



Conducta Social en Niños que tienen Uso Excesivo a las Tecnologías Móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.

Presentado por:

Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren

Universidad de Pamplona

Facultad de Salud

Programa de Psicología

Villa del Rosario

2019

DQS is member of:



*Formando líderes para la construcción de un
nuevo país en paz*



**Conducta Social en Niños que tienen Uso Excesivo a las Tecnologías Móviles del
Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.**

Presentado por:

Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren

Director: Luis Alberto Molano Quintero

Universidad de Pamplona

Facultad de Salud

Programa de Psicología

Villa del Rosario

2019

DQS is member of:



*Formando líderes para la construcción de un
nuevo país en paz*



Agradecimientos

En primera medida agradezco a Dios por permitirme tener fortaleza y prudencia en todo momento de mi vida, seguidamente agradezco a mi familia y a mi red de apoyo que me permitieron guiarme y darme fuerzas cuando más las necesite; por otro lado agradezco a mi director de Luis Alberto Molano Quintero, Por su seguía, apoyo y responsabilidad en el desarrollo de esta investigación. Así mismo, los docentes que participaron en la validación de los instrumentos de esta investigación: Tatiana Alejandra Marín Avellaneda, Jhonattan Zapata Garzón, Carmen Graciela Espinel de Pérez, Stella María Rolon Díaz y a mi docente asesor de prácticas que me ayudo en el desarrollo de esta investigación Omar Andres Rueda, al igual que la docente Yijadd Ordoñez Yaber; agradezo por el apoyo recibido durante la investigación.

DQS is member of:



Resumen

Los objetivos del estudio investigativo van enfocados, en analizar la conducta social en los niños que hacen uso excesivo a las tecnologías móviles, en edades comprendidas de los 8 a los 12 años, seguido a esto los objetivos buscan explorar las habilidades para la vida y describir las relaciones interpersonales, posterior a los resultados obtenidos se diseñó una campaña psicoeducativa que permite hacer concientización del uso de las tecnologías móviles; el fenómeno de estudio es una problemática que está impactando a nivel global, por ellos niños son los más afectados, ya que son la población más vulnerable en cuanto a los peligros cibernéticos que acontecen frente al uso de las tecnologías móviles; el estudio tiene lugar en un Establecimiento Educativo de Villa del Rosario/ Norte de Santander – Colombia, en los estudiantes de quinto de primaria; la investigación tiene un metodología cualitativa con diseño fenomenológico; el método para acceder a esta información ha sido en construí una entrevista semiestructurada y el método de observación participante activa. La muestra de la investigación es por conveniencia, la cual debe contener unos rasgos específicos en la población. Seguido a esto los resultados obtenidos muestran alteraciones en las relaciones interpersonales y deterioro de las habilidades para la vida en los niños que tienen usos excesivo y reiterativo.

Palabras clave: Habilidades para la vida, Relaciones interpersonales y Conducta social



Tabla de Contenido

Introducción.....	10
Problema de investigación.....	13
Título	13
Formulación del problema.....	13
Planteamiento del problema	14
Descripción del problema.....	15
Justificación.....	18
Objetivos	22
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos.....	22
Marco Referencial.....	23
Estado del arte.....	23
Antecedentes Locales.....	23
Antecedentes Nacionales.....	26
Estudios Internacionales.....	29
Marco Teórico	35



Capítulo I: Psicología educativa	36
Capítulo II: Desarrollo Niño y el Adolescente	38
Cambios biológicos.....	38
Desarrollo social.....	39
Conductas sociales.....	42
La comunicación en las relaciones sociales.....	51
Conducta emocional.....	63
Desarrollo cognitivo.....	68
Desarrollo moral.....	72
Capítulo III: Tecnologías móviles.....	74
Marco contextual	80
Metodología.....	82
Diseño de investigación.....	83
Población	85
Muestra.....	85
Instrumentos	86
Entrevista Semiestructurada.....	86
Observación participante activa.....	87
Procedimiento	88



Análisis de la información recolectada	90
Categorías de Análisis	92
Recursos a utilizar	93
Recursos materiales.....	93
Recursos técnicos.....	93
Recursos institucionales.....	93
Recursos financieros.....	93
Cronograma	94
Resultados.....	95
Análisis y discusión por categorías.....	102
Conclusiones.....	120
Recomendaciones	122
Referencias Bibliográficas	123
Anexos.....	133
Anexo 1: Campaña promoción y prevención	133
Objetivo General.....	134
Objetivos específicos	134
Marco teórico.....	135
Tecnologías móviles.....	135



Consecuencias del mal uso de las tecnologías móviles	141
Metodología.....	145
Contenido de la propuesta	145
Datos generales	145
Campaña psicoeducativa de concientización contra el mal uso de las tecnologías móviles	146
¿Para qué sirve esta campaña de promoción y prevención?.....	148
Contenido de la campaña	149
¿Quiénes participaran en la campaña?	153
Anexo 2: Entrevista Semiestructurada	154
Anexo 3: Evidencias Fotográficas	158
Anexo 4: Carta de Ingreso al Establecimiento	159
Anexo 5: Consentimientos informados de los participantes	160
Anexo 6: Instrumento avalado por expertos.....	165



Lista de Figuras

	Pág.
<i>Figura 1.</i> Estructura Matriz.....	91
<i>Figura 2.</i> Estructura Matriz con categorías.....	92
<i>Figura 3.</i> Recursos financieros.....	94
<i>Figura 4.</i> Cronograma metodológico.....	95
<i>Figura 4.</i> Tabla de resultados por técnica de observación participante activa...	95
<i>Figura 5.</i> Tabla de resultados por técnica de la entrevista semiestructurada...	101

Introducción

El presente trabajo investigativo, permite mostrar que la psicología educativa se dedica a estudiar los fenómenos que acontecen en el ámbito educativo; dicho estudio investigativo es una problemática que se está presentando en esta área por lo que se realiza el estudio; por esta razón, la investigación se enfoca en analizar la conducta social en los niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles, seguido a esto se examinó detalladamente las categorías cognitivas, conductuales, motivacionales y de relaciones sociales o de interacción social, donde están definidas las habilidades para la vida y relaciones interpersonales, las cuales son el principal eje de estudio de la investigación.

En estos tiempos, las tecnologías móviles están haciendo parte de la vida cotidiana del ser humano y en sus procesos de aprendizaje, sin embargo genera captación excesiva de la atención frente al uso de las tecnologías móviles tal como lo son los video juegos y redes sociales; lo que constituye a un constante cambio en la vida del ser humano y en especial en la conducta social del niño, las tecnologías móviles son una red que está abierta a la interacción virtual constante o reiterativa, hace que los niños no puedan desarrollarse como personas frente a los retos que le proporciona la vida, ya que pasa horas y horas en este dispositivo.

Con relación a lo anterior el propósito del presente estudio era indagar en el fenómeno; seguidamente los resultados obtenidos en el estudio, permiten que el investigador se interese en dar soluciones ante dicha problemática actual; por ello el investigador diseña una campaña de promoción y prevención la cual se ve reflejada en los objetivos. Dicho esto la obligación de todo profesional en formación, consiste en dar solución a las situaciones problemáticas con más brevedad posible, teniendo toda la capacidad en el área de la psicología, ya que el uso inadecuado y reiterativo se ha convertido en un problema social. El público o los usuarios de las tecnologías móviles y enfocándonos en la población que es más joven que son los niños, tienden a ser los más vulnerables, como son los niños y adolescentes.

Seguidamente, los dispositivos móviles como son Smartphone y las tablets; son herramientas muy interesantes; pero el hecho de no darle un uso adecuado y excederse con su uso, puede conllevar a alterar el bienestar psicológico y perjudicar sus relaciones interpersonales en los niños, además que contiene una cantidad de peligros cibernéticos que están inversos en estos dispositivos. El lugar escogido para realizar la investigación fue Villa del Rosario/ Norte de Santander, Colombia; cuyos instrumentos aplicados fueron la entrevista semiestructurada y el método de observación participante activa en 5 estudiantes que cumplen con las características de



la investigación; estudiantes de quinto de primaria del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro, en edades comprendidas de los 8 a 12 años.

Este trabajo se realiza con la intención de conocer ampliamente sobre este fenómeno de investigación y plantear una posible solución al problema. La investigación está estructurada de la siguiente manera en primera medida se encuentra formulación del problema, planteamiento del problema, descripción del problema, justificación , objetivos, ubicación del problema en su contexto, situaciones del problema y consecuencias del problema se encuentra evidenciado en los antecedentes, el marco teórico, donde se evidencian todos los fundamentos teóricos, como los conceptos, definiciones; en el cual contiene tres capítulos que son primer capítulo la psicología educativa, segundo capítulo desarrollo del niño y el adolescente, tercer capítulo tecnologías móviles; la metodología está compuesta: diseño, enfoque, métodos y técnicas de investigación implementada, población y muestra de los resultados, instrumentos utilizados, análisis de los resultados, análisis y discusiones del problemas, con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.



Problema de investigación

Título

Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.

Formulación del problema

Esta investigación busca determinar ¿Qué aspectos negativos tiene el uso excesivo de las tecnologías móviles en la conducta social de niños y niñas de 8 a 12 años estudiantes del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro del grado quinto de primaria?; lo cual permitirá conocer los riesgos que enfrentan los niños ante el uso excesivo y de esta forma tomar medidas preventivas.

Planteamiento del problema

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el uso de las tecnologías móviles son términos muy utilizados en los entornos educativo, social y familiar. Se ha evidenciado que el uso de las tecnologías móviles ha generado un alto impacto en la población infantil, debido a múltiples efectos negativos en quienes acceden y la emplean de manera reiterativa. Entre los más frecuentes, es posible mencionar, alteraciones en la comunicación, falta de habilidades sociales, aislamiento entre pares, entre otras. Según Lopez Vasquez Herbert Omar (2017), cita a Kaunt (1998), quien en su estudio publicado en el New York Times, la red genera depresión, distiende los lazos sociales y afecta el bienestar psicológico.

Ante esta problemática se plantea la presente investigación con el fin de determinar cuál es la conducta social en los niños del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro que usan de manera reiterada las tecnologías móviles y relacionar cuáles son las posibles conducta sociales y sus relaciones interpersonales y qué impacto pueden tener en la conducta social del niño. Para ello, la investigación utilizará el enfoque cualitativo con el diseño fenomenológico, aplicada a una población de cinco personas con una muestra por conveniencia y hará uso de instrumentos de recolección de datos como la entrevista semiestructurada y la observación participante activa, las

cuales permitirán indagar a profundidad la conducta social el cual es el eje de esta investigación.

Descripción del problema

Según Cantos (2017) "La implantación de las tecnologías en la sociedad actual, está produciendo cambios insospechados, muchas de estas trasformaciones afectan a los jóvenes por el mal uso de estas herramientas, debido a que es un sistema de comunicación e información muy abierto donde tienen acceso casi a todo", en cierta medida el uso excesivo de la tecnología puede tener consecuencias en el desarrollo personal y en el entorno social.

En este mismo sentido, Prensky (2011) manifiesta que “los alumnos de nuestras aulas están cambiando, en gran medida, como resultado de sus experiencias con la tecnología”; de acuerdo a lo anterior es preciso mencionar que las conductas de los niños es influenciada por el uso excesivo a las tecnologías móviles. Así mismo Arab y Díaz (*s.f.*) en su artículo “*Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos*”, muestra como la tecnología tiene unos aspectos negativos cuando es usada en forma excesiva. En referencia a lo anterior se debe

resaltar que la tecnología está invadiendo los espacios de comunicación, asimismo se conoce que el internet y las redes sociales están penetrando en la privacidad de sus usuarios y conllevando al aislamiento social.

Igualmente, Said-Hung y otros citados por Córdoba Castrillón (2017), afirman que “las TIC traen consigo una revolución cultural que está transformando los patrones sociales” dicho de esta manera el uso de la misma ha cambiado los esquemas o patrones de interacción, conllevando a que los niños prefieran hablarse a través de una pantalla y no frente a frente, lo cual provoca que el niño no desarrolle las habilidades sociales; en este contexto, conviene distinguir que de alguna manera el uso de las tecnologías móviles, ha mostrado dependencia en aquellas personas que tienen acceso reiterativo a las tecnologías móviles.

De otra parte, según Cantos (2017) al no saberle dar el uso adecuado a la tecnología pues los niños por lo general la utilizan para visualizar videos, chatear y publicar en las redes sociales tiene como resultado mal gastar el tiempo de manera continua, en relación con el autor cuando un niño se sumerge en el mundo de la tecnología deja a un lado las actividades que son importantes tales como: las tareas académicas, lecturas y el deporte y provoca que se aísle de sus relaciones interpersonales y descuide la formación personal.



Así mismo, al tener acceso a cualquier tipo de información, guía a la curiosidad en los niños, conllevando a problemas en la conducta social del menor debido a que se encuentra con material que es inapropiado para el menor (contenido obsceno o conversaciones con extraños que se tornan peligrosas), en relación a esto el uso excesivo a las tecnologías móviles se está realizando en los menores sin responsabilidad y conciencia, por eso es necesario buscar estrategias para psicoeducar a la población sobre el uso de la misma y hacer prevención sobre su uso.

Una solución a esta problemática la plantea Cantos (2017) quien manifiesta que se deben utilizar campañas de concientización con fundamentos sostenibles y bajo parámetros eficientes para su impacto positivo.

Por lo anterior, el presente trabajo de investigación tiene como fin determinar cómo es la conducta social en los niños que tienen uso excesivo en las tecnologías móviles, y si el hecho de tener a disposición diferentes contenidos de información pueden ocasionar en ellos un malestar psicológico.



Justificación

La presente investigación tiene como finalidad indagar en el desarrollo social de los niños y niñas que acceden de manera reiterativa a las tecnologías móviles, considerado éste un factor detonante de conductas inadecuadas. En relación con lo anterior Feixa (2005), quien se ha destacado por estudiar la cultura de esta generación y analizar el desarrollo del hombre y como éste se relaciona en su ambiente, aduce que al estudiar la problemática cultural se podrían notar los cambios específicos de la población y los riesgos de la misma, con referencia a esto se puede notar como esta problemática social afecta la conducta social en los individuos que acceden a ella reiterativamente, entre las más destacadas es el aislamiento social y deterioro de las relaciones con sus pares.

Como se evidencia, es necesario abordar esta problemática social, ya que afecta las relaciones interpersonales, para así tomar medidas preventivas sobre la misma. De acuerdo a Cantos (2017), “al utilizar las tecnologías móviles estas afectan el bienestar de los adolescentes y otros como la familia, la parte social y la salud”, es decir al utilizarla de manera inadecuada afecta el entorno del sujeto, además que afecta el desarrollo de la conducta social del individuo, por ende los niños pierden la habilidad para interactuar con su contexto.

Así mismo, el uso inadecuado de las tecnologías móviles tal como como la exposición prolongada que los niños le dan a estos medios conlleva a que exista imitación y aprendizaje del lenguaje que reciben, afecta la capacidad de atención, pueden desarrollar conductas: agresivas, violentas, aislamiento, depresión, por ello Ismael Roldán (2011), cita a Huesmann y Eron (*s.f.*), encontraron que el comportamiento agresivo habitual en jóvenes es, en gran parte, aprendido de las interacciones tempranas de los niños con el medio ambiente (p.3). Resulta pues que ciertas conductas inadecuadas son imitadas de nuestro entorno, esto es visto por lo que observan en las redes sociales, lo cual altera su conducta social.

En este sentido, Lopez, Ramos y Saravia (2017) afirman:

El ambiente es un proceso de maduración cerebral, modela la conducta. El investigador demostró en estudios experimentales que los niños expuestos a conductas agresivas recompensadas, suelen repetirlas posteriormente con mayor frecuencia que aquellos que observan esa misma conducta castigada”. Los niños aprenden por observación y reproduciendo patrones conductuales, la repetida exposición a patrones conductuales violentos puede llevar a aumentar sentimientos de hostilidad, de sensibilización al dolor de otros, aumento de la probabilidad de interactuar y responder a otros con violencia, en base a esto se dice que el niño se encuentra en un proceso de maduración cerebral lo cual hace

que este se fácil de influenciar; esto ha llevado a modificar las relaciones humanas, por ello el niño debe ser psicoeducado en esta área para brindarle un desarrollo más íntegro y adecuado. Lo cual es importante para su beneficio, su desarrollo y educación, además que no se debe apartar la idea de que existen riesgos que pueden producir daños relacionados con el uso inadecuado; por lo que, se debe potenciar el uso racional y responsable de esta moderna tecnología desde los primeros años de vida (p. 10).

La presente investigación pretende establecer la relación que existe entre tecnologías móviles con la conducta social del menor, por ello las conductas agresivas son resultados de la iteración con el entorno lo cual afecta las relaciones sociofamiliares; los niños son la población más vulnerable y lo más fáciles de persuadir, lo que ocasiona que se dejen influenciar en su entorno; por lo tanto, si no tienen una orientación de estos comportamientos afectando su salud mental y sus relaciones sociales.

Es aquí donde el Centro Educativo Campestre Semillitas del Futuro cumple un papel en el proceso de desarrollo social y emocional de los niños y es por ello que la institución brindará el espacio para desarrollar esta investigación ya que a grandes escalas está afectando a la población en general. Así mismo, la investigación permitirá dar pautas hacia los padres o personas encargadas de los niños donde se les brindará



una orientación sobre el cuidado que se debe tener al usar las herramientas tecnológicas permitiendo que el niño tenga un desarrollo social e interpersonal y esté prevenido ante los posibles riesgos que ofrecen las tecnologías móviles.

De otra parte, esta investigación beneficiará a toda la comunidad del Centro Educativo Campestre Semillitas del Futuro, a sus familias y acudientes, docentes y demás personas vinculadas a la institución, también servirá como modelo a otras instituciones educativas y permitirá identificar los riesgos que enfrentan los niños ante el uso excesivo a las tecnologías móviles, permitiendo tomar medidas preventivas ante el acceso a ciertas páginas de internet.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la conducta social de los niños que hacen uso excesivo de las tecnologías móviles, en edades comprendidas de los 8 a los 12 años, mediante entrevista semiestructurada y la observación participante activa con el fin de psicoeducar en el uso de las tecnologías móviles.

Objetivos Específicos

Explorar las habilidades para la vida en los estudiantes que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Semillitas del Futuro.

Describir las relaciones interpersonales en los niños de 8 a los 12 años que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles.

Diseñar una campaña psicoeducativa que permita hacer concientización sobre el uso de las tecnologías móviles.

Marco Referencial

Estado del arte

Para el desarrollo de esta investigación se realizó una revisión de algunos proyectos que están relacionados con el uso excesivo de las tecnologías móviles frente a la conducta social del individuo, basado en las categorías: motivacionales, cognitivas, conductuales y campo de relaciones sociofamiliares. A continuación se presenta una síntesis de proyectos investigativos, los cuales están organizados en antecedentes históricos o conocidos como estado del arte los cuales se componen de estudios a nivel local, regional, nacional e internacional.

Antecedentes Locales.

Se toma como antecedente de investigación el estudio realizado por Parra, Gómez y Pintor (2014), titulado “Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5° de Primaria en Colombia”, El propósito de esta investigación es identificar y analizar los factores que inciden en el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en una escuela de Colombia y para ello la

investigación plantea una estrategia de mejoramiento en su implementación. Se utilizó un enfoque cualitativo y se recolectó la información mediante entrevistas, observaciones y revisión de documentos; la población que se ajusta a la investigación es un centro escolar de bajos recursos en una escuela ubicada en la ciudad de Cúcuta, Departamento Norte de Santander, en la república de Colombia.

Los participantes de la investigación fueron estudiantes de quinto grado de primaria, docentes y directivos de la institución educativa. La muestra estuvo compuesta por 16 estudiantes, y se evidenció que todos los participantes reconocieron los beneficios de las TIC, especialmente los estudiantes, sin embargo se concluyó que se necesita reforzar la capacitación sobre esta área, ya que se considera que es necesario el apoyo de autoridades superiores, debido a los riesgos en los cuales están inmersos.

El aporte del proyecto anteriormente citado a la presente investigación, es el fortalecimiento de conductas positivas en la parte académica con el fin de que los estudiantes observen las TIC como una herramienta de aprendizaje, por tanto es necesario capacitar, orientar a los jóvenes y a los padres de familia sobre los posibles riesgos que se producen al no tener un uso adecuado de las TIC, resaltando la importancia de psicoeducar a la población en este contexto; la investigación anteriormente mencionada permite aportar al presente estudio que las tecnologías

móviles, si son usadas de manera apropiada, dan un aporte importante al desarrollo pedagógico del menor en cuanto a procesos de aprendizaje.

Así mismo, García (2012), presenta un estudio realizado en el departamento de Norte de Santander, denominado “La radio escolar como estrategia para el aprendizaje de las TIC en el grado sexto en la jornada de la mañana del colegio José Eusebio caro en Ocaña, Norte de Santander”, esta investigación tiene como objetivo Diseñar una serie radial para el aprendizaje de las TIC en el grado sexto de la jornada de la mañana del Colegio José Eusebio Caro en Ocaña, Norte de Santander, cuenta con una metodología mixta ya que presentan un abordaje cuantitativo con aportes cualitativos. se establece que la población beneficiaria del proyecto estará conformada por un (1) docentes de tecnología e informática y doscientos ochenta (280) estudiantes de sexto grado en la jornada de la mañana, se concluye sobre la presente investigación que los programas radiales educativos, en este caso sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) resultan eficaces para cualquier Institución de educación básica, media y superior, debido a que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y enriquecimiento de nuevos conocimientos, preservando la calidad educativa y apostándole a la adquisición de propuestas instructivas; el estudio de Clara permite aportar a la presente investigación, que el uso adecuado de las tecnologías aporta al sector educativo, lo cual facilita los procesos de aprendizaje en el menor, sin embargo

es necesario que se dé seguimiento al uso adecuado de la misma por la cantidad de información que puede arrojar estos medios esto incluye supervisión de pares.

Antecedentes Nacionales.

Pedraza (2015), desarrolló un trabajo investigativo sobre “Incorporación de las TIC como estrategia pedagógica para determinar las relaciones y procesos multiculturales en niños, niñas y jóvenes de séptimo grado de una institución educativa oficial del distrito capital”, esta investigación fue realizada en Bogotá y su objetivo era determinar las relaciones y procesos multiculturales entre los estudiantes de séptimo grado, a partir de una interacción pedagógica que fue diseñada a través de las TIC. La metodología fue cualitativa con un enfoque de investigación acción concediéndola como un estudio específico en las situaciones sociales y educativas.

La población fueron los estudiantes de un centro educativo en edades comprendidas de los 13 a los 14 años en los grados de séptimo, edades en las que probablemente las TIC son utilizadas de manera negativa, causando adicción o dependencia en la mayoría de los casos. Como resultados de la investigación se obtuvo que las instituciones educativas han utilizado las TIC como una herramienta pedagógica, entendiéndola como innovadora y alienta a los estudiantes a tener una construcción de valores o cualidades que van desde lo moral, lo político, lo afectivo, lo organizacional hasta lo

comunicativo en un marco de condiciones de igualdad, es por esto que causa un impacto positivo entre los estudiantes cuando es utilizada de manera pedagógica.

Se concluye que los estudiantes al obtener una interacción con el uso de las TIC les permite que se contextualicen y reconozcan la historia y la cultura pasada, así tienen un sentido de pertenencia y de valores; el estudio permite aportar a la presente investigación que las TIC cumplen un papel principal frente a la cultura ya que el individuo al estar informando, permite obtener unas buenas relaciones sociales.

