



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

1 de 3

Neiva, 18 de Septiembre del 2019

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

NEIVA

El (Los) suscrito(s):

BAUTISTA HERNÁNDEZ ANDREA, con C.C. No. 1075305127,
BERNATE ARAGÓN TATI DEL PILAR, con C.C. No. 1075312676,
CALDERÓN RUIZ JETHSY NATALIA, con C.C. No. 1075303336,
CAMAYO CHAMORRO ERIKA LORENA, con C.C. No. 1075309360,
CELIS GONZÁLEZ LINA MARÍA, con C.C. No. 1075309260,
CUÉLLAR LIZCANO MARÍA ALEJANDRA, con C.C. No. 1075309505,
CHAUX JURADO LEIDY JOHANA, con C.C. No. 1075265762,
DURÁN ANDRADE ANGIE MARCELA, con C.C. No. 1075289904,
GONZÁLEZ TORO YESICA PAOLA, con C.C. No. 1083922733,
JARAMILLO TRUJILLO LAURA SOFÍA, con C.C. No. 1081517772,
JIMÉNEZ GARCÍA MELISSA, con C.C. No. 1075294780,
LUGO CARVAJAL ELIANA, con C.C. No. 1077872681,
MARIN VIDARTE ANGGIE TATIANA, con C.C. No. 1075314394,
MÉNDEZ CARRILLO MARÍA ANGÉLICA, con C.C. No. 1075303527,
MORALES AVILÉS CAROLINA, con C.C. No. 1075220888,
MORALES MOSQUERA YEINI KARINA, con C.C. No. 1075305635,
NARVÁEZ PERDOMO MAIRA ALEJANDRA, con C.C. No. 1075302516,
PÉREZ CAMACHO KAREN LICETH, con C.C. No. 1080295219,
QUESADA BENÍTEZ JESSICA DANIELA, con C.C. No. 1075303886,
RAMÍREZ DÍAZ VERÓNICA, con C.C. No. 1003819299,

Vigilada Mineducación

La versión vigente y controlada de este documento, solo podrá ser consultada a través del sitio web Institucional www.usco.edu.co, link Sistema Gestión de Calidad. La copia o impresión diferente a la publicada, será considerada como documento no controlado y su uso indebido no es de responsabilidad de la Universidad Surcolombiana.



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

2 de 3

SÁNCHEZ SALINAS ANGIE PAOLA, con C.C. No. 1075308593,

SASTRE VIDAL MARÍA FERNANDA, con C.C. No. 1075306369,

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado o Macro proyecto

Titulado **“INFLUENCIA DE LA TECNOLOGIA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE MILENNIALS (NEIVA)”**

presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de Licenciado (a) en Pedagogía Infantil;

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que, con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “Open Access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

3 de 3

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Muñoz

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Tati Benate Aragón

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Ma Angélica Méndez C

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Jessica Daniela Quesada

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Verónica Ramírez Ortiz

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Andrea Bautista

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Melissa Jiménez G.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Angie Paola Sánchez

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Yeini Karina Morales

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Tatiana Marín.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: [Firma]

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Angie Marcela Drom A.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Felisy Natalia C.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: LAURA JARAMILLO T.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Erika Camayo

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Leidy Johana Chau

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Mario Fernanda Sastre Ubal

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: KAREN L. PÉREZ C.



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE MILENNIALS (NEIVA)

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Jimenez García	Melissa
Durán Andrade	Angie Marcela
González Celis	Lina María
Jaramillo Trujillo	Laura Sofía
Sánchez Salinas	Angie Paola
Bautista Hernández	Andrea
Bernate Aragón	Tati del Pilar
Cuellar Lizcano	María Alejandra
Morales Mosquera	Yeini Karina
Marín Vidarte	Anggie Tatiana
Narváez Perdomo	Mayra Alejandra
Morales Áviles	Carolina
Ramirez Diaz	Verónica
González Toro	Yesica Paola
Calderón Ruiz	Jethsy Natalia
Camayo Chamorro	Erika Lorena
Sastre Vidal	María Fernanda
Chaux Jurado	Leidy Johana
Mendez Carrillo	María Angélica
Lugo Carvajal	Eliana
Quesada Benitez	Jessica Daniela
Pérez Camacho	Karen Liceth



CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 4
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

DIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
MONTERO PERDOMO	YOLANDA
MONTENEGRO DE LA PARRA	SONIA DEL SOCORRO
NARVÁEZ LOZANO	LEIDY ALEXANDRA

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
CHÁVARRO MEDINA	GLORIA MERCEDES

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciadas en Pedagogía Infantil

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Licenciatura en Pedagogía Infantil

CIUDAD: Neiva **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2019 **NÚMERO DE PÁGINAS:** 112

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas X Fotografías___ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general___ Grabados___
Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___ Retratos___ Sin ilustraciones___ Tablas
o Cuadros X

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o Meritoria):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

<u>Español</u>	<u>Inglés</u>
Influencia	Influence



DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO

CÓDIGO

AP-BIB-FO-07

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

3 de 4

Tecnología	Technology
Comportamiento	Behavior
Hijos	Children
Milennials	Millennials
Educación	Education

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de los avances tecnológicos en el comportamiento que manejan en la primera infancia los hijos de la generación millennials en la ciudad de Neiva; razón que dicta una metodología cualitativa de diseño narrativas y alcance descriptivo sobre una muestra intencional de 47 estudiantes de preescolar de cinco instituciones educativas de la ciudad de Neiva, a quienes se les aplican entrevista abierta, observación participante y cartas asociativas.

Los resultados se segmentan por categorías analíticas (Familiaridad con elementos de los avances tecnológicos/Interacción niños y elementos tecnológicos/ Cambios cognitivos por influencia de las nuevas tecnologías), en la primera categoría emergen once categorías selectivas (Exploración Tecnológica, Tecnología Asumida, Interacción y articulación, Tecnojuegos, Aprendizaje vicario, Roles tradicionales, Transición, Interacción y valores, Fomento Individualismo, Emoción y vídeo juego y Despunte de violencia), en tanto que para la segunda son siete (Aprendizaje Violencia, Lenguaje Tecnológico, Juegos Solitarios, Curiosidad Tecnológica, Conocimiento y Liderazgo, Deseo de Encajar y Atracción Popular), en el caso de la tercera categoría es de señalar que son los juegos tradicionales con un 32% a 28% que se imponen sobre la tecnología en donde el celular es el más citado, estos asociados con la idea de jugar. Se concluye que en Neiva los preescolares hijos de millennials en sus comportamientos se encuentran en un proceso de transición y se dan juegos tradicionales con las nuevas tecnologías que poco a poco han ido cobrando mayor atracción para los niños y niñas.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The objective of the present investigation is to determine the influence of the technological advances in the behavior that the children of the millennial generation in the city of Neiva handle in early childhood; reason that dictates a qualitative methodology of narrative design and descriptive scope on an intentional sample of 47 preschool students from five educational institutions in the city of Neiva, to whom open interview, participant observation

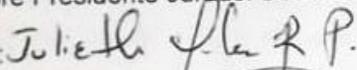


and associative letters are applied.

The results are segmented by analytical categories (Familiarity with elements of technological advances / Interaction children and technological elements / Cognitive changes due to the influence of new technologies), eleven selective categories emerge in the farsi category (Technological Exploration, Assumed Technology, Interaction and articulation , Technogames, Vicarious Learning, Traditional Roles, Transition, Interaction and Values, Individualism Promotion, Emotion and video game and Outbreak of violence), while for the second one there are seven (Learning Violence, Technological Language, Solitary Games, Technological Curiosity, Knowledge and Leadership, Desire to Fit and Popular Attraction), in the case of the third category it is to be noted that they are the traditional games with 32% to 28% that are imposed on the technology where the cell phone is the most cited, these partners With the idea of playing. It is concluded that in Neiva the preschool children of millennials in their behaviors are in a transition process and traditional games are given with new technologies that have gradually gained greater attraction for children.

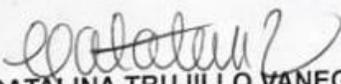
APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: JULIETH MILENA RINCON PERDOMO

Firma: 

Nombre Jurado: 
ALIX MARÍA CASADIEGO CABRALES

Firma:

Nombre Jurado: 
CATALINA TRUJILLO VANEGAS

Firma:

**INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE
MILLENNIALS (NEIVA)**

JESSICA DANIELA QUESADA B.

LEIDY CHAUX JURADO

LAURA SOFIA JARAMILLO TRUJILLO

ANGIE MARCELA DURAN ANDRADE

VERONICA RAMIREZ DIAZ

YESICA PAOLA GONZALEZ TORO

YEINI KARINA MORALES MOSQUERA

CAROLINA MORALES AVILES

Asesora: Sonia Montenegro

Magister en Educación y Desarrollo Humano

Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura En Pedagogía Infantil

LICENCIATURA EN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

NEIVA

2019

**INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE
MILLENNIALS (NEIVA)**

MELISSA JIMENEZ GARCIA

TATI DEL PILAR BERNATE ARAGON

LINA MARIA GONZALEZ CELIS

ELIANA LUGO CARVAJAL

ANDREA BAUTISTA HERNANDEZ

MARIA ANGELICA MENDEZ CARRILLO

MAIRA ALEJANDRA NARVAEZ PERDOMO

ERIKA LORENA CAMAYO CHAMORRO

Asesora: Yolanda Montero Perdomo

Magister en neuropsicología y educación

Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura En Pedagogía Infantil

LICENCIATURA EN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

NEIVA

2019

**INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE
MILLENNIALS (NEIVA)**

KAREN LICETH PEREZ CAMACHO

MARIA ALEJANDRA CUELLAR LIZCANO

MARIA FERNANDA SASTRE VIDAL

ANGIE PAOLA SANCHEZ SALINAS

YETHSY NATALIA CALDERON RUIZ

ANGGIE TATIANA MARIN VIDARTE

Asesora: Leidy Alexandra Narváez

Magister en docencia e investigación universitaria

Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura En Pedagogía Infantil

LICENCIATURA EN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

NEIVA

2019

INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE
MILLENNIALS (NEIVA)

NOTA DE ACEPTACIÓN

Aprobado.

Julio R. Alvarado P.

Firma del Presidente del Jurado

Alvarado

Firma del Jurado

Alvarado

Firma del Jurado

Neiva, Septiembre de 2019

Contenido

Resumen	x
Abstract	xvii
Introducción	1
Capítulo I.....	3
Descripción del problema	3
1.1 Problema de investigación.....	3
1.2 Justificación.....	7
1.3 Objetivos	10
1.3.1 Objetivo general.....	10
1.3.1 Objetivos específicos	11
Capítulo II	12
Marcos de Referencia.....	12
2.1 Estado del arte	12
2.1.1 Internacional	13
2.1.2 Nacionales.....	16
2.2 Marco contextual.....	17
2.2.1 Neiva	18
2.2.2 Colegio Instituto Técnico Superior de Neiva	18
2.2.3 I.E. Humberto Tafur Charry	20
2.2.4 I.E. María Cristina Arango de Pastrana	23
2.2.5 I.E. Promoción Social	25
2.3 Marco teórico	29
2.3.1 Las TICs desde el contexto educativo	30

2.3.2 Desarrollo social del niño	32
2.3.3 Comportamiento humano	36
2.3.4 Generación Millenials.....	39
2.4 Marco normativo	41
Capítulo III.....	47
Metodología	47
3.1 Enfoque y diseño de investigación.....	47
3.2 Descripción de la población	48
3.3 Muestra.....	49
3.3.1 Criterios de selección.....	50
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
3.4.1 Entrevista abierta o no estructurada.....	51
3.4.2 La observación participante	52
3.4.3 Cartas asociativas.....	53
3.5 Categorías de análisis	53
3.6 Consideraciones éticas.....	54
3.7 Procesamiento de datos	55
3.8 Procedimiento.....	55
Capítulo IV	57
Resultados	57
4.1 Resultados de la entrevista abierta	58
4.2 Resultados de la observación	71
4.3 Resultados de las cartas asociativas	81
Capítulo IV	85

Construcción de sentido	85
Conclusiones	93
Sugerencias	95
Referencias	96
Apéndices	100

Listado de figuras

Figura 1. Bandera y escudo Instituto Técnico Superior	20
Figura 2. Bandera y escudo I.E. Umberto Tafur Charry	22
Figura 3. Escudo I.E. Maria Cristina Arango de Pastrana	25
Figura 4. Escudo I.E. Promoción Social	27
Figura 5. Escudo I.E. Rodrigo Lara Bonilla	29
Figura 6. Descripción procedimiento investigativo	56
Figura 7. Cartas asociativas-dibujos	82
Figura 8. Cadenas asociativas	83

Listado de tablas

Tabla 1. Matriculados en Preescolar	49
Tabla 2. Codificación de participantes.....	50
Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos.....	59
Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos.....	72

RAE

1. INFORMACIÓN GENERAL	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Título del documento	Influencia de la tecnología en el comportamiento hijos de millennials (Neiva)
Palabras claves	Influencia, tecnología, comportamiento, hijos, millennials, educación
Autor (es)	Natalia Calderón, Karen Liceth Pérez, Anggie Tatiana Marin, María Alejandra Cuellar, María Fernanda Sastre, Angie Paola Sánchez, Jessika Daniela Quesada, Leidy Chauz, María Angélica Méndez, Melissa Jiménez, Erika Lorena Camayo, Tati Bernate Aragón, Carolina Morales Aviles, Angie Marcela Duran, Eliana Lugo, Yesica Gonzales, Verónica Ramírez, Maira Alejandra Narváez, Lina Maria Gonzales, Andrea Bautista, Yeini Karina Morales, Laura Sofía Jaramillo.
Asesor	Leidy Alexandra Narváez Perdomo Sonia Montenegro Yolanda Montero Perdomo
Institución educativa	Universidad Surcolombiana Facultad de Educación Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

RESUMEN ANALITICO ESTRUCTURADO – RAE

2. DESCRIPCIÓN

El presente estudio parte de la problemática dinamizada con base en los cambios fuertes que se han registrado socialmente producto de la inserción de las nuevas tecnologías en la cotidianidad social, acompañadas de transformaciones sucesivas y vertiginosas que obligan a adaptaciones recurrentes.

El problema antes mencionado involucra no solo a la población adulta denominada Millennials -como generación particular marcada por la proliferación de las nuevas tecnologías- sino a las nuevas generaciones, estas últimas -hijos de Millennials- porque el inicio de sus procesos madurativos se enmarca en ambientes llenos de diversos elementos tecnológicos que bombardean los sentidos de los niños y niñas desde sus edades más tempranas, hasta irradiar esos cambios a escenarios como la escuela, donde las manifestaciones comportamentales que se distancian de las acostumbradas y que surgen en relación con las nuevas tecnologías resultan desconcertantes y todo un reto por igual para las familias y los maestros, panorama que motiva la inquietud de la Universidad Surcolombiana de la ciudad de Neiva a través de Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Por tanto, la investigación tuvo por objetivo determinar la influencia de los avances tecnológicos en el comportamiento que manejan en la primera infancia los hijos de la generación Millennials en la ciudad de Neiva, una forma

de dar respuesta a lo que se hace parte del cúmulo experiencial y en especial de contacto con situaciones desconcertantes para las estudiantes de la licenciatura durante su ejercicio como practicantes en las instituciones educativas de la ciudad. Para el desarrollo de este objetivo se procedió a: identificar la familiaridad de los niños y niñas con elementos de los avances tecnológicos en las dinámicas cotidianas de la primera infancia hijos de la generación Millennials, describir la interacción entre los niños – niñas y los elementos derivados de las nuevas tecnologías y establecer los aspectos cognitivos manejados por la primera infancia a cargo de la generación Millennials producto de la influencia generada por las nuevas tecnologías.

El marco teórico del presente proyecto toma a Mezzadra y Bilbao (2010), para abordar las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC) desde el contexto educativo; Kail y Cavavaugh (2011) ya que explicitan el desarrollo psicosocial del niño a partir de los criterios teóricos de Erikson; Reyna Ison y Brussino (2011) en lo referente al desarrollo del comportamiento humano y la comprensión de su funcionamiento para la cual se apoyan en los aportes del aprendizaje social y la formación de conducta de Bandura y sobre la generación Millenials a Rivera y Larios (2016). A lo anterior se añade un marco normativo en orientación de los criterios jurídicos que rigen la presente investigación.

3. METODOLOGÍA

La metodología fue cualitativa con un diseño de narrativas y alcance descriptivo ya que desde las voces y observaciones se obtienen apartes de acontecimientos de la vida de los participantes. Las categorías analíticas consideradas fueron: Familiaridad con elementos de los avances tecnológicos/Interacción niños y elementos tecnológicos/ Cambios cognitivos por influencia de las nuevas tecnologías. Los instrumentos para la recolección de la información se implementaron entrevistas abiertas (sobre sociodramas), observación participante (sobre talleres) y cartas asociativas para 47 niños de 5 a 6 años.

Las instituciones educativas participantes en el estudio fueron: Promoción Social (Comuna 1), María Cristina Arango de Pastrana (Comuna 2), Técnico Superior (Comuna 3), Rodrigo Lara Bonilla (Comuna 6), Humberto Tafur Charry (Comuna 10). En cada una de ellas se llevó a cabo un contacto por parte de las practicantes de aproximadamente tres meses y con la autorización de directivos, padres y educadores se aplicaron a los niños seleccionados por edad, pertenencia a la localidad de dos años y voluntad de participación cada uno de los instrumentos previamente indicados.

En cuanto a los resultados interpretados por análisis de contenido se obtuvo en la primera categoría once categorías selectivas (Exploración Tecnológica, Tecnología Asumida, Interacción y articulación, Tecnojuegos, Aprendizaje vicario, Roles tradicionales, Transición, Interacción y valores, Fomento Individualismo, Emoción y vídeo juego y Despunte de violencia), en tanto que

para la segunda son siete (Aprendizaje Violencia, Lenguaje Tecnológico, Juegos Solitarios, Curiosidad Tecnológica, Conocimiento y Liderazgo, Deseo de Encajar y Atracción Popular), en el caso de la tercera categoría es de señalar que son los juegos tradicionales con un 32% a 28% que se imponen sobre la tecnología en donde el celular es el más citado, estos asociados con la idea de jugar como preponderante frente a música, muñecos, video juegos, casa, niños, árboles y series.

4. CONCLUSIONES

Con base en lo hallado, como conclusión se tiene que los comportamientos de los niños muestran destreza con el celular, en tanto que quienes no saben ven para aprender, actúan imitando a los adultos ante las tecnologías, en lo lúdico hay interacción-individualismo-ética-emociones-violencia, buscan la tecnología y la articulan con sus juegos tradicionales. Además, las destrezas tecnológicas no son generalizadas en la población de primera infancia, el aprendizaje de quienes aún son desconocedores les ayuda a encajar, a través del celular acceden a lenguaje técnico-música-videos-juegos-violencia, en el caso del computador es notorio que no saben encenderlo y manejarlo la mayoría de ellos de ahí que observen a los que saben y les piden ayuda, niños que se tornan en líderes por sus conocimientos. Finalmente, es de señalar que ponderan los juegos tradicionales por encima muy cerca de lo tecnológico, especialmente frente al celular como elemento tecnológico de mayor relieve

para el grupo de participantes, y los asocian cognitivamente con el juego en su gran mayoría, evidencia de una etapa de transición donde las nuevas tecnologías empiezan a suplantar y desplazar lo tradicional.

Resumen

El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de los avances tecnológicos en el comportamiento que manejan en la primera infancia los hijos de la generación millennials en la ciudad de Neiva; razón que dicta una metodología cualitativa de diseño narrativas y alcance descriptivo sobre una muestra intencional de 47 estudiantes de preescolar de cinco instituciones educativas de la ciudad de Neiva, a quienes se les aplican entrevista abierta, observación participante y cartas asociativas.

Los resultados se segmentan por categorías analíticas (Familiaridad con elementos de los avances tecnológicos/Interacción niños y elementos tecnológicos/ Cambios cognitivos por influencia de las nuevas tecnologías), en la primera categoría emergen once categorías selectivas (Exploración Tecnológica, Tecnología Asumida, Interacción y articulación, Tecnojuegos, Aprendizaje vicario, Roles tradicionales, Transición, Interacción y valores, Fomento Individualismo, Emoción y vídeo juego y Despunte de violencia), en tanto que para la segunda son siete (Aprendizaje Violencia, Lenguaje Tecnológico, Juegos Solitarios, Curiosidad Tecnológica, Conocimiento y Liderazgo, Deseo de Encajar y Atracción Popular), en el caso de la tercera categoría es de señalar que son los juegos tradicionales con un 32% a 28% que se imponen sobre la tecnología en donde el celular es el más citado, estos asociados con la idea de jugar. Se concluye que en Neiva los preescolares hijos de millennials en sus comportamientos se encuentran en un proceso de transición y se dan juegos tradicionales con las nuevas tecnologías que poco a poco han ido cobrando mayor atracción para los niños y niñas.

Palabras clave: Influencia, tecnología, comportamiento, hijos, millennials, educación

Abstract

The objective of the present investigation is to determine the influence of the technological advances in the behavior that the children of the millennial generation in the city of Neiva handle in early childhood; reason that dictates a qualitative methodology of narrative design and descriptive scope on an intentional sample of 47 preschool students from five educational institutions in the city of Neiva, to whom open interview, participant observation and associative letters are applied.

The results are segmented by analytical categories (Familiarity with elements of technological advances / Interaction children and technological elements / Cognitive changes due to the influence of new technologies), eleven selective categories emerge in the first category (Technological Exploration, Assumed Technology, Interaction and articulation , Technogames, Vicarious Learning, Traditional Roles, Transition, Interaction and Values, Individualism Promotion, Emotion and video game and Outbreak of violence), while for the second one there are seven (Learning Violence, Technological Language, Solitary Games, Technological Curiosity, Knowledge and Leadership, Desire to Fit and Popular Attraction), in the case of the third category it is to be noted that they are the traditional games with 32% to 28% that are imposed on the technology where the cell phone is the most cited, these partners With the idea of playing. It is concluded that in Neiva the preschool children of millennials in their behaviors are in a transition process and traditional games are given with new technologies that have gradually gained greater attraction for children.

