activada en la comunidad de Madrid! Jaguar fugado del zoo de Villamonte del Mayor



Ya se cuentan varios heridos a su paso y aún no han conseguido localizar al animal.

Los servicios nacionales de protección animal han activado la alerta de nivel 5 en toda la comunidad de Madrid y provincias cercanas hasta que encuentren y capturen al animal. Un jaguar macho de 2 años de edad se ha escapado de madrugada del zoo municipal de Villamonte del Mayor, aprovechando un apagón eléctrico que ha causado un fallo del sistema de seguridad. Varios vecinos son testigos de cómo un

jaguar está atemorizando los pueblos a su paso. Un vecino ha conseguido captar en vídeo el momento en el que el animal se cruzaba delante de su coche. Las autoridades no habían activado la alerta hasta ahora para no alarmar a la población, pero dado el número de víctimas no han podido esconder más tiempo esta situación. El jaguar fugado ya ha atacado a varias personas en toda la comunidad y es previsible que lo siga haciendo. Los jaguares son conocidos por su agresividad y sus peligrosas técnicas de caza. Se aconseja a todos los habitantes de la zona que no salgan de sus casas y eviten pasear por cualquier zona alejada de la población.

Un joven se duerme en la playa con una colchoneta en Ucrania y despierta en Crimea

Atravesó el Mar Negro en la colchoneta y pasó tres días flotando sin comida y sin agua.

Sucedió el pasado sábado 5 de agosto en Lazurne, una localidad costera situada en Ucrania. El joven Mykhailo Doroshenko de 19 años y socorrista de la misma playa, decidió dormir en una especie de colchoneta hinchable al lado del muelle y pasar allí la noche, entonces ocurrió lo peor. Se despertó en mar abierto, concretamente en medio del mar Negro. El joven declaró al periódico ucraniano *Komsomolskaya Pravda* que en un primer momento le pareció "una aventura divertida" y que algún barco le rescataría, según recoge *The Telegraph*. "El segundo día no fue divertido en absoluto", sentenció. El socorrista pasó tres días flotando en medio del mar, sin comida y sin agua potable, y soportando temperaturas que rondan los 40 °C. Finalmente, los guardas fronterizos de Crimea le encontraron y fue llevado inmediatamente al hospital por deshidratación y agotamiento por la exposición al sol. El joven recorrió en total unos 64 km desde Lazurne hasta la costa de Crimea.



facebook

Me gusta

Comentar

Compartir

147

993 veces compartido

¿Tomás leche cada día para desayunar? Ni te imaginas lo que estás bebiendo...

¿Sabes que los cartones de leche que no se venden dentro del plazo de caducidad, regresan a la fábrica para ser re-pasteurizados y vuelven al supermercado de nuevo?

Increíble ¿verdad? Pues la Ley permite a las centrales lecheras repetir este ciclo hasta 5 veces, lo que termina dejando la leche casi sin sabor y con una importante reducción de su calidad y valor nutricional. Cuando la leche llega al supermercado para la venta al consumidor, el cartón debe mostrar un pequeño número que está marcado en su parte inferior. Ese número varía del 1 al 5. Por ejemplo, si un cartón tiene el número 1, significa que es la primera vez que sale de la fábrica y llega al supermercado para su venta, pero si tiene el número 4, significa que caducó 3 veces y que fue re-pasteurizada 3 veces, volviendo al supermercado para tratar de ser vendida y así sucesivamente. Así es que, ya sabes, cuando compres leche, mira el fondo del cartón y no compres cajas que tengan los números 4 o 5, y para los más escrupulosos, ¡ni siquiera el 3!





NOMBRE_DE_LA_APP

Desarrollador Categoría de Google Play

nota media ★ n° de votos 

3 Clasificación de contenido PEGI

Avisos de seguridad

Descripción de la aplicación _____

OPINIONES

nota media

n° de votos 

- ★ 5 n° de votos de 5 estrellas
- ★ 4 n° de votos de 4 estrellas
- ★ 3 n° de votos de 3 estrellas
- ★ 2 n° de votos de 2 estrellas
- ★ 1 n° de votos de 1 estrella

INFORMACIÓN ADICIONAL

Actualizado fecha de la última actualización

Descargas número de descargas

Ofrecida por desarrollador

Desarrollador correo electrónico de contacto
dirección

Privacidad política de privacidad

PERMISOS

Categoría de los permisos

Símbolos de las categorías de permisos de las apps

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">  Compras en aplicaciones  Historial de aplicaciones  Configuración de datos móviles  Identidad  Contactos  Calendario  Ubicación  SMS | <ul style="list-style-type: none">  Teléfono  Almacenamiento  Fotos/multimedia/archivos  Cámara  Micrófono  Conexión Wi-Fi  ID de dispositivo y datos de llamada  Otros |
|--|---|