Así mismo, el estudio realizado por Martínez y López (2017), titulado “Reconocer factores que generan el mal uso del celular dentro del aula de clases de los niños del grado octavo de I.E José Antonio Páez, del municipio de Páez, y recomendar algunas estrategias que permitan el uso del celular para fines pedagógicos”, el cual tenía como objetivo identificar factores relacionados con el uso inadecuado del celular para fines educativos y recomendar algunas estrategias en los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Páez, del municipio de Páez, el cual aporta al mejoramiento de los procesos de aprendizaje, esta investigación tiene un paradigma cualitativo de tipo descriptivo, con una población de 32 estudiantes del grado octavo del I.E José Antonio Páez. Se encontró en los resultados de la investigación que las edades de los niños y niñas se encuentran entre 8 a 14 años, esto indica que están

pasando por el ciclo vital denominado adolescencia y por tanto es susceptible a darle un mal uso al celular, esto puede inferir en su salud mental y en su desarrollo personal.

La investigación anteriormente citada, aporta al presente estudio, la forma cómo los estudiantes acceden de manera reiterativa, causando un uso inadecuado del teléfono celular únicamente para conversar, chatear y hablar con sus amigos, debido a esto se evidencia que las relación familiar se ve afectada, pues los jóvenes poco se comunican con sus padres, también se identifica que los estudiantes tienen riesgos altos de dependencia al Smartphone, lo cual es un factor negativo para la salud mental y el aprendizaje del joven, convirtiéndose en una problemática social y familiar ya que los estudiantes presentan conductas agresivas y su proyecto de vida se está viendo afectado.

En una misma línea el trabajo realizado por Hernández (2017), designado “Tecnología y pornografía infantil en Colombia, 2013-2015: interpretación desde un enfoque victimológico” esta investigación enmarca la incidencia de la tecnología en el delito de pornografía infantil en Colombia, 2013-2015, en especial en el uso del teléfono móvil inteligente y las redes sociales en su comisión, mediante el análisis de información administrativa contenida en las bases de datos de la Policía Nacional (PONAL). El método utilizado fue exploratorio descriptivo, con un enfoque cuantitativo.

La población de la investigación estuvo constituida por 1.705 registros de denuncia del Sistema Penal Oral Acusatorio (SPOA), los resultados evidenciaron un pronunciado incremento de denuncias en el año 2015 (574% y 385% con respecto a los años 2013 y 2014, respectivamente), caracterizado porque la etapa de la vida en la que se encuentran la mayoría de menores los hace proclives a ser víctimas de pornografía infantil y sus demás modalidades, situación que es aprovechada por predadores sexuales que están al asecho, en busca de víctimas con bajos niveles de autoprotección digital.

Esta investigación encontró que uno de los factores influyentes del ciberacoso en los menores de edad es producto del descuido de los padres o el acudiente debido a que no ejercen control en las relaciones sociales de sus hijos ya sea por internet o el ambiente, esto se debe a la ocupación de los padres; estos son los aportes que permiten nutrir la presente estudio.

Estudios Internacionales.

Albéniz (2013) realizó una investigación sobre “Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante”; esta investigación tenía como objetivo describir las características más relevantes de una muestra de adolescentes

escolarizados en Burgos capital, en relación a sus hábitos de uso del móvil e internet, con una metodología cuantitativa y se utilizó el método descriptivo. La población abordada fueron los estudiantes escolarizados en edades comprendidas de los doce a los veinte años. El autor concluyó que la sociedad avanza hacia la plena cobertura de infraestructura tecnológica, tanto en los hogares como en las escuelas por eso los adolescentes están viviendo en un entorno digitalizado que ha condicionado su manera de actuar, relacionarse y comunicarse afectando la forma en que se relaciona con el entorno.

La investigación anterior aporta una mirada más amplia sobre cómo el uso excesivo de internet o de teléfonos inteligentes tiene una fuerte correlación, de forma negativa en el rendimiento escolar, con la personalidad, en su actitud y aptitud, así mismo, influye también en el estado de ánimo como es irritabilidad y agresividad.

El estudio realizado por Ferreiro (2018), el cual es realizado en España denominado “Consumo de drogas y uso problemático de internet en adolescentes”, cuyo objetivo era contribuir a un mayor conocimiento y comprensión tanto del consumo de drogas por parte de los adolescentes, como del uso problemático de internet, de modo que permitiera orientar el trabajo a nivel preventivo sobre las bases de un modelo de prevención basado en la evidencia, explorando cuáles eran las variables asociadas a ambas problemáticas, tratando de identificar las posibles implicaciones, así como los

posibles factores de pronóstico tanto del consumo de drogas como del uso problemático de internet. Utilizó una metodología selectiva, en una población investigativa (basándose en artículos) y a partir de la investigación se observa que son innumerables los beneficios que aporta la tecnología a la sociedad, pero también son incontables los peligros que pueden derivarse de su mal uso. Uno de los riesgos que más preocupación causa socialmente, tiene que ver con el desarrollo de una posible “adicción” o “uso problemático de internet y conductas inadecuadas”. Al respecto, de acuerdo con los resultados obtenidos se constata que no se trata de un fenómeno aislado, sino que se encuentra estrechamente relacionado con un patrón desadaptativo de relación con la red caracterizado por un uso más intensivo de la red y una mayor probabilidad de implicarse en diferentes conductas de riesgo *online* (ciberacoso, *sexting*, contacto con desconocidos, apuestas *online*...). El estudio permite que la presente investigación determinar que los niños que más usan las tecnologías oviles tienen más probabilidad de consumir sustancias psicoactivas o alcohol.

Igualmente, el estudio realizado por Gómez, Rial, Braña, Golpe, y Valera (2015), denominado “Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes Antonio Rial Boubeta, Sandra Golpe Ferreiro, Patricia Gómez Salgado y Carmen Barreiro Couto” menciona que el uso de la red es un fenómeno generalizado y beneficioso en muchos niveles, cada vez son más los trabajos que advierten de un

posible uso problemático o no adaptativo esto puede conllevar importantes consecuencias a nivel psicológico y comportamental. Este estudio utilizó una metodología selectiva consistente, en este caso en la realización de una encuesta *online* entre la población de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la comunidad autónoma de Galicia (España), con una muestra de 1.709 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de A Coruña, con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años, estudiando la relación entre el uso problemático de Internet y diferentes variables (sociodemográficas, el papel de los padres, el rendimiento académico, hábitos de uso y consecuencias asociadas). Los resultados obtenidos no sólo revelan que el 26,6% de los adolescentes que componen la muestra presentan un uso problemático de Internet, sino también que el hecho de ser mujer o que los padres no sean usuarios de la red, constituirían posibles predictores. Se ha constatado también que el uso problemático se asocia a un menor rendimiento académico y a una mayor presencia de problemas físicos y psicosociales, presumiblemente consecuencia de éste. Dicho estudio aporta a la presente investigación ya que permite que el investigador analice detalladamente las problemáticas que se presentan en los adolescentes cuando hacen uso de las tecnologías.

En este mismo sentido, la investigación realizada en España por Domínguez (2019) realizó un estudio denominado “Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad” esta investigación menciona que en ciertas situaciones problemáticas los adolescentes suelen usar internet para lograr evadir los problemas, por esto el estudio se propuso que la existencia del déficit en autoestima y una elevada impulsividad predecirían el uso problemático de internet, logrando en la investigación un modelo que relaciona la baja autoestima como la variable que mejor predice el uso desadaptativo de internet que coincide con los hallazgos obtenidos en otros estudios. El objetivo de este trabajo era explorar las relaciones entre el uso problemático de internet y factores de riesgo como la impulsividad, así como analizar las diferencias en conflictos intra e interpersonales asociados en función del género y la edad. La investigación propuso un diseño transversal con el que se pretendía observar el efecto de las variables independientes (autoestima general e impulsividad) sobre las variables dependientes relativas al uso problemático de internet. Se realizaron análisis descriptivos para analizar las características de la muestra en función de la existencia en variables que determinarían el uso problemático de internet.

La población de la investigación estuvo conformada por estudiantes del Principado de Asturias (España), en el que los participantes del estudio eran 240 sujetos (124

mujeres y 116 hombres) con edades comprendidas entre los 15 y 22 en el que participaron 127 estudiantes de 3º,4º,1º y 2º Bachillerato y 113 estudiantes universitarios del Principado de Asturias; Para la selección de la muestra de escolares siguieron una serie de criterios de inclusión, accesibilidad y consentimiento, de modo que se realizó un muestreo bietápico de conveniencia con submuestreo aleatorio intragrupo,

Así mismo, los resultados sugieren que el 11.25% de los adolescentes hacen usos problemáticos de internet frente a un 88.75% que muestran un uso controlado. Respecto a las diferencias en función del género y de la edad no han resultado significativas. Se halló que la baja autoestima y la impulsividad cognitiva y no planeada predicen con mayor probabilidad el uso desadaptativo de internet. Presentar mayor propensión a tomar decisiones rápidas, así como mostrar más interés en la toma de decisiones frente a las presentes y futuras, aumenta las probabilidades de puntuar más alto en conflictos interpersonales asociados al uso problemático de internet, se discuten las implicaciones de tales hallazgos, dado lo anterior el estudio permite aportar a la investigación que el uso problemático y prologado en los adolescentes conlleva a alteraciones psicológicas en el menor.

Marco Teórico

En este trabajo investigativo se habla de las tecnologías móviles, que a su vez tiene relación con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales han causado un impacto en el entorno escolar, el hogar y otros sectores; por eso desde un sentido más amplio se puede decir que las TIC se refiere a: videojuegos, videos, radio y teléfono. Se puede decir que las TIC tienen influencia en las relaciones sociales y en la salud mental; también han contribuido a que los menores presenten conductas riesgosas como deterioro social y asilamiento, conductas impulsivas, violencia, agresividad y el desarrollo de trastornos psicológicos.

Según, el Ministerio de las Tecnologías de la información y comunicación (2018) En Colombia el uso de estas tecnologías “ha registrado un crecimiento exponencial” en cuanto al número de usuarios que están registrados en las redes sociales. Existen más de 15 millones de usuarios registrados en Facebook; en el caso de Twitter, se estima un aproximado de 6 millones de colombianos usando el servicio. Es por eso que el uso de TIC ha causado un impacto significativo en la población lo cual está conllevando a distintos tipos de comportamientos problemáticos en aquellas personas que tienen acceso a las mismas.

Capítulo I: Psicología educativa

El ser humano está pasando por una serie de transformaciones debido a las modificaciones que hay en su entorno, esta modificación está alterando las relaciones sociales en niños, jóvenes y adultos, por ello la psicología educativa permite abordar desde el área educativa la problemática que se está presentando frente al uso excesivo de las tecnologías, es decir que Psicología es la ciencia que estudia la conducta humana, así como los procesos mentales y todo lo relacionado a la experiencia humana, también cumple el papel de analizar las dimensiones cognitivas, afectivas, emocionales, motivacionales, entre otras; la psicología busca atender y evaluar al ser humano.

La psicología educativa es considerada una ciencia interdisciplinaria autónoma, fruto de la integración de la psicología y las ciencias de la educación, la cual se ocupa de profundizar en el aprendizaje y en los métodos educativos más idóneos para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades cognitivas Regader (s.f).

Según Pintrich citado por Woolfolk (2010), la psicología educativa ocupa el conocimiento de otros campos, pero a su vez posee su propio conocimiento acumulado a través de la investigación. Los psicólogos educativos hacen investigación sobre el

aprendizaje y la enseñanza y, al mismo tiempo, trabajan para mejorar la práctica educativa.

Para lograr la mayor comprensión posible acerca del aprendizaje y la enseñanza, los psicólogos educativos examinan lo que sucede cuando alguien (un profesor, un padre de familia o una computadora) enseña algo (matemáticas, tejido o danza) a otra persona (un estudiante, un compañero de trabajo o un equipo) en algún contexto (un salón de clases, un teatro o un gimnasio) Berliner (2006), Schwab (1973).

De acuerdo a Alexander y Winne (2006), citados por Woolfolk (2010) los psicólogos educativos estudian el desarrollo de los niños y los adolescentes, el aprendizaje y la motivación; por ejemplo, la manera en que las personas aprenden diferentes temas académicos como lectura o matemáticas, las influencias sociales y culturales sobre el aprendizaje, la enseñanza y los profesores, y la evaluación, incluyendo los exámenes.

En definitiva, la psicología educativa es la base para la orientación de los niños y jóvenes teniendo en cuenta que se aborda desde una perspectiva integral que contribuye al fortalecimiento del desarrollo de las personas, que además de favorecer los procesos de aprendizaje aporta fortalecimiento y potenciamiento de los recursos humanos entendidos estos como habilidades humanas.

Capítulo II: Desarrollo Niño y el Adolescente

Comprender al ser humano en su desarrollo es una de las tareas más complejas, pero en el transcurso del tiempo, investigadores explican la relación que existe entre los comportamientos y los cambios biológicos, sociales y cognitivos que ocurren desde la temprana edad hasta su adultez, constituye a la esencia de la mayoría de las teorías que sustentan el desarrollo humano.

Cambios biológicos.

La pubertad es la etapa entre la infancia y la adolescencia y se caracteriza por los diferentes cambios a nivel físico y cognitivo. Cuando el organismo está teniendo unos cambios hormonales que van ligados al desarrollo físico, los niños pasan por una serie de cambios físicos que se observan en su crecimiento en el cual desarrollan características sexuales primarias y secundarias, se convierten en individuos fértiles y empiezan a experimentar un aumento del libido sexual. Mangrulkar (2001) cita a Eccles (1999) menciona que la pubertad es diferente en los hombres y las mujeres, quienes experimentan los cambios de la pubertad antes que los varones. De esta forma, las mujeres y los varones de la misma edad pueden encontrarse en puntos del desarrollo

físico muy diferentes entre las edades de 10 a 14 años. Muchos jóvenes pueden no estar preparados en forma adecuada para estos cambios biológicos. Las preocupaciones de los adolescentes con relación a su apariencia pueden llevar algunas veces a dietas poco saludables, e inicio prematuro del coito antes de alcanzar la madurez cognitiva o emocional.

Desarrollo social.

El ser humano pasa por una serie de procesos en el desarrollo, el cual tienen la tarea compleja de tratar de entenderse a sí mismo y a los demás, es por esta razón que el ser humano interactúa con los demás para llevar a cabo procesos de relación en su entorno, por tanto es indispensable que el hombre se relacione con su contexto ya que esto es importante para su crecimiento personal. Sin duda alguna las tecnologías móviles generan un vínculo entre los usuarios para que se relacionen, pero en algunos casos estos vínculos pueden ser tóxicos para su desarrollo ya que al estar concentrados en las redes sociales se desconectan de su entorno y aíslan de sus seres queridos, además que estos medios proporcionan información inadecuada la cual conlleva a que los usuarios sean más arrogantes, impulsivos y agresivos e imiten las conductas observadas en los medios tecnológicos.

El hombre pasa por una serie de etapas que lo van moldeando para que él tenga la capacidad de poder relacionarse con los demás, es por eso que en la actualidad las tecnologías móviles facilitan las comunicación a distancia pero hay casos en que la población se aísla por sumergirse en este mundo virtual, además que la población al estar constantemente en este medio hace que aplique ciertos patrones de conducta. Mangrulkar (2001) menciona la etapa por la que pasa el niño a los dos años de edad, los niños reconocen claramente su propia imagen, y demuestran la existencia del concepto visual de sí mismos. Alrededor de los ocho años, los niños comienzan a reflejar sus habilidades, preferencias y aversiones, y en general cómo sienten y piensan las cosas. La conciencia social se mueve de la perspectiva egocéntrica del niño pequeño a una habilidad para entender, predecir y responder a los sentimientos y perspectivas de otros en la adolescencia temprana Mangrulkar (2001) referencia a Slaby y cols (1995). Por otra parte resalta que la adolescencia es una de las etapas de la vida más crítica para el desarrollo de la empatía y la captación de perspectivas, es por eso que desde temprana edad se debe estar orientando al niño en cuanto al buen uso de las tecnologías móviles.

Según Newman (2014), aprender a evaluarse a sí mismo y sus habilidades en forma realista es otro proceso importante durante la niñez. Los niños pequeños tienen tendencia a ser muy optimistas con relación a sus habilidades. Conforme los niños van

pasando a la niñez media (aproximadamente entre los 7-10 años) comienzan a reflexionar sobre sus éxitos y fracasos y a emparejar sus logros con metas internas y estándares externos. Con base en esto el autor permite inferir que el uso de las tecnologías puede afectar el desarrollo personal del niño, como también afectar su proyecto de vida, debido a que el niño descuida sus actividades de formación, sus relaciones interpersonales, lo académico y el deporte, pues lo reemplaza por videojuegos de carácter violento, chatear, observar videos de youtubers u otro videos; esto influye a que el menor no desarrolle las habilidades sociales y personales.

Así mismo, Newman (2014), refiere que “los niños comienzan a poner atención al trabajo de los demás como medio de evaluar sus propias habilidades, el proceso de autoevaluación se complica debido a las presiones a las que se ven expuestos con respecto al conformismo, la competencia y la necesidad de aprobación”. El autor trata de explicar cómo desde la niñez hasta la adolescencia el ser humano va adquiriendo ciertas estrategias que le permiten adaptarse y desarrollar en su entorno, por esto el uso reiterativo de las tecnologías móviles hace que los participantes imiten los comportamientos observados en dicho contenidos tecnológicos lo cual implica comportamientos negativos que afectan su salud mental.

Conductas sociales.

Las interacciones sociales se han visto afectada por diversos factores, entre los más destacado ha sido el uso del teléfono en el entorno familiar que están complicando las relaciones sociales y familiares. En el desarrollo del niño hacia la adolescencia, éste pasa más tiempo con sus amigos, tiene fijación e interactúa con el sexo opuesto, pasa tiempo fuera de casa ya sea jugando o dialogando con sus compañeros, se deja influenciar por los eventos que ocurren en su entorno, esto quiere decir que el niño busca fijarse y conocer lo desconocido llevándolo al punto de que estos eventos tengan influencias en su conducta y en sus relaciones. En este sentido, David J. Hansen (1998), Csikszentmihalyi, (2000) afirman que “La niñez media (de 7-11 años) representa la época de transición, es decir, cuando el niño se aleja de la esfera del hogar y pasa más tiempo con sus amigos, grupos de la escuela y de la comunidad. El estatus social se gana por medio de competencia y desempeño con los pares. Durante estos años críticos, los niños aprenden ya sea a ser competentes y productivos o a sentirse inferiores, lo cual puede ocasionar consecuencias negativas sociales, intelectuales y emocionales duraderas”.

En la actualidad la mayoría de los jóvenes pasan más tiempo con sus compañeros e involucran actividades de su entorno a través de video juegos o salas de chat, mientras que por otra parte, la familia y los parientes pueden significar molestia, sin embargo

los familiares tienen influencia significativa y positiva dentro de la vida del adolescente Steinberg (2000), en una investigación que realizó en los Estados Unidos, manifiesta que un entorno familiar autoritario, definido como “cordial y participativo, pero firme y consistente con el establecimiento y cumplimiento de guías, límites y expectativas de desarrollo apropiados” ha tenido efectos positivos en los adolescentes en forma consistente. Así mismo, Mangrulkar (2001), menciona otra dimensión positiva cuando los niños o jóvenes tienen una relación con sus padres los cuales “otorgan autonomía psicológica en los menores”, por ello el autor resalta la importancia de “hasta dónde los padres animan y permiten que el adolescente desarrolle sus propias opiniones y creencias”. En referente a lo anterior se puede decir que el adolescente debe compartir con los dos entornos sin descuidar o darle más importancia al uno o al otro ya que estos aportan para su desarrollo integral.

En este contexto la teoría del Aprendizaje Social, conocido como el Modelo Cognitivo, está basada en gran parte en el trabajo de Bandura (1978), quien llega a la conclusión que los niños aprenden a comportarse por medio de la instrucción (como los padres, maestros y otras autoridades o modelos que les indican cómo deben comportarse), es decir, ellos aprenden por medio de la observación (los niños observan el comportamiento de los adultos y sus pares). Su conducta se consolida, o es modificada, conforme a las consecuencias que surgen de sus acciones y a la respuesta

de los demás a sus conductas. Los niños aprenden a comportarse, entonces, a través de la observación y la interacción social, antes que a través de la instrucción verbal. Es por ello que a los niños se les debe enseñar las habilidades por medio de un proceso de instrucción, ensayo y retroalimentación, antes de hacerlo con una simple instrucción Mize (1983). Bandura (1978) hace hincapié en que los niños deben adquirir autoeficiencia ya que esta permite que el niño desarrolle la confianza en sus propias habilidades para desempeñar diversas conductas, es importante para aprender y mantener conductas apropiadas, especialmente en vista de las presiones sociales para desarrollar un comportamiento diferente. Así, el desarrollo de habilidades no sólo se convierte en una cuestión de comportamiento externo, sino de cualidades internas (tales como la autosuficiencia). Teniendo en cuenta a Bandura el ambiente en el que está un niño tienen que ser adecuado para su desarrollo debido a que este tiene implicaciones en su adultez, por ejemplo: si un joven se desarrolla en un ambiente hostil y de agresividad éste imitara estos patrones de conductas inadecuados.

La Teoría del Aprendizaje Social ejerce dos influencias importantes en el desarrollo de programas de habilidades para la vida y habilidades sociales, ésta ofrece que los niños tengan habilidades para enfrentar factores internos de su vida social, obteniendo como resultado reducción de estrés, autocontrol y tomar la mejor decisión y logra duplicar el proceso natural por el cual los niños aprenden las conductas.

La confianza interpersonal, es dada por la relación que se va obteniendo con los sujetos del entorno, estos a su vez tienen un vínculo de confianza que es importante para competencias sociales. Tyler (1991) en una investigación determina que las personas que confían en los demás son capaces de infundir confianza, son agradables con sus compañeros, hacen amigos fácilmente y son más autónomos al hacer y ejecutar planes de vida. En este sentido, cuando un individuo logra establecer confianza ya sea con una persona o un grupo indica que ha tenido experiencias pasadas que han formado habilidades sociales que lo determinan como persona y hace que destaque en el contexto de las relaciones.

Los enfoques de la influencia social están basados en el trabajo de Bandura y en la teoría de la inoculación psicosocial desarrollada por investigadores, incluyendo a McGuire (1968). Los enfoques de la influencia social reconocen que los niños y adolescentes, bajo presión, se involucrarán en conductas de riesgosas. Por otra parte la presión social también influye en los comportamientos del menor, también L. Mangrulkar (2001) menciona a Evans (1998) que la “presión de los pares, modelos de padres, mensajes relacionados con las conductas de riesgo en este caso los medios de comunicación son los que influyen en gran parte en estos comportamientos”. Por esta razón hay programas de influencia social que le enseñan a los niños y a los

adolescentes momentos de presión para que ellos aprendan a resistirse ante las presiones que les ejerce su entorno.

De otra parte, la teoría propuesta por Jessor (1993), reconoce que la conducta adolescente (incluyendo conductas de riesgo) no surge de una sola fuente, sino que es el producto de complejas interacciones entre los individuos y su entorno. La teoría de la conducta problemática se ocupa de las relaciones entre tres categorías de variables psicológicas: 1) el sistema de la personalidad; 2) el sistema del medio ambiente percibido; y 3) el sistema conductual. El sistema de la personalidad incluye “valores, expectativas, creencias, actitudes y orientación hacia uno mismo y hacia la sociedad”.

El sistema del medio ambiente percibido tiene relación con la percepción de la actitud de amigos y parientes hacia las conductas. Y, similar a Bandura, el sistema conductual generalmente se describe como el conjunto de ciertas conductas socialmente inaceptables (el uso de alcohol, tabaco y otras drogas, conducta sexual de personas menores de cierta edad, delincuencia, etc.). En este sentido esta teoría permite que se tomen medidas preventivas ante lo que es el desarrollo de un niño, debido a que si no se tiene una moral, un entorno adecuado, unas relaciones, el joven puede desarrollar conductas disruptivas. En relación con lo anterior es indispensable que el niño sea orientado en el uso adecuado de las tecnologías móviles, para que tenga la

capacidad de responder adecuadamente ante los peligros que ofrece estos medios virtuales.