Keywords: Influence, technology, behavior, children, millennials, educación

Introducción

La presente investigación obedece a un estudio que se sitúa desde la preocupación por la influencia de las tecnologías en las condiciones de desarrollo y coexistencia de los individuos, de ahí que se enfoque el análisis en los cambios en el comportamiento que han tenido lugar en la población primera infancia hijos de la generación ‘Y’ de la ciudad de Neiva., cuyo propósito principal se orienta a determinar la influencia de los avances tecnológicos, en la educación desde el seno de la familia a la población primera infancia hijos de la generación millennials de la ciudad de Neiva.

Lo anterior debido especialmente a una conciencia clara en cuanto a que los niños y niñas en su etapa de primera infancia mientras crecen, se encuentran en un ambiente dominado por las nuevas tecnologías que transforman su cotidianidad y las relaciones intrafamiliares que a su vez representan socialización de normas, valores y creencias que se entremezclan en los comportamientos que hoy por hoy exhiben los niños, en general elementos que se convierten en parte de la convivencia escolar y social.

Debido a lo anterior, la investigación determina la influencia de los avances tecnológicos en el comportamiento que tienen en la primera infancia los hijos de la generación millennials en la ciudad de Neiva. Para complementar esto se identificará la familiaridad de los niños y niñas a los avances tecnológicos, seguido de la interacción que tienen estos con las nuevas tecnologías, finalizando en el establecimiento de las diferentes estrategias cognitivas para la primera infancia.

Por esto, la investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo con diseño exploratorio – descriptivo. Se considera exploratorio porque hay muy poca bibliografía en la región con respecto al comportamiento de la primera infancia frente a las nuevas

tecnologías. Además, es descriptivo porque a partir de la interacción que tengan los niños y niñas con las nuevas tecnologías, se identifica lo esencial que son estos aparatos para el desarrollo de su diario vivir. De acuerdo con lo anterior, se utilizó como estrategia metodológica las narrativas por tanto esta se utilizan diversas técnicas como lo son la observación participante, la entrevista abierta y las cartas asociativas.

A partir de lo anterior, se organiza un cuerpo narrativo que fluye desde la formulación del problema, el establecimiento de los marcos de referencia necesarios, la explicitación de la línea metodológica, punto que da paso a los resultados y con base en estos últimos la construcción de sentido que contribuye de manera comprensiva a la consolidación de este tipo de conocimiento.

Capítulo I

Descripción del problema

1.1 Problema de investigación

El proceso de crianza está íntimamente ligado a los momentos históricos de la sociedad, en especial a los eventos que imprimen a su ciudadanía huellas distintivas, con relación a ello y ubicados a la altura de la casi finalización del segundo decenio del siglo XXI es de indicar lo referente al uso reiterativo y generalizado de una alta variedad de elementos provenientes del desarrollo tecnológico en informática y comunicación, que no solo inundan el panorama de la cotidianidad social, sino que se presentan con transformaciones incesantes que elevan cada vez más sus bondades e impulsan a la reestructuración del aprendizaje frente a estas herramientas para mantener dicho conocimiento vigente.

Las tecnologías mencionadas, al igual que todo lo creado por el hombre, no poseen solo aspectos favorables sino también desfavorables, pese a esta realidad ineludible es de anotar su uso de manera articulada en cada una de las esferas de la sociedad en las que el ser humano ocupa su diario vivir, así mismo es necesario clarificar que en ese proceder no hay distingo alguno ante las características de las personas, por tanto, de una u otra forma todas las personas están vinculadas a la tenencia y utilización de estas.

En efecto, como estas herramientas tecnológicas se hallan por doquier para el ser humano, el espacio familiar no escapa a su incidencia que acoge a sus integrantes desde los más pequeños hasta los de mayor edad, en casa las tecnologías que pueden hallarse son la televisión (la cual ofrece una alta variedad entre más o menos aplicaciones para

ampliar las opciones de entretenimiento a través de ella), las tablets, el computador, los teléfonos celulares, por citar los más comunes, debido a estos se han dinamizados otras formas de interacción relacional entre los miembros de las familias, así como formas de comportamiento en cada uno de ellos.

El panorama descrito con antelación, no es una situación reciente del siglo XXI, al contrario su arribo a la existencia humana tuvo lugar en la última década del siglo XX y gradualmente se fue haciendo no solo más extensivo en su uso sino que dichos elementos fueron adquiriendo formas más confortables para su inserción incluso como accesorio de mano, avance que no se detiene ahí, es necesario agregar mejoras en sus tamaños, eficiencia, funciones y portabilidad, como los más notorios junto a la celeridad de sus transformaciones cada vez con novedades mayores.

Los nacidos en este periodo que es a la vez el cambio de milenio, se les conoce bajo la denominación de generación Millennials (Bernete, 2012), quienes se desenvuelven en un mundo día a día más imbuido en la necesidad y dependencia de estas herramientas tecnológicas para dar paso a una cultura distinta donde el uso y presencia de tales elementos es una situación totalmente natural.

Esa naturalización abarca en la actualidad a los más jóvenes, se puede afirmar que los niños o niñas hijos de Millennials desde que nacen y en sus primeros años de vida equivalentes a la primera infancia, también son actores protagónicos en el uso de las tecnologías, llevada a ellos inicialmente por los padres y reforzada por cuidadores y demás integrantes del contexto familiar y próximo, esta socialización les ha convertido tanto en usuarios como en diestros operadores de las nuevas tecnologías.

Efectivamente, la naturalización de estos elementos en la vida de los niños y niñas ha llevado incluso a que sean arrullados con la ayuda de estas nuevas tecnologías y así dar

curso al proceso de desarrollo evolutivo que va aunando más hechos como cuando algunos padres de forma ligera convierten los citados elementos tecnológicos en la niñera sustituta, ya que tratan de consolar y controlar a sus hijos gracias a los entretenimientos dispuestos allí, al grado que se convierten -a veces- en un interés supremo que transforma la ayuda en una posterior demanda constante acompañada de pataletas y otras conductas (retadoras, opositoras, manifestaciones agresivas, por citar unas), todo un conjunto de problemáticas para el hogar.

De esta manera, el comportamiento humano en los niños y niñas es uno de los aspectos que ha sido llevado a la aparición de un conjunto de actos con características distintivas, nuevas formas de manejarse en la actualidad que se apartan diametralmente de las líneas de conducta antes consideradas recurrentes entre la población infantil de la primera infancia, eventos que resultan desconcertantes para los adultos ya que se configuran en todo un reto para su comprensión y respectiva canalización de ser el caso.

Esos nuevos actos de funcionamiento personal, relacional y social, de los niños y niñas durante la etapa de la primera infancia, sin precedentes, los cuales toman por asociación directa las nuevas tecnologías se tornan preocupantes cuando sus manifestaciones marcan una voluntariedad en contravía no solo de lo convencional sino de lo atribuido como prosocial, aspecto que por sí solo es normal ya que los niños y las niñas están en proceso de aprendizaje por ensayo y error frente a la cotidianidad, pero, que al tomar por sorpresa a las figuras adultas las inhibe para su corrección adecuada, un desconocimiento que es de subrayar como una situación de alto riesgo para el curso del desarrollo evolutivo de estos.

Es decir, que las nuevas formas de comportamiento sin un conocimiento claro sobre ellas y donde las nuevas tecnologías son el eje primordial, representan un quiebre ante el

propósito mayor de la socialización de dar lugar a individuos capaces de ser actores positivos y beneficiosos para sí mismos al igual que para la sociedad, conductas que contrariamente se exhiben como actos que son un aparente beneficio subjetivo momentáneo, pero poco favorables para todas las partes implicadas en la convivencia.

La situación problemática asociada a las nuevas tecnologías en los niños y niñas, obviamente, tiene su expansión hacia las instalaciones de la institución educativa donde despuntan su proceso formativo, consecuentemente, las y los docentes a cargo se convierten en los receptores y profesionales exigidos ante las demandas de ese comportamiento, las conductas inadecuadas y perturbadoras durante el transcurso de las clases se manifiestan en diversas maneras y en variados momentos, que van desde el desarrollo de las clases hasta en los tiempos de actividades lúdica y el periodo del descanso; convocar a los padres para enterarlos de lo que ocurre es corroborar lo sospechado, en casa acontece lo mismo y a veces en intensidades más altas, frente a padres desconcertados y desorientados.

Los padres hacen presencia en el ámbito escolar para narrar a los profesores que los niños en sus casas se convierten en tiranos demandantes del uso prolongado de recursos tecnológicos, esos mismos que una vez sus progenitores les ofrecieron con la idea de algo esporádico para entretener o para evitar que hicieran algo desagradable, con la idea que mejor era facilitar el uso de tablets o celulares para acceder a través del YouTube a cualquier tipo de presentación en vídeo de su gusto o la rotación de varios hasta encontrar uno a su entera satisfacción o el acceso a videojuegos como una solución rápida y efectiva, sin medir a futuro una relación estrecha con el desarrollo de conductas desbordadas por parte de los menores.

Reunir padres y maestros para intercambiar narrativas sobre las conductas disruptivas, impulsividad y la falta de atención para con la clase, lleva a generar incógnitas mutuas sobre el manejo de la dificultad que están viviendo, es decir, que los padres y los educadores, se cuestionan sobre lo que ocurre tanto en el escenario familiar como educativo que les deja perplejos y en variados casos carentes de recursos para su función socializadora positiva.

La realidad previamente descrita con sus particularidades ligadas al desarrollo tecnológico y la generación de nuevos comportamientos durante la primera infancia son un fenómeno psicosocial de interés académico y social para adultos, así como para profesionales que motivan a cuestionar *¿Cómo los avances tecnológicos influyen en el comportamiento que manejan en la primera infancia los hijos de la generación millennials en la ciudad de Neiva?*

1.2 Justificación

El proyecto “influencia de la tecnología en el comportamiento hijos de y de Millennials (Neiva)” centra su atención en auscultar aspectos de gran relevancia que tienen lugar en las generaciones recientes dadas las particularidades que identifican el momento actual y las repercusiones que se derivan de ello hacia las generaciones futuras y su actuación como integrantes responsables de la construcción de la sociedad que les alberga.

Igualmente, es de considerar como justificación de la temática de estudio un esfuerzo para ofrecer un panorama de datos reales y ajustados a un contexto particular sobre los sucesos que tienen lugar en la vida del niño o niña durante la primera infancia y su

encuentro familiar y social con las nuevas tecnologías, situación análoga a lo que acontece en los establecimientos escolares ya sean públicos o privados, entre debilidades y fortalezas que emergen de esos procesos de interacción y vislumbrar una mirada analítica para conocer sí se encuentran a la altura de las exigencias que conlleva el momento histórico actual.

No obstante, el aporte primordial se direcciona hacia los mismos niños y niñas, en especial para protegerlos de efectos adversos o de ser el caso potencializarlos a partir del gran impacto que trae consigo la tenencia de una numerosa gama de artefactos creados por la tecnología y sus grandes avances, ya que es innegable el hecho que sus sentidos son bombardeados por el ambiente tecnológico, desde que nacen y durante sus primeros años, una realidad que orilla desde muy temprana edad al aprendizaje y dominio de dichos equipos por su recurrencia en la dinámica social en general, en usos que pueden ser positivos o no.

Consecuentemente, esta investigación ocupa su atención en dar alternativas de respuesta a la sociedad sobre la primera infancia ante la irradiación de la ciencia y la tecnología, al igual que ante sus constantes avances, en la ciudad de Neiva específicamente en las Instituciones Educativas, situaciones las cuales de no ser atendidas están en la capacidad de generar un impacto desfavorable en las dinámicas sociales bajo formatos de impulsividad y desborde comportamental que quebrantan lo aprobado socialmente en los niños y niñas, situaciones mismas que se pueden erigir a título de modelos a observar en las neo generaciones inmersas en este tipo de ambiente, ya sea público o privado, pero carente de control para ser lastimosamente repetidos, es decir, una acción para detener la propagación de conductas inadecuadas en los niños y niñas de la primera infancia.

El producto informativo del presente estudio ha de ser un constructo insumo referencial sobre las características de los contextos que enmarcan la infancia y los comportamientos desarrollados en los escenarios educativos, compendio dispuesto para verse en otros proyectos investigativos liderados por el programa de educación infantil para acrecentar el conocimiento al respecto, así mismo, contribuye con dotar de datos pertinentes a las futuras egresadas de la licenciatura para orientar a las familias y su propia acción en favor tanto del desarrollo formativo infantil como de la adaptación social exitosa.

Todo un conjunto de datos destinados a la resignificación de la actuación de los niños y niñas en su preescolar en la ciudad de Neiva, además de motivar la reflexión comprensiva en cuanto a lo que deben ser tanto los roles como las funciones de los educadores y cuidadores contemporáneos, conocimientos que requieren estar presentes en las interacciones intrafamiliares, así como en el desempeño de las figuras de autoridad a la hora de afrontar las demandas generadas en eventos dominados por las nuevas tecnologías y que involucran a los niños y las niñas.

La descripción de esta realidad mediada por las nuevas tecnologías insertas en las dinámicas de convivencia intrafamiliar y los resultados del contacto entre estas con los niños y niñas, también extiende sus aportes a todos los campos disciplinares afines a este interés investigativo tal como la pedagogía, la psicología e incluso la electrónica y el área de sistemas, estos dos últimos en la medida que la frecuente formulación de nuevas tecnologías puede asumir ofrecer solución a las fallas derivadas de estas herramientas en las interrelaciones humanas y dotar de más elementos de ayuda a la función educativa tanto de padres como de los profesionales del sector educativo.

Adicionalmente, la ejecución de investigaciones ubicadas en esta línea de interés que involucran a la primera infancia y el enfoque integral sobre esta, son importantes para el

cumplimiento cabal de las políticas públicas emitidas por el Estado, tanto para auscultar un mayor conocimiento en cuanto a este sector poblacional, así como en el cumplimiento de sus directrices para crear un ambiente más armónico en favor de la infancia.

En síntesis, destinar esfuerzos en el fenómeno objeto de estudio aquí mencionado es posicionarse en la realidad del momento que envuelve a los niños y niñas, en este caso de la ciudad de Neiva como espacio local, sin perder de vista las situaciones conexas que surgen en el ámbito educativo para propender atmósferas continentales y estimulantes en sus justas proporciones para la primera infancia en su interacción con las nuevas tecnologías, que más allá del conocimiento disciplinar y el acatamiento de políticas públicas se centra en prodigar herramientas psicopedagógicas necesarias para el bienestar integral educativo de esta generación hijos de los Millennials.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los avances tecnológicos en el comportamiento que manejan en la primera infancia los hijos de la generación millennials en la ciudad de Neiva.

1.3.1 Objetivos específicos

- Identificar la familiaridad de los niños y niñas con elementos de los avances tecnológicos en las dinámicas cotidianas de la primera infancia hijos de la generación Millennials.
- Describir la interacción entre los niños – niñas y los elementos derivados de las nuevas tecnologías.
- Establecer los aspectos cognitivos manejados por la primera infancia a cargo de la generación Millennials producto de la influencia generada por las nuevas tecnologías.

Capítulo II

Marcos de Referencia

Los marcos de referencia que se presentan a continuación son un conjunto informativo que sirve de ubicación en datos relevantes para el desarrollo investigativo, tales como el estado del arte, el marco contextual, el marco teórico y finalmente el marco normativo, cada uno de ellos con los detalles necesarios para su plena comprensión, lo que implica la subdivisión de cada una de estas partes con el fin de cubrir suficientemente los aspectos que fundamentales en estrecha relación con el estudio aquí planteado.

2.1 Estado del arte

El estado del arte alude a las investigaciones previas, las cuales son un aporte de alta importancia en todo proyecto en interés de un estudio específico, una utilidad que se inserta en cualquiera de las diferentes fases que componen los procesos de esta índole, de ahí la necesidad de adelantar procesos de consulta y búsqueda que permitan ubicar contenidos investigativos afines con el fenómeno psicosocial foco de análisis en el presente proyecto. El desglose de los resultados arrojados por esta búsqueda se estructura desde lo internacional a lo nacional, en la literatura existente que no resulto muy copiosa para los análisis centrados en la primera infancia.

2.1.1 Internacional

Un primer trabajo se ubica en España se denomina “Las nuevas tecnologías en la primera infancia” llevado a cabo por Fernández (2017), con el objetivo de explorar la situación de esta realidad enmarcada en una muestra y desde esos datos realizar una propuesta de intervención educativa ocupada en atender la inquietud de cómo hacer una utilización adecuada de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC), una acción centrada en los padres hacia sus niños. Se sigue una metodología mixta, con elementos cuantitativos y cualitativos, se determina una muestra de 30 niños con edades de 4 a 9 años.

El producto de esta investigación da a conocer que los niños tienen disponibilidad de conexión en el hogar en un 84% y poseen dispositivos que según su recurrencia son móvil, portátil, pc de mesa y Tablet, consola de vídeo juegos y televisión, los cuales usan mayoritariamente entre 1 y 3 horas diarias en tanto que el 13% entre 3 y 6 horas diarias; aunque, el 56% de los padres afirman que los niños y las niñas se alargan en sus usos más de lo dispuesto. Así, se direcciona el diseño de una propuesta en forma de taller para ayudar a los padres con sus habilidades como ciudadanos digitales y la necesidad de mayor presencia para ejercer control parental.

El punto a resaltar de la anterior investigación es evidenciar como los niños están insertos en un ambiente familiar dominado por las nuevas tecnologías de fácil acceso para ellos, con unos padres que por una parte no asumen su alfabetización digital, y por otro lado, no disponen del tiempo suficiente para el acompañamiento respectivo a sus hijos e hijas ante el uso de estas nuevas herramientas.

texto proviene de Chile con el título “El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar”, de Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis (2017), el objetivo de comprender lo relativo a las experiencias de uso, así como lo concerniente a las normas sociales junto a los cambios, conflictos y expectativas en las familias ante la tenencia de los dispositivos móviles. La metodología que se aplicó fue cualitativa con el estudio de casos, muestra intencional tanto de padres como de niños, en los primeros se aplicó grupos de discusión y entrevistas semiestructuradas, en tanto que para los niños se hicieron entrevistas en profundidad y otras técnicas definidas para la población infantil.

Los resultados destacan el papel de los intereses comerciales y la tensión que ello genera para las familias y sus hijos, situación que se traduce en presión tecnológica para la familia y la generación de consumismo que se soslaya en argumentos de entretenimiento y necesidades contemporáneas de funcionalidad social e incluso educativas. El uso de estos dispositivos es normado por los padres, pero, son los hijos los que terminan imponiendo sus propias normas al respecto, un choque que tiene diferentes matices que incluye el pánico de los padres frente a los riesgos que existen para los niños y niñas en la virtualidad. Se concluye que estos fenómenos deben ser analizados y entendidos en sus contextos para formular ayudas pertinentes.

Nuevamente, se hace apoyo metodológico cualitativo para el desarrollo investigativo, interesante la inclusión de niños y padres en la muestra, así como la especial mención de diversas técnicas adecuadas a la edad de los participantes pertenecientes a la primera infancia, el valor agregado está en la inclusión del análisis sobre la presión desde los intereses económicos por desbordar la presencia de estas herramientas en un

consumismo que actúa como una situación más a lidiar en la tensión padres e hijos en la familia.

Es de anotar el trabajo investigativo que se llama “Impacto de la tecnología en niñas y niños de América Latina nuevos desafíos”, realizada por la Fundación Chicos.net (2015), se traza por objetivos explorar en la realidad de los niños, niñas y preadolescentes pertenecientes a Argentina, México y Brasil sobre la relación que se gesta con la tecnología, lógicas de percepción y construidas en cuanto al mundo on y off-line, unido al impacto de estas en la constitución de la nueva generación como personas, con una metodología cualitativa y muestra por conveniencia de 12 niños, niñas y jóvenes, se extraen los datos por revisión documental, entrevistas estructuradas y etnografías grupales, más entrevistas a expertos en el tema y otros 400 casos por plazas (Argentina, México y Brasil).

Los resultados indican una exposición a los dispositivos tecnológicos como parte de la vida actual de una manera cotidiana y ante ello “los niños parecen manejarse con mayor fluidez y naturalidad que sus padres” (p.20). Además, señalan que ese desfase generacional provoca tensiones intrafamiliares donde el padre o la madre suele verse sin una posición clara para la crianza temerosa en su bajo conocimiento tecnológico, una mengua en su autoridad lo que incide directamente en la formación de los niños y niñas como personas. Concluyen que, la clave para sortear esta situación está en dotar a los padres para que los niños y niñas puedan manejar las tecnologías -útiles en muchos contextos-, pero, con un buen resguardo por parte de sus progenitores o cuidadores.

En última instancia para este apartado se cita el estudio “Uso de tecnologías en el entorno familiar en niño de cuatro años de Eslovenia” de Lepicnik y Samec (2013), para descubrir los tipos diferentes de tecnologías que tienen las familias, el acceso que se

permite a los niños, en suma, el uso que se les da a las TIC. Así, se traza una metodología cuantitativa no experimental, un muestreo aleatorio de 130 padres con niños de cuatro años a quienes se les aplicó un cuestionario.

Los resultados muestran que en efecto los niños a pesar de su corta edad están inmersos en un entorno tecnológico donde el internet está presente en diferentes formas, así como usos multimedia, las tecnologías se han convertido en una situación básica en las familias y los niños ven dicha presencia como la forma más natural de vivir, de ahí que, las quieran usar cada vez con mayor frecuencia. Resultados que se tornan de interés para la fase analítica del presente trabajo.

2.1.2 Nacionales

En el territorio colombiano uno de los primeros estudios a citar se enmarca en Boyacá y se denomina “Propuesta de acompañamiento mala utilización de las tecnologías. “por mi familia mi comunidad y por los valores que debemos fomentar”, de Lombana (2017), con el objetivo de Enseñar a los miembros de la familia a aprovechar las posibilidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías haciendo un buen uso de ellas, se emplea una metodología cualitativa mediante investigación acción participativa, la muestra es intencional (líder comunal) mediante entrevista.