Recursos creativos y educativos



<https://twitter.com/Pedrodanielpg/status/1111721200315711489>

Raúl Ordóñez
digital coach

Recursos creativos y educativos



<https://mati.naukas.com/>

<https://www.youtube.com/user/davidcpv>

Raúl Ordóñez
digital coach

Recursos creativos y educativos



Recursos creativos y educativos

The image shows a screenshot of a Twitter profile for 'GuerraCivil en tuit'. The profile picture is a circular image of a man. The header includes navigation icons for Inicio, Momentos, Notificaciones, and Mensajes, along with a search bar and a 'Twitter' button. The main content area features a large black and white photograph of children in a rocky, war-torn landscape. Below the photo, the profile statistics are displayed: 2.610 Tweets, 17 mil Siguiendo, 20,1 mil Seguidores, and 20 mil Me gusta. A 'Seguir' button is visible. The bio section contains the text: 'GuerraCivil en tuit @Guerra_Civil_ Cronología de la Guerra Civil española en 280 caracteres. Historiador. Consultas por privado. Se unió en noviembre de 2017'. The tweets section shows a pinned tweet from the same account dated February 21st, with the text: 'Hola a todos, como sabéis, estamos cerca del final del relato cronológico de la guerra. Ha sido mucho tiempo y esfuerzo dedicado a escribir, y me gustaría que no quedara solo aquí. Por lo que estoy buscando un editor o editorial interesada en el proyecto. Se agradece RT'. The 'A quién seguir' section lists two accounts: 'BúscameBlog @Buscam...' and 'Archivos de la Historia @...'. Each account has a 'Seguir' button.

Inicio Momentos Notificaciones Mensajes

Buscar en Twitter

Tweets 2.610 Siguiendo 17 mil Seguidores 20,1 mil Me gusta 20 mil

Seguir

GuerraCivil en tuit
@Guerra_Civil_
Cronología de la Guerra Civil española en 280 caracteres. Historiador. Consultas por privado.
Se unió en noviembre de 2017

Tweets Tweets y respuestas Multimedia

Tweet fijado

GuerraCivil en tuit @Guerra_Civil_ · 21 feb.
Hola a todos, como sabéis, estamos cerca del final del relato cronológico de la guerra. Ha sido mucho tiempo y esfuerzo dedicado a escribir, y me gustaría que no quedara solo aquí. Por lo que estoy buscando un editor o editorial interesada en el proyecto.
Se agradece RT