En este sentido, Jessor (1991), promovió el desarrollo de enfoques de habilidades para la vida el cual lo estructuró bajo tres sistemas. Jessor y la teoría de la conducta problemática han descrito otros dos sistemas de influencia, el ambiente social (que contiene factores como la pobreza y la estructura familiar) y la biología /genética (incluyendo variables tales como el historial de alcoholismo en la familia y la alta inteligencia., la biología genética (al igual que la mayor parte de la investigación en genética) puede ser útil para identificar niños con una propensión genética hacia ciertas conductas de riesgo (como el alcoholismo), pero su uso en la prevención todavía es limitado. El dominio del ambiente social identifica otras variables (conductas tales como un desempeño escolar insuficiente) que se correlacionan con conductas de riesgo (tales como el uso de alcohol y otras drogas). Si estas variables cambian, afectarán a otras.

El trabajo realizado por Jessor da una perspectiva diferente sobre las conductas problemáticas, el significado y fuerte correlación que tiene en los niños. Lo dicho por Jessor está relacionado con lo que acontece actualmente, debido a que se puede denotar que los comportamientos que tiene un individuo están estructurados en lo que es la

genética, el entorno y lo biológico es por esto que la personalidad de un individuo está compuesta por lo que el individuo siente, observa e interpreta en su ambiente.

Así mismo, Posner (2001), plantea unas implicaciones de las teorías de desarrollo para los programas de habilidades para la vida las cuales son:

- 1) La etapa de la niñez tardía a la adolescencia temprana se señala como un momento crítico para desarrollar habilidades y hábitos positivos, ya que a esa edad hay una habilidad cada vez mayor para pensar en forma abstracta, para entender consecuencias y para resolver problemas.
- 2) El contexto social más amplio de la adolescencia temprana y media ofrece situaciones variadas para practicar habilidades con los pares y con otros individuos fuera de la familia.
- 3) Las habilidades y competencias son importantes en el camino que recorre un niño hacia el desarrollo y la obtención de un sentido propio como individuo autónomo.

La psicología constructivista se enfoca en el desarrollo individual, incluyendo los procesos mentales y en las relaciones sociales. El desarrollo cognitivo de un niño tiene lugar a través de la interacción con las personas de su entorno. Por lo tanto, el desarrollo del conocimiento no se centra sólo en el individuo, sino en lo que éste llega a aprender y comprender mediante las interacciones sociales.

Las teorías de Piaget y Vygotsky sugieren que un mecanismo clave en el desarrollo del niño es el conflicto cognitivo que surge en la interacción social. La contradicción surgida entre el conocimiento actual del niño y sus interacciones con otras personas, sobre todo con pares ligeramente mayores o más capacitados, obliga al niño a cuestionar sus creencias actuales, incorporar nueva información o experiencias y buscar nuevos niveles de comprensión. Vygotsky (1978) argumenta que “El aprendizaje despierta una serie de procesos de desarrollo internos que sólo se ponen en marcha cuando el niño interactúa con personas de su entorno y con sus pares” (p. 90).

El aprendizaje es visto como algo cultural y del contexto, donde la relación que un individuo tiene con su entorno influencia en su modo de relacionarse con los demás y como este va a percibir las cosas.

Vygotsky postula etapa del desarrollo proximal (ZDP), en la que sostiene que para entender la relación entre el desarrollo y el aprendizaje, es necesario distinguir entre dos niveles distintos de desarrollo: el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial. El desarrollo real se refiere a la resolución de problemas que el niño puede realizar solo, mientras que el desarrollo potencial ocurre cuando el niño resuelve problemas bajo la supervisión de un adulto o de pares más capacitados. En decir, que el entrenamiento que recibe un niño desde su temprana edad lo forma ante los

acontecimientos difíciles por los que puede pasar, es por eso que el nivel de entrenamiento es indispensable para el desarrollo potencial del niño.

Por su parte, la psicología constructivista aporta al enfoque de habilidades para la vida ya que permite que los niños desde temprana edad colaboren entre pares, aporta en la resolución de problemas, ve el contexto cultural como un significado importante en el desarrollo del menor, ve el contexto social como un proceso de formación y las relaciones interpersonales.

Por otro lado la comunicación en los seres humanos hace parte de su desarrollo personal y por esto cada día adquiere mayor importancia puesto que el hombre busca desesperadamente por encontrar comprensión, compañía y confianza en alguien que a su vez le dé sentido a su vida; identidad que se está perdiendo por la tendencia del hombre a masificarse Fernández (2014). Por esta razón es importante destacar que desde la infancia se estén brindando herramientas que faciliten los procesos de interacción y detectar cuáles pueden afectar esta área. Por otro lado, no se puede negar el papel de la comunicación en el desarrollo que ha tenido en el hombre ya que ha permitido una postura más íntegra en su formación como individuo en la sociedad; teniendo en cuenta que abarca la expresión emocional y los diferentes tipos de comunicación generando la “empatía y la confianza” y de esta forma se crea un

ambiente más saludable cuando es realizado de manera asertiva y si es interrumpido este proceso tendrá influencias negativas.

La comunicación en las relaciones sociales.

Siguiendo con Fernández, éste define la comunicación como “una experiencia humana, una realidad del hombre y la mujer sin importar la edad, nacionalidad, posición económica o cultural. El ser humano siente la necesidad de tener comunicación con sus contemporáneos, por ello el hombre busca diferentes tipos de herramientas comunicativas que faciliten procesos comunicación dando lugar a un desarrollo personal.

Con respecto a la comunicación Comesaña (2011), expresa:

“Dialogar es un proceso de carácter horizontal en el que los actores intercambian permanentemente sus papeles, de forma que el emisor se convierte en receptor y viceversa durante el transcurso del diálogo. El mensaje viaja a través de una doble vía ya que los participantes tienen el mismo acceso a la palabra. El fin del proceso es el conocimiento mutuo y la creación de un espacio común de comprensión. Este espacio común facilita las relaciones de auténtica comunicación en la medida en que se amplía el conocimiento de las esferas personales de los sujetos participantes” (p. 3).

Igualmente, Comesaña (2011) menciona que “se debe construir desde la comunicación, desde el diálogo, una buena práctica y así procurar las condiciones más favorables para que se produzca la transmisión efectiva de valores”. De acuerdo a lo anterior, se puede decir que la comunicación es una práctica en la cual se forman los principios del ser humano y por ello es necesario utilizar herramientas que faciliten las habilidades para la vida.

Al respecto, Naranjo (2002) ha elaborado resúmenes de principios básicos que deben tenerse en cuenta en un buen proceso de comunicación dialógica:

- Distribución de tareas, responsabilidades y normas que previamente han sido comunicadas, analizadas y comprendidas en la medida de su importancia y de las posibilidades y aptitudes de los individuos implicados.
- Petición y valoración de opiniones de forma que podamos realizar una toma conjunta de decisiones utilizando el diálogo.
- Desarrollo de las habilidades asertivas. Esto es la habilidad para decir cómo se es, aquello que se considera un derecho propio, la manera de pensar sin molestar a los demás. Es la forma acertada de pedir lo que necesitamos. Esta habilidad también incluye el dominio de la expresión en positivo de nuestras impresiones sobre las acciones o pensamientos de otra persona y, además, abarca la coherencia del discurso.

- Cuidar algo más que las palabras. Atender al gesto, a la postura, a todos esos elementos del lenguaje no verbal que, algunas veces, lo contradicen y generan situaciones de ambigüedad en la comprensión del mensaje. En esta misma línea se entiende el uso adecuado de los espacios y los tiempos de comunicación. Hay que saber elegir los momentos y las situaciones. El tiempo y el espacio son elementos que pueden ayudar o entorpecer la comunicación dependiendo de la pericia que demostremos en su utilización.

- Atender a la coherencia entre “teoría y práctica”. El ejemplo no debe contradecir el mensaje del discurso. Debemos actuar con la lógica que se desprende de lo que decimos, de lo contrario, lo único que estamos transmitiendo es que nuestras palabras no tienen valor.

- Empatizar, ponerse en el lugar del otro, intentar comprender realmente lo que el otro pretende explicar. Intentar compartir emociones. Colocarse en el lugar del otro implica escuchar con atención, no en función de lo que se quiere contestar. Se trata de hacer realmente eficaz el diálogo. Esta escucha activa también facilita nuestra capacidad de atención para prestar ayuda y apoyo emocional.

- El diálogo permite a la persona expresarse con autenticidad por ello se incluyen aquellos aspectos que tienen que ver con el reconocimiento de los errores. Esto

significa que hemos de pedir disculpas o reconocer ese error de forma adecuada. Esta misma autenticidad también lleva a elogiar expresamente el esfuerzo del otro. Y, por encima de todo, significa expresar y compartir sentimientos.

Estos elementos en su conjunto ayudan en la creación de un clima emocional que facilita la comunicación y la interacción asertiva de un grupo de personas.

Este es el caso de la comunicación de masas, del lenguaje, de las influencias que ejercemos los unos sobre los otros, las imágenes y los signos en general que conforman representaciones sociales que compartimos como proceso de comprender y comunicar lo que sabemos. Las representaciones sociales, la imagen mental y la narración que la persona elaboran para sí misma y sobre sí misma y los otros, es proceso y producto de construcción de la realidad de grupos e individuos en un contexto histórico y social determinado. La relación con los otros y con los objetos físicos, imaginarios o reales contruidos intersubjetivamente, posibilita la construcción de significados.

Para Pereira (2008), la comunicación funcional le permite a la persona manejar de manera más competente y precisa las situaciones del ambiente en que se encuentra, por cuanto puede expresarse claramente ante las demás personas, estar en contacto con las señales que provienen de su yo interno, conocer lo que piensa, siente, ve y escucha lo que está fuera de sí y diferenciarlo de su ser.

Por otra parte, hay diversas formas de comunicación incorrectas que afectan los procesos comunicacionales, al respecto Pereira (2008) referencia a Nehidharet, Weinstein y Conry (1989) las clasifican:

- Las personas huidizas: Son las que evitan toda lucha, cuando surge una situación de conflicto se van, se quedan dormidas o lo simulan, fingen estar ocupadas en algo o realizan cualquier cosa para no enfrentarse al conflicto. Con este comportamiento dificultan que las otras personas puedan expresar el enfado que están sintiendo o expresar malestar por el daño que han sufrido, porque las personas huidizas no responderán.

- Las personas conformistas: Estas no solo se niegan a enfrentar los problemas sino que además pretenden hacer creer que no existen. Esta conducta desconcierta a las demás personas, quienes perciben claramente que existe un problema, como resultado, pueden experimentar sentimientos de culpa y resentimiento.

- Las personas mártires: En lugar de manifestar abiertamente que no desean o no aprueban algo, intentan cambiar la conducta de las demás haciéndolas responsables del sufrimiento que les causan. La frase favorita es: “de acuerdo, por mí no te preocupes”.

Seguida de un profundo suspiro.

- Las personas cambiadoras de tema: Son en realidad una clase especial de huidizas. Para evitar enfrentarse a la situación utilizan una táctica que consiste en cambiar el tema de conversación cada vez que se trata un asunto conflictivo. Debido a esta conducta, estas personas y las que tratan con ellas nunca tienen oportunidad de examinar sus problemas y realizar algo para solucionarlos.
- Las personas críticas: Estas, en lugar de enfrentar el problema y expresar claramente su falta de satisfacción por algo, se dedican a atacar alguna característica de la otra persona. De esta manera, logran no compartir lo que verdaderamente sienten y evitan discutir o tratar los aspectos penosos de sus relaciones con esa persona.
- Las personas adivinas del pensamiento: En vez de permitir que las demás personas expresen con sinceridad sus sentimientos, estas personas se dedican a realizar un análisis del ser humano, explicando lo que las demás piensan o quieren decir “realmente”, así como los errores que cometen. Con esta forma de conducta, las personas adivinas evitan manifestar sus propios sentimientos y a la vez impiden que las demás expresen los suyos.
- Las personas tramposas: Estas personas emplean diversas artimañas para obtener de las demás lo que quieren y posteriormente las atacan por lo que les han pedido que hagan.

Por ejemplo, este tipo de persona podría decirle a otra: “seamos muy sinceras entre nosotras”, y cuando esa persona le confía sus sentimientos, la tramposa la atacará por manifestar unos sentimientos que ella no quiere aceptar.

- Las personas “inocentes”: Estas nunca expresan completamente todo lo que piensan o sienten. En lugar de admitir que se sienten inquietas por una dificultad, envían indirectas, señales muy obvias, pero nunca plantean las crisis realmente.

- Las personas acumuladoras de agresividad: No responden nunca de forma inmediata cuando se enfadan. En vez de reaccionar ante la situación, guardan su resentimiento. Entonces, cuando este sentimiento se ha acumulado lo suficiente, explotan con toda su agresividad contenida, la cual cae sobre una víctima que nada tiene que ver, generalmente, con sus verdaderas penas.

- Las personas pequeñas tiranas: Estas personas no expresan su resentimiento sinceramente, sino que se dedican a hacer cosas que saben que molestan a las demás, como dejar ropa sucia en la habitación o poner música al máximo volumen.

- Las personas bromistas: Tienen temor de enfrentarse cara a cara con situaciones conflictivas, de modo que cuando otras personas tratan temas con seriedad, se dedican a hacer chistes y bromas, con lo que consiguen anular la expresión de sentimientos importantes.

- Las personas de “golpe bajo”: Existen temas muy sensibles que no pueden ser abordados sin riesgo de perjudicar la relación con otras personas. Esos temas pueden referirse, por ejemplo, a características físicas, conductas pasadas o rasgos de personalidad que se desean eliminar. Las personas que utilizan los golpes bajos, sacan provecho de todos sus conocimientos sobre la intimidad de las otras personas para referirse a esos temas que saben que les dolerán.
- Las personas jueces: Realmente no sienten interés por solucionar un conflicto, sino por descubrir quién es el culpable de que se haya producido y naturalmente, la culpa nunca es de ellas. El resultado es que la otra persona se ponga también a la defensiva y se involucre en el mismo juego o conducta.
- Las personas tiranas por contrato: Son las que no consienten que se introduzcan cambios en las relaciones. Consideran que los acuerdos sobre roles y responsabilidades que se acordaron en un momento dado, deben permanecer invariables.
- Las personas castigadoras: En lugar de expresar su enfado directamente y con sinceridad, estas personas castigan a las demás privándolas o negándoles algo; por ejemplo, cortesía, afecto, humor. Este comportamiento solo conduce a aumentar el resentimiento en las relaciones.

- Las personas saboteadoras: Estas personas, al no sentirse capaces de defenderse de los ataques de otra persona, la golpean a traición, e incluso intentan acarrear el ridículo o la falta de respeto desde el mundo exterior a su propia relación. Cabe resaltar que este tipo de personas son evidencias en aquellas que tienen un uso prolongado o excesivo en la tecnología.

En el ámbito escolar se requiere establecer comunicación constante con las personas, generando así relaciones interpersonales sanas, aprovechando los medios que se encuentran actualmente, no dejando a un lado la comunicación cara a cara, ya que hoy en día se utiliza la comunicación virtual en mayor medida, en donde el lenguaje no verbal no se percibe, como son los gestos corporales o las emociones, y por lo tanto la interpretación del mensaje puede variar.

Seguidamente, Las relaciones interpersonales constituyen a la interacción entre dos o más personas sobre un mismo tema, gusto, afinidad, negocios, relaciones o actividades sociales; por ello la (Universidad del País Vasco, s.f), menciona que “el hombre es una especie gregaria, que vive en grupos y que en situaciones normales está involucrado en una gran cantidad de relaciones interpersonales”; Con base en esto se deduce que las relaciones interpersonales son una parte esencial para el desarrollo personal del individuo.

Al hablar de la niñez y la adolescencia podemos sacar conclusiones en la cual están presentes las relaciones interpersonales, dicho esto se denota que se está viendo alterada los procesos de la comunicación, como primer factor es la tecnologías móviles las que están inquiriendo en las relaciones sociales es por esto que cuanto se habla del uso problemático de Internet, el hecho de ser mujer constituye un factor de riesgo, según Ferreiro (2018), ha confirmado que las adolescentes muestran más consecuencias emocionales negativas por el uso problemático del teléfono móvil (Jenaro, Flores, Gómez-Vela, González-Gil y Caballo, 2007; Sánchez-Carbonell et al., 2008; Sánchez-Martínez y Otero, 2009) otros autores como Suárez (2016), quien cita Bianchi y Philips (2005) concluyeron que el uso problemático del móvil era una función de la edad.

El hecho de que el hombre viva relacionándose contantemente ha hecho que su especie aprenda a adquirir habilidades que lo hacen cada vez más exitoso en su labor, lo que le permite subsistir y seguir en continuo desarrollo por ello (Bowly, s.f) cita a Snyder quien interpreta que «la conducta de las personas es una reacción a la conducta de sus interlocutores», por otra parte Garcia (2012), “La comunicación interpersonal parece un ejercicio fácil cuando, en realidad, presenta sus propias trampas, aunque nadie puede negar que este proceso se da entre dos o más individuos que intercambian mensajes a través de un canal” por ello el autor enfoca en “el principal problema ha

sido delimitar el resultado de tales encuentros a partir de las características de los emisores/receptores, su número y el canal utilizado”, dado esto García plantea un debate que ha enriquecido a últimas fechas, gracias a la inclusión de 21 factores como el rol social, la cultura y el modo en que los participantes construyen sus mensajes a partir del conocimiento que tienen del otro. Dicho esto, se comprende que el ser humano ha evolucionado a partir de su interacción con los demás individuos.

Seguidamente, Garcia (2012), menciona “los trabajos acerca de la comunicación interpersonal han tratado, por mucho tiempo, la cuestión situacional como la que determina el lenguaje y las actitudes de las personas. Por ello García cita a G. R. Miller, quien a ha elaborado cinco categorías, a continuación, se analizarán brevemente cuáles son los cuestionamientos a los postulados de Miller, la comunicación puede subdividirse en cinco categorías fundamentales: 1. Comunicación masiva. 2. Comunicación pública. 3. Comunicación en grupos pequeños. 4. Comunicación interpersonal. 5. Comunicación intrapersonal, A continuación, Miller define las cinco categorías.

Masiva: La comunicación masiva se caracteriza por poner en circulación mensajes para una gran cantidad de receptores cuyo número resulta impreciso; sólo puede establecerse que se trata de un conglomerado, y la comunicación diseñada a éste se opone por completo a los intercambios mucho más íntimos y cercanos. En este

sentido Miller cita a McQuail apunta que, si en un grupo reducido “todos los miembros se conocen, son conscientes de su pertenencia común, comparten los mismos valores, tienen una estructura de relaciones estable, e interactúan con algún fin”, el concepto masas supone una “colectividad amorfa cuyos miembros no se distinguen entre sí”.

Comunicación pública: Este contexto es conocido como el contexto de la comunicación pública o la diseminación de información por parte de una persona en un grupo amplio. Dicho esto, el discurso, el orador normalmente tiene tres objetivos básicos: informar, entretener y persuadir. Por otro lado, West y Turner (2005: 32), señalan que “la comunicación pública se ocupa tanto de la teoría como de las habilidades personales.”

Comunicación interpersonal: Se refiere a la comunicación cara a cara entre personas., por otro lado (Berguer, 1979 y Dainton y Stanford, 2000) menciona “una de las características más resaltante de este contexto, es saber cómo empiezan, se mantienen y terminan las relaciones de este tipo”, seguidamente Miller menciona que ambos canales funcionan simultáneamente para los interactuantes, es decir; que al establecer una relación, esta ofrece a los comunicadores la posibilidad de aumentar el número de canales (visual, auditivo, táctil, olfativo) que se utilizan durante la interacción.



La comunicación en grupos pequeños: esta comunicación se da en los equipos donde se pueden tener jerarquías, es decir pueden ser equipos de trabajo como mesas redondas, grupos de investigación, o reuniones familiares, la comunicación en estos grupos por lo general no es muy formal ya que el mismo medio en que se desenvuelven lo pide.

La comunicación interpersonal: Es el diálogo que sostenemos con nosotros mismos y el que nos acompaña eternamente en nuestras vidas, por otra parte (West y Turner, 2005:26-28) menciona que los individuos acepten sus actos y enfrenten sus miedos y ansiedades, centrándose en el papel del Yo en el proceso de la comunicación.

Conducta emocional.

Las emociones según la Universidad de Alicante en el departamento de psicología (s.f.), son las respuestas de todo organismo que implique: una excitación fisiológica; conductas expresivas y una experiencia consciente. Igualmente la universidad cita la Teoría de James (1884) y Lange (1885), afirman que basamos nuestra experiencia de la emoción en la conciencia de las respuestas fisiológicas o sensaciones físicas a los estímulos que provocan la emoción, tales como el aumento de nuestro ritmo cardíaco y los espasmos musculares; por otra parte la Teoría de Schacter y Singer (1962), afirma que las emociones son debidas a la evaluación cognitiva de un acontecimiento, pero

también a las respuestas corporales. La persona nota los cambios fisiológicos, advierte lo que ocurre a su alrededor y denomina sus emociones de acuerdo a ambos tipos de observaciones.

En este sentido Vivas, Gallego y Gonzales (2007), mencionan que las emociones trabajen para nosotros, utilizándolas de manera que nos ayuden a guiar la conducta y los procesos de pensamiento, a fin de alcanzar el bienestar personal. De acuerdo con el autor las emociones influyen en la conducta y en los pensamientos.

En cuanto a definir un control de las emociones se puede relacionar con el concepto de inteligencia que en latín *intellegentia* es la capacidad de entender, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. Según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), define la inteligencia como “la capacidad para entender o comprender” y como “capacidad para resolver problemas”. Esto muestra, como la inteligencia está ligada a otras funciones mentales; como la percepción, o capacidad de recibir información; y la memorización, o capacidad de almacenamiento de información. Cabe mencionar que hay una relación entre la inteligencia y el control de las emociones debido a que si manejamos nuestras emociones tenemos la capacidad de resolver los problemas o conflictos de manera sensata.

En este punto, surge el concepto de inteligencia emocional que fue popularizado por el psicólogo americano Goleman (1996), hace referencia a la capacidad de conocer las emociones propias y ajenas. Una persona desarrolla su inteligencia emocional cuando es hábil para manejar sus emociones; Según Goleman hay cinco capacidades básicas de la inteligencia emocional:

- Autoconsciencia: Se refiere al conocimiento de las propias emociones y cómo estas afectan la conducta. Es importante conocer el modo en que el estado de ánimo influye en el comportamiento, cuáles son las virtudes y los puntos débiles; Las personas poco se conocen así mismas por eso se menciona que los individuos deben descubrir las emociones y los sentimientos propios.
- Autoregulación o el autocontrol: permite que los individuos no se dejen llevar por los sentimientos del momento, es saber reconocer qué es pasajero en una crisis, qué perdura, también es cierto que las personas en algunas ocasiones se dejan llevar por el calor del momento, por ello es indispensable reconocer y manejar nuestras propias emociones.
- Automotivación: Es dirigir las emociones hacia un objetivo permite mantener la motivación y fijar la atención en las metas, en lugar de los obstáculos. Para esto el individuo debe tener optimismo e iniciativa, de forma que sea emprendedor y actúe de

forma positiva ante los contratiempos, esto da como resultado que el individuo cree una motivación propia para el desarrollo personal.

- Empatía: Las relaciones sociales se basan en algunas ocasiones en saber interpretar las señales que los demás emiten de forma consciente o inconsciente y que a menudo son no verbales, al reconocer las emociones ajenas de aquello que los demás sienten, estas ayudan a establecer lazos más reales y duraderos con las personas de nuestro entorno. Por eso el reconocer las emociones ajenas es el primer paso para entenderlas e identificarnos con ellas y entender a la otra persona; estas pueden interpretarse por la expresión de las caras de las personas, por un gesto, por una mala respuesta, entre otras.