Lo aportado señala como en cada hogar de la comunidad hay un buen número de dispositivos tecnológicos cuyos usuarios diestros en su mayoría son los niños y niñas antes que las figuras paternas, que siempre se muestran rezagados frente sus hijos, un analfabetismo digital del cual los menores saben sacar ventaja para el mal uso de estos a

la par que desdibujan la autoridad paterna y con la apertura a factores de riesgo conexos a la exposición sin acompañamiento en los espacios virtuales en su condición de niños o niñas. Se formula una propuesta de intervención que ayude a los padres a asumir su ciudadanía digital para que ello derive en una retoma del control parental, igual se incorporan estrategias de control sobre el buen uso de las nuevas tecnologías.

Este antecedente confirma la existencia de una realidad crítica que se implanta en las familias con respecto a las nuevas tecnologías representadas en diversos dispositivos que se hacen parte de la cotidianidad familiar, ante la cual muchos padres se envuelven en la incertidumbre para su manejo, una confusión que incide directamente en su rol normativo para afrontar y encausar este tipo de situaciones ineludibles en la actualidad con incidencia directa en los comportamientos de los niños y niñas; fenómeno que es precisamente el que se toma por norte investigativo.

2.2 Marco contextual

El trabajo se adelantó en varias Instituciones Educativas (I.E.) de la ciudad de Neiva, que poseen estudiantes del nivel preescolar, donde las investigadoras dado su rol de practicantes eran conocedoras de la comunidad y percibidas por los estudiantes como parte de sus contextos, los nombres de estas son Colegio Técnico Superior de Neiva, Institución Educativa Humberto Tafur Charry, Promoción Social, Rodrigo Lara Bonilla y María Cristina Arango de Pastrana; sobre cada una de ellas se hace una presentación breve y se ubican luego de una corta introducción sobre la ciudad de Neiva.

2.2.1 Neiva

Este proyecto de investigación se desarrolla en la capital del departamento del Huila, más conocido como la ciudad de Neiva, se encuentra ubicada entre la cordillera Central y Oriental, rodeada por el río Magdalena y cruzada por los ríos Las Ceibas y el Río del Oro, cuenta con 10 comunas y 8 corregimientos. A su vez González (2013) asume que Neiva es preponderante para el sur de Colombia, ya que es la entrada a la Amazonía, Putumayo y Cauca, además su expansión a partir del conflicto armado tuvo como consecuencia la proliferación de asentamientos que se fueron adhiriendo a la ciudad para dar un paso entre lo urbano y lo rural.

Cabe resaltar que para Alcaldía de Neiva (2019) esta ciudad desde su fundación se ha caracterizado por la técnica española para la construcción de conglomerados habitacionales humanos que consiste en formar núcleos de poder alrededor de la plaza central, siendo la receptora de edificaciones religiosas, civiles y educativas, esquema que mantiene hasta ahora en aras de la reproducción de la funcionalidad de este sistema.

2.2.2 Colegio Instituto Técnico Superior de Neiva

La Institución es uno de los espacios educativos de gran notoriedad en la ciudad no solo por su modalidad de estudio sino por el largo tiempo que lleva en el ejercicio formativo para abarcar varias generaciones, según Técnico Superior de Neiva (s.f.) entra en el panorama educativo local gracias a la Ordenanza No.21 de 1934, gestión atribuida al

Maestro Angelino Vargas Perdomo y el Doctor Eugenio Salas Trujillo. Hace apertura de su funcionamiento con el carácter de institución departamental en el año de 1935 bajo la denominación de Escuela de Artes y Oficios, cuya ubicación se asignó a la calle 12 No.4-03. En esta primera etapa oferta especialidades de peluquería, sastrería y carpintería, al igual que fundición, talabartería junto a herrería. Alcanzó en dicho momento una asistencia de 25 alumnos que se dividieron entre los distintos grados de la siguiente manera: “7 alumnos en 4° de primaria, 8 alumnos en 5° de primaria, 10 alumnos en 1° de bachillerato” (p.1).

Misión

La institución educativa técnico superior de Neiva concentra sus esfuerzos en formar jóvenes líderes en el desarrollo de procesos de calidad, mediante una educación humanística, técnica, tecnológica, empresarial, laboral y académica, en interacciones con otras instituciones para que sean competentes y competitivos, en el campo donde se desempeñan.

Visión

La institución educativa técnico superior de Neiva pretende hacia el año 2020, proyectarse como una organización líder en el desarrollo de procesos técnicos, tecnológicos y académicos. Con una comunidad actuante y participante, abierta al debate, a la crítica autónoma, con valores éticos y morales, con un currículo flexible y pertinente que

privilegie la formación integral a través del aprendizaje significativo, para que el egresado sea capaz de insertarse a la sociedad de manera productiva y con responsabilidad social.



Figura 1. Bandera y escudo Instituto Técnico Superior

Fuente: <http://tecnicosuperiorneiva.edu.co/historia.html>

2.2.3 I.E. Humberto Tafur Charry

La Institución Educativa Humberto Tafur Charry se encuentra en la Comuna Diez de la Ciudad de Neiva en el Barrio Víctor Félix Díaz sobre la avenida 19 (I. E. Humberto Tafur Charry, 2014). Su origen, se remonta en 1986 en el cual las practicantes de la carrera de Administración Educativa decidieron realizar un proyecto educativo como requisito para obtener el Título de Administradores Educativos, quienes son: Tulia Inés Ospina, Luz Alba Yustre y Dilia Vega Ospina. Junto con la asesora; Grace Álvarez de Alarcón.

En sus principios se llamaba el colegio Departamental de Bachillerato Nocturno “Humberto Tafur Charry”. Durante la gestión, la Asamblea Departamental Del Huila por medio del artículo 187 de la Constitución Nacional Ordeno, que se creara en la parte

urbana del municipio de Neiva un colegio departamental de bachillerato nocturno y en este funcionara la planta física de la escuela del barrio las Palmas. Además, el colegio llevara el nombre de Humberto Tafur Charry en reconocimiento a la obra y memoria del Escritor Huilense del mismo nombre. Y para finalizar el señor Gobernador realizara los movimientos presupuestales necesarios para la creación del colegio.

Después se dio apertura en la Escuela Las Palmas (hoy sede Palmas) en febrero de 1987 con el nombramiento de un rector y tres docentes. Posteriormente se matricularon 71 estudiantes para la educación básica secundaria, junto con la gestión de los diferentes rectores se fueron nombrando los empleados de las diferentes dependencias, rectoría, pagaduría, almacén, servicios generales, celadores y el personal completo de docentes. El número de alumnos solo llego a los 135 para los diferentes grados de la educación Básica. El colegio poco a poco fue logrando un posicionamiento en la comunidad hasta consolidar la aprobación de educación Básica y Media. En 1996 mediante Resolución 0630 de 7 de octubre emanada de la Gobernación del Huila y mediante Ordenanza 006 se aprobó la Jornada adicional, hoy, jornada de la mañana.

En la actualidad la Institución Educativa es reconocida como una de las más bonitas por su infraestructura y zonas verdes. Se ha concebido como la más importante de la Comuna Diez ya que ha tenido convenios con el Sena, específicamente en programas como Ventas y Cocina Nacional e Internacional. Los estudiantes de dicha institución pertenecen a familias sencillas, vulnerables y victimas del desplazamiento forzado las cuales son de estrato 1, sus padres derivan su sustento de empleos informales como ventas ambulantes, construcción, servicio doméstico. No obstante, las familias, los niños, niñas y jóvenes se preparan cada día pues comprenden que la educación es el único camino para enfrentar estas adversidades.

Misión

La institución educativa Humberto Tafur Charry de carácter oficial, ofrece el servicio público educativo en los niveles de preescolar, básica y media académica y técnica a la comunidad neivana, con lineamientos curriculares y pedagógicos acordados en el PEI con el propósito de contribuir al mejoramiento de los proyectos de vida de los miembros de la comunidad educativa.

Visión

La Institución Educativa Humberto Tafur Charry, hacia el 2025 será un centro formador de estudiantes para el desempeño social, académico, técnico, productivo, e investigativo.

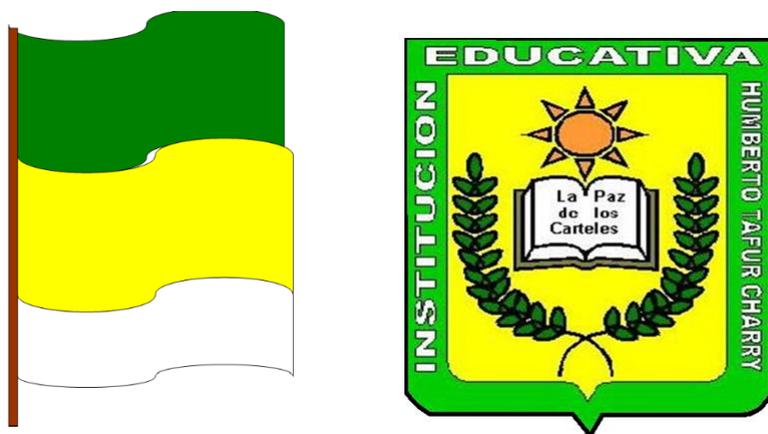


Figura 2. Bandera y escudo I.E. Umberto Tafur Charry

Fuente: <http://www.semneiva.gov.co/institucion-educativa-caguan/informacion-institucional-caguan/55-instituciones-educativas/ei-humberto-tafur.html>

2.2.4 I.E. María Cristina Arango de Pastrana

La institución educativa María Cristina Arango antiguamente funcionaba para niños y niñas de forma separada, pero a través del tiempo los docentes y padres de familia estaban preocupados por la planta física del colegio y pidieron la colaboración a la esposa del aquel entonces presidente llamado Misael Pastrana Borrero, que estuvo de acuerdo que el colegio se llamara como ella: “María Cristina Arango De Pastrana”. Y fue así que se mejoró la planta física.

En el 1997 se realizó un concurso para escoger la bandera y escudo que deben representar a cada colegio, con base a la ley 715 de 2001, que a su vez abre paso a la unificación de I.E. educativas para la cobertura de los ciclos educativos en su totalidad desde preescolar hasta la media vocacional, y es así como la institución educativa María Cristina Arango de pastrana es unida a la Escuela Los Pinos y al Jardín Infantil Mi Pequeño Mundo.

Desde el año 2005 la institución educativa ha replanteado el modelo pedagógico para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje tanto del docente y el estudiante. Por último, la sede mi Pequeño Mundo pasa de ser un jardín para convertirse hoy en día el funcionamiento del grado transición y creando a través del tiempo una excelente labor hasta llegar ser reconocida y valorada como ejemplo para otras instituciones.

Misión

Formar integralmente niñas, niños y jóvenes con profundo sentido de lo humano, lo público, lo político y la naturaleza; competentes, solidarios, creativos; respetuosos de sí mismos y de los 7 demás; implicados en el respeto y conservación del medio ambiente. Esta misión se logra con maestros comprometidos en potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo, psicosocial, comunicativo y motor, de acuerdo con los procesos de desarrollo, en procura del mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y, como consecuencia, la calidad de la educación.

Visión

Nuestros egresados serán personas autónomas, capaces de pensar por sí mismos, de continuar sus estudios y obtener los mejores resultados en la educación media, con necesaria proyección en la educación superior; con amplia experiencia en el respeto por el otro y lo otro; practicantes de los derechos humanos y de los derechos de la naturaleza; por tanto, generadores del consecuente cambio y comprometidos con el mismo; con amplia consciencia acerca de la naturaleza y actitud crítica frente al sistema económico, político y social; constructores de una convivencia social pacífica y armónica, que se desarrolle en unos ambientes familiares, escolares y comunitarios, de acuerdo con los grandes retos que plantea la actualidad.



Figura 3. Escudo I.E. María Cristina Arango de Pastrana

Fuente: www.semneiva.gov.co/...maria-cristina-arango/pei...maria-cristina-arango/...

2.2.5 I.E. Promoción Social

En 1926 se inicia en la ciudad de Neiva, en lo que hoy es la Institución Educativa Promoción Social la Casa Hogar De La Joven, cuya misión estaba enfocada a formar a niñas y jóvenes en situación de riesgo en actividades productivas y remuneradas Diez años más tarde (1936) es convertida en la Escuela De Artes Y Manualidades, enfocada a formar en especial en la Gramática, matemáticas, higiene, Modistería, corsetería, cestería, culinaria y horticultura a “niñas pobres”.

En 1946 sufre un cambio ya que se convierte en la Escuela De Artes Y Oficios lo que hoy es llamado “Institución Educativa Técnico Superior”. Dirigido a varones Se crea en 1953 el Instituto Politécnico Femenino incursionando a la educación formal con los Grados 3, 4 y 5. Y cuatro grados de secundaria. Su objetivo se enfocó a la Formación para el trabajo productivo con énfasis en oficios y artesanías.

Ya en 1974 se crea el Instituto Nacional De Promoción Social con los grados de sexto a once. Su objetivo era la Formación integral para el trabajo comunitario con énfasis en

modistería, Bordados y Nutrición, preparación de Alimentos a través de talleres especializados que iniciaban con la exploración vocacional 6 y 7, iniciación vocacional 8 y 9 y especialización en 10 y 11. Para optar el título Promotoras Sociales.

En 1984 el Instituto Nacional De Promoción Social fortalece su formación con el bachillerato Técnico Comercial, con énfasis en secretariado En 1994, Oferta las especialidades dirigidas solo a los grados decimo y once, cerrando los talleres de artesanías, variedades, confecciones y tejidos, dándole un cambio al enfoque que la había caracterizado.

En 1997 el con el mismo enfoque abren las puertas a los varones, en forma gradual a partir de grado sexto culminando este proceso en todos los grados hasta el año 2002. En el 2001, se incursiona en el campo técnico con la especialidad en Electricidad. La Institución Educativa Promoción Social en el año 2002, por disposición de la Secretaría de Educación Municipal se presenta la Primera fusión con la escuela “Las Mercedes”, la cual tiene como fortaleza la formación en educación en preescolar, básica primaria, complementado la básica secundaria y técnica, además de la Electricidad el de Secretariado.

En el 2004, se creó la media académica. En el 2008, se da la Segunda fusión con Contraloría General de la República y Colombo Andino, institucionalizándose como Sedes de la Institución. En el año 2010 consolidado la fusión, y después de un trabajo mancomunado se aprobó la especialidad de Sistemas Computacionales y Electrónica. Quedando de esta forma una modalidad: Académica y cuatro especialidades; Electricidad, Electrónica, Contabilidad y Finanzas.

Misión

Formar personas íntegras, emprendedoras, creativas y comprometidas con el mejoramiento de su calidad de vida y el entorno natural, fundamentadas en la orientación humanística, técnica y científica. ¿Qué implica la formación integral, el emprendimiento, la creatividad y el mejoramiento de la calidad de vida?

Visión

Al 2020, será una institución con una oferta educativa para niños y niñas, jóvenes y adultos, articulada con la educación superior, la educación para el trabajo y el desarrollo humano, acreditada a nivel local, regional y nacional, por su contribución al mejoramiento de la calidad de vida de sus estudiantes y la comunidad.



Figura 4. Escudo I.E. Promoción Social

Fuente: https://www.facebook.com/pg/Promoci%C3%B3n-Social-554299904617563/about/?ref=page_internal

2.2.6 I.E. Rodrigo Lara Bonilla

La institución Educativa Rodrigo Lara Bonilla fue fundada en 1940 con el nombre de Escuela Quebraditas haciendo referencia a la quebrada de Cubuya, en 1999 adopta el nombre de Institución Educativa Rodrigo Lara Bonilla haciendo honor al Ministro de Justicia Rodrigo Lara Bonilla, cuya ubicación según I.E. Rodrigo Lara Bonilla (s.f.) se asignó en la calle 1G # 15 -28 siendo esta la sede administrativa y bachillerato, contando con tres sedes para primaria como Francisca Borrero de Perdomo, Oliverio Lara y Blanca Motta Salas, ofreciéndole un servicio a la comuna 4, 7 y 8.

En el 2018, refiere Alcaldía de Neiva (2018) se abre una nueva sede llamada megacolegio, siendo el primer colegio construido en la ciudad de Neiva desde 1994, colegio el cual beneficiara a más de 1.400 niños y jóvenes de la comuna 6 contando con una moderna estructuración para mejorar la calidad educativa de los niños y jóvenes neivanos.

Misión

Formar seres humanos integrales, competitivos y emprendedores para la convivencia pacífica y el mejoramiento de su calidad de vida. La Institución Educativa RODRIGO LARA BONILLA le apuesta a la formación responsable de ciudadanos competentes, con calidad humana en la convivencia democrática y comprometidos con la sociedad Neivana y colombiana en la práctica de los valores, con el firme propósito de contribuir a la construcción de un país productivo y competitivo. Inculcamos el valor por la diversidad colombiana como riqueza y el respeto por el orden social, cultural, religioso, étnico y político. Estamos comprometidos con el reconocimiento

permanente de nuestras fortalezas y debilidades como el mejor camino para consolidar nuestro horizonte institucional y lograr las transformaciones que garanticen el desarrollo de procesos de calidad en la formación de las nuevas generaciones de Neivanos.



Figura 5. Escudo I.E. Rodrigo Lara Bonilla

Fuente: <https://sites.google.com/site/ierodrigolarabonillaneivahuila/infoinstitucion>

2.3 Marco teórico

El conjunto informativo académico disciplinar en orientación para la comprensión del presente trabajo que se identifica como pertinente se abarca en el presente espacio, entre los temas que se desarrollan se encuentran las TIC desde el contexto educativo, el desarrollo social del niño y el comportamiento humano.

2.3.1 Las TICs desde el contexto educativo

La sociedad contemporánea se encuentra a la altura del siglo XXI ante la presencia de una reestructuración y un cambio para las ciudadanías dinamizados a partir de la tecnología, producto del desarrollo de conocimiento humano, un logro que da lugar a nuevos fenómenos sociales, culturales, políticos, económicos, etc., los cuales inciden directamente en los comportamientos humanos y sus interrelaciones.

La presencia de los avances tecnológicos según Mezzadra y Bilbao (2010), forman códigos sociales, intereses y diferentes visiones del mundo, porque estos hacen parte de la estructura del diario vivir. Hoy en día, la tecnología encuentra y estructura todos los ámbitos de la vida del ser humano; a nivel global estos han sido generados y han generado la transnacionalización de la sociedad, la cultura, la economía, etc. Se hace visible en la vida cotidiana y en los usos de algunos saberes dando paso a una sociedad tecnológica. Al respecto, Mezzadra y Bilbao (2010), definen las TIC:

[...] como el conjunto de tecnologías que permite adquirir, producir, almacenar, procesar, presentar y comunicar información. Esto incluye a las computadoras, a dispositivos más tradicionales como la radio y la televisión, y a las tecnologías de última generación, como los reproductores de vídeo y audio digital (DVD, Mp3, 4, 5) o los celulares entre otros (p. 15)

Ese flujo de información es precisamente el que hace que la escuela ha dejado de ser la única que imparte información y conocimiento, consecuentemente, los aparatos tecnológicos han transformado los sistemas de enseñanza aprendizaje. La conciencia de ello trae el que hoy en día las escuelas caigan en el error de hacer modernización de aparatos tecnológicos creyendo ingenuamente en la neutralidad de los aparatos.

Frente a lo descrito con antelación, la educación debe ocuparse de la tecnología entendida como cultura en la capacidad de reconocer las lógicas inmersas en la resolución de problemas tecnológicos. Además, de considerar el hecho que cada tecnología tiene su lenguaje, código y uso, lo cual desde estas perspectivas puede aportar a la construcción de un aprendizaje que responda a las necesidades del contexto, adicional a asumir que implican también una responsabilidad en su uso dada la cantidad de dominios virtuales que circulan.

La ejecución de los peros previos invita a tener claridad en cuanto a saber lo que implica en conjunto el grupo de las tecnologías de información y comunicación, la respuesta de esta inquietud refiere que se encuentra la televisión, los celulares, las computadoras, las cajas de videojuegos ya sean de mesa o las pequeñas de uso personal, cámaras de vídeo y las tablets,

Además, de acuerdo con las estadísticas del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) (2017) los hogares colombianos reportaron un notable incremento en la utilización de TICs, en la medida que señala que el 62,3% de las personas, entre los 5 años en adelante, han hecho uso de alguna herramienta tecnológica de información. Del mismo modo, el 52,4% de las personas hicieron uso diario del computador y un 38,5% los hicieron al menos una vez a la semana; y el 93% de los hogares colombianos tenían un televisor, lo que permite señalar que éste es el medio tecnológico de mayor influencia y utilización social.

En el caso de la televisión como herramienta de entretenimiento e información destinado a una amplia audiencia. Para Díaz (2012), mediante los modelos simbólicos que aparecen en la televisión, los niños optan por desarrollar nuevas actitudes y

comportamientos. “la televisión es considerada hoy en día, el medio de comunicación de mayor fuerza socializadora” (p. 3).

Esto último se ha dado en la medida en que la poca complejidad ante el uso ha facilitado hacerla un medio transmisor de culturas, valores, ideas... al punto de ser un instrumento socializador, -no carente de generar polémica-, también de político y educativo sin antecedentes, de acuerdo con lo que plantea Cebrián de la Serna (2011).

Así mismo, están González, Perdomo y Pascuas (2017) en cuanto a que tal como ocurre con la televisión pasa con los otros elementos de las TIC, ya que su contenido ofrece mundos imaginarios, entretenimiento, humor, violencia, delincuencia, desintegración familiar, ficción presentados a través de series, películas, novelas o programas de entretenimiento que muestran al niño sin ninguna depuración u orientación.

2.3.2 Desarrollo social del niño

La forma en que se desarrollan los niños y la razón por la cual las personas llegan a ser lo que son constituyen temas que revisten de gran interés. El estudio del niño se centra alrededor de los perfiles cualitativos y cuantitativos como ellos cambian con el tiempo; ese estudio tiene beneficios prácticos a manera de tener un referente sobre la evolución de un niño se torna esencial.

