

Gestión del Tiempo en Pantalla

Promedio de la Escuela

101

Promedio Nacional

103

Promedio Mundial

100

Estudiantes (8 a 12 años de edad): 473

A Arriba 115

Sus estudiantes pueden ser considerados usuarios relativamente disciplinados de medios digitales y tecnología.

B 100-115

Sus estudiantes son mejor comparados con el promedio, sin embargo, se recomienda analizar el perfil general con los otros 8 puntajes y entender sus debilidades y fortalezas.

C 85-99

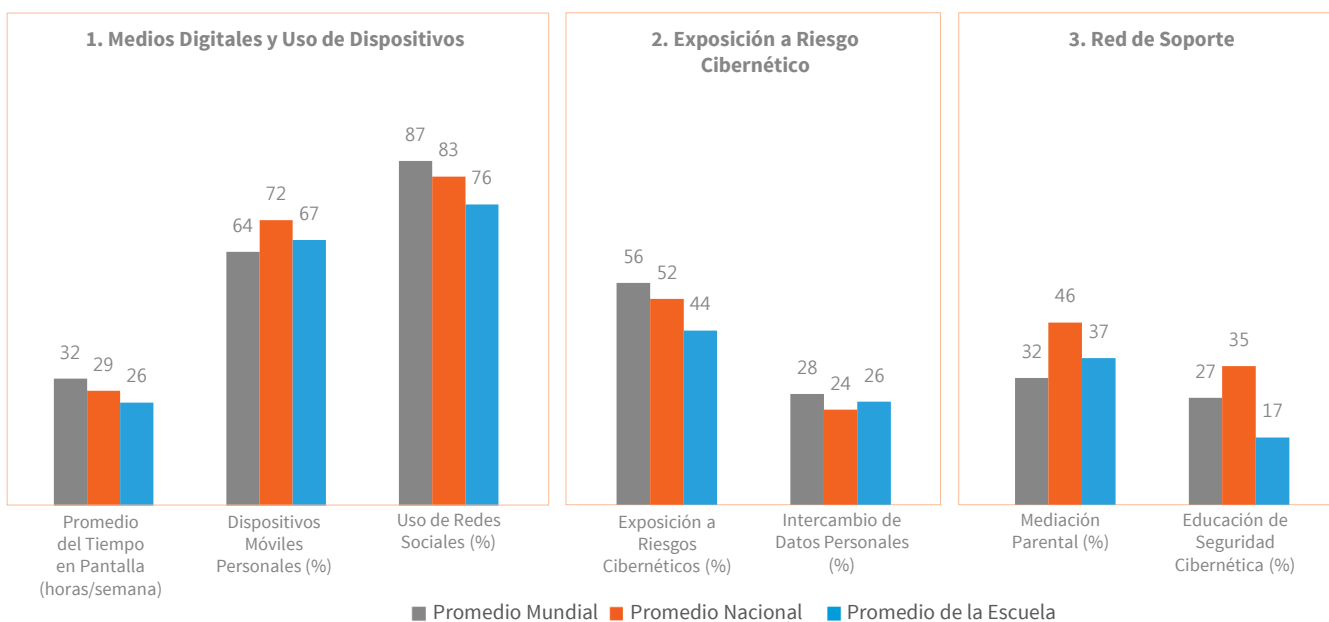
Sus alumnos son inferiores a la media en comparación con otras escuelas en términos de gestión del tiempo en pantalla. Se recomienda que aprendan sobre el uso digital seguro antes de que posean algún dispositivo móvil o participe activamente en medios digitales.

D Debajo de 85

Sus estudiantes pueden estar potencialmente expuestos a uno o más riesgos cibernéticos o a un hábito poco saludable en el uso digital. Es recomendable que sus alumnos hablen con sus padres acerca del maestro.

La "Gestión del Tiempo en Pantalla" es la capacidad de autorregular el tiempo que estamos en pantalla, la multitarea, los videojuegos, y las redes sociales con autocontrol. El puntaje promedio de la "Gestión del Tiempo en Pantalla" de su escuela se encontró basado en los estudiantes de 8 a 12 años que completaron el estudio del "Tiempo en Pantalla" DQ 2017.

Resumen



1. Medios Digitales y Uso de Dispositivos

- Promedio de Tiempo en Pantalla: El número de horas que los estudiantes pasan en medios digitales por semana solo para entretenimiento (por ejemplo, mirar televisión y videos, jugar videojuegos y usar redes sociales o aplicaciones). El Tiempo en Pantalla total real de tus alumnos aumentará aún más cuando se tenga en cuenta el Tiempo en Pantalla para las tareas.
- Dispositivos Móviles Personales: % de estudiantes que poseen uno o más dispositivos móviles personales, como un teléfono inteligente o una tableta.
- Uso de Redes Sociales: % de estudiantes que utilizan uno o más sitios de redes sociales o aplicaciones de chat.

2. Exposición a Riesgos Cibernéticos

- Exposición a Riesgos Cibernéticos: % de estudiantes que están expuestos a uno o más riesgos cibernéticos, incluido el acoso cibernético, encuentros con desconocidos en línea, adicción a videojuegos y conductas sexuales en línea.
- Intercambio de Datos Personales: % de estudiantes que se sienten cómodos compartiendo información personal en línea.

3. Red de soporte

- Mediación Parental: % de estudiantes cuyos padres están involucrados en la mediación parental "a menudo" o con mayor frecuencia: Establecer acuerdos en el uso de medios familiares, 2) acordar las reglas para el uso del internet, 3) preguntar para saber con quién se conversa en línea, 4) hablar con sus hijos sobre cómo identificar información confiable, 5) hablar sobre compartir información personal, 6) hablar sobre qué hacer si se amenaza en línea, 7) hablar sobre sitios web, buenos y malos, y 8) mirar la pantalla cuando están en línea.
- Educación de Seguridad Cibernética: % de estudiantes cuyos maestros enseñan sobre seguridad cibernética "a menudo" o con mayor frecuencia.

¿Cómo puede aumentar la inteligencia digital de los estudiantes (DQ)?

El promedio del "Tiempo en Pantalla" es solo una de las ocho habilidades principales de la ciudadanía digital que incluye: identidad del ciudadano digital, gestión del ciber acoso, gestión de la ciber seguridad, empatía digital, pensamiento crítico, gestión de la huella digital y gestión de la privacidad. Es importante que los estudiantes aprendan todas estas habilidades. Alentamos fuertemente a su escuela a participar en el programa DQ World para desarrollar las habilidades digitales de sus estudiantes y comprender su exposición ante riesgos cibernéticos a través de una evaluación detallada en el Informe Escolar de DQ (haga [click](#) para ver la muestra). DQWorld.net es un programa en línea divertido basado en la investigación que empodera a los niños 8 a 12 años con inteligencia digital (DQ). El programa es internacionalmente aclamado y gratuito para niños. ¡Registre su escuela en [DQWorld.net](#) ahora!

Gracias por unirse a nuestro esfuerzo global para llevar DQ a cada niño

Por favor visítenos en www.dqinstitute.org para saber más