- Habilidades sociales: Cualquiera, puede darse cuenta de que una buena relación con los demás es una de las cosas más importantes para la vida y para el entorno en el que se está; y no solo tratar a los que nos parecen simpáticos, a nuestros amigos, a nuestra familia; sino saber tratar también exitosamente con aquellos que están en una posición superior, con jefes, o con enemigos es importante gestionar las relaciones personales e incentivar las relaciones interpersonales.

Según Murcia y Jiménez (2012), expresan que “Cada emoción juega un papel primordial en la realidad social que estamos viviendo, ya que al dejarnos llevar por emociones negativas, caemos en injusticias, violencias, agresiones, intolerancias y

demás aspectos que fundamentan los anti valores que están evidenciando la crisis por la cual atraviesa nuestra sociedad”. Por esta razón se debe tomar conciencia de aquellas emociones negativas que si no se controlan pueden afectar el entorno; para concluir se toma Goleman (1996), plantea: “La inteligencia se define como la capacidad de resolver problemas y de crear conductas que tienen un valor cultural, por lo tanto la inteligencia emocional, será la capacidad de resolver problemas de carácter emocional, que involucra el control de los impulsos que sentimos ante determinada situación”. En relación a lo anterior, al tener un manejo o control de las emociones el ser humano se desarrolla de manera personal, obteniendo como resultado la capacidad de enfrentarse ante las situaciones de manera razonable y consciente, por eso es sabio decir que su entorno será más grato y agradable por saber manejar las relaciones interpersonales e intrapersonales. Por esta razón, Navarro (s,f). Expresa que no se puede evitar sentir emociones.

Las emociones están ahí porque tienen una función evolutiva, un sentido biológico de supervivencia, Las emociones son tan intensas y tan inoportunas que a menudo se requiere un esfuerzo tenaz para dominarlas, en lugar de que ellas nos dominen a nosotros. Por se incentiva a que los participante tengan un control de las mismas.

Desarrollo cognitivo.

La parte cognitiva del ser humano tiene una fuerte relación con su comportamiento, por eso es descrita como la parte donde se lleva todo el proceso de razonamiento intelectual y esta tiene que ver con el conocimiento, en este sentido Newman y Newman (2014), define el conocimiento como el proceso de organizar y dar sentido a una experiencia. De acuerdo a Piaget, los seres humanos dan sentido a la vida por medio de la interacción con el medio. Seguido a esto cuando hay una interacción frecuente con algún medio el sujeto adquiere un aprendizaje y comportamiento frente a lo que ha observado en su entorno, por ello las tecnologías móviles causan un impacto en la parte cognitiva de sus usuarios lo que conlleva a que adquiera unos comportamientos observados en su entorno.

En este sentido, Newman P. R. (2010), menciona que hasta los 18 meses, los bebés aprenden por medio de la experiencia sensorial directa con el medio. A los 5 ó 6 años desarrollan herramientas más complejas para entender el mundo a través del lenguaje, imitación, imágenes, juegos y dibujos simbólicos. Al avanzar a la adolescencia temprana, el niño empieza a comprender las relaciones causales y lógicas, y su enfoque a la solución de problemas es más sofisticado. Piaget creía que ya en la adolescencia, una persona era capaz de lograr conceptos acerca de muchas variables, permitiendo la creación de un sistema de leyes o reglas para la solución de problemas Piaget.

Piaget (1972), se enfoca claramente en la interacción del individuo con el medio, los constructivistas sociales creen que el conocimiento es el resultado de la acción social y el lenguaje y, por tanto, es una experiencia compartida. Vygotsky (1978), un destacado teórico del conocimiento, propuso que los nuevos niveles de conocimiento comienzan a un nivel interpersonal: originalmente entre el niño y el adulto, y luego a través de una interacción social continua. Él conceptualizaba que la distancia entre la etapa actual y el potencial de desarrollo de un niño está determinada por su capacidad para resolver problemas al trabajar solo, en comparación con su interacción con adultos u otros pares más capaces (Newman y Newman, 1998; Vygotsky, 1978). Visto desde esta perspectiva, el ambiente social tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio, y las habilidades cognitivas pueden enriquecerse por interacciones más extensas, estructuradas y de mayor calidad con otros individuos. Estos autores tratan de explicar que hay una estrecha relación entre el desarrollo en la niñez con el desarrollo social de su adultez; si el desarrollo del niño cumple con unas buenas bases de adaptación e interpretación de sí mismo y con el entorno esto hace que tenga un desarrollo adecuado en sus relaciones interpersonales.

Con respecto al desarrollo Gilligan (1982), plantea cuáles son las diferencias del proceso de desarrollo entre hombres y mujeres, esta investigación es dada los Estados Unidos, han determinado patrones de desarrollo asimétrico: los muchachos

corren mayor riesgo psicológico que las mujeres durante la niñez, mientras que las niñas —más fuertes y psicológicamente más resistentes que los hombres en la niñez— de pronto corren más riesgo en la adolescencia, los niños varones son más propensos a sufrir depresiones, desarrollar trastornos de aprendizaje y mostrar muchas formas de conductas fuera de control o carentes de un sentido de la realidad. En la adolescencia temprana las depresiones e intentos de suicidio en las niñas se incrementan, a menudo sin que hubiera habido rastro de estos problemas en la niñez. Gilligan expresa que las crisis de los muchachos giran alrededor de tratar de encontrar medios para relacionarse con otros y en las niñas en tratar de encontrar su propia voz (ibid). Esta idea podría tener muchas implicaciones con respecto a cómo la toma de perspectivas, empatía y positivismo se desarrollan de forma diferente en los hombres que en las mujeres. En contraposición al autor el desarrollo de un hombre y una mujer está influenciado por su experiencia, esto hace que tengan respuestas ante los acontecimientos que están teniendo. En la línea anterior se puede evidenciar que los niños son susceptibles y fáciles de influenciar ante el uso de las tecnologías móviles; ya que estos medios tecnológicos desembocan comportamientos impulsivos o agresivos por dicho uso excesivo o por imitar comportamientos observados en páginas, YouTube o redes sociales.

Comúnmente autores como Jerome Bruner quien es citado por (Vargas, s.f) causan un impactos muy significativo ante el concepto de aprendizaje quien refiere que “el proceso de aprendizaje es dinámico: es el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva de los mismos y de lo que llega de afuera del individuo. El aprendizaje se acumula de modo que pueda servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes”, en relación con el texto anterior la información procesada es clasificada selectivamente de acorde al tipo de información, estructura, analogía o contenido; la estructura de procesamiento de esta información permite que el ser humano, al a ver clasificado información esta pueda ser transmitida de manera más fácil.

Según, (Casanelas Chuecos, y otros), menciona que para una persona tener capacidad de aprendizaje implica que este: “tenga disposición y asuma responsabilidades, que tenga voluntad de actuar con criterios propios en los diversos ámbitos de la vida humana con independencia y en colaboración con los demás, capacidad de controlar los procesos cognitivos que intervienen en una autorregulación eficaz del aprendizaje”; se concluye del texto que para ver una capacidad de aprendizaje se deben seguir unos pasos, para que el procesamiento de la información se dé efectivamente; seguidamente se debe mencionar que existen diferentes variables que pueden afectar este proceso dentro de las que se encuentran: motivación,

concentración, actitud, organización, comprensión, repetición, factores ambientales como es ruido, factores internos: estado de ánimo, situaciones que generan malestar psicológico; hábitos saludables: dormir lo suficiente o descansar, comer los seis alimentos al día y hacer deporte; en correlación a lo mencionado se debe cumplir esta serie de variables que facilitará una mejor capacidad de aprendizaje lo cual generara productividad en las áreas de interés como son la académica y la social.

Desarrollo moral.

Según Almagiá (1987), cita la teoría del desarrollo moral de Kohlberg, se interesa por la concepción que el niño tiene sobre reglas, la igualdad, justicia y se originan hacia una educación moral que permita una conducta ética y una sana convivencia dentro de la sociedad, el desarrollo moral es importante para el desarrollo del ser humano. Westen (1996), define la moral como el “desarrollo de valores y normas que una persona utiliza para balancear o juzgar los intereses conflictivos de sí mismo y los demás.”, sin embargo hay escuelas de pensamiento que tienen unas perspectivas diversas que definen el desarrollo del razonamiento y la conducta moral que tiene un niño, por otra parte los conductistas creen que la conducta moral, como cualquier otra conducta, es aprendida a través de procesos de condicionamiento y modelamiento. Los teóricos cognoscitivistas, por otra parte, argumentan que el desarrollo moral procede de una secuencia exactamente igual al desarrollo del conocimiento en el niño.

Kohlberg describe las etapas del desarrollo que van desde la preocupación de un niño por las consecuencias de una conducta, hasta los juicios morales que incorporan los derechos de los demás, y eventualmente incorporan principios universales de ética (Newman y Newman, 1998; Kohlberg, 1976). Sin duda alguna el concepto de moral esta puesto por esas normas y reglas que constituyen a una persona, que hace que ésta actúe de acuerdo a lo que siente que está correcto y lo que es conveniente hacer, esto está ligado a factores culturales que también definen la moral en una persona.

Hay cambios críticos que se dan en los niños hasta la adolescencia, como es los cambios biológicos de la pubertad (alteración hormonal), los cambios psicológicos, crecimiento del líbido sexual, relaciones entre pares se ven afectadas, entendimiento de sí mismo y de los demás. Sin lugar a duda estos cambios permiten que los niños adquieren habilidades para poder relacionarse en la adultez esto hace que se adapte ante las situaciones de la vida diaria. Eccles (1999), menciona que debido a “los cambios rápidos existe una gran posibilidad de que surjan resultados tanto positivos como negativos, creando oportunidades importantes para que los programas familiares, escolares y extracurriculares interactúen con los adolescentes en manera tal que fomenten el crecimiento y desarrollo” (p. 36).

Capítulo III: Tecnologías móviles.

Si observamos en nuestro entorno los niños están creciendo con las nuevas tecnologías, lo cual implica que hayan, transformaciones en los esquemas mentales que teníamos, debido a que las tecnologías están siendo parte cotidiana de nuestra vida diaria, lo que conlleva cambios en las relaciones sociales; la adolescencia y la niñez son etapas importantes de la maduración del ser humano. Durante este periodo todos atravesamos la gran línea divisoria entre la niñez y la adultez en los niveles biosocial, cognitivo y sociocultural Berger (2004). En esta misma medida el ser humano está pasando por una brecha o un período en el que las tecnologías móviles hacen parte del desarrollo del niño hacia su adultez, por ello Lopez, Ramos y Saravia (2017), cita a Pérez (2013) menciona que las TIC se han incorporado a este grupo de población, amoldándose a sus necesidades e integrándose en todos los aspectos de su vida cotidiana., es por ello que se debe estudiar la relación que tiene la tecnología móviles en las dimensiones del ser humano, debido a que la tecnología está causando un impacto global en la población que tiene acceso a ella y se han visto efectos secundarios por su uso excesivo.

Si se observa el desarrollo del niño hacia la adolescencia pasa por una serie de etapas que a través del tiempo lo van formando, en las cuales la cultura y el ambiente social

en el que se encuentra inmerso, lo van preparando para las funciones adultas en el futuro. Además de estas experiencias hacen que tenga una orientación en las relaciones interpersonales, entonces se puede decir que el contexto en el que se encuentra el niño, una de las formaciones principal de su personalidad se encuentra en la interacción con entorno escolar, social y familiar pero ahora se contempla la estrecha relación que los niños y adolescentes tiene con las tecnologías móviles, es por ello que se debe investigar y conocer sobre sus efectos.

En este mismo contexto, los adolescentes han creado un mundo propio, independiente de los adultos, en el que pasan gran parte de su tiempo usando las tecnologías móviles, por ello Larson y Wilson (2004) mencionan que los niños y los jóvenes han formado sus propios grupos sociales en los que se encuentran inmersos; los cuales hacen parte de la red tecnológica, se puede decir que hay jóvenes muy dependientes y abusan de esta tecnología como videojuegos, redes sociales y la televisión. Para Cecilia Suárez, (2016) referencia a Ontiveros (2015) y Pérez del Río (2011) mencionan que la tecnología está produciendo cambios en la forma de concebir las relaciones humanas, de modo que algunas personas se muestran incapaces de controlar semejantes usos y desarrollan hábitos que interfieren en sus vínculos, su trabajo y/o su rendimiento académico. por otro lado Suárez cita Marín, Sampedro y Muñoz (2015), Sánchez, Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamorro y Oberst (2008),

Surià (2015) dicen que de tales usos problemáticos se derivan diversas alteraciones afectivas y psicosociales, como desajustes del estado de ánimo, aumento del aislamiento social y deterioro de las relaciones más cercanas.

En contraposición con los autores mencionados anteriormente, Albéniz (2013), cita a Bringué y Sádaba (2009), consideran la tecnología como un aspecto positivo en las relaciones interpersonales, pues “la interactividad que proporcionan los diferentes soportes tecnológicos les ofrece un panorama donde los mensajes que les llegan desde los diferentes contextos no son lineales sino que tienen un posible feedback e incluso facilita que puedan iniciar ellos mismos la comunicación”.

Los adolescentes y los niños están teniendo una ruptura en las relaciones interpersonales, rechazo y omisión a la norma, lo que está conllevando conflictos, inestabilidad emocional y asunción de conductas de riesgo es por ello que otros autores como Coleman y Hendry (2003), expresan que estos comportamientos peligroso traen consigo recompensas para los adolescentes como el reconocimiento de su grupo de iguales y contribuye al desarrollo de su identidad personal quien es referenciado por Albéniz (2013). En este mismo contexto se puede demostrar que las tecnologías móviles hacen parte de todos estos cambios emocionales y sociales cuando se usan de manera inadecuada y según Pedrero, Rodríguez y Ruiz (2012), se estima que el rasgo de personalidad más consistentemente asociado al uso inadecuado de la tecnología es

la baja autoestima, de modo que las chicas con baja autoestima representan el grupo más vulnerable. Asimismo, el potencial predictivo de la baja afabilidad sobre el abuso se maximiza cuando coincide con mayores niveles de neuroticismo y se asocia consistentemente al rol de impulsividad (Billieux, van derLinden y Rochat, 2008; Chóliz, 2010; Zulkefly y Baharudin, 2009) citado por Albéniz (2013).

Se puede mencionar que las tecnologías móviles abarcan una cantidad de peligros, por ello se puede decir que los niños son susceptibles al ciberdelito como el *Phising* o *Spoofing* lo que significa que el victimario accede ilegalmente un ordenador y envía múltiples correos electrónicos hacia su víctima. Así mismo, la extorsión es usada en internet, el hacking en el cual se accede de forma ilegal a datos almacenados en un ordenador o servidor de algún usuario, el Ciberbulling que consiste en molestar, abusar, amenazar o acosar a la persona, a menudo de forma anónima. Los casos de ciberbulling parecen haber ido en aumento en los últimos años, con trágicas consecuencias en ocasiones, pornografía infantil el sexting que consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles, el ciberacoso es el acoso que tiene lugar en dispositivos digitales, como teléfonos celulares, computadoras y tabletas. El ciberacoso puede ocurrir mediante mensajes de texto, textos y aplicaciones, o bien por Internet en las redes sociales, foros o juegos

donde las personas pueden ver, participar o compartir contenido. El ciberacoso incluye enviar, publicar o compartir contenido negativo, perjudicial, falso, o cruel sobre otra persona. Esto puede incluir compartir información personal o privada sobre alguien más, provocándole humillación o vergüenza, mencionado por el Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos (s.f.).

Se debe tener en cuenta de lo anterior, que en la época actual donde hay cambios culturales y sociales que en algunos casos afecta a la población que es más vulnerable y fácil de persuadir es por ello que Muñoz y Ortega, 2012; Sánchez-Carbonell et al., (2008) mencionan que los adolescencia se considera un factor de riesgo porque los adolescentes representan un grupo que se conecta con más frecuencia a Internet y a la telefonía móvil, en parte porque están más familiarizados y, además, tienden a buscar nuevas sensaciones, siendo más receptivos a un nuevo espectro relacional. Teniendo en cuenta lo referido por Muñoz y Sánchez se puede decir que la tecnologías móviles tiene sus aspectos positivos y negativos, pero no se debe apartar la idea de estar prevenidos ante la misma debido a que engloba diversos riesgos como son los hackers, cyberbullying y ciberacoso, etc; en este sentido esto puede ocasionar un impacto negativo en el desarrollo o la personalidad del niño o adolescente, mas a un que ellos tienen un punto de vista diferente de la tecnologías móviles ya que la perciben como entretenida y divertida.

Paralelamente, surge una capacidad crítica, debido a las transformaciones en el aspecto de tecnología en el proceso de desarrollo del niño, entonces si observamos en contexto de interacción, innovación y desarrollo podemos suponer que la tecnología causo un impacto global que está ayudando al ser humano trascender, pero a raíz del uso problemático de las tecnologías móviles, la población que tiene acceso ella se incorpora tal medida que se vuelve dependiente de la misma causando alteraciones en las diferentes dimensiones del ser humano, como lo refiere Corral, (2013), hay ciertas características de personalidad y estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones, de modo que el sujeto que hace uso problemático de las nuevas tecnologías móviles presenta estados emocionales como disforia, impulsividad e intolerancia a los estímulos displacenteros y, entre otras, experimentación de emociones fuertes.

Por ello cabe señalar que las tecnologías móviles tiene un efecto en la forma de pensar y actuar de sus usuarios, debido a que pasan horas y horas en esta tecnología, lo cual ha constituido a un vínculo que se ha adquirido actualmente; el hombre ha buscado la manera de relacionarse con su entorno y ha encontrado las tecnologías móviles como esta herramienta principal de comunicación, esta ha sido la manera más fácil para interactuar con los demás, pero ha propiciado a que los seres humanos pierdan la habilidad de tener un contacto directo con las demás personas; el hombre al

estar frente a una pantalla digital pierde esa noción de interpretar la emociones del sujeto, de tener un vínculo estrecho con la otra persona, se pierde el contacto físico, no tienen en cuenta que al estar frente a una pantalla digital pierde esa sensación del entorno, haciendo que se aparte de su ambiente y se aislé de sus relaciones interpersonales; por esto el uso reiterativo a las tecnologías móviles ha estado influenciando notoriamente en los pensamiento y en la conducta de sus usuarios.

Marco contextual

La presente investigación se desarrollará en el Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro, ubicado en la Calle 6 # 2-34 de Villa Antigua del departamento Norte de Santander. El establecimiento cuenta con 256 niños y está dirigido con un personal capacitado de 18 personas las cuales son: un director, un secretario, un vigilante, una señora de servicios, 12 docentes capacitados, dos personas en la cocina, una psicóloga.

El establecimiento educativo se encuentra en un nivel socio-económico bajo y medio, además presenta familias monoparentales y nucleares, su infraestructura adecuada a las necesidades de sus estudiantes, aulas son con ventilación o en algunos casos con aire acondicionado, baños; sus zonas son ampliadas y cuentan con un patio, cancha deportiva y piscina.



El Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro tiene por filosofía orientar y dinamizar las prácticas de formación integral, está fundada en los principios de la educación personalizada: singularidad, autonomía y apertura. Tiene como objetivo desarrollar en los niños y niñas actitudes, motivaciones y estilos de pensamiento para que sean capaces de desempeñar en la sociedad en que viven y enfrenta los cambios de la globalización.

La misión está enfocada en pretender brindar una educación de calidad, pertinente e incluyente, construyendo espacios adecuados de formación en el conocimiento, adecuado manejo del medio ambiente, las nuevas tecnologías de la comunicación, la innovación, la apropiación de los valores, la participación democrática, el desarrollo integral de los estudiantes y todos los actores de la comunidad educativa; dentro de su visión ofrece que en el año 2021 será una entidad educativa líder en la formación académica, comprometida con la construcción de los valores humanos en los niños y niñas, para que sean ciudadanos capacitados en la integración significativa y satisfactoria de un mundo globalizado, plurilingüe y con dominio de la nueva tecnología, con actitud para el fortalecimiento de una sociedad pacífica, armónica, próspera y en continua evolución y desarrollo.

Metodología

El enfoque de esta investigación requiere una metodología cualitativa, la cual permite que el investigador acceda de manera más profunda ante la problemática presentada, por esta razón Sampieri (2014) menciona que la metodología cualitativa está sujeta a las condiciones de cada contexto en particular.

Como lo afirman Punch (2014), Lichtman (2013), Morse (2012), Lahman y Geist (2008), Carey (2007) y Delyser (2006) quien es citado por Sampieri (2014), “el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados”, por esta razón se optó por este enfoque ya que pretende explorar, analizar y describir el desarrollo social bajo las siguientes categorías: cognitivas, conductuales, motivacionales y de relaciones sociales o de interacción social, en los niños que tienen acceso reiterativo a las tecnologías móviles, en los estudiantes del establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.

Así mismo, el diseño que se utilizó en esta investigación es el fenomenológico, este tipo de diseño de investigación permite que el investigador analice las causas y los efectos, además que conocerá las consecuencias de usar excesivamente las tecnologías

móviles. El estudio de la investigación está en determinar la información a partir de una selección adecuada del contenido que sea proporcionado mediante unos instrumentos que muestran unos resultados; seguidamente realizar una revisión minuciosa, con la intención de analizar los datos recolectados, se utilizó dos modelos que permitieron analizar la información, los cuales son: la triangulación metodológica y una codificación abierta; posterior al análisis de la información y los resultados obtenidos en el presente estudio, se permiten diseñar la campaña, conforme a los resultados y la estructura del trabajo investigativo.

Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es el Fenomenológico. Para Husserl (2006) “La fenomenología es la ciencia que estudia la relación que hay entre los hechos (fenómenos) y el ámbito en que se hace presente en esta realidad (siquismo, la conciencia)”. Con relación a la línea anterior este diseño permitirá que se aborde el tema de manera integral en el que se estudia detalladamente el problema de la investigación, lo cual permitirá estudiar la esencia de las cosas como las relaciones entre pares, las relaciones sociofamiliares, motivación, cognitiva, conducta social y actividades realizadas que ayuden a identificar cuáles son los efectos sociales de usar

excesivamente las tecnologías móviles en los niños y niñas de 8 a 12 años estudiantes del grado quinto de primaria del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.

Por otra parte el diseño Fenomenológico según Lambert (2006), es sacar a la luz la constitución de los distintos modos de la objetualidad y las relaciones que ellos tienen, produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable. Dicho esto se infiere que el diseño permite recoger todos los datos del fenómeno y poder agruparlos en categorías los cuales arrojarán una información más clara y precisa. Igualmente Sampieri (2014) cita a Creswell (2013b) Wertz *et al.*(2011), Norlyk y Harder (2010), Esbensen, Swane, Hallberg y Thome (2008), Kvåle (2007), Creswell *et al.*(2007) y O’Leary y Thorwick (2006), quienes describen el diseño fenomenológico como la herramienta que explora, describe y comprende lo que los individuos tienen en común de acuerdo con sus experiencias con un determinado fenómeno (categorías que comparten en relación a éste). Por esto la investigación busca estudiar un determinado fenómeno en común en la población al igual que lo menciona Sampieri (2014). En ocasiones el objetivo específico es descubrir el significado de un fenómeno para varias personas.



Población

Cinco estudiantes del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro en el grado quinto de primaria, en edades comprendidas 8 a los 12 años, ubicada en la Calle 6 # 2-34 del Barrio Villa Antigua de Villa del Rosario, del departamento Norte de Santander Colombia.