En cuanto al desarrollo psicosocial, es de entender lo referente a la forma característica de relacionarse con las personas, la cual se va haciendo más definida en la medida que transcurre el proceso de desarrollo, de esos procesos se erigen las bases de muchos de sus rasgos de personalidad que serán para toda su vida, entre ellos la

conciencia que le permitirá hacer juicios de carácter moral entre el bien y el mal, los sentimientos sobre sí mismo como individuo, como un miembro de su sexo, y el grado de identificación con sus padres, así como con su contexto.

Lo anterior tiene por mayor regente epistemológico a Erik Erikson (1968, citado por Kail y Cavavaugh, 2011), quien subraya que la personalidad se desarrolla durante toda la vida y que la niñez no es quien la determina enteramente, para ello estableció ocho estadios los cuales extendió en el tiempo y en los contenidos, cada estadio integra el nivel somático, psíquico y ético-social y el principio epigenético de una persona en un momento dado.

Cada estadio, explican Kail y Cavavaugh (2011) representa una crisis de aprendizajes entre los prosociales y los no prosociales, de ahí que, la crisis que se presenta estadio por estadio es considerada como una oportunidad para el desarrollo del individuo, la resolución positiva de esta genera una potencialidad que iniciara a hacer parte de la vida del ser humano al igual que la no resolución dejando huella en el desarrollo de la personalidad. El manejo adecuado de una crisis generara consecuencias positivas al momento de establecer relaciones con otras personas ya sean familiares, grupos sociales, de trabajo y demás miembros de la sociedad.

Acorde con las necesidades del estudio se ahonda en la etapa enmarcada entre los 3 a los cinco años, denominada Iniciativa Vs Culpa; en esta etapa aparece por primera vez el rol académico como parte de la formación de los niños, tanto padres como profesores interfieren en el aprendizaje relacionado con la sexualidad, perfeccionamiento del lenguaje y capacidad motriz. Además, hay una marcada curiosidad por las cosas que lo rodean y las relaciones con los demás, lo que hacen de esta etapa un momento lleno de

preguntas lo que a su vez conduce al desarrollo de la creatividad. En suma, elementos aprendidos que le generan iniciativa.

De otro lado, el fracaso del aprendizaje anterior da como resultado la culpa, lo que equivale a niños inseguros que se sumergen en sus dudas e incapaces de asumir decisiones por ellos mismos, la constante es sentir culpabilidad en sus acciones; por tanto, es necesario que exista un equilibrio que permita la formación de la consciencia moral que lo ayudara en las relaciones sociales.

Igualmente es de indicar que, con base en los análisis de Erikson afirman Kail y Cavavaugh (2011), el paso por cada uno de los estadios y el avance que se tuviera en estos determina en parte el éxito o fracaso en los estadios precedentes que van dejando en el individuo virtudes psicosociales que lo apoyaran en el paso por los demás estadios. Estos inician en el momento adecuado, de alguna manera ha sido determinado por medio de la genética, comprendiendo ciertas tareas o funciones que son psicosociales por naturaleza.

Es por lo que, el desarrollo de la personalidad está determina por la interacción de un plan interno de maduración y las demandas sociales externas. Adicionalmente, destaca que el camino hacia la adultez es difícil, debido a que esta pletórica de retos. Los resultados del desarrollo reflejan la forma y la felicidad con la que los niños superan los obstáculos de la vida.

Ahora bien, en lo que concierne a la primera infancia se tiene para Isaza (2012) que en ese periodo se desarrollan relaciones emocionales con las personas alrededor, ya que estas son la base para que obtengan un pleno avance social, emocional e intelectual. De eso proceso se extrae el aprendizaje de valores como la autoestima, seguridad, confianza, un buen desarrollo de relaciones interpersonales y, la potenciación de

habilidades intelectuales y sociales. Ya que estas se realizan a partir de las experiencias que se dan en el entorno familiar.

En este orden de ideas, el desarrollo psicosocial en la primera infancia se da por diversos procesos que tienden a transformar las diferentes habilidades que tienen los niños a la hora de interactuar con el ambiente físico y social (Isaza, 2012), debido a las dinámicas que se van formando y retroalimentando en los comportamientos junto a la intelectualidad del infante.

Para que el niño o niña tenga un funcionamiento psicológico pleno se necesita que sus capacidades se desarrollen a partir de los estímulos que se generen en los diferentes entornos. En consecuencia, emerge el juego como la actividad más importante para que los niños interactúen con el mundo y tengan un desarrollo social de alta calidad.

Entonces, los diferentes encuentros con otras personas generan la construcción social de su conducta y habilidades interrelacionales (Lacunza, 2012), así mismo se adentra en una formación a partir de diferentes símbolos que tienen su significado y el significante con el que carga los infantes pueden generar lazos fuertes entre la realidad social y simbólica.

En cuanto al acompañamiento se muestra como un encuentro intergeneracional, agrega Lacunza (2012), en el que se crea una serie de diálogos centrados en diferentes manifestaciones del saber, lo que hace que converjan los recursos humanos y sociales existentes en su medio próximo, mismos que en suma ayudan a los procesos de inclusión social desde el autorreconocimiento y el reconocimiento al otro.

2.3.3 Comportamiento humano

El comportamiento humano como interés de conocimiento fue la preocupación explicativa del conductismo, una fuente teórica de las primeras en manifestarse como objetiva y científica en el abordaje del tema, en ella se tiene a Watson (s.f., citado por Pellón, 2013), como pionero en el ejercicio de entender al ser humano en función de un estímulo y una respuesta, estímulo el cual genera una conducta observable, medible y susceptible de ser ley.

Según este planteamiento para concebir conceptualmente la conducta es tan sencillo como fijarse en lo que el organismo hace o expresa en reacción proveniente de un estímulo cualquiera recibido, además, se incluye bajo esta denominación tanto la actividad externa como la interna, de acuerdo con su propia terminología. Desde esta conceptualización son conductas el moverse, los actos de habla, pensar e incluso emocionarse. Lo anterior es el planteamiento de Watson, que produjo un paradigma explicativo comportamental incuestionable en ese momento histórico.

Postura que fue siendo replanteada gradualmente por otros aportes como Skinner con sus experimentos etólogos que derivaron en las explicaciones con base en premios y castigos para sostener o extinguir conductas; se trata de la teoría del reforzamiento a la conducta elaborada por Skinner, también conocida como condicionamiento operante o condicionamiento instrumental, intenta explicar la conducta humana en correspondencia con el medio ambiente o los estímulos que la rodean, mediante el método experimental, Skinner llega a la conclusión de que la aparición de un estímulo desencadena una respuesta en la persona. Si esta respuesta es condicionada utilizando reforzadores

positivos o negativos, se podrá ejercer una influencia en dicha reacción o conducta operante, la cual puede potenciarse o inhibirse.

Posterior, a Skinner, está Albert Bandura (Reyna Ison y Brussino, 2011), este psicólogo y pedagogo canadiense, destacado por sus aportes a la teoría del aprendizaje social, explica cómo se pueden generar comportamientos que se extienden hasta la edad adulta del ser humano en razón de dos puntos determinantes que son, por un lado la observación de modelos como factores claves en el desarrollo, esto es influenciado por el entorno en el que viven los individuos afectando su autocontrol y el concepto del yo. La observación de modelo y la absorción de esa conducta observada, se denomina Modelación.

Bandura refieren Reyna Ison y Brussino (2011), concentró su esfuerzo en la conceptualización, de cómo se desarrolla la mediación y transformación de las percepciones simples en modelos imitables. En este orden explicativo, enfatizó en el rol del modelo adulto en la transmisión social, situación que fue vista como un gran logro dentro de su línea de investigación, ya que con la concepción de la socialización a través de modelos se plantea una nueva forma de explicar las condicionantes del desarrollo durante la niñez.

Con ese fin Bandura estableció cuatro procesos fundamentales cuando el aprendizaje se da por imitación estos son:

- La atención: Se presta atención a hechos relevantes del entorno, es necesario para lograr percibirlos.
- La retención: Busca recordar los elementos a los cuales les hemos prestado atención, para ello el cerebro codifica y transforma la información para luego ser almacenada en la memoria.

- La producción: Consiste en traducir las concepciones visuales y simbólicas de los sucesos modelados en conductas abiertas, aquí la habilidad de imitación va mejorando con la práctica.

- La motivación: Debe existir un factor motivacional que lleve al individuo a imitar, esto afecta el aprendizaje por observación ya que las personas son más proclives a atender, retener y producir cosas que considera importantes.

En relación con la motivación sobre la conducta desde una mirada social según Reyna Ison y Brussino (2011) este autor expone y explica que existen tres tipos de incentivos que influyen en la conducta aprendida:

- Directos: Este se relaciona con las experiencias que anteriormente ha vivido una persona, de tal forma que se puede anticipar a las consecuencias de la acción.

- Vicarios: Aquí el individuo realiza modificaciones a las conductas observadas identificando las consecuencias que genera una acción determinada, esto lleva a un aprendizaje a través de incentivos (refuerzos positivos) o castigos (refuerzos negativos).

- Auto producidas: El ser humano autoevalúa las conductas observadas lo que los lleva a mantenerlas o modificarlas para su propio actuar.

La utilidad de la teoría del aprendizaje social es enorme buscando predecir ciertas conductas para entender lo que pasa en el mundo, de este modo, es de concluir que los procesos educativos son un factor fundamental en el desarrollo social de los niños y niñas, el establecimiento de modelos apropiados permitirá que el aprendizaje a través de la observación e imitación sea el adecuado y cuente con las bases adecuadas que le permitan autoevaluar sus propias experiencias y a quienes están a su alrededor entender la formación de sus conductas, así como su papel en la formación de estas.

2.3.4 Generación Millenials

La expresión generación Millenials o también generación ‘Y’ representan un grupo de seres humanos circunscritos en un periodo de tiempo determinado en quienes los cambios científicos y sociales de su época les dota de comportamientos específicos para encarar la vida, en este caso nacidos entre 1998 y el 2000 (Jackson y Hogg, 2010), al respecto se halla que según Olmedo y Lechuga (2018) “apareció por primera vez el 30 de agosto de 1993 en la editorial Advertising Age en la que se discutía cómo comercializar productos a los jóvenes que venían detrás de la generación X” (p. 300).

En tanto, de acuerdo con Rivera y Larios (2016) esta generación se enmarca para aquellos nacidos entre los 80’s y los 90’s, la características primordial en ellos se determina a partir de los cambios tecnológicos que impactaron la sociedad en ese momento histórico, sus transformaciones en esencia se centran en el uso de estos elementos tecnológicos, un aprendizaje de vida social que les identifica y les diferencia de las otras generaciones para asociarles con las nuevas Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC).

Además, de su conceptualización es de considerar que hacen parte de la aparición del Internet, el cual se convirtió para esta generación en una necesidad de consulta permanente con todo tipo de finalidades incluidas las del ocio, que les volcó a invertir una alta cantidad de su tiempo en el uso y consumo de la conexión en el mundo virtual y una permanente avidez por las renovaciones tecnológicas que se suceden de forma rápida.

Esa condición también ha llevado según Rivera y Larios (2016) a que se expongan a riesgos, tema sobre el cual se tiene que tanto para ellos como para sus hijos -también

incluidos en el mundo tecnológico desde su estado de neonatos- existan amenazas como que:

Probablemente, el mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías es el riesgo de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación excesiva (lo que puede apartar al chico o chica de otro tipo de actividades más saludables y muy necesarias a ciertas edades), sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas. Esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún inmadura y su autocontrol no ha alcanzado aún el nivel adulto (Olivia, 2007, citado por Rivera y Larios, 2016, p. 713).

Medina (2016), explica en complemento de lo anterior que sus conductas son un apego al uso de los dispositivos tecnológicos en cualquiera de sus manifestaciones para acceder a diferentes alternativas de aplicaciones con ofertas diversas, en sus propias palabras “cualquier persona a través de su teléfono celular o algún otro dispositivo móvil, como una computadora o una tablet, puede escuchar o ver cuando lo desee la ejecución de una pieza musical” (p. 122), a lo cual se debe añadir que no se trata solo de música, están las redes sociales, los videos, los videojuegos, por citar algunos.

La ubicación socio histórica para esta generación es el cambio de siglo, el paso del siglo XX al XXI y las transferencias de conocimientos tecnológicos que salieron de los laboratorios electrónicos a las manos y mentes de quienes por su edad estaban en capacidad de conocerlas y aprenderlas; así se encontraron ante una novedad que como cualquier creación humana resulta ambigua con oportunidades positivas y otras no tanto, en las cuales navegar y analizar el qué hacer ante la certeza de saber un cómo usar.

2.4 Marco normativo

En el presente apartado se desarrolla un recorrido por el marco político y normativo que ha sido adoptado, con el propósito de ampliar el panorama legal en referencia al tema de investigación, por ello, se describen los aspectos legales desde la Convención Mundial de los Derechos del Niño, la Constitución Política de Colombia de 1991, el Documento CONPES 109, La ley de Infancia y Adolescencia 1098 de 2006 y la Ley 1804 de 2016 - Ley de Atención Integral a la Primera Infancia “De Cero a siempre”.

Colombia en su adherencia a la Organización de la Naciones Unidas -ONU, adoptó la Convención mundial sobre los Derechos del Niño, aspecto vinculante a las políticas de Estado en materia jurídica. Este tratado fue aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1959, la cual propone aspectos fundamentales de especial protección y asistencia a la niñez mundial.

En dicho tránsito Colombia ratificó esta convención el 28 de enero de 1991, la cual entra en vigor el 27 de febrero del mismo año. Esta convención centra su interés en la infancia, la cual convoca a la prevalencia del interés superior del niño sobre el adulto, por ello, propone diez principios básicos, para asistencia y visibilizar al niño en el escenario civil, político, social, económico y cultural:

1. El derecho a la igualdad, sin distinción de raza, religión o nacionalidad.
2. El derecho a tener una protección especial para el desarrollo físico, mental y social del niño.
3. El derecho a un nombre y a una nacionalidad desde su nacimiento.
4. El derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuada.

5. El derecho a una educación y a un tratamiento especial para aquellos niños que sufren alguna discapacidad mental o física.
6. El derecho a la comprensión y al amor de los padres y de la sociedad.
7. El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita.
8. El derecho a estar entre los primeros en recibir ayuda en cualquier circunstancia.
9. El derecho a la protección contra cualquier forma de abandono, crueldad y explotación.
10. El derecho a ser criado con un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos y hermandad universal.

Con base a esta ordenanza internacional, el 20 de noviembre se decretó Día Internacional de los Derechos del Niño. (UNICEF- Convención sobre los Derechos del Niño. 2006). A partir de la proclamación CDN, Colombia a través de la Ley 12 de 1991, aprueba la Convención sobre los Derechos Del Niño, en ese mismo sentido integra al mandato constitucional esta declaración, la cual se prescribe en el Art. 44 de la Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo 44.

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos.

Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás”. (Constitución Política de Colombia. 1991).

Estos niños de familia económicamente estables, debido a que en cada institución se están enfocando en el cuidado y bienestar de cada uno de ellos, actualmente tiene claro a que tienen derechos, por ende, la sociedad que rodea al niño pone cartas en el asunto en caso de que se vulneren esos derechos.

Con la expedición del código de Infancia y Adolescencia, la ley 1098 de 2006, Colombia armonizó su legislación con los postulados de la convención de los derechos del niño, y en el artículo 29 del mismo, se establece la atención que deben recibir los niños y las niñas durante su primera infancia.

Desde la Primera Infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la constitución política y en este código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial.

Ahora que con base en la Perspectiva de Derechos, Colombia genera una de las mayores apuestas en materia jurídica en favor de la infancia, con la promoción de la Ley de Infancia y Adolescencia 1098 de 2006, cuyo objeto se orienta a establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de derechos humanos, en la Constitución Política y en las leyes, como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Esta Ley, asegura la restitución de derechos, y corresponsabiliza al Estado- Sociedad y Familia como instituciones garantes de la protección y atención de la infancia, desde el principio “El niño sujeto de Derechos” en el pleno reconocimiento de su dignidad e igualdad.

Los argumentos académico-científicos que sustentan esta Ley comprenden al niño “Como sujeto de Derechos”, el desarrollo natural del niño se configura en un ambiente de especial cuidado y protección, dichos ambientes del desarrollo del niño deben ser confiables, seguros y protectores, desde el marco de las acciones a los agentes educativos, les asiste la responsabilidad de proveer al niño experiencias de felicidad, amor y comprensión.

Finalmente, esta ley establece un cúmulo de normas sustantivas, para la protección de los niños, privilegia su estatus social y político, para el pleno ejercicio de sus derechos y libertades.

En cumplimiento de los mandatos internacionales, Colombia construye la Política Pública Nacional de la Primera Infancia “Colombia por la Primera Infancia” a través del CONPES 109 de 2007, por ello, es el resultado de la movilización social que se propone repensar un país mejor para la infancia Colombiana, en atención de ratificar los compromisos adquiridos en la Convención Mundial de los Derechos del Niño, este CONPES se articula al Plan Nacional de Desarrollo y se convierte en el punto de partida para lo que se reconocería como una de las transformaciones más significativas en favor de la infancia, su mayor intención en la inversión público privada, la articulación intersectorial, la definición de responsabilidad jurídica.

Producto del CONPES 109, se crea la ley 1804 de 2016, Por la cual se establece la política de estado para el desarrollo de la primera infancia de cero a siempre en su

artículo 2: La política de cero a siempre en tanto política pública representa la postura y comprensión que tiene el estado colombiano sobre la primera infancia el conjunto de normas asociadas a esta población, los procesos, los valores, las estructuras y los roles institucionales y las acciones estratégicas lideradas por el gobierno que en corresponsabilidad con las familias y la sociedad, aseguran la protección integral y la garantía del goce efectivo de los derechos de la mujer en estado de embarazo y de los niños y niñas desde los cero hasta los seis años de edad.

Argumentos legales y políticos: la convención internacional sobre los derechos de los niños aprobada por el congreso de la república de Colombia, mediante la ley 12 del 22 de enero de 1991, introduce un cambio en la concepción social de la infancia: los niños deben ser reconocidos como sujetos sociales y como ciudadanos con derechos en contextos democráticos.

El desarrollo integral, que considera aspectos físicos, psíquicos, afectivos, sociales, cognitivos y espirituales, aparece, así como un derecho universal o como un bien asequible a todos independientemente de la condición personal o familiar. Colombia ha elevado a principio constitucional los compromisos adquiridos al suscribir la convención de los derechos del niño, estableciendo en el artículo 44 de la constitución política, que los derechos de los niños y niñas prevalecen sobre los derechos de las demás personas. Esta norma superior, al reconocer los derechos fundamentales de los niños y las niñas, establece la obligatoriedad de la familia, la sociedad y el estado, de protegerlos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brecha económica, social y digital en materia de soluciones

informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia".

"La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo" (Artículo 5)"

"La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector "con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector" (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).

"La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios."

Capítulo III

Metodología

3.1 Enfoque y diseño de investigación

El enfoque seleccionado es el cualitativo, el cual se caracteriza por recopilar y trabajar con datos no numéricos, sobre los cuales afirman Hernández, Fernández y Baptista (2014) se busca interpretar el significado que yace en ellos, en razón a que ayudan a comprender la vida social a través del estudio de poblaciones o lugares específicos, en el campo de las ciencias sociales les permite privilegiar el nivel micro de la interacción social que tiene lugar en la vida cotidiana.

Además, la investigación cualitativa permite que quien ocupa el rol de investigador indague los significados que las personas atribuyen a su comportamiento, acciones e interacciones con los demás; por tanto, desde este enfoque se puede para el conocimiento disciplinar revelar el significado que las personas en sus experiencias le otorgan a las acciones directamente relacionadas con un tema específico, para alcanzar este propósito se da un espacio primordial a la habilidad analítica que permite clarificar significados, interpretaciones de símbolos junto a los procesos y relaciones de la vida social.

Lo que este tipo de investigación produce, sea cual sea el campo disciplinar en cuestión, son datos descriptivos que el investigador debe interpretar utilizando métodos rigurosos y sistemáticos de transcripción, codificación y análisis de tendencias y temas, desde los cuales emerge la comprensión del fenómeno psicosocial definido como materia de estudio.

El diseño se guía por las narrativas, que desde Hernández, Fernández y Baptista (2014), se muestran como informes sobre experiencias personales, que se presentan en forma de una secuencia de eventos los cuales han entrado en la biografía del hablante por una secuencia de condiciones que corresponden al orden de los eventos originales o a la forma particular del sentido dado por quien las ofrece.

Las narrativas también se encuentran en narrativa en el recuento de observaciones, en la medida que los eventos ingresado de esta manera forma parte de la experiencia biográfica del individuo, un conjunto de datos susceptibles de ser evaluados emocional y socialmente y, por lo tanto, se transforman de la experiencia compartida.

Igualmente, es necesario agregar que el alcance de la investigación es descriptivo sobre este particular expresan Hernández, et. Al. (2014), como su nombre lo indica realiza una descripción que bien puede ser sobre una situación, un comportamiento o un fenómeno, para ello se basa en un cúmulo de datos a partir de los cuales detalla una respuesta comprensiva sobre el tema abordado, en aporte de conocimientos disciplinares con la suficiencia informativa para su identificación plena.

3.2 Descripción de la población

El universo poblacional de la presente investigación, se configura con los niños y niñas de las instituciones educativas de la ciudad de Neiva área urbana, particularmente, se tomará población cuyas condiciones socioeconómicas permiten la tenencia y acceso a aparatos tecnológicos, por consiguiente, en la necesidad de establecer un proceso de triangulación metodológica desde las diversas fuentes y actores referentes del desarrollo

infantil, son agentes fundamentales del proyecto los niños y niñas definidos en la primera infancia y quienes cursan su nivel preescolar, especialmente aquellos que dada su capacidad evolutiva, cognitiva, emocional y moral puedan emitir juicios propios, razonables y justificados acerca de alguna situación.

