Dispositivos y pantallas

PIENSA

Móviles, ordenadores, consolas de videojuegos, tablets... son de uso habitual desde edades muy tempranas. Los niños y adolescentes de hoy en día son interactivos. Su forma de aprender, de jugar y de relacionarse pasa, en muchos casos, por las pantallas de su ordenador, teléfono móvil o de cualquier otro dispositivo electrónico.

SABÍAS QUE...

Los aparatos electrónicos tienen una gran huella en emisiones, y demandan muchos materiales (plásticos, cristales, semiconductores), además de metales y tierras raras de los que no hay en gran abundancia. Además, por la cultura del usar y tirar, genera muchos residuos electrónicos que se conocen como e-waste. Por cada ciudadano europeo se acumulan cada año entre 4 y 5 kg de productos eléctricos y electrónicos sin usar, antes de ser desechados, según el WEEE Forum, 57,4 millones de toneladas en 2021, más que la Gran Muralla China. Cada tonelada que evitamos ahorra unas dos toneladas de emisiones de CO_2, por eso es importante que cuides tus aparatos, los repares, reutilices y los uses sólo cuando sea necesario, sin abusar de ellos.

- Ver ficha Reciclado de materiales diversos
- Ver ficha Prevención de residuos
- Ver ficha Dispositivos y pantalla
- Ver ficha Ocio y tiempo libre
- Ver ficha Gasto energético en el hogar
- Ver ficha Consumo sostenible

- Ver fichas Definición y explicación de los términos que se utilizan en el lenguaje de internet y de las Redes Sociales (RRSS)
- Ver ficha correo electrónico.

INFORMACIÓN DE INTERÉS

TABLETAS

Una tableta, o *tablet* en inglés, es un ordenador portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o una PDA (Asistente Digital Personal), integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa fundamentalmente con los dedos o por una pluma especial, que están reemplazados por un teclado virtual.

El formato estándar se llama «pizarra» (Slate) y carece de teclado integrado, aunque puede conectarse a uno inalámbrico (por ejemplo, Bluetooth) o mediante un cable USB.

E-BOOKS/E-READERS (LECTOR DE LIBROS DIGITALES)

Es una versión electrónica o digital de un libro tradicional. La ventaja de estos equipos en relación a otros dispositivos electrónicos

como las tabletas, ordenadores portátiles o móviles es que utilizan la tecnología de tinta electrónica y no tienen retro-iluminación. Es similar a leer un libro en papel, por lo que no genera cansancio para la vista y permite un consumo muy bajo de batería, pues solo hay un consumo imperceptible para el equipo cuando se cambia de página.

A diferencia de otros equipos, donde se mide en horas, para un lector con tinta electrónica se mide en páginas.

Facilita enormemente el acceso a la lectura para personas con deficiencias visuales. Algunos e-readers están diseñados especialmente para estas personas permiten mostrar el texto en varios tamaños de letra y cuentan con la opción de hacer anotaciones y comentarios al margen.

¿QUÉ PUEDO HACER YO…?

- Piensa bien cuáles son tus necesidades y elige el dispositivo más adecuado.
- Infórmate de la atención al cliente, de las garantías que nos ofrecen y de si cuenta con servicios técnicos cerca de donde vives para poder llevar el aparato a reparar, en el caso de que fuera necesario.
- Utiliza protectores de pantalla, ya que reducirás la probabilidad de daño por líquidos y arañazos.
- Descarga las aplicaciones desde sitios seguros y, aunque la entrada de virus es menos frecuente que en un ordenador o teléfono, es conveniente que instales un antivirus.
- No pases horas conectado a ellos, descansa cada hora. Y alterna este tipo de actividades con otras en el mundo real (deporte, quedar con amigos y amigas, disfrutar de la naturaleza, de la familia, etc.).

- Se crítico con los mensajes que recibes, sobre todo si son violentos, sexistas, alimentan el odio, la discriminación, el acoso, o cualquier conducta dañina para ti, las demás personas, la sociedad, y el medio ambiente.

PARA SABER MÁS...

- RECURSOSTIC
- BLOG TICHING
- EDUTEKA
- UCM
- Guía pedagógica para trabajar la educación en las nuevas tecnologías: uso responsable, preventivo y educativo
- El uso de las pantallas en niños: efectos y recomendaciones El uso de las pantallas en niños: efectos y recomendaciones