A quién seguir · Actualizar · Ver todos

BúscameBlog @Buscam...
Seguir

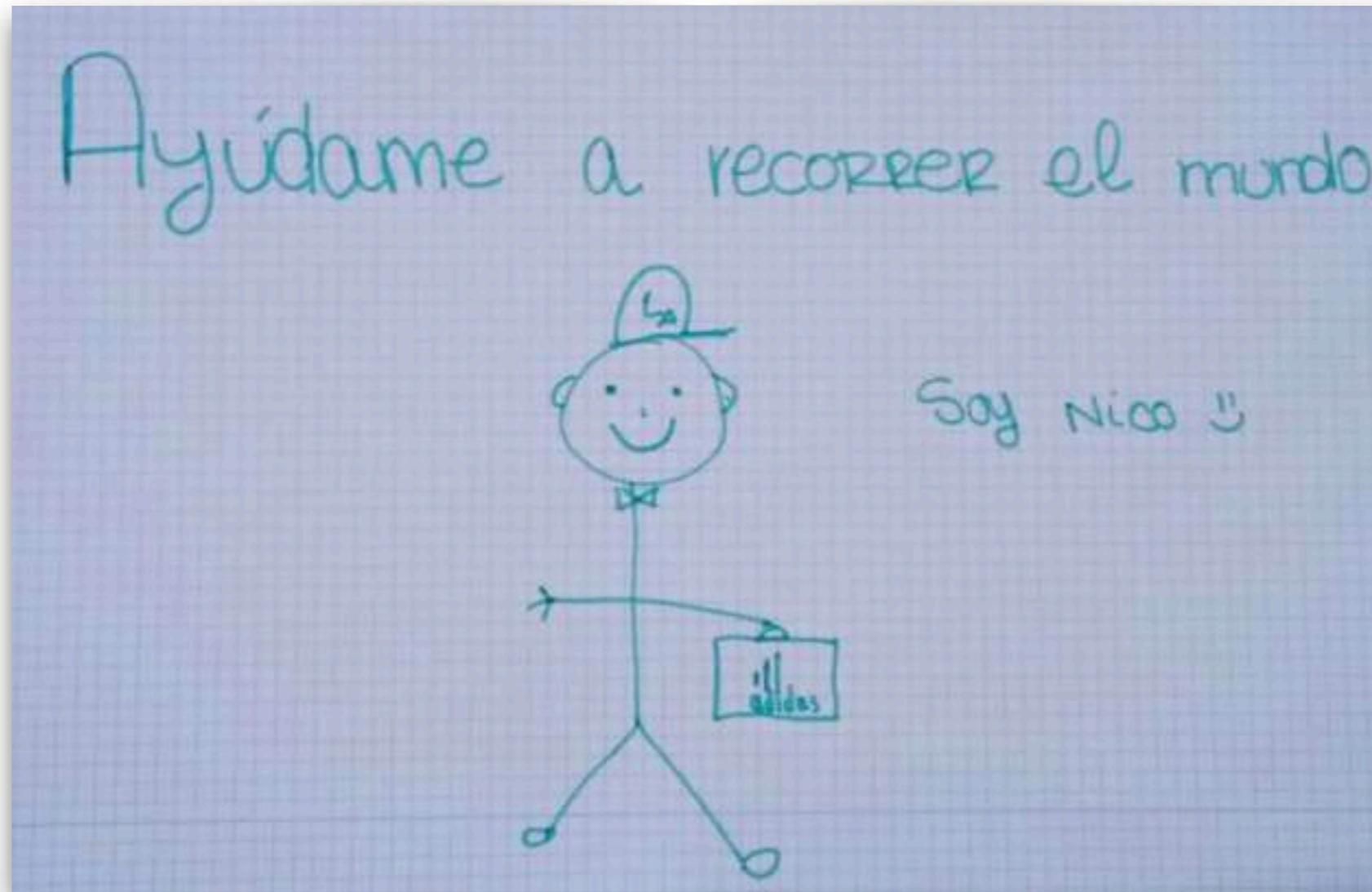
Archivos de la Historia @...
Seguir

https://twitter.com/guerra_civil_?lang=es

Recursos creativos y educativos

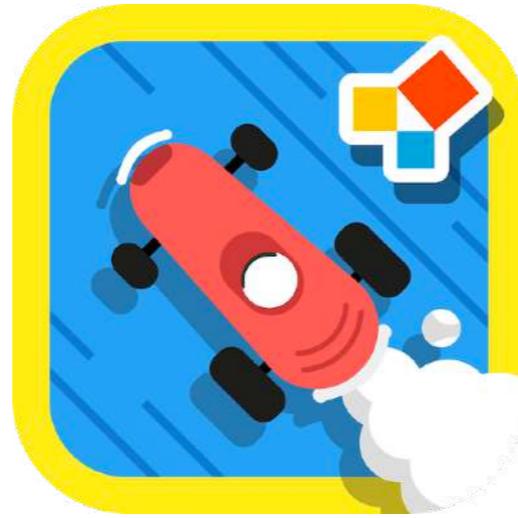
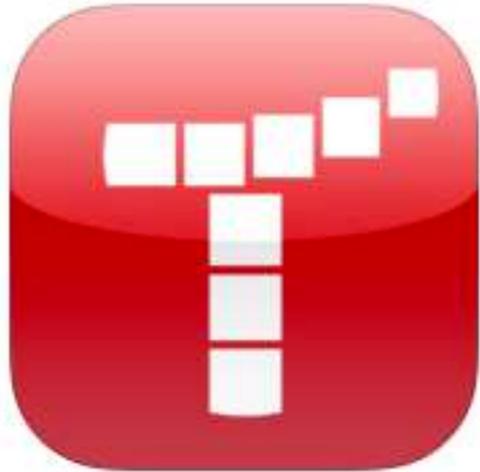


Recursos creativos y educativos



https://verne.elpais.com/verne/2017/03/01/articulo/1488375981_628648.html

Apps recomendadas



Recursos

- Symbaloo Lesson Plans bit.ly/2GekMlr
- EddPuzzle edpuzzle.com
- Kahoot kahoot.com
- WordPress bit.ly/2y6UBhA
- iVoox bit.ly/2J2SGlJ
- Grupo de Delitos Informáticos bit.ly/1tdBo67
- Inspiratics bit.ly/2D4AQK6
- Sherpa Digital bit.ly/2IvAYEE

Enlaces de interés

- Internet Secure for Kids (IS4K) bit.ly/2xhCDXh
- Pantallas amigas bit.ly/1eQUMyy
- Chaval.es bit.ly/2OWkQ1n
- Oficina de Seguridad del Internauta (OSI) bit.ly/2y6UBhA
- Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) bit.ly/2J2SGIJ
- Grupo de Delitos Informáticos bit.ly/1tdBo67
- Inspiratics bit.ly/2D4AQK6
- Sherpa Digital bit.ly/2IvAYEE

Raúl Ordóñez

digital coach

Marketing Digital & Inteligencia Artificial
hola@raulordonez.com
raulordonez.com