El monto total poblacional se extrae del siguiente cuadro de datos entregados por la Secretaría de Educación de Neiva, sobre los grados de preescolar en las cinco instituciones participantes, así:

Tabla 1. Matriculados en Preescolar

Institución educativa	Matricula en preescolar
Promoción Social	55
Técnico Superior	50
Humberto Tafur Charry	106
Rodrigo Lara Bonilla	162
Mi pequeño Mundo	160
Total poblacional	533

Fuente: Secretaría de educación Neiva (2019)

3.3 Muestra

El estudio asume un muestreo intencional, en el cual definen Hernández, Fernández y Baptista (2014), los participantes se seleccionan de acuerdo con las necesidades del estudio, necesidades que se formulan a criterio del investigador y en cumplimiento de las características específicas que reviste el estudio en su proyección, por tanto, quienes no se vean reflejados en los criterios de selección se descartan, la ventaja de ese filtro es

la obtención de un muestreo típico más representativo. En este sentido es fundamental el establecimiento de los criterios de selección.

3.3.1 Criterios de selección

Los criterios que considerar se fijan así:

-Edad entre cinco años y medio y seis. Su razón radica en el establecimiento de un rango de edad con una mayor progresión evolutiva que les permita una participación de juicios propios más amplia.

-Pertenece a la localidad desde hace dos años. La pertenencia comunitaria de su maduración superior a un año le dota de una identidad más certera del contexto local.

- Voluntad de participación. Que su disponibilidad en tiempo y compromiso sea idónea y favorezca el desarrollo aplicativo de los instrumentos en su totalidad.

Con base en lo previamente descrito se organiza una muestra de 47 niños y niñas.

Además, a continuación, se presenta la codificación de los participantes:

Tabla 2. Codificación de participantes

I.E. Umberto Tafur Charry		I.E. Técnico Superior
Niño	A1, A2, A5	B4, B5, B6, B7
Niña	A3, A4, A7, A8	B1, B2, B3
I.E. María Cristina Arango de Pastrana		I.E. Promoción Social
Niño	C1, C2, C5, C7, C10	D1, D2
Niña	C3, C4, C6, C8, C9	D3, D4, D5, D6
I.E. Rodrigo Lara Bonilla		
Niño	E1, E2, E3	
Niña	E4, E5, E6	

Fuente: Grupo de investigación (2019)

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Este tipo de recursos están definidos para el acopio informativo que ha de alimentar la investigación de manera pertinente a los objetivos trazados Pérez, Galán y Quintanal (2012), dada la dirección del enfoque metodológico cualitativo y su diseño es de narrativas se formulan instrumentos de índole cualitativo, los cuales se presentan a continuación:

3.4.1 Entrevista abierta o no estructurada

Se define desde Vallejo (2011) como aquella que está dirigida por el entrevistador sin un instrumento guía ni preguntas preestablecidas o un registro determinado solo se tiene clara la temática a trabajar desde donde surgen las preguntas en asociación a los acontecimientos que se van suscitando por observación ante el entrevistador; en este caso con los niños a partir de la ambientación de un sociodrama realizado por ellos mismos con el apoyo de elementos tecnológicos para la recreación de sus experiencias.

En efecto, los interrogantes a plantear por parte de las investigadoras como cuestionamientos espontáneos se gestan dentro de una ambientación específicamente recreada para evocar la atmósfera familiar y con ubicaciones fáciles de elementos tecnológicos para su identificación, elección y manipulación; de acuerdo con el proceder de los niños y niñas se extrae la información.

Esta técnica proyectiva, afirma Kachinovsky (2014), facilita la naturalización en actuación de los niños y niñas, además que no se hace una acción invasiva de la mente

de estos, por el contrario, se accede a sus pensamientos de una forma sutil en tanto muestran situaciones de su realidad cotidiana.

3.4.2 La observación participante

Es una herramienta para recopilar datos sobre personas, procesos y culturas en la investigación cualitativa, Hernández, et. Al. Refieren que con ella se consigue una descripción sistemática que bien puede ser de eventos, comportamientos, así como de artefactos en el entorno social elegido para el estudio, exige agudeza de los sentidos por parte del investigador para capturar toda la información natural que fluye desde la fuente o participantes a modo de actividades cotidianas o rutinarias.

En este caso, se define como escenario particular una jornada lúdico-pedagógica denominada “el día de la tecnología” dentro del ambiente escolar en instalaciones específicas donde se ubican los computadores y se enriquece con celulares y tablets, para estimular a los niños y niñas al grado de aflorar sus conductas habituales y su habilidad frente a las citadas tecnologías (Apéndice A).

Es importante, agregar que las investigadoras como practicantes de estos niños, se han hecho una integrante más de la comunidad y son percibidas como tal por los estudiantes, lo que a juicio de Hernández, et. Al. (2014) les aventaja frente a los participantes quienes se sienten en confianza para comportarse de manera natural y sin duda alguna interactuar con ella si el niño considera que la necesita para despejar sus inquietudes.

3.4.3 Cartas asociativas

Es una técnica de asociación libre que se conceptúa con base en su principal exponente Araya (2002), la recolección de datos para esta herramienta se apoya en el dibujo como estrategia de acercamiento a la población infantil y a partir de esos bosquejos la generación de cadenas asociativas. Efectivamente, la técnica consta de dos momentos claves; el primero de ellos la elección de un término inductivo que se pronuncia ante el grupo de participantes e insta la creatividad de los menores y se convierte en un dibujo que es la primera asociación con el término inductor.

El segundo momento, también se denomina segundo anillo, e invita a la asociación de palabras o explicaciones para la primera producción que son lazos asociativos con la decisión que sustenta lo que se ha dibujado simultáneo al tema que se incluye en la frase inductora; para Araya (2002) “la riqueza del material asociativo consiste en que puede constituir la base de un análisis más profundizado” (p. 61).

Una vez terminado el proceso, que para el caso de los niños y niñas en relación con su edad se limitan a una o máximo dos cadenas de asociación, se hace la interpretación de los dos momentos de tal manera que se puedan determinar las atribuciones aportadas en asociación con el eje central de la investigación.

3.5 Categorías de análisis

En materia de categorías de análisis se tienen las siguientes:

Familiaridad con elementos de los avances tecnológicos. La orientación desde esta categoría es la identificación clara que hacen los niños de cada una de las herramientas creadas por las nuevas tecnologías y le que ellas dinamizan en comportamientos como estímulos.

Interacción niños y elementos tecnológicos. Ausculta la vinculación con el uso de los elementos tecnológicos, no solo en conocimiento de su aplicación sino en las conductas que denotan la identificación de sus recursos y el acceso a estos.

Cambios cognitivos por influencia de las nuevas tecnologías. Las conductas no solo son manifestaciones en acción, sino que también están asociadas a las formas de pensar de los individuos, de ahí, la razón de esta categoría dentro de la investigación.

3.6 Consideraciones éticas

Lo primero a señalar en este segmento de las directrices investigativas es que la formulación del proyecto investigativo no clasifica para ser considerado como riesgo humano alguno, lo anterior con base en la estipulado por la Resolución N° 8430 de 1993, donde se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas que deben regir las prácticas investigativas en el campo disciplinar de la salud, mismas que se aplican en el caso de otras áreas académicas en sus ejercicios de investigación.

Así mismo, es de resaltar que la población participante se enmarcan en la primera infancia, por tanto, menores de edad lo que lleva la necesidad de elaborar un documento denominado consentimiento informado (Apéndice B), el cual permite obtener por escrito

la autorización de sus padres o adultos responsables, una vez realizada la lectura de dicho documento donde se plasman los detalles de la investigación.

3.7 Procesamiento de datos

En este proceso se acoge la interpretación de datos cualitativos que parten de categorías analíticas en representación del fenómeno de estudio, para Strauss (2002, citado por Carrillo, Leyva y Medina, 2011) a partir de ellas emergen las subcategorías que son datos conceptuales clarificadores, luego se hacen las descripciones de ellas para dar paso finalmente a una construcción de sentido donde se integran las categorías y se refinan hacia categorías centrales de ser el caso.

3.8 Procedimiento

La figura seis muestra la secuencialidad del proceso a desarrollar para la ejecución del estudio, que en sus características de macroproyecto se construye mediante la articulación de varios grupos de investigación desde los cuales nutrir el estudio del fenómeno psicosocial eje central del trabajo investigativo y de tal manera consolidar un informe final con la mayor información analítica y pertinente hacia la construcción de conocimiento disciplinar científico.

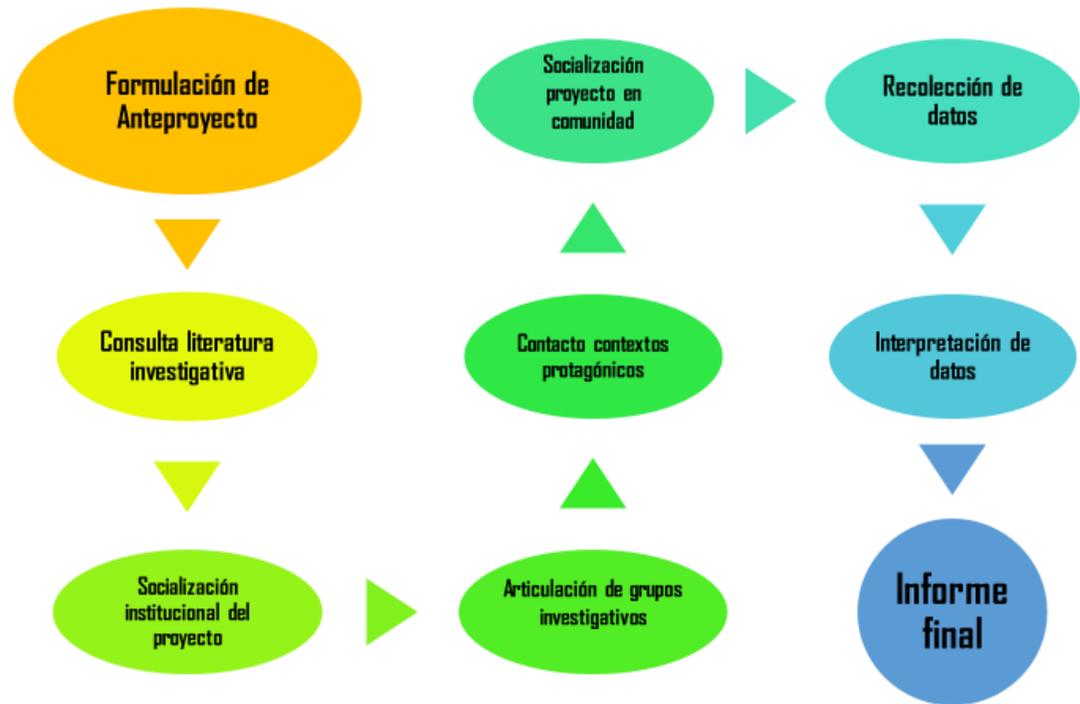


Figura 6. Descripción procedimiento investigativo

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Capítulo IV

Resultados

El análisis de datos cualitativos aquí implementado es conocido bajo el nombre de análisis de contenido, el cual para González y Cano (2010) es propio de una metodología fenomenológica cuya estrategia es un estudio temático para identificar lo esencial de un fenómeno psicosocial en particular a partir de este se convierten las experiencias compartidas por los participantes en expresiones textuales con un sentido estrechamente ligado con el interés de estudio para su comprensión.

Una forma sencilla de entender lo que implica un análisis de contenido desde González y Cano (2010) es asumirlo a modo de un proceso a través del que se pueden categorizar datos verbales o de comportamiento para clasificar, resumir y tabular la mencionada información hasta consolidar un sentido lógico que permite comprender una realidad en especial.

En este tipo de análisis exponen Carrillo, Leyva y Medina (2011) se emplea un procedimiento inductivo por parte del o de los investigadores para comprender los datos ofrecidos por los actores sociales partícipes en el estudio, quienes previamente han sido codificados para su reconocimiento en las fuentes informativas obtenidas, paso seguido desde esa base informativa ver emerger significados pertinentes a los acontecimientos inherentes al interés en estudio.

Así, los datos obtenidos son objeto de interpretación, criterio desde el cual se agrupan de acuerdo con las relaciones que muestran entre ellos para posteriormente dar lugar a las categorías emergentes, mismas que se pueden reagrupar o no según sus

características y propiedades en común para consolidar una organización significativa como se describe en el presente apartado.

Además, es de señalar que el segmento de los resultados arrojados por el proceso de investigación se expone bajo una organización en correspondencia a cada categoría de análisis y los objetivos específicos del estudio, por tanto, surge una presentación con tres subdivisiones y en cada una de ellas de entrada se da cuenta de estas razones.

4.1 Resultados de la entrevista abierta

Se aborda lo hallado en cuanto a la identificación hecha por los niños referente a cada una de las herramientas propias de las nuevas tecnologías, misma que hacen parte de sus entornos sociales y las cuales como estímulos dinamizan comportamientos, información extraída mediante entrevista abierta en medio de la escenificación de un ambiente familiar en cuyos espacios se encuentran elementos tecnológicos.

Estos resultados se estructuran en una tabla que expone una columna denominada dimensión para la rápida relación con una determinada pieza tecnológico o una acción destacada sobre estas, dado que el interés específico se cierne sobre la recurrencia de mayor a menor influencia, desde los testimonios emergen subcategorías que finalmente pasan a una categoría que engloba el comportamiento de los niños y niñas producto de esa interacción entre la primera infancia y las tecnologías.

Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría de análisis: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Celular	<p>“...toca el celular y se lo pone en la oreja como si estuviera hablando y se sienta nuevamente en la silla, mientras hace que está hablando por celular dice: “¿hola? ¿Qué hace?, yo se...” luego pone el celular en la silla y, la muñeca mientras va hablando con la (niña E2), luego deja de hablar con ella y se dirige directamente a la mesa donde se encuentra un computador y comienza a oprimir las teclas y juega con él por unos 20 segundos, deja de jugar con él y se dirige nuevamente a donde están las (niñas E1 y E2)”</p>	Destreza tecnológica	Exploración Tecnológica
	<p>“El niño E7...empieza observando lo que hay en el espacio donde se encuentra, luego se acerca a la mesa de los celulares para ver qué es lo hay, ahí toma un celular y mira si funciona, al ver que no funciona hace una expresión de que esos celulares no sirven y los vuelve a soltar sobre la mesa”</p>		
	<p>“El niño E5...se sale y se dirige nuevamente a la mesa de los celulares, ahí entabla una conversación con el (niño E6), hablan sobre los celulares, el observa los demás celulares que se encuentra encima de la mesa, los revisa y le muestra uno al (niño E6), luego toma varios y hace una fila de celulares.”</p>	Buscan aprender	
	<p>“El niño E6 entra al salón, se sienta y lo primero que le llama la atención es un celular el cual empieza a mirar, también empieza a tocar y mirar los otros celulares que estaban en la mesa”</p>		
	<p>“la niña C4 coge uno de los celulares lo mira y habla con los demás niños sobre lo que le está preguntando la profesora C11, sigue jugando con el celular haciendo que escribe en él y habla con la niña c3, luego se va para donde está el tv con el celular en la mano, lo intenta destapar pero no puede y vuelve a la mesa de los celulares coge otro celular y mira los niños que están en el piso”</p>		

Fuente: Grupo investigación (2019)

Continuidad Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría analítica: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Celular	<p>“El niño A2 le muestra un celular al niño A2 y le dice mire para ver películas y le dice al niño A2 ya tengo celular nuevo, el niño A2 le dice yo también el niño A5 dice a mí me sacan fotos y el niño A2 le dice a mí me lo prestan”</p> <p>“La niña A4 toma un celular y se lo entrega a la niña A8 y se queda parada a su lado después le dice me lo presta para jugar y la niña A8 le entrega de nuevo el celular ella sonríe y los toma y empieza a jugar balanceándose de lado a lado muy sonriente”</p> <p>“La niña A8 toma el celular blanco y se lo lleva a la mesa donde está el computador y coloca el celular sobre la mesa, la niña A4 se acerca a la mesa y la niña A8 le dicen que ya tienen dos celulares uno para cada uno la niña A4 toma uno y la niña A8 toma el otro y empieza a deslizar su dedo por la pantalla”.</p> <p>“El niño D3 inicia observado la mesa donde están los celulares donde observa que uno de los compañeros toma una Tablet y ella se ríe, observa que hacen los demás y se dirige hacia la mesa del tv y los videojuegos allí observa que hacen sus compañeros mientras se ríe”</p>	Compartir Experiencias	Tecnología Asumida
		<p>“La niña A7 mira a la niña A4 después se voltea y le dice a la niña A8 voy a cargar mi celular y lo pone sobre la grabadora y le dice a la niña A8 un minuto, un minuto”</p>	Imitación rutinas
Observa y toca tecnología	<p>“El niño B1 observa los elementos que hay en la mesa tv y video juego los toca, pero prefiere ir a ver que están haciendo sus demás compañeros en la mesa donde están ubicados los celulares”</p>		Interacción y articulación
	<p>“La niña C6 coge un celular y se lo intento poner en la mano del muñeco pequeño, se le cayó el celular lo recogió y lo tiene en la mano. Ella levanta la muñeca grande con compañía de la niña C8 y vuelve a intentar ponerle el celular al muñeco pequeño, luego tira el muñeco pequeño al piso y pone el celular en el oído de la muñeca grande y vuelve a caerse y dice -oooo”</p> <p>“El niño A2 mira el portátil mirando al niño A5 y A1 toma el portátil y lo abre el niño A1 se acerca nuevamente al niño A2 y se sienta a su lado y miran los dos el portátil”</p>	Observación y participación	

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría de análisis: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Observa y toca tecnología	<i>“El niño E5 después de un momento uno de sus compañeros lo llama para que mire el Play Station que se encuentra ubicado en la otra mesa, él va lo observa sin soltar su control de juego y el control del televisor, pero no le llama la atención y vuelve a la silla en frente del televisor para seguir jugando”</i>	Rechazo a aparatos tecnológicos	
	<i>“El niño A2 toma inmediatamente un portátil y una Tablet el niño A6 que está sentado a su lado le pide la Tablet y el automáticamente le da una respuesta negativa el niño A6 insiste ofreciéndole cambiar el celular que tiene en su mano por la Tablet y le dice un juego, pero el niño A2 se niega diciendo yo no puedo descargar ningún juego”</i>	Permanencia tecnológica	Tecnojugos
	<i>“La niña A3 Cuando ingreso al salón se acercó a la mesa y tomo un celular miraba a su alrededor, la niña A7 se hace a su lado y la mira ella y ella le dice yo tengo un celular y la niña A7 le dice y yo tengo una Tablet”</i>	Ostentación de tecnologías	
	<i>“El niño A6 al ingresar al salón se dirigió a la mesa donde tomo asiento y empezó a mirar los objetos que había en la mesa, toma un celular de la mesa y empieza a observarlo, luego lo dejo de nuevo en la mesa”</i> <i>“El niño C9 observa como la niña C3 escribe y la mira coge un celular que está en la mesa del tv para mostrárselo a la niña C3 y vuelve y lo pone donde estaba, vuelve y se pone a mirar como la niña C3 juega en el portátil”.</i>	Observación atenta	Aprendizaje vicario

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría de análisis: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Juegos Tradicionales	<p>“La niña C6 Coge la muñeca y el muñeco y hace que la muñeca grande abrace el muñeco y hace caminar la muñeca grande, hace que la muñeca grande acueste al muñeco pequeño, sobre la tela, acomoda el muñeco y lo deja ahí acostado, lleva la muñeca grande la sostiene parada con una mano y con la otra mano coge algunas cosas de la cocina Sienta a la muñeca junto a ella, le pone la estufa delante de la muñeca y sigue jugando con la vajilla prepara una de las joyas y la pone sobre la estufa”</p> <p>“El niño D1 le pide a su compañera que le dé la muñeca grande y diciéndole que la muñeca de ella es la “pelada”, juega con la muñeca grande diciendo que esa es la hermana mayor, sigue jugando con la muñeca grande, una de las niñas (niña D2) se le acerca mientras ella desviste la muñeca y le hace una propuesta referente al juego con la muñeca y ella responde: “espere, espere” y sigue desvistiendo a la muñeca”.</p>	Recreaciones de crianzas	Roles tradicionales
	Computador	<p>“La niña E7 al momento de estar meciendo al muñeco lo deja a un lado y toma de nuevo la Tablet, toma su muñeca y un celular, va donde una compañera el cual intercambia por una Tablet”.</p> <p>“El niño se agacha y toma un portátil hecho en cartón, pero una de las niñas se lo arrebató, ella les dice señalando hacia la mesa donde se encuentra el computador: mire, mire, ahí hay una... y se devuelve nuevamente al computador a oprimir otra vez las teclas y lo hace por unos 10 segundos”</p> <p>“La niña C3 siguió jugando en el computador, la niña C9 retiro la mano y la miro sorprendida, la niña C3 siguió jugando en el computador, la niña C4 comienza a presionar teclas del portátil y la niña C3 le dice en voz alta ay, y la mira cierra el portátil vuelve y lo abre”.</p> <p>“la niña A4 se arrodilla y empieza a oprimir teclas del computador luego pone sus manos en sus mejillas y la niña A8 le dice vaya juegue con los hijos ella sonríe y se acerca a la niña A3 y A7”</p> <p>“El niño C7 se encuentra con un compañero que tiene el portátil y se lo pide prestado de buena manera, allí se sienta y comienza a jugar con él, llegan más compañeros donde él está y él les hace señas de que no metan las manos sobre el portátil”</p>	

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría de análisis: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Video Juego	<p>“El niño E6 se dirige a la mesa donde está el televisor y los controles de videojuegos y comienza a jugar con ellos simulando tocar el televisor también, hace sonidos de pistola y comienza a saltar exclamando ¡gané! ¡gané! sigue jugando mientras simula seguir jugando con su compañero, tiene una actitud de emoción hasta que comienza a revisar la caratula del cd que está al lado del televisor, luego toma un control y junto con el otro niños hace la semejanza de jugar Xbox”</p> <p>“El niño E7 se dirige hacia donde un compañero que tiene una caratula de un CD en sus manos, se acerca y observa, pero no le llama la atención así que se dirige hacia la parte donde están las muñecas y desde ahí puede observar la mesa donde se encuentra el televisor, allí comienzan a interactuar con las cosas que hay sobre la mesa, toma el control de video juegos y comienza a reírse y a jugar con su compañero”.</p>	Jugar Xbox	Fomento Individualismo
	<p>“ El niño A2 camina hacia el televisor no sin antes empujar una silla hacia la mesa en su afán de poder pasar llega al frente del televisor acomoda su silla y se sienta en ese momento el niño A5 se le acerca como hablando bajo y le dice usted sabe jugar y el niño A2 le dice si ya se jugar free fire el niño A5 le dice a mi casi todo el rato me matan y el niño A2 dice es una misión”.</p> <p>“ El niño A5 continua jugando con el niño A2, el niño A2 le dice al niño A5 hágale ,hágale ya ,hágale que nos están matando ,el niño A5 dice no tememos armas y el niño A2 dice hay si, el niño A5 dice ayuda, ayuda, ayuda mande tres botiquines y preocupado rascándose la cabeza, el niño A2 dice hay uno por acá, hay otro por acá tocando el control y empiezan a hacer “pum,pum, pum pum” hasta que dice me mataron como decepcionado levanta las manos y el niño A5 le dice yo no lo mate el niño A2 dice yo me mate solito ,se mataron porque me mataron ,hay me voy a salir el niño A5 le dice al niño A2 me voy a cambiar de ropa el niño como el dinosaurio A2 responde hágale “ta,ta,ta”.</p>	Naturalización de la guerra	Emoción y vídeo juego
	<p>“El niño C1 va para donde están los controles coge uno de ellos y baila un poco moviendo el control y sigue balanceando el control del Xbox.”</p>	Celebración por jugar	

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 3. Familiaridad con elementos de avances tecnológicos

Categoría de análisis: Familiaridad con elementos de avances tecnológicos			
Dimensión	Testimonios	Subcategoría	Categoría
Tablet	<i>“El niño E1 tiene en sus manos la Tablet y el muñeco, pero descarta la posibilidad de seguir jugando con el muñeco para llevar la Tablet donde sus compañeras a las cuales les dice que ya les puso muñecos para que miren interactúa con ellas hasta que llega un compañero (niño E5) a tratar de arrebatarle la Tablet y ella no se la deja quitar, suelta la Tablet en el suelo”.</i>	Descartar lo tradicional	Despunte de violencia
	<i>“La niña E4 se interesó por una Tablet, se levanta el piso, se sienta en una silla donde empieza a jugar, la docente se acerca y le pregunta sobre el juego, ella responde que es un juego donde debe evitar irse a los árboles porque las aves se lo comen, le explica a la profesora que tiene que saltar y lleva a mucha velocidad una bananas que se le pueden caer.”</i>	Videojuegos de Aventura	
	<i>“A la niña A4 se levanta del piso y se sienta en una silla a seguir jugando con la Tablet y dice tocando la Tablet, salta otra vez, salta, salta, salta, salta”</i>		

Fuente: Grupo de investigación (2019)

La tabla 3 permite observar las categorizaciones emergentes ante la categoría analítica *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, para su desglose se establece una clasificación en dimensiones referentes a las tecnologías y con base en los testimonios emergen las subcategorías que se engloban en categorías selectivas.

