

LISTA DE CONTROL DE CALIDAD PARA VÍDEOS, PROGRAMAS Y PELÍCULAS



DISEÑO DEL VIDEO

- Ritmo de acción lento y tranquilo
- Las escenas no cambian rápidamente
- Sin animaciones llamativas ni efectos de sonido estridentes
- Los sonidos y la música concuerdan con los efectos visuales
- La lección se repite de diferentes maneras para ayudar al niño a recordar
- A veces, los personajes hablan directamente con el niño
- Los personajes hacen una pausa para dejar que el niño responda
- No molesta al cuidador 😊

COMPORTAMIENTOS Y TRAMA

- La historia es clara y fácil de entender
- La historia es adecuada para la edad y los conocimientos del niño
- No incluye comportamientos o palabras aterradoras, violentas o de odio
- Los personajes tienen comportamientos positivos y amistosos
- Los personajes hablan amablemente
- La historia muestra lugares y acontecimientos conocidos o realistas para el niño

TEMAS Y LECCIÓN

- Tiene un tema o lección educativa específica
- La lección es fácil de identificar
- La lección es interesante para el niño



LISTA DE CONTROL DE ALTA CALIDAD PARA APLICACIONES



DISEÑO DE APLICACIONES (E-AIMS)

- Sin distracciones o bombos y platillos adicionales
- No es necesario ver anuncios para seguir jugando
- No es necesario comprar mejoras adicionales para ganar
- Actividades dirigidas por niños en las que el jugador puede elegir
- Los niveles de la aplicación son cada vez más difíciles
- Los elementos del juego se ven realistas
- Las situaciones dentro del juego son conocidas o similares a las de la vida del niño
- Personajes conocidos o repetidos que el niño puede llegar a conocer
- Anima a jugar juntos a través del multijugador o por turnos
- No molesta al cuidador ☺

JUEGO

- Final abierto con múltiples formas de jugar
- Las normas e instrucciones son claras o la aplicación es fácil de usar sin instrucciones
- Los gestos del juego (como deslizar, tocar) son cosas que el niño es capaz de hacer

LECCIÓN EDUCATIVA

- Se ajusta a los intereses del niño
- Objetivos o lecciones de aprendizaje claros
- Juegos y retos adecuados a la edad de los niños
- Las lecciones educativas se repiten de diferentes maneras



TEMORES ACORDES CON EL DESARROLLO CEREBRAL



CHILD ABUSE & NEGLECT
Prevention Board



Tenga en cuenta que esto se basa en la forma en la que los niños se desarrollan en general, y que la experiencia de su hijo podría ser diferente.

De 0-2 años

Temen a los ruidos fuertes, los movimientos bruscos y a los desconocidos

Los bebés desarrollan habilidades para darse cuenta cuando su cuidador no está y empiezan a temer a los desconocidos. Su mundo se basa en experiencias concretas.

Infancia

Etapa sensoriomotora

De 2 a 7 años

Temen los peligros imaginarios, los cambios drásticos y las apariencias aterradoras

Los niños de esta edad empiezan a desarrollar la imaginación y pueden comenzar a adivinar lo que ocurrirá después. Sin embargo, no distinguen fácilmente entre lo real y lo imaginario.

Primera infancia

Etapa preoperacional

De 7 a 12 años

Temor a sucesos reales (catástrofes, perder a un ser querido) y peligro sugerido (música espeluznante, suspenso)

Durante la infancia media, los niños pueden distinguir entre lo real y lo imaginario. Pueden adivinar fácilmente lo que ocurrirá a continuación y comprender los peligros reales.

Infancia media

Fase operativa concreta

De 12 años en adelante

Temor a los problemas humanos y mundiales, como la soledad, la guerra, la pobreza y el calentamiento global

Los adolescentes tienen una visión más amplia del mundo y pueden pensar en las cosas que no ven. Pueden utilizar fácilmente tanto sus propias experiencias personales como la información que han escuchado de otras personas.

Adolescencia

Fase operativa formal



esas madres mediáticas



QUÉ DECIR SI SU HIJO VE CONTENIDO *ATERRADOR*



CHILD ABUSE & NEGLECT
Prevention Board



GUIA DE 5 PASOS

Lo entendemos, sucede.

Es posible que sus hijos vean algo aterrador en un video o en un juego que los asuste de verdad. Sin embargo, hay medidas que puede tomar para calmar parte de su miedo y preocupación.

Utilice este guion como guía para su conversación posterior.

Modifique este guion de acuerdo con el desarrollo de su hijo y de sus necesidades individuales.

La clave está en crear un espacio seguro y abierto para que su hijo exprese sus sentimientos y usted le ofrezca consuelo, tranquilidad y orientación.

1. Escuche sus sentimientos

Intente no decir cosas como “¡No tengas miedo!”. En lugar de eso, escúchelo y hable sobre lo que ha experimentado el niño. Por ejemplo: “Veo que estás preocupado. ¿Quieres hablar sobre eso?” Escuche y repita los sentimientos que el niño describe.

2. Explíquelo esos sentimientos

Explíquelo al niño por qué se siente asustado por lo que ha visto. Por ejemplo: “Ese monstruo de hielo era muy grande y ruidoso. Entiendo por qué te ha asustado”.

3. Reafírmeles que están seguros

Explíqueles que lo que ha visto en la pantalla no es una amenaza en la vida real y que están a salvo. Dígame cosas como: “Ese monstruo de hielo solo está en la película, no aquí. Los monstruos no son reales, y nunca dejaría que algo así se te acercara. Estás a salvo, mi trabajo es mantenerte a salvo”.

4. Provea herramientas para la próxima vez que eso suceda

Recuérdelo a su hijo que si algo le da mucho miedo, puede hablarlo con un adulto, apartar la mirada, abrazar a su peluche, etc.

5. Reoriente su atención

Desvíe la conversación hacia algo positivo. Si es posible, intente cambiar de actividad y de lugar. Participe y permita que su presencia consuele a su hijo. Podría llevarlo a otra zona de la habitación para leerle su cuento favorito, sentarse a la mesa y dibujar juntos, salir a pasear o a soplar burbujas. ¡Lo que más disfruten usted y su hijo!