Muestra

El presente estudio investigativo contiene una muestra por conveniencia, (Sampieri R. H., 2010) cita a Battaglia (2008) la explica “como la muestra que está formada por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso”, de acuerdo con lo anterior, para estudio, la muestra que se ajusta, es por conveniencia, el cual es un método que se consiste en seleccionar los casos que se encuentran disponibles, además que debe contener unos rasgos específicos para ser seleccionados en esta investigación; por lo tanto se tomó a los niños que tienen más usos excesivo o reiterativo a las tecnologías móviles; es por ello que la muestra seleccionada cumple con las características específicas que se requieren para la presente investigación, el cual se toman 5 participantes que cumplen con las características del estudio; Cinco estudiantes del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro en el grado quinto de primaria, en edades comprendidas 8 a los 12 años.

Instrumentos

Entrevista Semiestructurada.

La entrevista es una técnica cualitativa que nos permite recolectar los datos; se define como una conversación en la que se intercambias palabras sobre un tema en especial. Janesick citado por Sampieri (2010) menciona que “la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a una tema”, por lo cual esta herramienta permite tener un contacto directo con la población en la cual no solo se mira su lenguaje sino que también se observan los gestos ante cada expresión que hace el participante. En cuanto a la entrevista semiestructurada Grinnell y Unrau citados por Sampieri (2010) refieren que “estas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas)”, esta herramienta permite adaptar al individuo y así aclarar términos para que se recabe toda la información posible.

Para Acevedo (2000) la entrevista es la "forma oral de comunicación interpersonal, que tiene como finalidad obtener información en relación a un objetivo" en este mismo

sentido Nahoum (2011), expresa que “la entrevista semiestructurada tiene un grado mayor de libertad de acción, por lo que la entrevista suele ser más ágil; pero, al igual que en la entrevista planificada, la entrevista semi-libre o entrevista semiestructurada tiene unos objetivos y un plan de desarrollo predefinidos”. En el Anexo 1 se puede observar la entrevista semiestructurada que se aplicará a 5 estudiantes del Establecimiento Educativo Semillitas del Futuro en Villa del Rosario en el departamento Norte de Santander, la cual consta de (18) preguntas que tienen como fin indagar la conducta social en los niños que usan excesivamente las tecnologías móviles y las categorías cognitivas, motivacionales, conductuales y de relaciones sociales o de interacción social, en los estudiantes que acceden de manera reiterativa a las tecnologías móviles.

Observación participante activa.

La observación en los métodos de recolección de datos permite que el investigador se mantenga observando el fenómeno desde lo ve y lo que siente en el transcurso de la investigación. Según Sampieri (2014) la observación en la investigación cualitativa requiere del investigador estar entrenado para observar, que es diferente de ver (lo cual se hace cotidianamente). Es una cuestión de grado y la “observación investigativa” no se limita al sentido de la vista, sino a todos los sentidos.

Para Fagundes, Magalhães, Campos, Alves, Ribeiro y Mendes (2014), “la observación participante (OP), es una estrategia de recogida de información que es definida como una investigación caracterizada por interacciones sociales profundas entre investigador e investigado, que ocurren en el ambiente de éstos y promocionan la recogida de informaciones de modo sistematizado”, es conveniente mencionar que el instrumento de recolección de datos es pertinente para esta investigación, ya que permite observar al individuo en su contexto natural, además que se puede interactuar con él y observar sus gestos ante las preguntas que se le hace.

Procedimiento

El investigador obtuvo la población en el aula de clase del grado quinto de primaria del establecimiento educativo, posterior se selecciona a la muestra, la cual debe tener unos rasgos específicos para la presente investigación, lo cual es que los niños presenten un uso reiterativo o excesivo a las tecnologías móviles, mediante el cual se toman 5 participantes que cumplen con las características, seguido a esto a cada participante se le entrega un consentimiento informado el cual está dirigido a los padres, para que den autorización del estudio que se le realiza a su hij@, posterior a esto los estudiantes fueron llevados a una oficina del establecimiento de manera

individual con cada participante (5 estudiantes de quinto), en la oficina se le realizo una entrevista semiestructurada que cada participante debía responder de forma individual, seguido a esto el investigador observa de mara activa a cada uno de sus participantes, teniendo en cuenta: como se relacionaban, como es comportamiento, que pensamientos tenían los participantes cuando se comunicaban con los demás, que intensidad le daban al objeto de estudio (uso de las tecnologías móviles), como son los comportamientos cuando tenían un espacio libre (hora del descanso o cambio de hora).

La recogida de la información fue realizada por el investigador con los participantes que se adecuaban a dicho estudio, el investigador se encontraba bajo la estrecha supervisión de la docente del aula. Sin embargo la entrevista llevada a cabo cuenta con 18 preguntas que miden las categorías cognitiva, motivacional, conductual y de relaciones sociofamiliares las cuales se enfocan en las habilidades para la vida y las relaciones interpersonales del menor; antes de hacer dicho procedimiento el investigador informo a cada niño la finalidad del estudio y se hizo especial hincapié en la confidencialidad de la información y el anonimato de las respuestas. Se contó con la colaboración y el consentimiento tanto de la directora del establecimiento y el debido consentimiento de los acudientes o responsables de los menores; la participación en el estudio fue totalmente voluntaria y proactiva. El presente trabajo contó además con la aprobación del director y jurados de tesis de la Universidad de Pamplona.

Análisis de la información recolectada

La información recolectada se analizó por medio de una matriz en la cual se hizo la codificación abierta donde se buscó relacionar las unidades constantes como son líneas, palabras o párrafos y crear las categorías o subcategorías de la investigación, por ello las categorías y subcategorías se comprenden como una jerarquía de información o palabras que se desprenden de un tema principal, es decir las que se desprenden son las subcategorías y la categoría hace referencia al tema principal; dicho lo anterior se toma como referente (Sampieri D. R., 2014) quien referencia a Saldaña (2012), Matthew y Price (2009), Wicks (2009) y Miles y Huberman (1994) lo cuales mencionan “La codificación tiene dos planos o niveles: en el primero (codificación abierta), se codifican las unidades (datos en bruto) en categorías; en el segundo, se comparan las categorías entre sí para agruparlas en temas y buscar posibles vinculaciones”, (p. 426); seguidamente este estudio consta de dos instrumentos de recolección de análisis de datos, donde se analiza detalladamente la información, el siguiente instrumentó de análisis de datos es la triangulación metodológica, según Valencia (2000) “Se trata del uso de dos o más métodos de investigación y ocurre en el nivel de diseño o en la recolección de datos; la triangulación dentro del método es la combinación de dos o más recolecciones de datos”, (p.6), posterior a esto el autor explica que la inclusión a dos o más aproximaciones cualitativas como la observación

y la entrevista para evaluar el mismo fenómeno, es considerado triangulación dentro del método, por ello los datos de observación y los datos de la entrevista semiestructurada que se utilizan en la presente investigación, los cuales se codificaron y se analizaron por separado, y luego se compararon a manera de validar los hallazgos, es por ello que permite corroborar que este método de análisis es acorde y se pudo ejecutar en la presente investigación, según lo referido Valencia; posterior a esto, la figura 1 se muestra la estructura de la matriz de la investigación.

Instrumentos	Participantes	#1	#2	#3	#4	#5
	Entrevista Semiestructurada					
	Observación participante activa (notas)					

Figura 1. Estructura Matriz

En la figura 2 se presenta la estructura de la matriz con referencia a la organización de las categorías seleccionadas.

Preguntas	Unidad de validación	Categoría	Subcategorías
1.	✓		

Figura 2. Estructura Matriz con categorías

Categorías de Análisis

Para la presente investigación que tiene por objeto de estudio, analizar la conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro, para ello se determinan cuatro categorías, donde estarán definidas las habilidades para la vida y las relaciones interpersonales que es el principal eje de estudio, las categorías son las siguientes:

1. Motivacional
2. Cognitiva
3. Conductual
4. Relaciones sociofamiliares o de interacción social

Recursos a utilizar

Para el presente estudio se tienen en cuenta los siguientes recursos

Recursos materiales.

Computador, internet, artículos inventivos o estudios relaciones con la problemática, fotocopias, lapicero, agenda, transporte.

Recursos técnicos.

Entrevista Semi-estructurada.

Recursos institucionales.

Universidad de Pamplona, asesorías en las instalaciones de la universidad de Pamplona en la sede IPS, con docentes calificados de la misma, director de tesis, Materiales que se ajusten al estudio de este documento e Investigaciones realizadas en la Universidad de Pamplona que se encuentran disponibles en la biblioteca.

Recursos financieros.

El presupuesto estimado es de doscientos cuarenta mil pesos.

Requerimiento	Precio
Material impreso	30.000
Internet	70.000
Movilidad	100.000
Total	200.000

Figura 3. Recursos financieros

Cronograma

Véase Figura 4.

CRONOGRAMA DE LA INVESTIGACIÓN	ABRIL			MAYO					JUNIO						
	Calendario 2019														
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Entrega de propuesta investigativa	10 de noviembre 2018														
Entrega del anteproyecto para la asignación de jurados de tesis						22 de Abril del 2019									

Entrevista semiestructurada					
¿?	1F	2H	3H	4H	5F
1.	<p>En el celular me gusta ver videos, hablar con mi grupo de amigas y con mi familia y jugar juegos y en la computadora ver videos por YouTube, dibujar en paint y jugar Roblox</p> <p>Que es Roblox hay diversos juegos como my city que es una bolita que se mueve por todos lados puedo tener casa juguetes, puedo pescar</p>	<p>Me gusta jugar juegos más o menos de guerra y más o menos de internet y como whatsapp.</p>	<p>Pues a mí lo que más me gusta hacer cuando utilizo una red social jugar con mis amigos pero también la utilizo para buscar algo en inglés o para traductor o una búsqueda para las tareas o investigar.</p> <p>Pero lo que más me gusta es jugar Roblox con mis amigos y después las tareas</p>	<p>Más que todo me gusta YouTube porque me gusta ver videos interesantes como las nuevas cosas que sacan enchina la tecnología nueva que sacan en china.</p>	<p>A mí lo que me gusta es estar utilizando este es porque me gusta ayudarme con las tareas o cuando no tengo tareas para ver videos y eso y hay una aplicación nueva es para ver videos y me la paso hay o viendo juegos como Geometry Dash lite es un cuadrado que tiene que saltar para no caer en el abismo.</p>
2.	<p>Aparte de entretenimiento también tienen información ósea la aplicación de google, digamos yo busco tigre y aparecen imágenes, información sobre el tigre, como se caracteriza, su comida</p>	<p>Es como un entretenimiento pa nosotros entonces ósea porque me gusta porque yo puedo descargar los juegos que yo quiera yo me puedo divertir y puedo buscar cosas como por ejemplo youtuber juegos para hacer trucos, también para hacer origami</p>	<p>Esto es divertido uno no se cansa de jugar el mismo juego si no puedo cambiar y jugar un día un juego después otro el otro día otro así.</p>	<p>Porque cuando yo no estoy haciendo nada y no tengo tareas y me aburo y no sé qué hacer empiezo a utilizarlo.</p>	<p>Me gusta porque es divertido los juegos y a veces porque me aburo lo hago.</p>

3.	<p>Si algunos comentarios en internet.</p>	<p>Si por que los videos me pueden salvar la vida pues ósea que he visto videos que salvan vidas ese video trataba unos niños estaban jugando en un prado y vieron unas bolitas y estas eran granadas y el niño vio que eran granadas por que las habia visto en un juego que él jugaba que era de lanzar granadas ósea estos permitió que fuera familiar y ver que era peligroso.</p>	<p>No por lo general porque uno tiene que tener cuidado con esas cosas porque no son buenas para los niños o si hay que estar con cuidado</p> <p>Como por ejemplo cosas que no son buenas como que me pidan el correo electrónico y que usted lo de sin saber para qué es o uno compra un artículo eso contiene virus o cuando por ejemplo usted está jugando con una persona mala usted no debe hablar con él ni nada.</p>	<p>Si cambia un poquito porque a veces uno se queda trabado en las cosas yo quiero hacer algo de las tecnologías uno puede estar pensando algo y lo hace.</p>	<p>En algunos videos si me cambia porque a veces me veo videos que yo no he sabido de la vida y esto me enseña. Ejemplo la rosa de <u>Guadalupe</u> me enseña cosas que me debo de cuidar.</p> <p>Me ha pasado que me encuentro cosas que no estoy buscando y yo cierro la página que son videos groseros y no me gustan.</p>
----	--	--	---	---	---

4.	<p>Yo trato de no dejarme llevar por la tecnología pero igualmente pasa.</p>	<p>No porque ósea que si usted ve una cosa mala no la va a hacer ósea los niños que son así que obedecen siempre algo entonces si lo hago pero no creo que cambie mi comportamiento.</p>	<p>Pues cuando es un juego diabólico o algo así de matar y eso uno ahí le dicen algo lo regañan o algo y uno contesta eso juegos lo cambian a uno pero cuando uno juega cosa que no son tan malas uno no cambia.</p> <p>Mi mama tiene Messenger y esto es calmado pero cuando yo juego eso cambia mi forma de ser y me vuelvo agresivo se llama evowars es e matar y eso entonces cuando yo lo jugaba mi papa me decia algo y yo le contestaba y algo entonces yo no lo volví a jugar por que cambiaba mi forma de ser</p>	<p>No según el participante Porque yo soy es muy malgeniado yo soy así</p>	<p>No porque yo siempre he sabido comportarme porque soy quieta y mientras que veo videos que no son así malos sigo tranquila</p>
----	--	--	--	--	---

5	<p>He imitado palabras como decir oh que chulo y cosas así, también me ha pasado que quiero imitar los retos de youtubers como el reto de 24 horas en la piscina este reto uno tiene que agarrar un flotador grande uno se monta hay y uno tiene que comer, dormir, pero la youtuber que yo vi no lo cumplió y también me ha pasado que quiero hacer lo que hacen algunos youtubers porque me gusta que ellos hacen slime y yo soy una fanática del slime</p>	<p>Pues imitar palabras como o carajo y ya</p> <p>Pues me ha pasado que he visto los youtubers que hacen un montón de bobas pero es divertido ósea que me entretiene y hago algunas de sus cosas.</p>	<p>No pues cuando son cosas buenas yo las imito como son video con el compañerismo o algo así uno trata de hacer lo mismo que sale en ese video, como por ejemplo cuando yo veo un video de futbol para ver las jugadas yo lo veo y bajo al primer piso y hago el intento pero cuando son cosas malas yo no hago el intento como por ejemplo groserías.</p>	<p>Si como meterme debajo de la cama porque un YouTube lo hizo por 24 horas pero no pude porque solo dure dos minutos.</p>	<p>Me gusta hacer retos que hacen algunos youtubers pero con mi misma forma de ser a veces es que imito y hago lo que ellos hacen en el video.</p>
6	<p>Pues yo me entretengo que cuando me llama mi mama no la escucho o le contesto si no pero de rapidez</p>	<p>Me entretengo y no escucho.</p>	<p>Como por ejemplo cuando mi mama me dice que ya no juegue más y estoy jugando algo por qué debo hacer las tareas debo hacerle caso para que el fin de semana si pueda jugar y no tener que estar haciendo tareas.</p> <p>Por ejemplo unas veces mi mama se enoja no le hago caso por eso es que tengo que hacerle caso a mi mama porque ella se enoja como por ejemplo cuando ella está haciendo un oficio o algo mi hermano está llorando y eso entonces mi mama me llama y yo tengo que ir a hacerle caso porque una vez no le hice caso y ella me dijo que cuidara a mi hermano se mi hermanito se calló del coche mientras y de ahí en adelante cuando ella me llama pues yo le hago caso esa fue su enseñanza para que yo le haga caso a mi mama.</p>	<p>Cuando me llaman y estoy en las celular me pongo a hacer lo que me llamaron a realizar o respondería.</p>	<p>Yo suelto mi celular y responde que si o a veces respondo pero no suelto la pantalla.</p>

7	Pues por el momento nada pero si he visto que una amiga ya se volvió adicta y va hasta la tienda con eso	Pues yo estoy trabajando en un trabajo escrito entonces he visto también se puede enseñar cosas el internet nuevas ósea explica cómo se hace un trabajo escrito esto es como un mejoramiento cada vez va mejorando mejorando el internet	Pues lo cambios de comportamiento que yo he tenido es cuando es algo triste y algo uno se pone triste o cuando es algo divertido uno se pone alegre y cuando es uno malo es uno se pone malo y algo y le contesta a los papas me vuelvo un poco agresivo.	Pues yo pienso diferente por eso cambio a raíz de eso.	Si porque me he vuelto agresiva con mis papas porque yo juego mucho freefire y les contesto mucho esto es un juego de matanza y le grito a mi hermana.
8	No creo, pero si como le decia a usted cuando veo algunos youtubers me gusta hacer algunos de sus restos	No realmente, pues yo hago una cosita cuando los youtubers dice que me suscriba yo me suscribo.	Si por ejemplo cuando yo estaba viendo un video en juego y como era malo entonces decidí desinstalarlo porque es malo porque no puedo bajar eso	No me dejo influenciar por que más que todo cuando uso el celular mi mama está pendiente.	Me he dejado influenciar con los retos.
9	Si yo he visto en internet y cuando veo eso les doy un deslink, les comento y agrego a no volver a ver	Si la gente es mal pensada mete cosas en el internet que no son groserías cosas para los mayores de 18 años y eso y pues eso me da rabia, amm también he visto que mis amigos se vuelven agresivos con los juegos de guerra.	Si porque uno cuando ve eso se refleja uno lo ve y lo hace sin saber que lo está haciendo cuando lo ve dice a qué chévere el juego uno no dice lo voy a remedar el juego o voy a hacer lo mismo que el juego eso lo cambia a uno sin saber que lo va a hacer juego lo hace porque el juego trae mala influencia	No que yo sepa	A veces porque juego juegos violentos y respondo a gritos o en un tono alto cuando me llaman y estoy concentrada.
10	De dos horas a un poquito más ammm y en la computadora una o media hora más.	Paso de dos a tres horas	Depende porque uno ya está cansado de jugar siempre lo mismo uno ya deja de utilizar y eso pero cuando por ejemplo uno tiene que hacer una tarea o entonces hay si utilizo porque si usted juega arto y arto cinco horas y tres pues entonces no tengo tiempo de hacer las tareas entonces es mejor utilizarlo para hacer tareas.	Mi mama me da permiso de usarla los fines de semana cuando ella no está trabajando pero cuando lo uso dejo que quede hasta el 10% de batería.	Dos horas diarias ósea hasta que se me acabe la batería de la Tablet o e celular y vuelvo y la cargo y así.

11	Me gusta personalmente, es más fácil.	Personalmente por que ósea yo quiera hablar con un amigo de allí (señala una distancia corta con las manos) y estamos muy cerca de la casa y yo tengo teléfono pero el problema del teléfono es que si hay internet pero yo no quiero. es como si fuera que me obligara a usar el teléfono porque prefiero ir a buscar a mi amigo ósea yo prefiero usarlo para enviar un mensaje si esta lejos, si lo puedo usar pero si esta por ejemplo a una cuadra me voy directo para haya y le hablo yo la utilizo para la distancia de lejos	Pues es mejor personalmente por que las cosas quedan ahí porque usted recuerda algo que se dijo y algo pero por internet no es tan bueno porque uno no tiene casi contacto en cambio hay usted puede hablar de cosas que pasaron y eso usted tiene contacto pero es mejor ir a verse con la persona para no dañarse los ojos.	Personalmente por que por teléfono móvil se aria una conversación rara es mejor estar personalmente y hablar siempre con la verdad.	Personalmente por que usted se puede expresar de mejor manera.
12	A veces si digamos mi mama me llama Valeria venga para almorzar y yo en la mente escucho como los nombres de mi papá, hermanos y no escucho que a mí me llaman.	Cuando yo estoy entretenido y cuando me envían un mensaje yo termino esta cosa rapidito, pero yo si presto atención y hay si voy, pues mi mama me llama yo le contesto y hay si voy apenas terminó de hablar con ella vuelvo cargo freefire y sigo jugando hasta que me muera.	Si por ejemplo antier le tenía que ayudar a mi papa pero por estar jugando en el celular no le ayude mi papa se paró un poco bravo pues es mejor ayudar si porque hay se <u>rompe la amistad por estar metido en el juego.</u>	No yo siempre comparto con mi familia y no me dejo influenciar mucho.	Si porque me pongo a ver la tecnología móvil y no voy a jugar o no escucho a mis papa también ello me invitan a que los acompañe a algún lado y prefiero no ir para terminar la partida de freefire si voy me matan y bajo de nivel y depende de la clasificatoria y pierdo como le digo me bajan de nivel.
13	Mi mama a veces agarra el celular y se distrae mejor dicho yo le digo mama, mama, mama y no me escucha y yo le grito y ella me regaña pero mama usted está en el celular y me sigue regañando	Yo he visto por qué mi madre dice que la tecnología nos embrutece ósea que lo vuelve tonto ósea yo le prestó atención pero cuando ella dice que ya apague el teléfono pues yo lo apago por eso es el conflicto con, mi madre.	Cuando uno se pone muy agresivo es malo con los padres y hay es el conflicto se rompe la amistad que uno tiene con los padres por estar usando la tecnología.	No motivos no han visto	Si por mi papa porque mi papa me regaña cuando duro hasta tarde en el celular me han encontrado hasta las 12 o 2 de la mañana es que ellos tienen un estanco y llegan tarde y yo a aprovecho y juego o veo videos y no me doy cuenta de la hora

14	A veces cuando estoy a punto de pasarme de tiempo ellos me dicen que suelte ese aparato	Si intervienen porque me ha pasado que aparecen cosas malas en internet pero yo no les prestó atención y me voy a lo otro a jugar por que aparecen groserías o palabra puta, zorra y eso pero yo no le prestó atención, haaaa también he visto videos de adultos groseros y yo no veo eso yo lo cierro	Si mi mama cada rato me llama me dice juegue pero media hora o una hora para que no se me dañe la vista y también para que pueda ir a hacer las tareas porque yo también le tengo que obedecer a mi mama yo tengo imprevisto que en treinta minutos o en una hora yo ya tengo que estar apagando el computador o el celular.	A veces porque ellos me dicen que pase un rato con ellos y tales porque mi papa nunca esta halla porque está trabajando y como ellos se separaron yo voy cuando me dan vacaciones.	Si todo mundo mi mama mi papa mi hermana, me dicen que ya no me siga metiendo más porque duro mucho tiempo en la Tablet.
15	Si afectan pero no tanto pues me ha pasado que quiero hablar con alguien y ella está ocupada en el celular y yo averiguo que tan importante es ósea miro lo que hace y si esto le gusta a la persona de ahí y dependiendo del tema que sea si es privado ósea buscando carros o buscando trabajo yo espero, pero si la persona está viendo videos en YouTube entretenidos, animados yo trato de hablar con ellos digamos le digo a mi profe califiqueme para que ella me preste atención, ammmm y también a veces me molesta que llamo a victoria mi prima y ella no responde por estar en la Tablet	Si porque depende del caso de la persona si es adicta o no porque a veces cuando uno está en la tecnología pues uno no responde. Pues mira me ha pasado que quiero hablar con mis amigos pero ellos están jugando y lo que hago es decirle que me presten atención por hay un minuto, también yo les hablo no me prestan atención y me voy. Yo juego freefire y mi abuelita me dice valla un ratico a la calla y yo me quedo jugando un ratico más y hay sí deje el teléfono y voy y me pongo los zapatos y me voy y juego con mis amigos.	Si porque antes que no se había creado el internet uno hablaba de otras cosas que fue que hizo pero ahora llega uno a jugar y habla que en el juego que como le fue que en el juego que nivel subió y eso. Me pasa por ejemplo que quiero hablar con alguien y está en el celular no me escucha y lo que hago es dejar porque no me presta atención, una vez mi mama estaba ayudándome en un tarea pero como yo pensaba que estaba metida en YouTube o en facebook yo le hablaba y ella no me respondía porque estaba concentrada hay trabajando o ayudándome entonces cuando yo me aburrí estarle diciendo que mi mama me dijo que no que estaba trabajando.	Si porque a veces cuando una persona está viendo algo se deja controlar por la tecnología y se vuelve agresivo como empieza a gritar QUE NO QUE NO tal cosa Te cuento me ha pasado que yo hablo con mi mama cuando ella está en el teléfono y sigo insistiendo hasta que me responda pero como te digo trato de hablar si no puedo pues me voy.	Si porque prefiero andar metida en la tabla por estar jugando o viendo videos y no voy a compartir con ellos.