En este caso se tiene la dimensión *Celular* con dos categorías selectivas con sus respectivas subcategorías así: Exploración Tecnológica (Destreza tecnológica, Buscan aprender) y Tecnología Asumida (Compartir Experiencias, Imitación rutinas). Además de la dimensión *Observa y toca tecnología* que presenta tres categorías generales con sus subcategorías así: Interacción y articulación (Observación y participación), Tecnojuegos (Rechazo a aparatos tecnológicos, Permanencia tecnológica, Ostentación de tecnologías)

y la categoría Aprendizaje vicario (Observación atenta), a su vez la dimensión *Juegos Tradicionales* emergen dos categorías selectivas con sus subcategorías: Roles tradicionales (Recreaciones de crianzas) y Transición (Trueque). Seguido a esto, se desarrolla la dimensión *Computador* emerge una categoría selectiva con dos subcategorías: Interacción y valores (Competencia tecnológica, Solidaridad tecnológica). Después está la dimensión *Video Juego* con dos categorías y sus subcategorías: Fomento Individualismo (Jugar Xbox) y, Emoción y vídeo juego (Naturalización de la guerra, Celebración por jugar), y, por último, se tiene la dimensión *Tablet* de la cual se desprende una categoría Despunte de violencia (Descartar lo tradicional, Videojuegos de Aventura). Para un total de once categorías selectivas.

Para continuar con el desglose de ideas expuestas anteriormente está la dimensión *Celular*. De esta dimensión emerge la subcategoría *Destreza tecnológica*, sustentada en las habilidades que tienen los niños al manejar aparatos como el celular en sus diversas presentaciones, esto se expone en: “*toca el celular y se lo pone en la oreja como si estuviera hablando y se sienta nuevamente en la silla*”.

Igualmente, es notorio como los niños establecen diálogos los cuales se refieren a los celulares, intercambios dialógicos que generan diferentes dinámicas que permiten la emergencia de la subcategoría *Busca aprender*, este comportamiento se demuestra en lo siguiente: “*ahí entabla una conversación con el (niño E6), hablan sobre los celulares*”.

Las dos categorizaciones se encuentran englobadas en *Exploración tecnológica*, en ella se describen los comportamientos de los niños para escudriñar las herramientas facilitadas desde este tipo de dispositivos.

De igual manera, se origina la subcategoría *Compartir experiencias*, alude al uso continuado en sus contextos de los elementos aquí considerados, ya que esto se

evidencia en las interacciones con la tecnología y sus compañeros, en suma, hay una experiencia comprobada en el infante y sobre ello dialogan con un coetáneo cuando este se le ubica cerca. Situación reflejada en: “*el niño A5 dice a mí me sacan fotos y el niño A2 le dice a mí me lo prestan*”.

Seguidamente, emerge otra subcategoría que es *Imitación rutinas*, en esta se observa como los niños tienen comportamientos similares a los dados en su cotidianidad. Lo cual, se expone en: “*La niña A7 mira a la niña A4 después se voltea y le dice a la niña A8 voy a cargar mi celular y lo pone sobre la grabadora*”.

En consecuencia, las dos subcategorías que precedieron desembocan en la categoría *Tecnología Asumida*, a partir de esta se observa como la cotidianidad inundada por las tecnologías en sus contextos de interacción han permeado sus conductas, de ahí que realizan y verbalizan escenas análogas a las de los adultos ante la tecnología.

Para desarrollar plenamente la categoría *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, se procede a describir los datos que se encuentran dentro la dimensión *Observa y toca tecnología*.

Según la información recolectada, surge la subcategoría *Observación y participación*, esta consiste en la forma como los niños, se detienen a mirar un objeto tecnológico y permiten una pequeña interacción con este. Lo anterior, se expone en: “*Al toma el portátil y lo abre el niño A1 se acerca nuevamente a el niño A2 y se sienta a su lado*”.

La subcategoría anterior, permite la estructuración de la categoría *Interacción y Articulación*, toda vez que la actitud de los niños y niñas deja ver lo que es propio de la vida en aprovechamiento de las tecnologías que están presentes en las interrelaciones entre los seres humanos en el mundo contemporáneo.

De igual forma, dentro las subcategorías emergentes, se encuentra *Rechazo a aparatos tecnológicos*, esto debido al comportamiento que tienen algunos niños donde se da prelación a lo negativo que los dispositivos tecnológicos razón que motiva el alejarse de tales estímulos. Expresado en: “*él va lo observa sin soltar su control de juego y el control del televisor, pero no le llama la atención y vuelve a la silla*”.

Posteriormente, está la subcategoría *Permanencia tecnológica*, en esta se demuestra el comportamiento de adherencia de algunos niños a la hora de pasar un aparato tecnológico a otro infante, momento en el que usa diferentes disculpas para no realizar ninguna especie de préstamo o trueque. Ejemplo de lo anterior es: “*el niño A6 insiste ofreciéndole cambiar el celular que tiene en su mano por la Tablet y le dice un juego, pero el niño A2 se niega diciendo yo no puedo descargar ningún juego*”.

También, se origina la subcategoría *Ostentación de tecnologías*, sustentada en el comportamiento donde los niños muestran los elementos tecnológicos y los lucen con cierto orgullo. Esto se refleja en: “*la niña A7 se hace a su lado y la mira ella y ella le dice yo tengo un celular y la niña A7 le dice y yo tengo una Tablet*”.

Por consiguiente, las subcategorías anteriores se engloban en la categoría *Tecnojuegos*, producto de las actitudes diversas de permanencia y ostentación de los elementos tecnológico y la alusión a su utilización para encontrar o practicar juegos.

Análogamente, se origina otra subcategoría que es *Observación atenta*, ya que los niños miran con atención fija y detallada el comportamiento de otro infante, como se trasluce en: “*El niño C9 observa como la niña C3 escribe y la mira coge un celular que está en la mesa del tv para mostrárselo a la niña C3*”.

En este sentido, la subcategoría anterior permite que se forme la categoría *Aprendizaje Vicario*, ya que algunos niños son receptores de los comportamientos de los

demás infantes y esto les permite que haya un aprendizaje de acuerdo con dicha conducta.

Con respecto a la categoría analítica *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, se desarrolla la dimensión de *Juegos Tradicionales*.

La primera subcategoría que surge es *Recreaciones de crianzas*, puesto que algunos infantes tienen comportamientos referentes a que los juguetes, como si fueran niños o bebés de verdad, generando ciertas dinámicas acordes a los procesos que ellos han vivido en sus entornos de formación paternos. Esto se observa en lo siguiente: “*hace que la muñeca grande abrace el muñeco y hace caminar la muñeca grande*”.

La subcategoría desemboca en la categoría *Roles Tradicionales*, debido a que la mayoría de las recreaciones de crianza son juegos que también fueron practicados por sus padres y se dan de acuerdo con el rol que ejerce cada género al interior de la familia, mismos que son generacionalmente constantes lo que les da la atribución de tradicionales.

A lo anterior le sucede la subcategoría *Trueque*, ya que muchos niños tienen la habilidad de cambiar un elemento tecnológico o tradicional plantado en el sociodrama por otro que para ellos resulte mejor. Se denota este comportamiento en: “*toma su muñeca y un celular, va donde una compañera el cual intercambia por una Tablet*”.

Esa subcategoría permite que se estructure la categoría *Transición*, ya que, a partir del trueque entre un juguete tradicional, se vivenció el cambio de importancia o prelación como instrumento lúdico lo tradicional por un aparato tecnológico, es decir que hay una preferencia por las nuevas tecnologías.

Referente a la categoría de *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, se tiene como paso a seguir, el identificar los datos que contiene la dimensión *Computador*.

En esta se originan subcategorías como *Competencia tecnológica*, su emergencia se demuestra cuando los niños intentan arrebatar los elementos tecnológicos que hacen parte de esta clasificación. Hecho plasmado en lo siguiente: “*El se agacha y toma un portátil hecho en cartón, pero una de las niñas se lo arrebató*”.

Igualmente, surge otra subcategoría que es *Solidaridad tecnológica*, esta consiste en la forma como los niños se entienden entre ellos con respecto a compartir y lograr interactuar mediante el respaldo de habilidades mutuas. Se expone lo anterior en: “*se lo pide prestado de buena manera, allí se sienta y comienza a jugar con él*”.

Debido a las subcategorías descritas con antelación, se construye la siguiente categoría *Interacción y Valores*, argüida en como los procesos de interacción que tienen los niños generan unas dinámicas que exponen su formación ética entre el obrar correcto o no ante el otro. En pocas palabras, entre la competencia y la solidaridad.

Es así como la categoría *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, en aras de su construcción como una categoría analítica, se desarrolla ahora en la dimensión *Video Juego*.

La dimensión permite que surja una subcategoría como *Jugar Xbox*, consiste en que los niños se acercan a los lugares donde está el televisor y los controles, a partir de eso se imaginan que están jugando en un Xbox. En términos textuales es: “*toma el control de video juegos y comienza a reírse y a jugar con su compañero*”.

La subcategoría previa, permite la construcción de la categoría *Fomento Individualismo*, porque pese a las acciones que exhiben los niños frente a los juegos no hay un diálogo, cada uno está inmerso en una realidad distinta y en su subjetividad.

A su vez, surge la subcategoría *Naturalización de la guerra*, esta se da mediante la interacción de los niños con diferentes video juegos con altos matices de violencia. Por

ejemplo: *“el niño A2 dice hay uno por acá, hay otro por acá tocando el control y empiezan a hacer “pum, pum, pum, pum” hasta que dice me mataron como decepcionado”*.

Además, surge la subcategoría *Celebración por jugar*, esta consiste en que los niños que realizan prácticas como la manipulación operativa de Xbox y dejan ver como sienten una gradualidad de placer derivado de la tenencia de los controles. Lo siguiente es una forma de explicación textual: *“El niño C1 va para donde están los controles coge uno de ellos y baila un poco moviendo el control”*.

El encuentro de las dos subcategorías anteriores genera la categoría *Emoción y Vídeo juego*, ya que los niños demuestran un comportamiento de disfrute causado por los vídeos juegos y permite denotar que les produce exaltación.

Para finalizar, la categoría *Familiaridad con elementos de avances tecnológicos*, se caracterizan los datos de la dimensión *Tablet*.

De esta se origina la subcategoría *Descartar lo tradicional*, pues los niños hacen todo lo posible para tener un elemento tecnológico y dejan de lado los juguetes tradicionales que resultan poco atractivos para ellos. Realidad expresada en: *“El niño E1 tiene en sus manos la Tablet y el muñeco, pero descarta la posibilidad de seguir jugando con el muñeco para llevar la Tablet”*.

En esta misma línea de ideas, surge la subcategoría *Videojuegos de Aventura*, algunos niños prefieren estos juegos en la Tablet que, en el Xbox, de por si no tienen tantos matices de violencia, y, son para ellos entretenidos. Se denota esto en: *“le explica a la profesora que tiene que saltar y lleva a mucha velocidad unas bananas que se le pueden caer”*.

A partir de esto, las dos subcategorías logran conformar la categoría *Despunte de violencia*, pues el comportamiento de los niños frente a la Tablet, demuestra cierta conducta que se inclina a una violencia inmersa en los juegos sin mostrar incomodidad ante el hecho, así como se descarta los juegos tradicionales que en contraste de lo tecnológica carecen de encanto para los niños.

4.2 Resultados de la observación

Esta es la segunda parte de resultados, en ella se presenta la descripción de interacciones entre los niños-niñas con los equipos derivados de las nuevas tecnologías, para ahondar en cuanto a la vinculación con la destreza o no que posee ante los elementos tecnológicos, tanto en el conocimiento de sus aplicaciones como en las conductas que muestran la identificación clara de estas herramientas y el acceso a las alternativas que ofrecen.

El momento específico que posibilita la recolección de datos observacionales es un taller denominado “el día de la tecnología” que se desarrolla en los espacios de aulas inteligentes dotadas de televisores de última tecnología y computadores, a los que se añaden los celulares, de tal forma que afloran las habilidades para su manipulación y apropiado uso.

La estructuración de la tabla usa una jerarquización según el número de incidencias que registraron las dimensiones, así se presenta lo siguiente:

Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos

Categoría de análisis: Interacción niños y elementos tecnológicos			
Dimensión	Descripciones	Subcategoría	Categoría
Celular	<i>“El Niño 4 se dirige a coger uno de los celulares con mucho entusiasmo, al prenderlo se da cuenta que el celular tiene un juego “free fire” y se alegra mucho”</i>	Alegría por lo violento	Aprendizaje Violencia
	<i>“El Niño 4 juega de manera emocionada y se asombra cuando le comienzan a disparar y hace una expresión de no haberle gustado diciendo “cómo me mataron”</i>	Naturalización de la muerte	
	<i>“El niño C1: le colaboro a C7 a entrar por el celular a You Tube por medio de un comando de voz que realizo C1”</i>		
	<i>“El niño C4 va a donde está C7 Y C1 y ve C1 le dice a C7 como poner videos, entonces le pide el celular lo enciende y entra a Google y por medio del comando de voz “videos de margo y thian” y este queda cargando”</i> <i>“La niña C8 toma un celular, C11 al poner varios en la mesa. Luego le pide ayuda a su compañero C7 para desbloquearlo, pues no ha podido. C11: ¡ay! Esto está bloqueado, vamos a desbloquearlo (lo hace demostrándole a él como es), mientras él ve atento y las niñas C8 igualmente observa. Toma de nuevo el celular e interactúa con este.”</i>	Destreza y enseñanza tecnológica	Lenguaje Tecnológico
	<i>“El Niño 1 Se observa que utiliza un celular, A 2 le pregunta “¿Cómo hago para descargar cosas?” él responde “¿mmm?”, prende el celular, mira las aplicaciones, selecciona donde se puede ver aplicaciones como Gmail, galería, mensajes, claro, configuración, música y descargas”.</i>		
	<i>“El niño C2 le indica a C10 que de clip en el icono de You Tube, y es así como logra entrar a videos, y se retira sin decir nada”</i>		
	<i>“El niño C1 le está enseñando a C5 y C2 como entro a Play store y como puede encontrar allí cantidad de juego que él quiera o que yo quiera”</i>		
	<i>“El niño C7 se hace al lado de un compañero C5, quien demuestra como descargar y ver juegos en Play store.”</i>		

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos

Categoría de análisis: Interacción niños y elementos tecnológicos			
Dimensión	Descripciones	Subcategoría	Categoría
Celular	<i>“El niño C5 mira hacia los lados y luego mira el celular ¡mmmmm! (pensando), y es allí donde C5 entra a Whatsapp y no a música, luego se aleja del lado de C11 y se ubica en su asiento con el celular”.</i>		
	<i>“El Niño 4 con el dedo índice de la mano derecha presiona la tecla del centro del celular, debajo de la pantalla de este, automáticamente aparece aplicaciones como: actualizar sistema, Whatsapp y Youtube, le da clic donde se visualiza todas las aplicaciones del celular, con el dedo índice de la mano derecha lo desplaza de forma horizontal, pero no puede ver más, así que decide desplazarlo de forma vertical y logra ver más aplicaciones”.</i>		
	<i>“El Niño 1 se sienta a manejar el computador comienza a buscar en el computador e ingresa a Google”</i>		
	<i>“La Niña 1 escoge uno de los celulares, lo prende e ingresa a la aplicación Play store”</i>		
	<i>“El Niño 2 apaga el celular y gira el celular de forma vertical, lo prende observa todas las aplicaciones e ingresa a “Geometry dash”, sale de ahí, visualiza las aplicaciones del celular, entra a la tienda de aplicaciones, aparece que no hay conexión a internet, desliza el dedo pulgar de la mano derecha en la parte superior de la pantalla, varias veces, donde aparece la señal, la batería, el brillo, la hora, la linterna del celular, vibrador y la ubicación, se detiene a mirar, después de devuelve y A 2 dice : -“¿Esto no tiene internet?2, A 1 responde : -“No”, A 1 apaga el celular.</i>	Destreza e individualismo	Juegos Solitarios
<i>“El Niño 1 Selecciona un juego “Geometry dash” ingresa y el ubica el celular de forma horizontal utilizando las dos manos para sujetar el celular y con el dedo pulgar tanto de la mano derecha como izquierda comienza a seleccionar la herramienta para jugar, aparece una imagen donde dice:”</i>			
<i>“El Niño 6 Retoma el celular, “FARM Héroe saga” trata de iniciar el juego, le da clic en jugar don el dedo índice de la mano derecha pero no funciona, selecciona una opción con el dedo pulgar de la mano izquierda y funciona, selecciona le primer nivel, aparece una imagen donde dice “Conectándose” carga, pero él decide salir del juego”.</i>			

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos

Categoría de análisis: Interacción niños y elementos tecnológicos			
Dimensión	Descripciones	Subcategoría	Categoría
Computador	<i>“La Niña 2 escoge el portátil y explora el computador para encontrar algo de su interés está acción lo realiza por un largo tiempo, observa un instante lo que hace el Niño 7 luego presiona algunas teclas y sigue observando al Niño 7 busca en el computador”.</i>		
	<i>“El Niño 6 escoge el portátil y observa que contiene y busca cosas de su interés, realiza la acción que está escribiendo algo y sigue observando”.</i>		
	<i>“La Niña 3 Se observa que maneja un computador portátil, sin saber dónde queda la tienda de aplicaciones de Windows, pero no carga, la selecciona y con el dedo anular de la mano derecha presiona la tecla de espacio y con las dos manos intenta digitar, selecciona las teclas de volumen, en ese momento mira a A1 y A2 lo que realizan, dirige la mirada al computador, observa como carga, así que intenta digitar con las dos manos, con el dedo anular tanto de la mano derecha como la izquierda, hasta que sin ninguna intención oprime la tecla de “Inicio” y abre donde se encuentra aplicaciones como la alarmas, reloj, búsqueda, calculadora, calendario, cámara, centro de comentarios, centro de seguridad de Windows, conectar, configuración y contactos”.</i>	Explorar	Curiosidad Tecnológica
	<i>“La niña C3 le pidió el favor a C10 que le explicara como subir y bajar la página, así como el hacía, que fue por medio del teclado del computador podía realizar la ejecución de You Tube y cambiar el video, al gusto de ella”</i>		
	<i>“El Niño 5 sigue buscando algo en el celular, pero hace la expresión de que no encuentra nada”</i>	Interés aprender	
	<i>“La niña C3 llama C11: ¡profesora, mire profe, hay aparece un jueguito! (que en verdad es un anuncio de antivirus del PC), C3 le pide ayuda a C11 para entrar a GOOGLE, la cual le indica que presiones sobre el circulito de colores que aparece y le hundimos sobre él, C3 le dice a C11: “profesora, mire este cosito” (que es un anuncio) entonces C11 le indica cómo cerrar el anuncio “debes presionar sobre la X que está allí”.</i>		