16	Si me gustaría	Si porque ósea ayudaría a que las personas adictas se les dé una hora o una hora y media para ver su chats y eso y después para esa campaña sirve eso para impedir a los adictos	Si como por ejemplo para que no la utilicen tanto una campaña por ejemplo citar personas por ejemplo este salón citar y hablar una charla como no se use más de una hora o de dos horas máximo y que la utilice para otras cosas que no se jugar si no que también otras cosas.	Si por que la mayoría de gente se pega en el teléfono a ver YouTube, redes sociales y no hacen nada bueno con ver eso.	Si para implementen como utilizar adecuadamente las tecnologías móviles ya que hay peligros en ello como hablar con desconocidos en juegos o redes sociales
17	Pues como le decía a veces cuando mi mama me llama y yo estoy en el celular ellos me regañan	Si porque yo a veces uso mucho dice mi madre queee ósea que lo voy a quitar y a decomisar y entonces yo me quedo bueno entonces como yo tengo tres teléfonos yo utilizo el viejo me lo quito el más viejo que tengo el que casi ese lo uso pa un ratico ya que no tiene pa llamar y pa nada también tengo un PCP que ella me lo quito porque ósea yo me estaba volviendo adicto yo también tengo un computador peri es lento casi no lo uso	Si por ejemplo cuando usted utiliza mucho la tecnología que alguien le dice una hora o media hora y usted juega dos horas pues usted sabe que hay se genera el conflicto entre la familia un o no obedece por estar jugando.	Casi no me regañan porque mi mama deja usar el teléfono cuando ella dice y yo le hago caso pero a veces pasa que no lo suelto y descargo el celular y ella se pone brava y me grita.	Si porque me la paso metida en la Tablet mucho tiempo me dicen que apague eso y valla estudie.
18	No porque digamos yo cuando estoy en el celular o en el computador jugando Roblox y si mis amigos me llaman entonces yo apago el computador y juego con ellos	Es que cuando no estoy entretenido en el teléfono me gusta salir afuera pero yo digo pues dejo este teléfono aquí o si pierdo o algo no importa la apago y después si me voy a jugar con mis amigos y después cuando terminamos yo sigo un poquito más en la tecnología ya cuando mi mama	Si por que antes mi primo iba a mi casa y jugábamos partidos de futbol ahora él no va a mi casa y nos ponemos a jugar en la computadora o los celulares	A veces porque mis amigos me llaman y yo no voy por estar en el teléfono.	Si porque no tengo con quien jugar o a veces me da pereza ir a jugar con mi vecina y prefiero jugar Tablet.

Figura 5. Tabla de resultados por técnica de la entrevista semiestructurada

Análisis y discusión por categorías

Esta investigación presenta 2 técnicas de recolección de datos las cuales son: una entrevista semiestructurada que consta de 18 preguntas las cuales se dividen en 4 categorías: motivacional, cognitivas, conductual y relaciones sociofamiliares o de interacción social; la observación participante activa. Este estudio consta de 5 participantes del grado quinto primaria del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro, el propósito es analizar la información recolectada e indagar si las conducta social de los niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles tiene afectaciones en sus relaciones interpersonales y en las habilidades sociales por ellos el proceso de la triangulación metodológica cualitativa permite analizar por medio de dos métodos los cuales son las observación participante con la entrevista estructurada, esto permite analizar detalladamente las categoría de la investigación y por ende se arrojan los siguiente resultados:

En la categoría motivacional se obtiene que las tecnologías móviles son una herramienta moderna que trae consigo una variedad de información, entre ellos se encuentran las aplicaciones y las que más sobresalen son: las redes sociales, whatsapp, aplicaciones google, facebook, videos, YouTube, dibujar en paint, juegos;

estos juegos permiten que los niños se diviertan y entretengan cuando están aburridos los cuales son: Roblox, freefire, Geometry Dash, My city y Evowars ; estas actividades generan una motivación al permitir realizar actividades como jugar, chatear, acceder y revisar su Facebook, intercambiar información, ya que para los niños ingresar a las redes sociales o el internet, es fundamental porque les permite estar en contacto con sus familiares, amigos y con otras personas; Es por eso que se hace necesario conocer cuál es la motivación que llevan a los niños a acceder reiterativamente a las tecnologías móviles, con base en esta información se permite corroborar que la categoría motivacional se ve incorporada en los niños frente al uso de las tecnologías móviles; ya que permite obtener las subcategorías de entretenimiento y de diversión, por ella a los niños les parece divertido pasar horas frente a estos aparatos tecnológicos porque les resulta interesante, seguido a esto se toma lo referido (Naranjo Pereira (2009) referencia a Herrera (2004) “Indica que la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué del comportamiento”.

Los niños accedes a usar las páginas web porque pueden ingresar con facilidad y sin ningún supervisión, lo que le genera tener una mayor motivación para ser utilizada con más frecuencia y de esta manera descargar todas las aplicaciones que se le antojen al niño, lo cual le permite estar actualizados con lo último que se ofrece este medio

tecnológico, además sin generar ningún gasto económico o un esfuerzo, por esta misma razón se toma lo referido por el participante 2H “yo puedo descargar los juegos que yo quiera yo me puedo divertir y puedo buscar cosas ”, dicho comportamiento expresado por el menor permite corroborar lo expresado Vivas, Gallego y Gonzales (2007), mencionan que “las emociones trabajen para nosotros, utilizándolas de manera que nos ayuden a guiar la conducta y los procesos de pensamiento, a fin de alcanzar el bienestar personal”. De acuerdo con el autor las emociones influyen en la conducta y en los pensamientos por ello menor se deja guiar por sus emociones y acede reiterativamente a las tecnologías porque le parece interesante y entretenida.

En la categoría cognitiva se denota que en el trascurso del proceso los participantes utilizan las tecnologías móviles como una herramienta de aprendizaje para informarse sobre eventos, hacer sus tareas y aprender nuevas cosas, también se denota que las tecnologías móviles son una herramienta que se ha venido incorporando en los procesos educativos, dado esto se permite corrobora el estudio investigativo realizado Parra, Gómez y Pintor (2014), titulado “Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5° de Primaria en Colombia”, el cual sustenta que el uso de las TIC son utilizadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en una escuela de Colombia; Siguiendo con lo anterior, se toma lo expresado por el participante 3H “la utilizo para buscar algo en inglés o para traductor

o una búsqueda para las tareas o investigar” lo expresado por el participante permite corroborar que los niños utilizan esta herramienta como método de aprendizaje lo cual se ve evidenciado en la subcategoría de herramientas de aprendizaje.

Se debe entender que los niños están en un proceso de desarrollo en el cual adoptan comportamientos que pueden modificar sus pensamientos, lo cual puede ser dada por lo que observan en las tecnologías móviles, como es aprender frases grotescas; los niños pueden aprender cualquier tipo de frases ya sea de contenido grotesco en internet tal como lo afirma el participante 1F *“oh que chulo”*, 2H *“carajo, puta, zorra”*, según el texto se permite afirmar la teoría del Aprendizaje Social, conocido como el Modelo Cognitivo, está basada en gran parte en el trabajo de (Bandura, 1977), quien llega a la conclusión que los niños aprenden a comportarse por medio de la interacción y por la instrucción (como los padres, maestros y otras autoridades o modelos que les indican cómo deben comportarse), es decir, ellos aprenden por medio de la observación (los niños observan el comportamiento de los adultos y sus pares). Su conducta se consolida, o es modificada, conforme a las consecuencias que surgen de sus acciones y a la respuesta de los demás a sus conductas.

Dado con lo anterior se debe tener presente que los niños están en el inicio de su pubertad en el cual, pasan por una serie de cambios que alteran su estado cognitivo llevando a que en ciertas situaciones tomen decisiones apresuradamente, por eso las

tecnologías móviles causan un impacto en los niños debido al cambio hormonal que sufren los jóvenes, lo que los conlleva a que tomen decisiones de manera apresurada o sean incitados por la curiosidad es por eso que los jóvenes son fáciles de entretener y persuadir en esta red que los impulsa a obtener comportamientos inadecuados que son influenciados por el uso inadecuado de estos medios tecnológicos como es el caso del internet y las redes sociales.

Con base en la psicología constructivista el uso excesivo de las tecnologías móviles influye de manera negativa en el desarrollo cognitivo y en la forma de interactuar con los individuos de su entorno, debido a que los niños y jóvenes no hacen usos responsable de estos medios tecnológicos, ya que pasan horas en estos aparatos virtuales, lo que conlleva a aislarse de su entorno e imitar las conductas aprendidas en redes sociales o paginas como YouTube; además que el niño puede ser víctima de los peligros cibernéticos.

Por otro lado el ambiente que un niño debe manejar debe ser de carácter positivo, por ello el uso adecuado de las tecnologías móviles permitirá que el niño utilice esta herramienta de uso pedagógico mas no para malgastar su tiempo en cosas indebidas como los son los videojuegos violentos lo cual conllevan a conductas impulsivas o inadecuadas.

En la categoría conductual se evidencia que los niños que tienen un uso reiterativo a las tecnologías motívaes tienden imitan diferentes comportamientos que observan en las tecnologías móviles; ya sea imitar comportamientos inadecuados o de agrado esto conocido como aprendizaje vicario, el cual es mencionado por el psicólogo Cabrera (2010) quien cita a Bandura, 1986 “El aprendizaje es, con mucho, una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción”. (p 51), según esto podemos decir que en actualidad, los niños de hoy en día crecen junto a las nuevas tecnologías lo que constituye en gran medida en su forma de pensar y actuar; sin embargo se debe comprender los niños acceden a este medio con frecuencia por que les permite estar actualizados con la Información que acontece en el mundo.

En relación con el texto anterior la teoría propuesta por Richard Jessor (*s.f.*), reconoce que la conducta adolescente (incluyendo conductas de riesgo) no surge de una sola fuente, sino que es el producto de complejas interacciones entre los individuos y su entorno. Dicho esto se infiere que hay varios factores que infieren en la conducta de los individuos, pero en contraposición con el autor hay ciertos factores que influyen más que los otros, es el caso del uso reiterativo de las tecnologías móviles que influyen en los sentimientos, pensamientos y comportamientos del individuo que accede a ella;

como se ha evidenciado en la investigación, el uso excesivo de las tecnologías móviles, tiene consecuencias que pueden afectar el bienestar y las salud mental del individuo por su extensa cantidad de información que está disponible para los niños, como es chatear con extraños; lo expresado por Bandura permite confirmar el aprendizaje vicario, por ello se toma lo referido por los participante 1F, 2H, 4H y 5F quienes menciona ellos imitan los retos de algunos youtubers por otro lado el participante 1F *“me ha pasado que quiero hacer lo que hacen algunos youtubers”*, dado esto se comprende que lo que observan los niños en su entorno tienen una fuerte influencia en sus comportamientos.

Seguidamente, se puede mencionar que el internet, redes sociales, YouTube permiten que el niño visualice cualquier tipo de contenido que puede perjudicar su bienestar psicológico; este material pueden contener información pornográfica y violenta, llevando a que los niño puedan ser víctima de los peligro cibernéticos; información a la que el niño accede fácilmente puede exponerlo a adoptar o imitar comportamientos de personas adultas que alteran su personalidad; con base en esta información se toma lo referido los participante 2H *“la gente es mal pensada, mete cosas en el internet que son groseras, cosas para los mayores de 18 años y eso y pues eso me da rabia”*, 3H *“hay cosas que no son buenas como que me pidan el correo electrónico y que usted lo de sin saber para qué es o uno compra un artículo eso*

contiene virus o cuando por ejemplo usted está jugando con una persona desconocida que es mala y uno no lo sabe por eso uno no debe hablar con él ni nada pero uno lo hace por jugar”, según la subcategoría de peligros cibernéticos, se permite probar lo expresado por Romero (2017), quien en su estudio “Tecnología y pornografía infantil en Colombia, 2013-2015: interpretación desde un enfoque victimológico” esta investigación enmarca la incidencia de la tecnología en el delito de pornografía infantil, delitos cibernético y los peligros que acontecen en Colombia, dicha información puede ocasionar un malestar psicológico en el menor ya esta no corresponde a su edad y a la complejidad de la situación, Igualmente, el estudio realizado por Gómez, Rial, Braña, Golpe, y Varela (2017), denominado “Detección del uso problemático de internet en adolescentes españoles: prevalencia y variables relacionadas” menciona que el uso de la red es un fenómeno generalizado, que abarca cualquier cantidad de peligros, que puede conllevar importantes consecuencias a nivel psicológico y comportamental.

Con relación a lo anterior, es sabio mencionar que el ambiente social tiene una fuerte influencia en los pensamientos y comportamientos de un sujeto, dicho ambiente propicia a comportamientos positivos y negativos; Los niños dentro de su proceso de desarrollo en ocasiones toman referentes o imitan a personajes, es el ejemplo de los youtubers quienes los niños se sienten atraídos o desean imitarlos, ocasionado que el aprendizaje vicario pueda colar en riego la vida del menor; sin embargo se ha

evidenciado dentro de los peligros cibernéticos los atacante busca la manera de atraer a su víctima mediante engaños al mostrarse como una persona grata; suele acontecer que este personaje es ficticios y violento.

Por esa misma razón es indispensable mencionar que el uso de las tecnologías móviles puede afectar o influenciar en los comportamientos del niño, lo cual se refleja en lo dicho por Piaget y Vygotsky quienes expresan que la construcción o el desarrollo del niño es ligado en su interacción, con el contexto o con las personas, lo cual obliga al niño a responder tal y como lo ha observado en su ambiente.

Las tecnologías móviles son una herramienta que pueden altear la personalidad y obstaculizar la conducta social y personal del menor. Otro de los comportamientos que se puede evidenciar en los participantes es un Vocabulario grotesco, agresiones físicas, irrespeto hacia los demás y está relacionado con los niños que tienen acceso a los videojuegos de violencia; el niño emplea el Internet como medio de interacción social, en ocasiones las redes sociales o el uso inadecuado de estas tecnologías móviles pueden generar cambios en los cuales se afecta el comportamiento de los niños, esto es reflejado en las subcategorías de Agresividad –verbal y física, comportamientos inadecuados; lo cual se ha evidenciado en los participantes 3H *“yo juego eso y cambia mi forma de ser y me vuelvo agresivo se llama Evowars es de matar y eso entonces cuando yo lo jugaba mi papa me decía algo y yo le contestaba y algo entonces yo no*

lo volví a jugar por que cambiaba mi forma de ser”, 4H “una persona está viendo algo se deja controlar por la tecnología y se vuelve agresivo como empieza a gritar QUE NO QUE NO tal cosa”, 5F “juego juegos violentos y respondo a gritos o en un tono alto cuando me llaman y estoy concentrada”, la información encontrada permite corroborar lo dicho por los autores anteriormente mencionados.

Las tecnologías móviles son una “herramienta individual” que permite que el niño utilice toda la información que desee y que tiene a su alcance, lo cual influye en su salud mental al tener acceso a información no apta para menores (páginas pornográficas, páginas emergentes peligros cibernéticos y juegos de violencia “freefire”) lo que hace que el niño tenga un desarrollo precoz en su sexualidad y de conductas agresivas las cuales tienen efectos en su desarrollo social, otro de los puntos importantes en la investigación es que el uso de las TIC o las tecnologías móviles influyan en la moralidad del niño, debido a que los niños están constantemente buscando información en internet o en redes sociales, que puede contener información que es inadecuada para el menor ya sea por su edad o para el desarrollo personal.

De acuerdo a lo anterior, es importante informar a los padres de familia o acudientes y docentes de los riesgos que se ven expuestos los niños cuando usan las tecnologías móviles por la diversidad de información que hay inmersa en ella, por esto es necesario hacer prevención para psicoeducar y orientar a los niños, para que tengan la capacidad

de hacer una toma de decisión y de rechazar las influencias inadecuadas de los demás y del medio.

En la categoría de relaciones sociales o de interacción social, se evidencian las siguientes subcategorías: apatía a otras actividades, afectación relaciones sociales y aislamiento; dicho esto las tecnologías móviles están haciendo parte de la vida cotidiana del ser humano y en sus procesos de aprendizaje, sin embargo genera captación excesiva de la atención frente al uso de las tecnologías móviles tal como lo son los video juegos y redes sociales; lo que constituye a un constante cambio en la vida del ser humano y en especialmente en la conducta social del niño, las tecnologías móviles son una red que está abierta a la interacción virtual constante o reiterativa, hace que los niños no puedan desarrollar su habilidades sociales, ya que pierde el contacto directo con las otras personas como se evidencia en los participantes 3H “*antier le tenía que ayudar a mi papa pero por estar jugando en el celular no le ayude mi papa se paró un poco bravo pues es mejor ayudar. si porque hay se rompe la amistad por estar metido en el juego*”, 3H “*Si porque antes mi primo iba a mi casa y jugábamos partidos de futbol ahora él no va a mi casa y nos ponemos a jugar en la computadora o los celulares*”, por otro lado los niños que pasan horas prolongadas en las tecnologías móviles presentan irrespeto hacia los demás y apatía frente a las actividades familiares o con sus amigos, este el ejemplo del participante 5F “*prefiero*

andar metida en la tabla para estar jugando o viendo videos y no voy a compartir con ellos ósea mis amigos ”, “a veces me da pereza ir a jugar con mi vecina y prefiero jugar Tablet”; por otra parte se evidencio que los niños cuando interactúan virtualmente en ocasiones tienen a ser aceptados y escuchados dentro de su sistema social debido a que manejan los mismo gustos (videojuegos, YouTube y redes sociales, etc.), sin embargo, se tiene presente que el contacto que ellos manejan virtualmente no le permite el desarrollo de las habilidades sociales y las relaciones interpersonales; por ello lo mencionado anteriormente, permite corroborar lo expresado por Posner (2001), quien plantea unas implicaciones de las teorías de desarrollo para los programas de habilidades para la vida los cuales son: 1) La etapa de la niñez tardía a la adolescencia temprana se señala como un momento crítico para desarrollar habilidades y hábitos positivos, ya que a esa edad hay una habilidad cada vez mayor para pensar en forma abstracta, para entender consecuencias y para resolver problemas, 2) El contexto social más amplio de la adolescencia temprana y media ofrece situaciones variadas para practicar habilidades con los pares y con otros individuos fuera de la familia. 3) Las habilidades y competencias son importantes en el camino que recorre un niño hacia el desarrollo y la obtención de un sentido propio como individuo autónomo; esta información permite probar, que cuando el menor tiene uso excesivo de las tecnologías móviles se presentan una captación excesiva de la atención, lo que constituye apatía

a otras actividades, afectación relaciones sociales y aislamiento; dicho esto el desarrollo de las habilidades y relaciones interpersonales se ve afectado por que no hay una interacción directa, seguidamente, Garcia (2012) permite corroborar la información anterior menciona “los trabajos acerca de la comunicación interpersonal han tratado, por mucho tiempo, la cuestión situacional como la que determina el lenguaje y las actitudes de las personas.

La mayoría de los niños adoptan las tecnologías móviles como uno de los principales medios de interacción social, en el cual se desarrollan las relaciones interpersonales, porque les permite relacionarse con las personas sin tener que estar presencialmente o si se encuentran a distancia, pero lastimosamente los niños prefieren pasar tiempo en estas tecnologías que crean apatía frente a eventos o actividades, por lo tanto este sistema virtual hace parte de varios sistemas en los cuales el niño esta interactuando de manera constante e incorrecta ya que el niño prefiere asilarse para jugar videojuegos o para hacer otras actividades que les proporciona esta tecnología, en otras ocasiones los usuarios de estas tecnologías como son adultos, adolescentes y jóvenes se incorporan tanto a tener una relación directa con este aparato tecnológico, que descuidan su entorno, haciendo que las personas que quieran comunicarse con ellos cuando están haciendo uso de esta tecnología se aparten o asilen porque ellos no les prestan atención e ignoran.



Según, la (Universidad del País Vasco, s.f), menciona que “el hombre es una especie gregaria, que vive en grupos y que en situaciones normales está involucrado en una gran cantidad de relaciones interpersonales”; Con base en esto se deduce que las relaciones interpersonales son una parte esencial para el desarrollo personal del individuo, pero si esta relación se ve obstaculizada, el niño tendrá dificultad en las relaciones sociales. Así mismo, Piaget se enfoca claramente en la interacción del individuo con el medio, los constructivistas sociales creen que el conocimiento es el resultado de la acción social y el lenguaje y, por tanto, es una experiencia compartida. Vygotsky, un destacado teórico del conocimiento, propuso que los nuevos niveles de conocimiento comienzan a un nivel interpersonal: originalmente entre el niño y el adulto, y luego a través de una interacción social continua. Él conceptualizaba que la distancia entre la etapa actual y el potencial de desarrollo de un niño está determinada por su capacidad para resolver problemas al trabajar solo, en comparación con su interacción con adultos u otros pares más capaces (Newman y Newman (1998), Vygotsky (1978). Visto desde esta perspectiva, el ambiente social tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio, y las habilidades. Esta información reafirma lo anteriormente mencionado.

Seguidamente, West y Turner (2005: 32), señalan que “la comunicación se ocupa del desarrollo de las habilidades personales.”, dicho esto (Berguer (1979) y Dainton y Stanford (2000) menciona “una de las características más resaltante de este contexto, es saber cómo empiezan, se mantienen y terminan las relaciones de este tipo”, seguidamente Miller menciona que ambos canales funcionan simultáneamente para los interactuantes, es decir; que al establecer una relación, esta ofrece a los comunicadores la posibilidad de aumentar el número de canales (visual, auditivo, táctil, olfativo) que se utilizan durante la interacción. Dicho esto la comunicación debe estar direcciona a la interacción directa ya que si se da de manera virtual no se podrán desarrollar las habilidades que conforman al niño.

Las tecnologías móviles ofrecen múltiples funciones, que facilitan la interacción social a distancia, pero en otras medidas afectan este proceso; este estudio permite conocer cuáles son las relaciones interpersonales, las habilidades sociales y la salud mental de los niños que tiene uso reiterativo a las tecnologías móviles; dicho esto la conducta social que desarrolla un niños en ocasiones se encuentra direccionada en la manera como el niño se relaciona con el uso de las tecnologías móviles; las tecnologías móviles son una herramienta tecnológica en la cual los niños tienen fácil acceso, por ello, en ocasiones el niño suprime o presenta apatía a las actividades que realiza tanto en el ámbito familiar como social por estar conectados en red o aparato tecnológico;

por ello un factor detonante para que el niño no desarrolle sus relaciones interpersonales y sus habilidades sociales es la ausencia de los padres o el acudiente frente manejo de esta tecnología móvil, además que el procesos de socialización que hace niño con estas tecnologías hace que el menor se interese cada vez más por el mundo virtual dándole prioridad a manejar las tecnologías móviles suprimiendo las relaciones sociofamiliares.

El uso excesivo de las tecnologías móviles permite que el niño en ocasiones pierda la noción del tiempo y adopta comportamientos que afectan sus actividades personales y familiares, por esta razón se toma lo dicho por el participante 5F *“mi papa me regaña cuando duro hasta tarde en el celular me han encontrado hasta las 12 o 2 de la mañana es que ellos tienen un estanco y llegan tarde y yo a aprovecho y juego o veo videos y no me doy cuenta de la hora”*, a los niños que tiene acceso a tecnologías se le hace difícil hacer diferentes actividades ya que están acostumbrados a manejar esta red; se ha detectado en el proceso de investigación que el usos excesivo en las tecnologías móviles está generando cambios en las conductas de algunos niños, ya que permite que el niño conozca nuevos comportamientos los cuales alteran su desarrollo social.

Las tecnologías móviles reemplaza la interacción social, lo cual afecta el conducta social, las habilidades sociales y las relaciones interpersonales, dado que los niños sienten apatía frente a las actividades con sus amigos o su familia, ya que no participan

en las actividades personales, familiares y sociales, dichos efectos se percibe en su medio como: aislamiento, se rompen confianza y el vínculo sociofamiliar. A sí mismo, es importante desde la psicología educativa hacer prevención sobre el uso excesivo a las tecnologías móviles, dando pautas que ayuden a que el niño pueda conocer los riesgos que hay dentro de estas tecnologías y ante esto tengan la capacidad de hacer una mejor toma de decisión frente a estas situaciones.

Es por esto que desde un punto de vista general las relaciones interpersonales y las habilidades sociales están relacionadas con la comunicación la cual hace parte del desarrollo del ser humano y si este se ve afectado por factores externos como lo es el uso de la tecnología tendrán implicaciones hasta en el modo de la relación que el menor tiene con sus pares, por eso esto dentro de la investigación se evidencia que son interrumpidos estos procesos lo cual afecta las relaciones interpersonales por su uso excesivo y la apatía que presenta el menor frente a las actividades de su entorno por estar inmerso en las tecnologías móviles

Por ello los niños y los adolescentes pasan por una serie de cambios, lo cual constituye a su desarrollo personal, pero dicho cambio también se ve influenciado por los factores externos, donde los niños adquieren habilidades que les permiten desarrollarse socialmente, pero a su vez no se debe apartar la idea de que hay factores que influyen en que estas características positivas no se desarrollen como lo es el caso

actualmente del usos excesivo de las tecnologías móviles que causan un impacto negativo cuando no se usa de manera responsable y adecuada; todo esto influye en el proceso de adquisición habilidades para el desarrollo social. De ahí podemos decir que solo cuando hemos desarrollado pausas preventivas ante el uso adecuado de las tecnologías móviles, es cuando podemos construir en nuestro desarrollo social. En efecto, se hace necesario orientar a los niños y a los adolescentes en el uso adecuado de las tecnologías móviles, ya que estos medios abarcan una cantidad de peligros en la formación y el desarrollo social del niño, por ello se pretende orientar el uso adecuado de las tecnologías móviles.

Siguiendo con Jessor, Donovan y Costa (1991) estos hablan de un sistema psicosocial contiene variables que actúan como instigadores o controles de conductas problemáticas, la fuerza de estas variables resulta en una predisposición: la posibilidad de que ocurra una conducta problemática. Es por eso y con referencia al autor, los niños están expuestos a diversidad de contextos problemáticos como lo es estar influenciado por las tecnologías móviles y el material que este proporciona a los menores; entonces ¿cuándo un niño tiene la capacidad de responder ante estos acontecimientos?, cuando el niño ha sido instruido en estas aéreas, esto le permite responder de manera adecuada ante las situaciones problemáticas, por esta razón es

necesario instruir a los menores a que accedan adecuado y con responsabilidad a las tecnologías móviles.

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos, se comprende que el uso excesivo e inadecuado a las tecnologías móviles y cuando no existe un acompañamiento y control del acudiente, tiene consecuencias en el desarrollo de las habilidades para la vida; por ello cuando el menor presenta una captación excesiva de la atención frente al uso de las tecnologías móviles desarrolla apatía a las actividades sociofamiliares, por lo que al pasar horas frente a una pantalla se aísla de su entorno, es por esto que al no relacionarse con su entorno y asilarse, no llega a comprender el lenguaje verbal y no verbal, además que el niño accede a cualquier tipo de información, lo que significa un ambiente negativo que puede alterar su salud mental, por lo que dificulta la adquisición de las habilidades para la vida.

Las relaciones interpersonales se ven obstaculizadas por el mal uso de las tecnologías móviles, debido a que los niños prefieren estar en el dispositivo móvil que relacionarse en entrono o por el contario se evidencio que los niños quieren relacionarse en su ambiente sociofamiliar, por lo que sucede que sus amigos o familiares están usando el dispositivos móviles y lo que hacen es ignoran al niño cuando quiere es

dialogar, por esta razón las dos partes interfieren en el desarrollo de las relaciones interpersonales, provocando que se pierde el vínculo y la confianza en el entorno, por lo que está afectando el proceso de formación del niño hacia su adultez.

Las campañas de promoción y prevención, tiene la finalidad de sensibilizar al menor frente al uso inadecuado de las tecnologías móviles, por lo que plantea los riesgos o peligros cibernéticos que hay dentro de estos medios, por otra parte advierte al menor que cuando no se usa de manera responsable tiene afectaciones a nivel cognitivo, conductual, emocional y social; seguidamente se muestra que esto influye negativamente en el desarrollo de mis habilidades sociales, dado esto deterioran las relaciones interpersonales.

Por otro lado, se ha evidenciado en la investigación que la conducta social del menor cambia cuando el menor usa la tecnología móvil específicamente en los videojuegos, los niños manifiestan un comportamiento impulsivo, agresiones físicas y verbales, intolerancia, aislamiento. De acuerdo a lo anterior, se identificó que el uso de las tecnologías móviles en niños y niñas tiene efectos negativos cuando no existe un acompañamiento y control por parte del sistema educativo y familiar porque lo que: Los niños ingresan a Internet fácilmente sin tener un filtro respecto al contenido de las páginas visitadas, esto incluye páginas de contenido obsceno o de violencia, en pocas palabras los niños se están viendo afectados por usar las tecnologías móviles; sin



embargó lo que más genera impacto es saber que los niños pierden la motivación frente a otras actividades.

Recomendaciones

Partiendo de los resultados obtenidos, la metodología de investigación debería tener unos cambios en cuanto: la muestra, la población y análisis de datos; por ello la muestra de la investigación debería ampliarse ante futuras investigaciones, la población enfocarla hacia un colegio del sector público, posterior a esto se recomienda utilizar otro instrumentó de recolección de datos; por otro lado la campaña debería ser aplica al establecimiento para determinar si hay un cambio frete a la campaña de promoción y prevención, además que debería ejecutarse paulatinamente en el establecimiento.

Referencias Bibliográficas

- (Berliner, 2., & Schwab, 1. (s.f.). *Psicología Educativa*. Obtenido de http://psicologasdelasabana.blogspot.com/p/psicologia-educativa_59.html
- Acevedo, I. A. (2000). *Academia Educativa*. Obtenido de El proceso de la entrevista. Concepto y modelos: https://www.academia.edu/36112467/TIPOS_DE_ENTREVISTA
- Albéniz, G. G. (2013). *Uso Y Abuso De Tecnologías En Adolescentes Y Su Relación Con Algunas Variables De Personalidad, Estilos De Crianza, Consumo De Alcohol Y Autopercepción Como Estudiante*. Burgos- España.
- Almagiá, E. B. (1987). *El desarrollo moral: una introduccion a la teoria de kohlberg*. Bogotá, Colombia: Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 19, núm. 1.
- Antonio Rial Boubeta, S. G. (2015). *Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes* . Alicante, España: Health and Addictions ISSN 1578-5319 ISSNe 1988-205X Vol. 15, No.1.
- Arab L. & Díaz G (2014), Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos, [Rev. Med. Clin. Condes, 26(1) 07-13].
- Bandura, A. (1978). *Autoeficacia: hacia una teoría unificadora del cambio de comportamiento*. Elsevier.
- Bowly, J. (s.f). *Las Relaciones Interpersonales. IES Ría del Carmen* .

- Cabrera, P. A. (2010). APRENDIZAJE VICARIO, EFECTO MIMÉTICO Y VIOLENCIA DE GÉNERO. *Las Palmas de Gran Canaria, 2*.
- Cantos, B. F. (2017). “Análisis Sobre Impacto De Las Tecnologías Móviles Por El Uso Excesivo, En Adolescentes De 13 A 17 Años: Mapasingue Oeste, Cooperativa 9 De Enero, Guayaquil”. Guayaquil - Ecuador.
- Casanelas Chuecos, M., Camós Ramió, M., Medir Tejado, L., Montolio Estivill, D., Sibinsa Tomás, D., Solé Catalá, M., & Sayós Santiago, R. (s.f.). *Universidad de Barcelona*. Obtenido de Capacidad de aprendizaje : <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/58464/1/Capacidad%20de%20aprendizaje%20-%20Protocolo%20estudiantes.pdf>
- Carles Feixa (2002), teoría de la juventud en la era contemporánea, Universidad de Barcelona, p. 1-18.
- Cecilia Suárez, M. d. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*.
- Comesaña, J. M. (2011). Bases para la construir una comunicación positiva en la familia . *Revista de Investigación en Educación*.
- Comunicaciones, E. M. (6 de Marzo de 2018). *Min TIC*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-540.html>

Corral, E. E. (2013). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto*. España y Portugal: Redalyc, Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe.

Córdoba Castrillón M. et al., (2017) cita a Prensky (2011), a Ilanda y Sabogal- Modera (2015), Sousa (2014), *Estudiantes de la básica y media con respecto al uso de las TIC como herramientas de apoyo a su aprendizaje. trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 9(16), 113-125.

Csikszentmihalyi, M. y. (2000). *Convertirse en adulto: cómo los adolescentes se preparan para el mundo del trabajo*. Nueva York, NY, EE. UU.

David J. Hansen, D. W. (1998). *Mejorar la efectividad de las intervenciones de habilidades sociales con adolescentes*. West Virginia University Press.

Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos. (s.f.). *Sitio web del gobierno federal administrado por el Estados Unidos* . Obtenido de stopbullying: <https://espanol.stopbullying.gov/acoso-por-internet/qu%C3%A9-es/ur6/%C3%ADndice.html>

Domínguez, M. d. (2019). Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad. *Avances en Psicología Latinoamericana*.

Eccles, J. (1999). *El desarrollo de los niños de 6 a 14 años*.

Feixa, C. (2005). La habitación de los adolescentes . *CEIC*.

- Fernández, I. P. (2014). *Ideas y comentarios sobre socialización primaria: la educación y la tecnología en el proceso de formación de la personalidad según varios autores.*
- Ferreiro, S. G. (2018). Consumo de drogas y uso problemático de internet en adolescentes. *Centro Internacional de estudios de Doutoramento e avanzados* .
- Ferreiro, S. G. (2018). *Consumo de Drogas y Uso Problemático de Internet en Adolescentes* . Santiago De Compostela .
- García, D. V. (2012). *Fundamentos de la comunicación* . México : Red Tercer Milenio .
- García, L. C. (2012). La radio escolar como estrategia para el aprendizaje de las TIC el grado sexto en la jornada de la mañana del Colegio José Eusebio Caro En Ocaña, Norte De Santander .
- Gilligan, C. (1982). *En una voz diferente: la teoría psicológica y el desarrollo de las mujeres*. Nueva York: Harvard University Press.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional* .
- Hernández, M. R. (2017). *Tecnología y pornografía infantil en Colombia, 2013-2015: interpretación desde un enfoque victimológico*. Bogotá, D. C., Colombia. : Revista Criminalidad, 59 (1): 27-47.

- Husserl, E. (2006). *La idea de la fenomenología*. Scielo .
- Ismael Roldán, E. D. (2011). La violencia en la televisión nacional y la percepción de los niños. *Rev. Colomb. Psiquiat., vol. 40 / No. 3 , 3*.
- Jessor, R. (1991). *Risk Behavior in Adolescence: A Psychosocial Framework for Understanding and Action*. Elsevier.
- Jessor, R. (1993). *Desarrollo exitoso de adolescentes entre jóvenes en entornos de alto riesgo*. Psychol.
- Jiménez, S. R. (2012). *Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida*. Bogotá, Colombia: Redalyc.
- José Federman Muños Giraldo, J. Q. (2005). *Cómo desarrollar competencias investigativas en educación*. Bogotá- Colombia : Cooperativa editorial Magisterio.
- Karolina Vitorelli Diniz Lima Fagundes, A. d. (2013). Hablando de la Observación participante cualitativa . *Scielo*, 76.
- Karolina Vitorelli Diniz Lima Fagundes, A. d. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Scielo*.
- Krynski (2017), Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación. *Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿Qué hay de nuevo?*, *Arch Argent Pediatr* 2017;115 (4):404-406.

L. Mangrulkar, C. W. (2001). *Enfoque de habilidades para la vida para un desarrollo saludable de niños y adolescentes*. Washington- USA.: Copyright © Organización Panamericana de la Salud.

Lambert, C. (9 de Diciembre de 2006). *Edmund Husserl: la idea de la fenomenología*. Obtenido de Scielo:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0049-34492006000300008

Lopez Vasquez Herbert Omar, R. M. (2017). “*El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su relación en la adquisición de conductas agresivas en niños de 6 a 12 años que asisten a la escuela bíblica infantil San Antonio Abad de San Salvador*” . San Antonio Abad de San Salvador.

López, H., Ramos, & Saravia, L. (2017). *El uso de las tecnologías de la información y comunicación (tic) y su relación en la adquisición de conductas agresivas en niños de 6 a 12 años que asisten a la escuela Bíblica Infantil San Antonio abad de san salvador*. (tesis de Pregrado). Universidad del salvador, Salvador.

Martínez, M. L. (Marisela López Martínez). *Reconocer factores que generan el mal uso del celular dentro del aula de clases de los niños del grado octavo de I.E José Antonio Páez, del municipio de Páez, y recomendar algunas estrategias que permitan el uso del celular para fines pedagógicos*. Páez: 2017.

- McGuire. (1968). *Las actitudes y el cambio de actitud*. Rev. PsychoL.
- Mireya Vivas, D. G. (2007). *Educación de las emociones*. Mérida, Venezuela.
- Mize, G. L. (1983). *Un modelo de aprendizaje cognitivo-social de la formación en habilidades sociales*. EE. UU.: Revisión psicológica.
- Mónica María Córdoba Castrillón, E. E. (2017). *Estudiantes De La Básica Y Media Con Respecto Al Uso De Las Tic Como Herramientas De Apoyo A Su Aprendizaje*. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 3.
- Muñoz, M. (s.f). *Estudios de caso en la investigación cualitativa*. *Facultad de Psicología, División de Estudios de Posgrado*.
- Nahoum. (2011). *Psicología Online*. Obtenido de ¿Qué es la entrevista? ¿Cuáles son los tipos de entrevista?: <http://menteypsicologia.blogspot.com/2011/08/que-es-la-entrevista.html>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. *Redalyc-Red de Revistas Científicas de América Latina*.
- Naranjo, M. G. (2002). *Escucha Activa y Empatía*. España: Elearning S. L.
- Newman, N. y. (2014). *Development Through Life: A Psychosocial Approach*. Estados Unidos. : Cengage Learning.

Newman, P. R. (2010). *Development Through Life: A Psychosocial Approach*. New York: Wadsworth.

Pedraza, J. R. (2015). *Incorporación De Las TIC Como Estrategia Pedagógica Para Determinar Las Relaciones Y Procesos Multiculturales En Niños, Niñas Y Jóvenes De Séptimo Grado De Una Institución Educativa Oficial Del Distrito Capital*. Bogotá, D. C. .

Pereira, M. L. (2008). *Relaciones Interpersonales Adecuadas Mediante Una Comunicación Y Conducta Asertivas*. Costa Rica : Actualidades Investigativas en Educación.

Piaget, J. (1972). *Evolución intelectual desde la adolescencia hasta la adultez*. Asociación Americana de Psicología.

Prensky, M. (2011). *Cómo enseñar a las nuevas generaciones digitales*. *Redie*.

Regader, B. (s.f). *Psicología educativa: definición, conceptos y teorías*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/psicologia-educativa>

Sampieri, D. R. (2014). *metodología de la investigación* . Santa Fe- Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Sampieri, R. H. (2010). *Metodología de la investigación* . Santa Fe- México: McGraw Hill.

Sandra Rocío Parra Sarmiento, M. G. (2014). Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5° de Primaria en Colombia . *Revista Complutense de Educación* 197, ISSN: 1130-2496 Vol. 26 Núm. Especial.

Steinberg, L. (2000). *La familia en la adolescencia: transición y transformación*. Los Angeles.

Suárez, M. d. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y teléfonos móviles en adolescentes- España. *Elsevier*, 70.

Tyler, B. D. (1991). *La ecología y la competencia psicosocial*. Nueva York: Psicología Clínica Aplicada.

Unidos., (. d. (s.f.). *Usa Gov*. Obtenido de Departamento de Salud y Servicios Humanos: <https://www.usa.gov/espanol/agencias-federales/departamento-de-salud-y-servicios-humanos>

Universidad de Alicante en el departamento de psicología. (s.f.). *Departamento de psicología*. Obtenido de <https://dps.ua.es/es/departamento-de-psicologia-de-la-salud.html>

Universidad del País Vasco. (s.f). relaciones interpersonales generalidades. *Euskal Herriko*.



Valencia, M. M. (2000). La Triangulación Metodologica sus principios, Alcances y Limitaciones. *Udea*, 6.

Vargas, P. I. (s.f). *Universidad privada del Norte* . Obtenido de Estrategias para lograr el aprendizaje Autónomo:

https://my.laureate.net/Faculty/webinars/Documents/Serie%20de%20UPN/November2014_APRENDIZAJE%20AUTONOMO.pdf

Vygotsky, L. (1978). *Mind and Society*. Mind and Society by Lev Vygotsky.

Westen, D. (1996). *Psicología : mente, cerebro y cultura*.

Winne, A. y. (2006). *Psicologia educativa* . Obtenido de ¿Que es la psicologia educativa?: <https://psicorobert.wordpress.com/2016/02/20/psicologia-educativa/>

Woolfolk, A. E. (2010). *Psicología Educativa*. México : Copyright © .

Zapata, Caballero & González (2017) Citan a Pérez y Martín (2007) y a Kaunt (1998), Educación, salud y TIC en contexto multiculturales Nuevos espacios de Intervención, Universidad de Almería, ISBN: 978-86-16642-45-8, P.673.

Anexos

Anexo 1: Campaña promoción y prevención

Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren
Universidad de Pamplona
Facultad de Salud
Programa de Psicología

Campaña
PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN FRENTE AL
BUEN USO DE LAS TECNOLOGÍAS
MÓVILES
31 | MAYO 2019



Promoción y prevención frente al buen uso de las tecnologías móviles a través de una campaña psicoeducativa para niños y niñas de quinto grado del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro Villa del Rosario, Norte de Santander.

Objetivos:

Objetivo General

Diseñar una campaña de promoción y prevención para el buen uso de las tecnologías móviles a través de una campaña psicoeducativa, para propiciar a un desarrollo adecuado de las relaciones interpersonales y las habilidades para la vida en el Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro, Villa del Rosario Norte de Santander.

Objetivos específicos

Advertir de los peligros cibernéticos frente al uso de las tecnologías móviles a través de una campaña psicoeducativa, esto se hace con la intención de cuidar la salud mental de los niños.

Dar a conocer los riesgos que se pueden dar si no se utiliza de forma correcta las tecnologías móviles en los niños.

Motivar a los niños para sigan realizando actividades sociofamiliares, con la intención de generar un beneficio propio y el desarrollo de sus habilidades, para que no se pierda el contacto frente a frente.

Demostrar que el uso de las tecnologías móviles tiene afectaciones en las relaciones interpersonales y en la adquisición de las habilidades para la vida, esto se hace con la intención de propiciar a un adecuado desarrollo del niño.

Marco teórico

Tecnologías móviles.

La adolescencia y la niñez son etapas importantes de la maduración del ser humano. Durante este periodo todos atravesamos la gran línea divisoria entre la niñez y la adultez en los niveles biosocial, cognitivo y sociocultural (Berger, 2004). En esta misma medida el ser humano está pasando por una brecha o un período en el que la tecnologías móviles hacen parte del desarrollo del niño hacia su adultez, por ello Pérez (2013) menciona que las TIC se han incorporado a este grupo de población, amoldándose a sus necesidades e integrándose en todos los aspectos de su vida cotidiana., es por ello que se debe estudiar la relación que tiene la tecnología móviles

en las dimensiones del ser humano, debido a que la tecnología está causando un impacto global en la población que tiene acceso a ella y se han visto efectos secundarios por su uso excesivo.

Si se observa el desarrollo del niño hacia la adolescencia pasa por una serie de etapas que a través del tiempo lo van formando, en las cuales la cultura y el ambiente social en el que se encuentra inmerso, lo van preparando para las funciones adultas en el futuro. Además de estas experiencias hacen que tenga una orientación en las relaciones interpersonales, entonces se puede decir que el contexto en el que se encuentra el niño, una de las formaciones principal de su personalidad se encuentra en la interacción con entorno escolar, social y familiar pero ahora se contempla la estrecha relación que los niños y adolescentes tiene con las tecnologías móviles, es por ello que se debe investigar y conocer sobre sus efectos.

En este mismo contexto, los adolescentes han creado un mundo propio, independiente de los adultos, en el que pasan gran parte de su tiempo usando las tecnologías móviles, por ello Larson y Wilson (2004) mencionan que los niños y los jóvenes han formado sus propios grupos sociales en los que se encuentran inmersos; los cuales hacen parte de la red tecnológica, se puede decir que hay jóvenes muy dependientes y abusan de esta tecnología como videojuegos, redes sociales y la televisión. Para Ontiveros (2015) y Pérez del Río (2011) mencionan que la tecnología

está produciendo cambios en la forma de concebir las relaciones humanas, de modo que algunas personas se muestran incapaces de controlar semejantes usos y desarrollan hábitos que interfieren en sus vínculos, su trabajo y/o su rendimiento académico. por otro lado Marín, Sampedro y Muñoz (2015), Sánchez, Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamorro y Oberst (2008), Surià (2015) dicen que de tales usos problemáticos se derivan diversas alteraciones afectivas y psicosociales, como desajustes del estado de ánimo, aumento del aislamiento social y deterioro de las relaciones más cercanas.

En contraposición con los autores mencionados anteriormente, Bringué y Sádaba (2009) consideran la tecnología como un aspecto positivo en las relaciones interpersonales, pues “la interactividad que proporcionan los diferentes soportes tecnológicos les ofrece un panorama donde los mensajes que les llegan desde los diferentes contextos no son lineales sino que tienen un posible feedback e incluso facilita que puedan iniciar ellos mismos la comunicación”.

Los adolescentes y los niños están teniendo una ruptura en las relaciones interpersonales, rechazo y omisión a la norma, lo que está conllevando conflictos, inestabilidad emocional y asunción de conductas de riesgo es por ello que otros autores como Coleman y Hendry (2003), expresan que estos comportamientos peligroso traen consigo recompensas para los adolescentes como el reconocimiento de su grupo de iguales y contribuye al desarrollo de su identidad personal. En este mismo contexto se

puede demostrar que las tecnologías móviles hacen parte de todos estos cambios emocionales y sociales cuando se usan de manera inadecuada y según Pedrero, Rodríguez y Ruiz (2012), se estima que el rasgo de personalidad más consistentemente asociado al uso inadecuado de la tecnología es la baja autoestima, de modo que las chicas con baja autoestima representan el grupo más vulnerable. Asimismo, el potencial predictivo de la baja afabilidad sobre el abuso se maximiza cuando coincide con mayores niveles de neuroticismo y se asocia consistentemente al rol de impulsividad (Billieux, van derLinden y Rochat, 2008; Chóliz, 2010; Zulkefly y Baharudin, 2009).