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos

Categoría de análisis: Interacción niños y elementos tecnológicos			
Dimensión	Descripciones	Subcategoría	Categoría
Computador	<i>“La niña C3 le dice a C4 que valla y se siente en el computador que ella tenía bloqueado, C4 se va a su asiento más sin antes tocar teclas del computador de C3”</i>		
	<i>“La niña C9 observa lo que sucede a su alrededor, y decide compartir con su compañero C10 el computador. Ella observa y escucha lo que dice C11; C11: ¿saben cómo prender el computador? El computador tiene un botoncito y a ese lo presionan, el niño C10 lo hace y la niña C9 ve como su compañero C10 lo realiza en el computador”.</i>	Compartir experiencia	Conocimiento y Liderazgo
	<i>“ La niña C4 se vuelve a ubicar en el puesto de ella con el computador bloqueado, en donde teclea algunas letras tratando de desbloquearlo por sí sola, pero no es posible ya que la contraseña es incorrecta, C11 trata de ayudarle digitando algo pero es imposible ya que tampoco da con la contraseña, se pone de pie y va a donde C3 y le comenta que el computador está bloqueado, cuando se terminó la actividad C11 les indico a los niños y niñas con los aparatos electrónicos que los dejara como se les entrego como al inicio apagados, en eso C4 se fue donde C10 a ver si realizaba el cierre correcto del computador”.</i>		
Observadores	<i>“El Niño 5 observa lo que hay en el computador que escogió, mira de nuevo a Niño 4”.</i>		
	<i>“El niño C2 está en pie observando a C5 que le está indicando a C11 que le gusta el sol que tiene en el fondo de la pantalla del celular, luego C2 se dirige con C5 a donde él se ubica”</i>	Observación sin habilidad	Deseo de Encajar
	<i>“La Niña 7 observa lo que A 8 está realizando y a A5 y A6 hacen, A8 la llama con el dedo, tocando la mano derecha de ella, inmediatamente gira y observa lo que ella realiza (A8 maneja Microsoft Office PowerPoint) (A7 le murmura a A8, pero no se entiende con claridad)”</i>		

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Continuidad Tabla 4. Interacción niños y elementos tecnológicos

Categoría de análisis: Interacción niños y elementos tecnológicos			
Dimensión	Descripciones	Subcategoría	Categoría
Acceso a YouTube	<i>“La Niña B1 se sienta encontrando la aplicación YouTube mira los vídeos de muestra y selecciona uno al sorprenderse que se estaba reproduciendo se sale rápidamente de la aplicación”.</i>		
	<i>“La niña C6 dice: ¡Profe mire!, sorprendida y feliz al entrar a YouTube. Luego de ello empieza a buscar videos infantiles mediante el comando de voz ella le dice algo para que aparezcan videos infantiles de su interés, y con su dedo índice sube y baja mirando cuales son de su gusto”</i>	Descubrimiento y Asombro	
	<i>“El niño C5 se le observa que ha entrado a YouTube y además sabe cómo salir de la página sin cerrarla, sino que puede salirse para llegar al inicio de la pantalla.”</i>		
	<i>“El Niño B2 se visualiza diferentes aplicaciones una de ella le llama la atención y la selecciona, el cual es la tienda de aplicaciones, mientras carga se ríe y mira a A1 lo que juega, gira el celular de forma horizontal, lo toma con las dos manos, lo gira nuevamente y lo coge de forma vertical. Logra cargar la tienda de aplicaciones y se emociona tras ver un juego para instalarlo, golpea con la mano derecha la mesa de la emoción y se la lleva hacia la boca, A1 se detiene a mirar lo que hace en el celular.”</i>	Destreza infantil	Atracción Popular
	<i>“La niña C3 ha entrado a You Tube sola dándole en el icono de You Tube que estaba en Google, y pone la retahíla “Hay un hoyo en el fondo de la mar” - Animación multimedia donde fue seleccionada desde la página que estaba ya guardada anteriormente”.</i>		
	<i>“El Niño A1 Decide entrar a Youtube, mira A2 lo que está haciendo, vuelve a mirar el celular que tiene, se visualiza una imagen donde dice “Conéctate a internet”. A2 pregunta –“¿Dónde se metió? ¿A ver videos?”, A1 responde “¿De qué?” y A2 dice - “Jummm”. Inmediatamente se dirige donde A2 nuevamente para observar lo que está haciendo en el celular. A1 dice: - “A mí no me sirve para ver videos”</i>	Descubrimiento y frustración	

Fuente: Grupo de investigación (2019)

La tabla 4 permite observar las categorizaciones emergentes ante la categoría analítica *Interacción niños y elementos tecnológicos*, para una mejor comprensión, se ha clasificado en dimensiones que versan sobre las tecnologías y con base en las descripciones aparecen las subcategorías que se engloban en categorías selectivas.

En este caso se tiene la dimensión *Celular* con tres categorías selectivas con sus respectivas subcategorías así: Aprendizaje Violencia (Alegría por lo violento y Naturalización de la muerte), Lenguaje Tecnológico (Destreza y enseñanza tecnológica) y Juegos Solitarios (Destreza e individualismo). Luego la dimensión *Computador* que presenta dos categorías generales con sus subcategorías así: Curiosidad Tecnológica (Explorar e Interés aprender) y la categoría Conocimiento y Liderazgo (Compartir experiencia), en la dimensión *Observadores* emerge una categoría selectiva denominada Deseo de Encajar por subcategoría Observación sin habilidad, y finalmente se tiene la dimensión *Acceso a YouTube* de la cual se desprende una categoría Atracción Popular (Descubrimiento y asombro más Destreza infantil). Para un total de siete categorías selectivas.

Para comenzar, la dimensión *Celular*, según lo recolectado a partir de las observaciones, emerge en primera medida una subcategoría nombrada *Alegría por lo violento*, estos comportamientos se relacionan con la forma como reaccionan emotivamente al saber que hay un juego del gusto del niño cuya identificación está asociada con el juego violento. Esto se nota en: "*al prenderlo se da cuenta que el celular tiene un juego "free fire" y se alegra mucho*".

De igual forma, se encuentra que el niño al ver cómo va perdiendo el juego de guerra, tiende a volver natural una etapa de la vida que es la muerte. lo cual exclama: "*cómo me mataron*", por lo cual se considera la subcategoría *Naturalización de la Muerte*.

Las dos anteriores categorizaciones en razón a lo que en sus palabras se demuestra se condensan en *Aprendizaje de la Violencia*, una categoría que expone los diferentes comportamientos donde se inserta la violencia a partir de la tecnología y que es de una forma información captada por los niños, y así estos naturalizan estados que se ven en la cotidianidad.

Igualmente, dentro de la dimensión *Celular* están las subcategorías emergentes *Destreza y enseñanza tecnológica*, esto gracias a las habilidades que tienen algunos niños del grupo de participantes para manejar con cierto dominio los diferentes aparatos tecnológicos, así mismo, en la forma como se acercan compañeros que evidencian dificultades con estos aparatos y ellos están prestos a enseñarles. Evidencia de ello es: “*El niño C4 va a donde está C7 y C1 y ve C1 le dice a C7 como poner videos, entonces le pide el celular lo enciende y entra a Google y por medio del comando de voz*”.

Esta subcategoría permite que se genere la categoría *Lenguaje Tecnológico*, ya que esta serie de datos exponen a parte de la maestría de los niños en manejar los aparatos tecnológicos la forma en cómo se expresan mediante comandos, esto se puede observar en lo siguiente: “*El niño C2 le indica a C10 que de clip en el icono de YouTube y es así como logra entrar a videos, y se retira sin decir nada*”.

Para dar cierre a la dimensión *Celular* se encuentra la subcategoría *Destreza e individualismo*, demostrado en que los niños tienen habilidades para manejar los aparatos tecnológicos y se centran en el goce y disfrute, pero con la perspectiva individual. Lo anterior se demuestra en: “*El Niño 4 con el dedo índice de la mano derecha presiona la tecla del centro del celular, debajo de la pantalla de este, automáticamente aparece aplicaciones como: actualizar sistema, Whatsapp y Youtube...*”.

Esta subcategoría permite que se constituya la categoría *Juegos solitarios*, en la medida que, a parte de las habilidades individuales con los aparatos tecnológicos, estos recursos permiten que los niños logren juegos sin la necesidad de interacción con otros niños. Por ejemplo: *“El Niño 1 Selecciona un juego “Geometry dash” ingresa y el ubica el celular de forma horizontal utilizando las dos manos para sujetar el celular”*.

La otra dimensión por abordar es *Computador*, allí se visibilizó la emergencia de la subcategoría *Explorar*, la cual consiste en la capacidad que tienen los niños para ejecutar diferentes iconos dentro del sistema que posee el computador, es por lo que: *“El Niño B6 escoge el portátil y observa que contiene y busca cosas de su interés”*.

Igualmente, se encontró que los niños quienes no tienen esta fortaleza demuestran a partir de su interlocución con los compañeros una actitud de atención desde la cual emerge la subcategoría *Interés aprender*, que consiste en la necesidad de adquirir capacidades tecnológicas, esto se expone en: *“C3 le pide ayuda a C11 para entrar a Google”*.

Estas dos subcategorías convergen en la categoría *Curiosidad Tecnológica*, comportamiento donde se observa la necesidad de los niños de explorar y el interés de aprender el manejo de los aparatos tecnológicos. Por ende, hay cierto sentimiento por curiosear de acuerdo con lo desconocido, pero, propio de lo que se encuentra cotidianamente.

Además, la dimensión *Computador*, deja ver la subcategoría *Compartir experiencia*, la cual exhibe como los niños interactúan de acuerdo con sus experiencias frente a los aparatos tecnológicos, paralelo al compartir sus saberes mediante la práctica en el caso de sus compañeros para que estos encuentren unos resultados similares. Tal como expone aquí: *“decide compartir con su compañero C10 el computador”*.

Debido a lo anterior, se construye la categoría selectiva *Conocimiento y Liderazgo*, pues a parte de compartir experiencias se demuestran habilidades de liderazgo para dinamizar transformaciones en niños con quienes comparten sus aparatos tecnológicos, como, por ejemplo: “*eso C4 se fue donde C10 a ver si realizaba el cierre correcto del computador*”.

En este mismo orden de ideas, para complementar la categoría *Interacción niños y elementos tecnológicos*, se anexan los datos que se encuentran en la dimensión *Observadores*.

Así, la dimensión *Observadores*, presenta una subcategoría a la cual se le asigno el nombre de *Observación sin habilidad*, argüido en que muchos de los niños se observan, pero algunos no logran entender lo que operacionalizan sus compañeros en uso de las tecnologías, ni se les ve motivados a formular preguntas para apropiarse de la información necesaria, solo sostienen el ejercicio de observación como estrategia para comprender.

Consecuentemente, se construye la categoría *Deseo de encajar*, este se denota por la interacción visual permanente que sostienen algunos niños hacia sus otros compañeros quienes exhiben mayor desenvoltura tecnológica, esto se expone en el siguiente testimonio: “*La Niña 7 observa lo que A 8 está realizando y a A5 y A6 hacen*”.

Por último, se procede a interpretar los datos de la categoría *Interacción niños y elementos tecnológicos*, de acuerdo con la dimensión *Acceso a YouTube*.

Esta línea de presentación ofrece en primera instancia la subcategoría *Descubrimiento y Asombro*, sustentada en que algunos niños se muestran maravillados al ingresar a Youtube sobre todo para mirar videos infantiles. Esto se expone en: “*La niña C6 dice: ¡Profe mire!, sorprendida y feliz al entrar a YouTube*”.

También emerge la subcategoría *Destreza infantil*, demuestra que los niños tienen ciertas habilidades para que ingresar y salir a YouTube, porque el ingreso a esta página es fundamental para ellos en la cotidianidad, ya que pueden obtener diferentes ofertas de audiovisuales para capturar gustosamente su atención. De lo cual se tiene: *“El niño C5 se le observa que ha entrado a YouTube y además sabe cómo salir de la página sin cerrarla”*.

De igual manera, surge la subcategoría *Descubrimiento y frustración*, esta se arguye en que al saber que existe la aplicación ingresa, pero al no tener una conexión a internet los niños no ocultan la sensación de frustración y así lo expresan en sus conversaciones, prueba de ellos es: *Inmediatamente se dirige donde A2 nuevamente para observar lo que está haciendo en el celular. A1 dice: - “A mí no me sirve para ver videos”*.

Con las anteriores tres subcategorías, se estructura la categoría *Atracción popular*, en pocas palabras, el ingresar a Youtube sea como aplicación o página, se genera una cierta alegría para los niños, ya que pueden observar sus dibujos animados de interés, canciones y videos que les demuestra un gusto.

4.3 Resultados de las cartas asociativas

La tercera entrega de resultados en este informe se ocupa de adentrarse en materia de aspectos cognitivos de los niños y niñas durante su fase de primera infancia motivados por las nuevas tecnologías, ya que las conductas no se limitan solo a la observación de la acción, sino que al tiempo están directamente vinculadas a las formas de pensar de los individuos.

La primera fase que arrojaron las cartas asociativas se traduce en dibujos realizados en relación con el termino inductor “Vamos a dibujar con lo que más nos guste jugar en casa”, así:

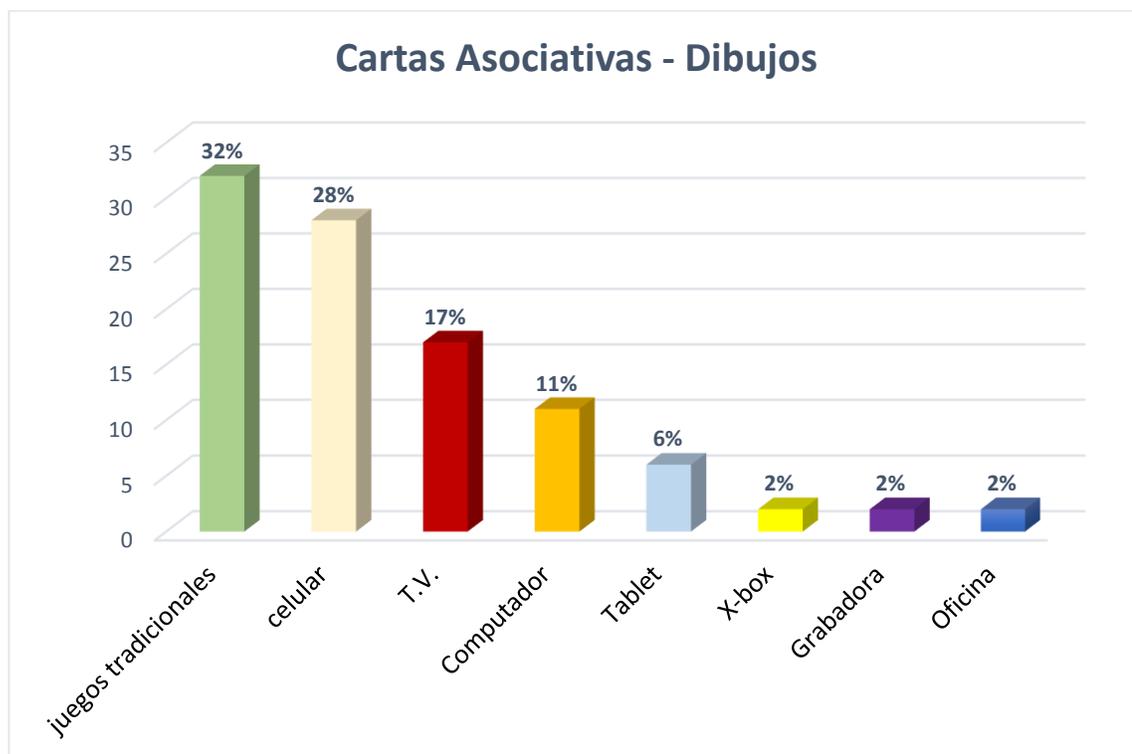


Figura 7. Cartas asociativas-dibujos

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Los dibujos estuvieron dominados por los juegos tradicionales en un 32%, seguidos del celular en un 28%, en tercer lugar, quedó el televisor con un 17%, a este le sigue el computador representado en un 11%, la siguiente instancia es para la Tablet con un 6%, un grupo que cierra con dibujos de X-box, grabadora y oficina, estos tres últimos con un 2% por igual.

Una vez comprendidas las manifestaciones gráficas aportadas por los niños como producto de la primera fase, se da paso a la segunda donde aparecen las cadenas de

asociación para con los dibujos y lógicamente para con el término inductor, al respecto lo que su obtuvo fue:

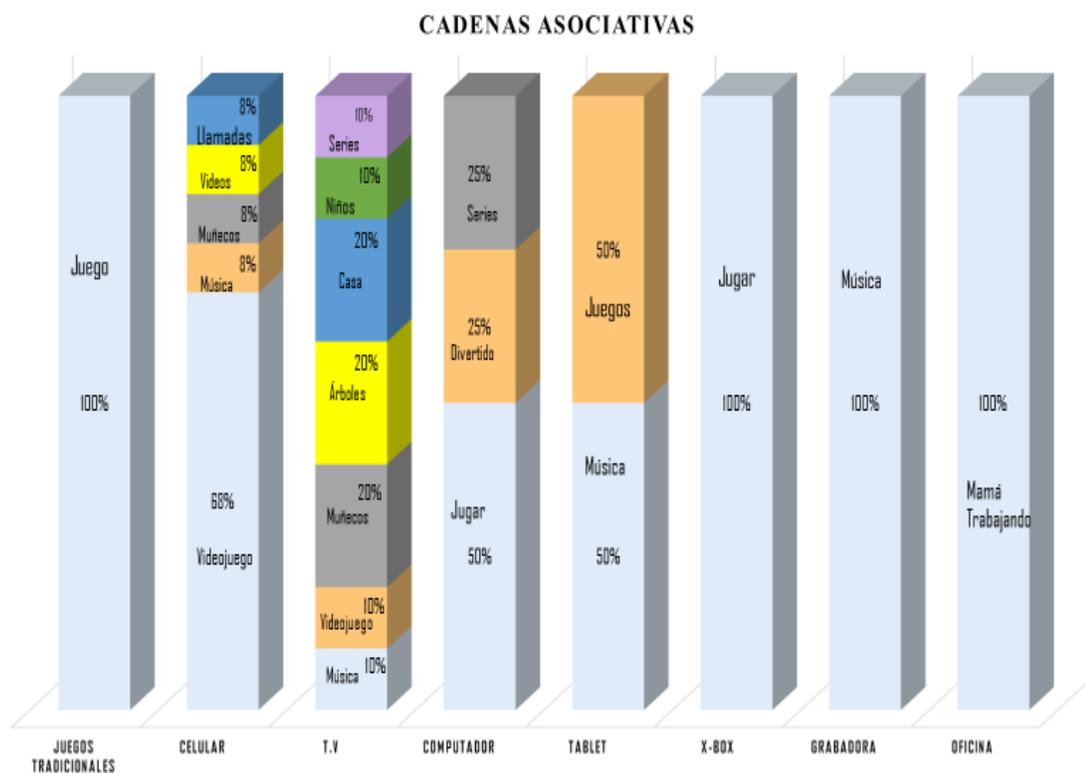


Figura 8. Cadenas asociativas

Fuente: Grupo de investigación (2019)

Acorde con las expresiones entregadas por los niños se expone que los juegos tradicionales en su totalidad se corresponden con juego; el celular se subdivide en videojuego para el 68%, anexo a música, muñecos, vídeos y llamada, cada uno con un 8%; luego está el televisor donde el 10% lo asocian de manera idéntica a ítems como música, videojuego, niños y series, más ideas como muñecos, árboles y casa, los tres con 20% cada uno.

De otro lado estuvo el computador con tres asociaciones discriminada en un 50% como jugar, 25% divertido y un 25% de series; mientras la Tablet registró solo dos asociaciones lo que equivale a un 50% tanto para música como para juegos. En cambio, en lo referente a los tres dibujos restantes lo hallado fue que mostraron una única cadena asociativa, es decir X-box con jugar, grabadora con música y oficina con mamá trabajando.

Establecer las cogniciones de mayor relevancia tiene como idea primordial el *juego* ya que al respecto se manifestaron en su totalidad (100%) frente a los juegos tradicionales, el 50% de los asociados al computador, un 50% de los asociados a la Tablet y un 100% asociado al X-Box; en segunda medida se desataca *música* con tres manifestaciones de un 8% con celular, un 50% con la Tablet y la totalidad (100%) de grabadora.

Además, en estrecha relación con el juego están los *videojuegos* que se registraron para el 68% de las cadenas asociativas del celular y el 10% de las asociaciones derivadas de la televisión; a este le siguen *muñecos* con dos menciones una del 8% para celular y un 20% en televisión, posteriormente están las *series* según el 10% con televisión (t.v.) y un 25% con el computador.

Finalmente están *divertido* – computador (25%), *árboles* – t.v. (20%), *casa* – t.v. (20%), *niños* – t.v. (10%), *videos* - celular (8%) y *llamadas* - celular (8%). Mención aparte se hace de quien asocio como de mayor agrado la oficina asociada con mamá trabajando.

Capítulo IV

Construcción de sentido

La ciencia como producto de la curiosidad humana para buscar respuestas y la habilidad de crear, en su ejercicio activo desde el siglo XX legó a la especie y estructura habitacional la sociedad las denominadas Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC), logro que una vez iniciado no se ha detenido en su vertiginoso desarrollo con modificaciones y mejoras graduales hasta llegar a la altura del presente siglo XXI, lo que equivale a considerar este momento histórico ligado a la idea de la innovación.

Las TIC como todo descubrimiento del hombre ha representado un impacto en todas las esferas de la sociedad (Mezzadra y Bilbao, 2010), es precisamente en este aspecto donde halla su espacio analítico esta investigación en cuanto a lo que la presencia recurrente de estos elementos desde que se nace provoca en el comportamiento de los niños y niñas de la primera infancia que se encuentran ya insertos en sus estudios de preescolar en las I.E. son Colegio Técnico Superior de Neiva, Institución Educativa Humberto Tafur Charry, Promoción Social, Rodrigo Lara Bonilla y María Cristina Arango de Pastrana, de la ciudad de Neiva.

Un primer aspecto por abordar es lo concerniente a la familiaridad con elementos de avances tecnológicos, al respecto los hallazgos permiten señalar hacia la *exploración tecnológica* que despierta en los niños, el deseo de indagar lo que se encuentra alrededor es una cuestión inherente al ser humano que para los niños se centra especialmente en casa el entorno donde permanece más tiempo y en la actualidad está marcado por la

presencia de tecnologías (Fernández, 2017), en este caso en particular el celular, la televisión inteligente y los computadores como los más recurrentes, seguidos de Tablet en una proporción mediana y finalmente el X-Box con un indicador pequeño, esto según las cartas asociativas.

Precisamente a través de la exploración tecnológica es que los niños y niñas llegan a la *tecnología asumida*, lo que equivale a ratificar lo expuesto por Mezzadra y Bilbao (2010) sobre el hecho que las tecnologías hoy por hoy son visibles en la vida cotidiana, algo que en la investigación de Fundación Chicos.net les significó que los niños se manejan con fluidez y naturalidad ante los elementos tecnológicos, hecho que incluso se observa en como los niños entre ellos comparten sus experiencias o imitan rutinas familiares.

En los espacios y momentos de compartir entre coetáneos en torno a la tecnología hay también *interacción y articulación*, en la medida que se observan mutuamente en sus conductas y manipulación sobre la tecnología, una circunstancia que les permite hacer transferencia de sus saberes de forma natural entre los unos y los otros, de ahí que, la observación se convierte en un mecanismo de alta importancia desde el cual se apropian de la información necesaria para acercarse a la tecnología con mayor dominio.

Es decir, que sus comportamientos frente a lo tecnológico no se tratan únicamente de lo que acontece en casa, ya que también se da por socialización entre iguales donde el punto de articulación que les motiva a la búsqueda visual de datos es el interés por los *techojuegos*, mirar a sus compañeros ya sea para aprender o incluso para expresar lo que se les ha indicado en cuanto a que pueden ver o no en asociación a lo que es bueno o malo, evidencia que como en casa se establecen normas frente a los recursos que ofertan

estos equipos, tal cual como se halló en la investigación de Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis (2017).

La tenencia de elementos o dispositivos de punta, en el caso de quienes tienen esa posibilidad, se comenta y hasta se ostenta seguido de la expresión “*yo tengo.....*” lo cual capta la atención de su compañero o compañeros, la puerta de entrada al aprendizaje social como lo expuso Bandura (s.f. citado por Reyna Ison y Brussino, 2011) y llamado *aprendizaje vicario*, el cual consiste en modificaciones a sus propias conductas a partir de las otras observadas de acuerdo a las ventajas o desventajas que pueden ser evidentes en su proceso de observación.

Pero, en la ciudad de Neiva, no se ha extendido la irradiación de la tecnología para una cobertura generalizada que suplante o mengue a una mínima expresión los juegos tradicionales, de hecho, los juegos tradicionales representan un dominio del 32% frente al 28% de celular que es la tecnología de mayor incidencia en este contexto para los niños, esa dominancia hace que aún se recreen escenas de crianza y por consiguiente se transmitan *roles tradicionales* mediante el juego.

Los comportamientos de los niños y niñas derivados de las tecnologías en la ciudad de Neiva, con base en los hallazgos se pueden calificar en un periodo de *transición* donde siguen fuertes los juegos tradicionales, pero, seguidos de cerca por la oferta lúdica del celular que por su facilidad de manejo se posiciona con alto gusto en la población infantil (Cebrián de la Serna, 2011), prueba de ello yace por ejemplo en “*toma su muñeca y un celular, va donde una compañera el cual intercambia por una Tablet*”.

Se aúna lo tradicional con lo tecnológico y se intenta hacer tránsito a lo eminentemente tecnológico, en ese tránsito a lo tecnológico se presentan comportamientos que son propios de esa etapa de la primera infancia en sus prácticas

lúdicas es decir *interacción y valores*, que para este caso se define como competencia tecnológica, el uno quiere tener lo que el otro tiene y se disputan el objeto “*el niño se agacha y toma un portátil hecho en cartón, pero una de las niñas se lo arrebató*”, ese querer con la misma intensidad lo de quien es su igual son conductas de imitación y aprendizaje sobre la atribución de importancia asignada al objeto, como lo exponen Reyna Ison y Brussino (2011), la motivación de ello es retener lo que se considera importante.

En contraste con lo anterior, también se encontró la solidaridad tecnológica, escenas donde los niños hablan entre sí para comunicar la información apropiada al uso de los dispositivos tecnológicos y se ceden los elementos en tanto se formaliza el aprendizaje de su uso, las conductas son susceptibles de autoevaluación para producir otras Reyna Ison y Brussino (2011), no obligatoriamente se copian y se reproducen simultáneamente cuentan los aprendizajes de valores impartidos en las familias, sobre lo correcto e incorrecto.

Otro aspecto que señalar es lo concerniente al *fomento del individualismo*, producto de los juegos a los cuales se accede mediante los dispositivos tecnológicos, como el x-box donde se pueden quedar un largo tiempo jugando sin otro niño o niña a su lado, ello le resta al juego una de sus funciones primordiales que es la interacción lo que los lleva a conseguir habilidades sociales de alta calidad que surgen del error y la corrección, lo que a su vez es un riesgo contra el funcionamiento psicológico pleno, ya que como lo explica Isaza (2012) el desarrollo psicosocial del niño está ligado a la transformación de diversas habilidades a la hora de interactuar en ambientes tanto físicos como sociales.

Este punto de los video juegos como generadores de *emoción*, debe ser regulado en casa para evitar que se incurra en una naturalización de la guerra y la muerte con

celebración ante juegos de reconocida carga de violencia, ya que con tales manifestaciones y prácticas se da lugar a un *despunte de violencia*, como aprendizaje social por encima de las habilidades sociales que deben surgir como lo refiere Isaza (2012) de la interacción entre iguales física en los contextos sociales y no a través de *juegos solitarios*.

Ahora que para adentrarse más en las interacciones entre los niños con los equipos tecnológicos aparece nuevamente el *aprendizaje de la violencia*, niños que en los celulares buscan juegos y optan sin dudar por los afamados de enorme carga violenta, tal ocurre con el ‘free fire’, sobre el cual hacen elección con alegría y exclaman ideas en referencia a la naturalización de la muerte sin mayor conciencia de ello “*juega de manera emocionada y se asombra cuando le comienzan a disparar y hace una expresión de no haberle gustado diciendo “cómo me mataron”*”. Esto se constituye en un fenómeno psicosocial que amerita ser auscultado desde la realidad local.

De otro lado es de resaltar las conductas verbales de los niños y niñas que ya dejan en claro su *lenguaje tecnológico*, la lista es amplia con inclusión de encender, bloquear, desbloquear, aplicaciones por sus nombres (Google, YouTube, las más reconocidas por ellos), descargar, play store, por citar algunas de los resultados arrojados por los participantes; estas adquisiciones de vocabulario y se pertenencia en el uso según Fernández (2017) es el legado que sobreviene ante la exposición constante de las nuevas tecnología en los contextos donde los niños se desenvuelven y que son obtenidos e interiorizados gracias al instinto natural de la curiosidad que se convierte así en *curiosidad tecnológica*, un juicio que corrobora a Lepicnik y Samec (2013) en cuanto a que la inundación de tecnología es la forma más natural de vivir.

La otra cara de este saber sobre las tecnologías son conductas de *conocimiento* y *liderazgo*, ya que quienes se dan a conocer por su dominio temático se tornan llamativos para sus compañeros y son buscados como referentes de aprendizaje y apoyo en solución a las dudas para satisfacer los vacíos informativos rol de la educación mediado por la presencia de compañeros (Kail y Cavavaugh, 2011), situación que se complementa con la fuerte acción de observación que dinamizan los niños y que les fija la atención en quienes si muestran pericia en este campo como una situación de socialización y *deseo de encajar* en esta realidad.

El desarrollo psicosocial de Erikson (s.f. citado por Kail y Cavavaugh, 2011), en lo que concierne a este aspecto habla de la adquisición social para esta etapa donde el niño y la niña extraen sus habilidades sociales de la interacción con la iniciativa de ampliar su lenguaje y sus capacidades motrices y el acercamiento a todo lo que le rodea lo que le llena de preguntas que resueltas es el desenlace positiva de esta tensión con la ganancia de la creatividad, ello arroja luces sobre estas conductas dialógicas con el entrecruce de datos y la transferencia de conocimiento.

Consecuentemente, los variados encuentros y desencuentros con los demás son los gestores de conductas junto a habilidades interrelacionales (Lacunza, 2012), de tal interactividad se adentra y apropia de símbolos, significados y significantes inherentes a sus entornos y así generar fuertes lazos con la realidad social simbólica donde se halla inmerso.

En esa misma dinámica se ubican las tecnologías, mismas que se han erigido como demandas sociales externas con un enorme peso en la maduración del ser humano, *atracción popular* como una fuente de retos y felicidad para los niños cuando logran superarlos (Kail y Cavavaugh, 2011), dinámica que implica todo un proceso de

adaptación con el descubrimiento y la destreza sobre lo que representa ser parte de un contexto y sus características.

De esta manera, las TIC son parte del momento socio histórico y por lógica se incluyen en el desarrollo integral del niño y la niña abordado en la Ley 12 de 1991, ya que se considera apropiado y de favorabilidad en la inclusión del niño hacia su enclave geográfico el desarrollo de aspectos físicos, psíquicos, afectivos, sociales, cognitivos, por citar algunos, entre los cuales desde lo social se deben relacionar con las nuevas tecnologías, pero, como lo afirma Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis (2017) con un manejo proporcionado para que sea beneficioso.

En suma, es necesario el acompañamiento madurativo de los niños y niñas por parte de los adultos responsables que están insertos en los ambientes de su concurrencia, entiéndase, el familiar y lo educativo, porque no se les puede marginar del acceso a las nuevas tecnologías en la medida que son componentes fundamentales de las dinámicas sociales contemporáneas y por consiguiente parte del desarrollo integral de la primera infancia y una necesaria prospección hacia la funcionalidad social futura de los individuos, tanto en sus procesos educativos como familiares y socio-productivos.

Y en ese mismo sentido, en aras del desarrollo integral, es necesario fomentar las buenas prácticas interrelacionales físicas entre iguales, claves para su salud mental junto al aprendizaje de habilidades sociales positivas y equilibradas destinadas a ser usadas en la convivencia social. Una condición que se debe subrayar ya que se muestra de cualidad propicia acorde a los resultados aquí establecidos para la primera infancia de la ciudad de Neiva.

Lo anterior, sustentado en que la investigación devela que los comportamientos de los niños ponderan los juegos tradicionales por encima de muy cerca de lo tecnológico,

especialmente frente al celular, y los asocian cognitivamente con el juego en su gran mayoría -junto a otras asociaciones convenientes como: música, muñecos, niños, árboles, ente otros-, una fortaleza desde donde intervenir y ser contingentes ante los demás comportamiento que no son del todo prosociales ni favorables en la formación del ser humano en relación a vídeo juegos violentos, la práctica excesiva del juego en solitario o la inclinación por valores opuestos a la coexistencia armónica.

Conclusiones

1. La primera infancia en la ciudad de Neiva, en su mayoría muestran destreza en el manejo de los diversos tipos de celular, pese a que un grupo se conserva al margen de este conocimiento, eso en ellos no significa negatividad por aprender a manejar estos elementos tecnológicos. Además, el comportamiento reflejó aprendizaje imitativo de la cotidianidad de los adultos y así fluyen en la identificación y uso de las tecnologías. Se anexa que, el uso dado a los dispositivos tecnológicos es eminentemente lúdico e involucran la interacción, el individualismo, la ética relacional, la exaltación emocional y la naturalización de la violencia. Igualmente, es de indicar que ante una exposición de juegos tradicionales y tecnologías, su inclinación es por las tecnologías, pero, hay un buen número que disfrutan alternando lo tradicional y lo tecnológico.

2. La interacción entre los niños y niñas se manifestó a partir de la observación, muchos de estos no comprendían la destreza que tenían sus compañeros para con los elementos tecnológicos, por tanto, se acercaban motivados a aprender el manejo de la tecnología, demostrando la necesidad de encajar en un grupo de coetáneos. La principal interacción la obtuvo el celular con un buen lenguaje técnico para el disfrute por la música, los vídeos, los juegos individuales y violentos; le sigue el computador con menor dominio para su encendido y operacionalización, en consecuencia, quienes ostentaban dicho conocimiento fueron objeto de observación y de solicitudes de ayuda, un ejercicio que les permitió lucir dotes de liderazgo sustentado en su saber sobre cómo iniciarlo para jugar, escuchar música, ver videos en páginas como Youtube o las imágenes de la galería del computador.

3. La primera infancia a cargo de la generación millenials tiene cogniciones que dictan sus comportamientos con mayor tendencia por los juegos, idea en la que se debe subrayar la evidente transición de prácticas entre juegos tecnológicos y tradicionales, está última ligeramente mayoritaria ante lo ofrecido por los elementos tecnológicos; seguido de esto se destaca la música, luego los videojuegos que tiene una estrecha relación con el concepto juego, continúan los muñecos, las series y posteriormente se encuentra el concepto de divertido este lo asocian los niños especialmente con el computador, por último es de agregar árboles, casa y niños para con el televisor, así como vídeos y llamadas con el celular. Por otro lado, se encuentra un caso aislado y atípico que es la oficina, asociado con la idea mamá trabajando con equipos tecnológicos.

Sugerencias

1. La formulación de nuevas investigaciones puede ampliar el número de I.E. participantes en la ciudad de Neiva que le permitan corroborar los presentes resultados o no, para darle mayor representatividad a los datos; igualmente, se pueden sectorizar por comunas y observar si los hallazgos son homogéneos o no. En todo caso, este es un ejercicio base que convoca a involucrarse más directamente con la temática desde lo investigativo para beneficiar a la primera infancia, la familia, la escuela y la sociedad.
2. Con base en los resultados obtenidos sobre la transición de comportamientos por parte de la primera infancia en Neiva, se puede a su vez generar investigaciones que ausculten en cuanto a la forma más idónea de acercarse a los niños y niñas, así como a sus familias y demás adultos responsables para prodigar un mejor acompañamiento del proceso y ser contingentes ante los riesgos derivados de un mal uso de las nuevas tecnologías en los niños y niñas o como resultado de una mala orientación desde los adultos a cargo.
3. Igualmente causa interés el adentrarse en los que ocurre poco después de la primera infancia para determinar la continuidad de estas conductas o el salto a otro tipo de cualificación y cuantificación de los comportamientos en relación con las nuevas tecnologías, a la vez una forma de mirar el papel del progreso madurativo en cuanto a la asunción de estos dispositivos.

Referencias

- Alcaldía de Neiva (2016). Mi Municipio: información. Recuperado en julio 01 de 2019 y la cual se encuentra disponible para su consulta virtual en: <http://www.alcaldianeiva.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Presentacion.aspx>.
- Alcaldía de Neiva (2018). El nuevo colegio Rodrigo Lara Bonilla inició clases. Recuperado en julio 01 de 2019 y disponible para su consulta virtual en: <http://www.alcaldianeiva.gov.co/NuestraAlcaldia/SalaDePrensa/Paginas/El-nuevo-colegio-Rodrigo-Lara-Bonilla-inicio-clases.aspx>
- Araya, S. (2002). Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión.
- Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M. y Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. CUHSO • Cultura-Hombre-Sociedad, Vol. 27, No. 1, p. 108-137.
- Carrillo, M., Leyva, J. y Medina, J. (2011). El análisis de los datos cualitativos: un proceso complejo. Index Enferm vol.20 no.1-2 Granada ene./jun., p.96-100.
- Castro, L., Hernández, D. y Sánchez, C. (2016). Establecimiento de prácticas de crianza a partir de la inserción del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en familias estrato 3 de Medellín. Trabajo presentado para optar al título de Psicóloga, Universidad de Antioquia.
- Cebrián de la Serna, M. (2011). Las TIC en la enseñanza universitaria: Estudio, análisis y tendencias. Editorial Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 15, núm. 1, p. 5-8
- DANE (2017). Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y comunicación – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad. Información

consultada en marzo 04 de 2019 y disponible en:
https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_2017_v2.pdf

Díaz, M. (2012). Televisión e identidad regional. Los jóvenes andaluces ante el modelo de servicio público de la RTVA. Tesis doctoral para el título de Doctorada en Comunicación Social, Universidad de Málaga.

Fernández, A. (2017). Las nuevas tecnologías en la primera infancia. Trabajo de grado para aspirar al título de Máster En Intervención Psicológica En Contextos De Riesgo, Universidad de Cádiz.

Fundación Chicos.net (2015). Impacto de la tecnología en niñas y niños de América Latina nuevos desafíos. Información extraída en noviembre 24 de 2018 y disponible en:
<http://www.tecnologias.org/chicosytecnologia.pdf>

González, J. (2013). Neiva: conflicto y marginalidad urbano rural. En Tovar, B. y Salas, R. (Ed.s). Historia comprensiva de Neiva tomo 4 (pp. 553 - 600). Neiva, Colombia: Editora Surcolombiana S.A.

González, M.A., Perdomo, K.V., Pascuas, Y. (2017) Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: una revisión sistemática de literatura. Sophia 13 (1): p.144-154.

González, T. y Cano, A. (2010). Introducción al análisis de datos en investigación cualitativa: Tipos de análisis y proceso de codificación (II). Nure investigación, No.45, p. 1-10.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) Metodología de la Investigación. (6ed.) México: Mc Graw Hill.

I.E. Humberto Tafur Charry (2014) Reseña histórica, Biblioteca institucional.

- I.E. Rodrigo Lara Bonilla (s.f.). I.E. Rodrigo Lara Bonilla. Información consultada en junio 30 de 2019 y disponible en: <https://sites.google.com/site/ierodrigolarabonillaneivahuila/home>
- Isaza, L. (2012). El contexto familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas. *Poiésis*, No.23, p.1-6.
- Jackson II, R. L., & Hogg, M. A. (Eds.). (2010). *Encyclopedia of identity* (Vol. 1). Sage.
- Kachinovsky, A. (2014). Una alternativa al fracaso escolar, hablemos de buenas prácticas. Parte IV La mirada de los niños. Publicación de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de la Universidad de la República, Uruguay.
- Kail, R. V.; Cavanaugh, J.C. (2011) *Desarrollo Humano: una perspectiva del ciclo vital* Ed. CENGAGE Learning, Quinta edición México.
- Lacunza, A. (2012). Las habilidades sociales y el comportamiento prosocial infantil desde la psicología positiva. *Revista Pequeñ*, vol.2, No.1, p.1-20.
- Lombana, E. (2017). Propuesta de acompañamiento mala utilización de las tecnologías. “por mi familia mi comunidad y por los valores que debemos fomentar”. Trabajo como requisito del Diplomado en Desarrollo Humano y Familia, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Medina, C. (2016). Los millennials su forma de vida y el streaming. *Gestión y estrategia*, No.50, p. 121-140.
- Mezzadra, F. y Bilbao, R. (2010). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en educación: discusiones y opciones de política educativa. CIPPEC, Buenos Aires, Argentina.
- Olmedo, B. y Lechuga, P. (2018). Los Millennials y el marketing: un análisis bibliométrico. II Congreso Virtual Internacional Economía, finanzas y contextos

organizativos: nuevos retos (julio 2018). Información recuperada en septiembre 12 de 2019 y disponible en: <https://www.eumed.net/actas/18/economia-retos/18-los-millennials-y-el-marketing-un-analisis-bibliometrico.pdf>

Pellón, R. (2013). Watson, Skinner y algunas disputas dentro del conductismo. *Revista colombiana de psicología*, Vol. 22, N.º 2, p. 389-399.

Pérez, R., Galán, A. y Quintanal, J. (2012). *Métodos y diseños de investigación en educación*. Universidad Nacional a Distancia, Madrid.

Reyna, C., Ison, M. y Brussino, S. (2011). Comportamiento social y procesamiento de la información social en niños argentinos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 11, 1, p. 57-78.

Rivera, M. y Larios, E. (2016). La des-humanización de la generación Millennial por la influencia de la tecnología. *Verano de la investigación científica*, vol. 2, No.1, p. 712-715.

Vallejo, J. (2011). *Introducción a la psicopatología y la psiquiatría*. Editorial Elsevier, España.

Apéndice B

Consentimiento informado

Universidad Surcolombiana
Licenciatura en Pedagogía Infantil
Formato De Consentimiento Informado Para Menores De Edad

Yo, _____ con documento de identidad número _____ de _____, en calidad de padres del niño o niña _____ de la I.E. _____

_____ deseo manifestar a través de este documento, que fui informado(a) suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en mi posible participación en el proyecto de investigación “INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL COMPORTAMIENTO HIJOS DE MILENNIALS (NEIVA)”. Así mismo, fui informado(a) suficientemente y comprendo que tengo el derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación y mi participación en la misma, antes, durante y después de dicha participación; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante dicha investigación; que tengo la libertad de retirarme en cualquier momento de dicha investigación sin que ello implique sanciones o cualquier otra consecuencia negativa por parte del equipo de investigación a cargo de la misma y/o la institución mencionada previamente; que mi identidad y los datos que yo proporcione durante esta investigación y obtenidos a través de la misma, serán mantenidos con absoluta reserva y confidencialidad por parte de dicho equipo de investigación, para lo cual responderé de manera anónima los cuestionarios y pruebas mencionados previamente; y que dicho equipo subsanará cualquier inconveniente serio o daño generado en mi persona, por efecto de mi participación en dicha investigación.

Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicha investigación y a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos manifestados públicamente por las investigadoras, cuyos nombres y documentos de identidad se encuentran al final del documento y teniendo en cuenta que fui informado(a) suficientemente y comprendo la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en dicha participación, me permito informar que consiento, de firma libre y espontánea, mi participación en dicha investigación.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Neiva, el día _____, del mes _____ de 2019.

Firma

Nombre _____

Tarjeta de identidad número _____

de _____

Visto bueno del padre de familia o defensor de familia:

Firma

Nombre _____

C.C. _____ de _____

Firma de las investigadoras