Se puede mencionar que las tecnologías móviles abarcan una cantidad de peligros, por ello se puede decir que los niños son susceptibles a los peligros cibernéticos como el *Phising* o *Spoofing* lo que significa que el victimario accede ilegalmente un ordenador y envía múltiples correos electrónicos hacia su víctima. Así mismo, la extorsión es usada en internet, el hacking en el cual se accede de forma ilegal a datos almacenados en un ordenador o servidor de algún usuario, el Ciberbulling que consiste en molestar, abusar, amenazar o acosar a la persona, a menudo de forma anónima. Los casos de ciberbulling parecen haber ido en aumento en los últimos años, con trágicas consecuencias en ocasiones, pornografía infantil el sexting que consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos

generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles, el ciberacoso es el acoso que tiene lugar en dispositivos digitales, como teléfonos celulares, computadoras y tabletas. El ciberacoso puede ocurrir mediante mensajes de texto, textos y aplicaciones, o bien por Internet en las redes sociales, foros o juegos donde las personas pueden ver, participar o compartir contenido. El ciberacoso incluye enviar, publicar o compartir contenido negativo, perjudicial, falso, o cruel sobre otra persona. Esto puede incluir compartir información personal o privada sobre alguien más, provocándole humillación o vergüenza (Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos, *s.f.*).

Se debe tener en cuenta de lo anterior, que en la época actual donde hay cambios culturales y sociales que en algunos casos afecta a la población que es más vulnerable y fácil de persuadir es por ello que Muñoz y Ortega, 2012; Sánchez-Carbonell et al., (2008) mencionan que los adolescencia se considera un factor de riesgo porque los adolescentes representan un grupo que se conecta con más frecuencia a Internet y a la telefonía móvil, en parte porque están más familiarizados y, además, tienden a buscar nuevas sensaciones, siendo más receptivos a un nuevo espectro relacional. Teniendo en cuenta lo referido por Muñoz y Sánchez se puede decir que la tecnologías móviles tiene sus aspectos positivos y negativos, pero no se debe apartar la idea de estar prevenidos ante la misma debido a que engloba diversos riesgos como son los hackers,

ciberbullying y ciberacoso, etc; en este sentido esto puede ocasionar un impacto negativo en el desarrollo o la personalidad del niño o adolescente, más aun que ellos tienen un punto de vista diferente de la tecnologías móviles ya que la perciben como entretenida y divertida.

Paralelamente, surge una capacidad crítica, debido a las transformaciones en el aspecto de tecnología en el proceso de desarrollo del niño, entonces si observamos en contexto de interacción, innovación y desarrollo podemos suponer que la tecnología causo un impacto global que está ayudando al ser humano trascender, pero a raíz del uso problemático de las tecnologías móviles, la población que tiene acceso ella se incorpora tal medida que se vuelve dependiente de la misma causando alteraciones en las diferentes dimensiones del ser humano, como lo refiere Echeburúa (2013), hay ciertas características de personalidad y estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones, de modo que él sujeto que hace uso problemático de las nuevas tecnologías móviles presenta estados emocionales como disforia, impulsividad e intolerancia a los estímulos displacenteros y, entre otras, experimentación de emociones fuertes.

Por ello cabe señalar que las tecnologías móviles tiene un efecto en la forma de pensar y actuar de sus usuarios, debido a que pasan horas y horas en esta tecnología, lo cual ha constituido a un vínculo que se ha adquirido actualmente; el hombre ha

buscado la manera de relacionarse con su entorno y ha encontrado las tecnologías móviles como esta herramienta principal de comunicación, esta ha sido la manera más fácil para interactuar con los demás, pero ha propiciado a que los seres humanos pierdan la habilidad de tener un contacto directo con las demás personas; el hombre al estar frente a una pantalla digital pierde esa noción de interpretar la emociones del sujeto, de tener un vínculo estrecho con la otra persona, se pierde el contacto físico, no tienen en cuenta que al estar frente a una pantalla digital pierde esa sensación del entorno, haciendo que se aparte de su ambiente y se aisle de sus relaciones interpersonales; por esto el uso reiterativo a las tecnologías móviles ha estado influenciando notoriamente en los pensamientos y en la conducta de sus usuarios.

Consecuencias del mal uso de las tecnologías móviles

Según (Cantos, 2017) expresa que “El uso excesivo de las tecnologías móviles, es un hecho que ha crecido de manera amplia, especialmente en la última década a nivel mundial, por varios factores: Costo accesible, fácil manejo, para la comunicación masiva, información, etc; Pero justamente el uso excesivo, como contra de estas

tecnologías, están generando un gran debates por las daños que tienen y pueden aumentarse en forma masiva en el futuro” (p.45).

Según esto la Organización Mundial de la Salud (OMS) insistió en que no existe la suficiente información para determinar que los teléfonos móviles o las antenas de telefonía móvil tengan consecuencias adversas para la salud. Dicho esto se comprende que el uso de las tecnologías tiene efectos tanto en la salud mental como física.

Según con el autor (Cantos, 2017) da unas recomendaciones básicas para tener en cuenta frente al manejo de las tecnologías móviles: lo mejor es prevenir y adoptar una serie de hábitos a la hora de usar aparatos electrónicos:

- 1) Use el celular el menor tiempo posible; limite la duración y número de llamadas desde los teléfonos móviles y hable por teléfono fijo en lugar de por uno móvil siempre que sea posible. Además, emocionalmente es poco saludable, ya que tiende a aislarlo del mundo que lo rodea.
- 2) Mantenga el celular lo más alejado posible del cuerpo durante la conversación. Siempre que sea posible, usa el " Tablet o el celular " o un dispositivo de manos libres o Bluetooth.
- 3) Evite usar el celular en lugares cerrados donde pueda exponer a otros a la radiación.

- 4) Evite llevar el celular en el cuerpo todo el tiempo. Si tiene que llevar el celular consigo, procure que sea la parte del teclado la que esté mirando hacia su cuerpo. No lo lleve en un cinturón o un bolsillo; es preferible que lo haga siempre en una cartera o portafolios que no esté apoyado contra el cuerpo. Mantenga el celular lejos del cuerpo mientras no lo use ya que también estando en estado de reposo generan radiación.
- 5) Cambie con regularidad el teléfono de una oreja a otra durante la conversación.
- 6) Evite usar el teléfono donde hay mala recepción o en movimiento a gran velocidad, como en el coche, porque la radiación es mayor.
- 7) Siempre que sea posible comuníquese por SMS en lugar de una llamada.
- 8) Aprenda a pulsar las teclas del celular usando las dos manos; alterne los dedos.
- 9) Los teléfonos móviles y otros dispositivos similares con pantalla deben sostenerse siempre a la altura de los ojos y se debe evitar inclinar la cabeza hacia abajo durante varios minutos seguidos.
- 10) La postura debería ser siempre la correcta, con un buen respaldo en la espalda y los pies sobre el suelo.
- 11) Hacer pausas frecuentes y vigilar la aparición de síntomas como dolores de cabeza, fatiga o dolores musculares.

12) Los teléfonos celulares interfieren con los equipos médicos, tales como monitores de actividad cardiaca y ventiladores. Por esta razón en muchos hospitales está prohibido su uso, también pueden afectar marcapasos y audífonos.

Seguido a esto el autor (Cantos, 2017) menciona las desventajas frente al uso de las tecnologías móviles “Las configuraciones no son a 100 por ciento seguras y nos exponemos a nuestra privacidad. 2. Pueden ser adictivas. 3. Pueden ser utilizadas por personas malintencionados para un fin negativo, como secuestro, Bullying, abuso sexual, tráfico o secuestro de personas, etc. 4. La vida privada de las personas, dejan ser como tal”. (p. 34).

Según, Posner (2001), quien plantea unas implicaciones de las teorías de desarrollo para los programas de habilidades para la vida los cuales son: 1) La etapa de la niñez tardía a la adolescencia temprana se señala como un momento crítico para desarrollar habilidades y hábitos positivos, ya que a esa edad hay una habilidad cada vez mayor para pensar en forma abstracta, para entender consecuencias y para resolver problemas, 2) El contexto social más amplio de la adolescencia temprana y media ofrece situaciones variadas para practicar habilidades con los pares y con otros individuos fuera de la familia. 3) Las habilidades y competencias son importantes en el camino que recorre un niño hacia el desarrollo y la obtención de un sentido propio como individuo autónomo; esta información permite probar, que cuando el menor

tienen uso excesivo a las tecnologías móviles se presentan una captación excesiva de la atención, lo que constituye apatía a otras actividades, afectación relaciones sociales y aislamiento; dicho esto el desarrollo de las habilidades y relaciones interpersonales se ve afectado por que no hay una interacción directa.

Metodología

Población: Niño y niñas del grado quinto de primaria del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Infografía, videos psicoeducativos.

Contenido de la propuesta

Datos generales

Proyecto investigativo como requisito de grado, para la obtener título de psicóloga.

Título: “Promoción y prevención frente al buen uso de las tecnologías móviles a través de una campaña psicoeducativa para niños y niñas de quinto grado del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro Villa del Rosario, Norte de Santander”



Institución: Facultad de salud – Universidad de Pamplona

Autor: Lumeibis Rosalgys Torres Aranguren

Año: 2019.

Campaña psicoeducativa de concientización contra el mal uso de las tecnologías móviles

El desarrollo de la conducta social está regida por varios factores que influyen en proceso de relación entre sujeto y entorno, por ellos el presente documento advierte que el usos excesivo o reiterativo de las tecnologías móviles, tiene efectos secundarios en las relaciones interpersonales y en la adquisición de habilidades; se ha evidenciado que cuando el menor accede contantemente a este medio presenta una captación excesiva de la atención, por ello se aísla de su entorno y presentan apatía frente a las actividades sociofamiliares, dicho esto para que un niño pueda obtener un desarrollo personal es indispensable que el menor tenga un contacto directo “frente a frente” con su entorno, lo hace que el niño en su entonor con el contacto de pares y amigos adquiera las habilidades sociales; según esto Posner (2001), quien plantea unas implicaciones de las teorías de desarrollo para los programas de habilidades para la vida los cuales son:1) La etapa de la niñez tardía a la adolescencia temprana se señala como un momento

crítico para desarrollar habilidades y hábitos positivos, ya que a esa edad hay una habilidad cada vez mayor para pensar en forma abstracta, para entender consecuencias y para resolver problemas,2) El contexto social más amplio de la adolescencia temprana y media ofrece situaciones variadas para practicar habilidades con los pares y con otros individuos fuera de la familia. 3) Las habilidades y competencias son importantes en el camino que recorre un niño hacia el desarrollo y la obtención de un sentido propio como individuo autónomo, con base en el autor es primordial que el niño tenga un ambiente y contacto directo con su entorno para que pueda desarrollar las habilidades para la vida y las relaciones interpersonales.

Es, entonces que el objetivo de la investigación es generar esta campaña de carácter educativo, la cual generara un impacto fuerte a la población, con base a los resultados obtenidos en el estudio. El propósito es que la población se concientice mediante el manejo de las tecnologías móviles, por ello se diseñan infografías, que permitan arrojar los riegos ante el usos de estas tecnologías; es, por eso, que desde este apartado, existe la necesidad de brindar un trabajo gráfico y escrito, con calidad profesional y un mensaje claro y contundente.

Utilizar incorrectamente las tecnologías móviles, es un tema que actualmente no se le un interés y es un problema global. Los problemas de salud mental, son para todos los usuarios que usan excesivamente estas tecnologías; atenten con nuestra integridad

y bienestar psicológico, por el contenido que proporciona este y los efectos que acontecen en la adquisición de habilidades.

Lo que busco con esta investigación, es que comprendan que las tecnologías móviles, son indispensables para la comunicación e información, sin embargo cuando no se usa de manera apropiada puede afectar mi entorno, ya que si una persona hace uso de este aparato tecnológico se concentra que descuida medio e ignora a la persona que trata de establecer un contacto, lo cual hace que se corten los canales de comunicación y se pierda la confianza; Además de lo mencionado, también se pretende señalar que para la campaña, también sea tomada en cuenta los televisores, que proporcionan información que no es apta para el menor por ello las tecnologías deben estar guiadas bajo la supervisión de un adulto responsable.

¿Para qué sirve esta campaña de promoción y prevención?

Al implementar una campaña de promoción y prevención implica que, al ejecutar la misma, involucra en su elaboración efectiva imágenes que proporcionen un impacto a los usuarios de las tecnologías móviles, es decir que los niños tengan una representación visual de lo que acontece en las tecnologías. Por ello la información que se proporciona frente al uso de las tecnologías móviles y los efectos secundarios que acontecen en ella tenga un impacto emocional y cause interés a la hora a la hora de



proporcionar los peligros cibernéticos, es decir que si no se usa de manera responsable pueden causar alteraciones en la salud mental y en la adquisición de habilidades.

Contenido de la campaña

El contenido estará basado en imágenes e información verbal que explica esta problemática de investigación. La información proporcionada contiene imágenes visuales estática con mensaje escrito: las imágenes se diseñaron de acorde a los resultados de la investigación, que son totalmente aptas para la campaña.

DQS is member of:



ESTAR PEGADO AL CELULAR O TABLET TIENE SUS CONSECUENCIAS

Altera su ciclo de descanso por el exceso de estímulos visuales

Los niños presentan una captación excesiva de la atención, lo cual le impide poder desarrollarse socialmente "se le dificulta la interacción natural de persona a persona"

Se vuelven adictos a los constantes estímulos que los dispositivos provocan

Desarrollo de emociones adictivas

Se vuelven sedentarios y poco proactivos, tienen riesgos altos de padecer obesidad

Apatía frente a otras actividades, lo cual genera aislamiento en el menor.

Sus relaciones interpersonales se ven afectadas por presentar aislamiento ante las relaciones sociofamiliares

Se pierde el interés por otro tipo de aprendizajes.

Tiene afectación en la adquisición de habilidades para la vida

Mayor riesgo de padecer depresión o ansiedad infantil

limita su desarrollo cerebral (imaginación y creatividad), limita su capacidad de relacionarse interpersonalmente.

Diseñado por Lumeibis Rosalgly Torres Aranguren

PELIGROS CIBERNÉTICOS

Las tecnologías móviles abarcan una cantidad de peligros, por ello se puede decir que los niños son susceptibles a los peligros cibernéticos

- la información encontrada en Internet o redes sociales: pueden ocasionar en el menor un desarrollo precoz de su sexualidad, debido a la información de tipo sexual.
- las paginas emergentes o paginas para adultos (XXX): puede ocasionar un impacto negativo en el desarrollo o la personalidad del niño, afectar su bienestar psicológico, por ello esta información no es apta para el desarrollo del menor.
- presión sexual: los niños pueden recibir mensajes sexuales de sus compañeros u otras personas, y pueden ser inducidos a participar en el sexting, lo cual puede afectar su personalidad y su salud mental.
- hay programas que permiten que los padres tengan acceso a la información a la cual accede sus hijos a las tecnologías móviles esta es llamada control parental, permite que los padres bloqueen las paginas emergentes (xxx), por lo cual los niños no tienen acceso a esta información que puede perjudicar su bienestar mental.
- Depresión en el facebook:** todo lo que observa en Internet no es real, la información proporcionada y compartida no es autentico, lo que genera en los niños la sensación de que las personas son mas felices mientras ellos no lo son.
- Phishing o Spoofing lo que significa que el victimario accede ilegalmente un ordenador y envía múltiples correos electrónicos hacia su víctima.

Recuerda que la supervisión de tus padres frente al uso de las tecnologías móviles, ayuda a que tengan un desarrollo mental adecuado.

TEN CUIDADO

El **ciberacoso** incluye enviar, publicar o compartir contenido negativo, perjudicial, falso, o cruel sobre otra persona.

El **sexting**: consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles.

el **Ciberbullying**: consiste en molestar, abusar, amenazar o acosar a la persona, a menudo de forma anónima.

Diseñado por Lumeibis Rosalgly Torres Aranguren

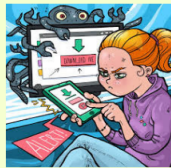
SABÍAS

que



- La tecnología está produciendo cambios en la forma de concebir las relaciones humanas.
- El uso problemático de las tecnologías móviles se han derivan diversas alteraciones afectivas y psicosociales, como desajustes del estado de ánimo, aumento del aislamiento social y deterioro de las relaciones más cercanas.

- El uso inadecuado de la tecnología esta ocasionando una baja autoestima, de modo que las chicas con baja autoestima representan el grupo más vulnerable
- Las tecnologías móviles tiene un efecto en la forma de pensar y actuar de sus usuarios, debido a que pasan horas y horas en esta tecnología.



- El niño que hace uso problemático de las tecnologías móviles presenta estados emocionales como disforia, agresividad, impulsividad e intolerancia a los estímulos displacenteros y, entre otras, experimentación de emociones fuertes.
- Emocionalmente es poco saludable usar la tecnología, ya que tiende a aislar a sus usuario del mundo que lo rodea.

- Las aplicaciones o APP no son 100% seguras, debido a que exponen a los usuario a no tener privacidad.
- Pueden ser adictivas.
- Pueden ser utilizadas por personas malintencionados para un fin negativo.



Alerta



- Hay que estar prevenidos ante el uso de la misma debido a que engloba diversos riesgos como son los hackers, el cyberbullying y el ciberacoso.
- Hay enfermedades mentales provocadas por la tecnología como es la **nomofobia**: miedo a no quedarse sin batería en el smartphone o cualquier dispositivo, **Depresión** y **Ansiedad**.

Diseñado por Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren



ESCLAVOS DE LAS TECNOLOGÍAS MÓVILES



RECUERDA QUE

Cuando juegas al aire libre

1. conservas un peso saludable
2. elevas tu sistema inmunológico
3. activas la imaginación y la creatividad
4. desarrolla habilidades para la vida
5. reduce los niveles de estrés



INSTRUCCIONES IMPORTANTES

- Ponga horarios y reglas de uso. algunos podrían ser: suprimir el uso de celulares durante el almuerzo, apagar el celular y tables media hora antes de dormir
- Establecer horarios de consumo del Internet
- Que la edad sea razonable para usar el dispositivo móvil
- No adquiera planes de datos para el celular cuando no se esta en una edad apropiada
- Estimule actividades al aire libre cada vez que pueda



ES IMPORTANTE SABER QUE

El contacto directo permite que el ser humano desarrolle las habilidades para la vida, ya que permite que los niños interpreten los gestos o el lenguaje no verbal, la interacción social permite que las personas tengan una toma de decisión y tengan una adecuada solución de problemas



13 COSAS QUE NO SABIAS SOBRE LA TECNOLOGÍA MÓVIL

- ⚠ El teléfono móvil o empobrece tus relaciones reales.
- ⚠ El uso continuo del celular por parte de algunos padres genera que la interacción con sus hijos sea menos frecuente y de menor calidad, genere aislamiento y hace se pierda el vínculo de confianza.
- ⚠ La poca interacción desencadena graves consecuencia sobre el desarrollo del lenguaje, tiene efectos en su comportamiento y su autoestima.
- ⚠ Daña el sistema nervioso central, ya que los campos electromagnéticos que estos emiten provocan enfermedades como: fatiga, vértigo, desarrollo de tumores, pérdida de memoria y trastornos del sueño
- ⚠ Las personas que sufren de Nomofobia tienen baja autoestima.
- ⚠ Los dispositivos móviles han cambiado nuestro entretenimiento, si no que también la manera de relacionarnos.
- ⚠ Afectan la interacción social y generan ansiedad.
- ⚠ Los celulares y tablets son instrumentos sumamente adictivos. Ellos demandan nuestra absoluta atención, por lo tanto usarlo implica, abstraerse del entorno social.
- ⚠ Los niños que usan actualmente las tecnologías desarrollan problemas al interactuar con otras personas, dado que solo lo pueden hacer por medio del teléfono móvil.
- ⚠ Comportamientos agresivos asociados a los videojuegos, imitación de personajes en las redes sociales que ponen en riesgo su vida (retos).
- ⚠ Expone a sus usuarios a la radiación, genera problemas visuales por la alta exposición a la pantalla.
- ⚠ Afecta la postura, lo que genera trastornos músculoesquelético.
- ⚠ El juego libre a disminuido a raíz del uso de la tecnología.



8 CONSEJOS

para un uso seguro de las redes sociales y el Internet



1 PROTEGE TU PERFIL

Nunca des tu contraseña, cámbiala con frecuencia para evitar que la pirateen.

2 CORREGIR TUS ERRORES

siempre estas a tiempo de emendar tus errores, modifica los comentarios en Internet a tiempo.



3 SABER DECIR NO

No aceptes todas las solicitudes que te envían
ES POR TU SEGURIDAD

4 DENUNCIA Y RECHAZA

Los comentarios negativos que pueden perjudicarte a ti y a los que te rodean.



5 PROTEGE A LOS DEMAS

Si encuentras una foto/vídeo que no debería estar publicado, denuncia estas en todo el derecho, esto lo haces en la red social. si estas siendo acosado avísale a un adulto no tengas miedo eso es lo que quiere acosador.

6 RESPETA LA EDAD MÍNIMA

7 CONTROLA TU VIDA PRIVADA

Lo que haces no necesita saberlo todo el mundo, ya que esta información puede estar en tu contra, recuerda que no es necesario especificar donde: vives, tu colegio, tu email, tu familia.

8 RESPETA A LOS DEMÁS

Ten cuidado con los comentarios que haces pueden perjudicar a alguien, etiqueta a tus amigos si ellos te lo autorizan.



DISEÑADO POR LUMEIBIS ROSALGLYS TORRES ARANGUREN



SÍNTOMAS DEL LOS ADICTOS A LAS TECNOLOGIAS MOVILES

Uso excesivo y sin control

Gran ansiedad si no esta conectado a la red

Perdida de control de uso

Daño progresivo en las relaciones sociofamiliares



la vida pasa mientras que, te quedas en el celular

DISFRUTA EL AQUÍ Y EL AHORA JUEGA Y DIVIÉRTETE

DISEÑADO POR LUMEIBIS ROSALGLYS TORRES ARANGUREN



Como podemos apreciar, estas son las infografías de concientización, que se ejecutaran en la campaña de promoción y prevención contra el uso adecuado de las tecnologías móviles.

Al llevarse a cabo un proyecto y su ejecución, partimos de un valor, en base a la inversión, por ello el tiempo proporcionado permite diseñar una campaña de promoción y prevención que puede ser aplicada a cualquier sector educativo o auspiciantes interesados; se debe tener presente, que para la implementación y ejecución del proyecto, se necesita utilizar equipos de trabajo como herramientas, hojas, entre otras.

¿Quiénes participaran en la campaña?

La campaña está abierta y puede ser dirigida al área educativa, pero principalmente está diseñada para el Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro al grado quinto de primaria, para la realización de la misma se pretende psicoeducar a la población frente al uso adecuado de las tecnologías móviles, también se advierte de los peligros cibernéticos que acontecen en la misma, se menciona que el uso de la misma puede tener implicaciones negativas en la adquisición de habilidades y afectación en las relaciones sociofamiliares; por ello se concientiza a la población sobre la problemática.



Anexo 2: Entrevista Semiestructurada

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO CAMPESTRE
SEMILLITAS DEL FUTURO**



Mediante esta entrevista se pretende realizar la recolección de los datos de la investigación *Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro*, por parte de psicólogas en formación Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren identificada con C.C 1140416723, la información recolectada se utiliza con fines académicos y se guarda confidencialidad de los participantes; se debe mencionar que la entrevista consta de 4 categorías.

Categoría. Motivacional

Herrera, (2004) Indica que la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué del comportamiento.

1. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en las tecnologías móviles como por ejemplo el Internet?
2. ¿Por qué te gusta usar los dispositivos móviles?

Categoría. Cognitiva

Linares (s.f) “Se entiende la cognición como el conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo de desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad”. P.1

3. ¿Crees que lo que ves en las tecnologías móviles cambia tu forma de pensar?

Categoría. Conductual

Vila (s,f), define que “el modelo conductual se centra fundamentalmente en como la conducta humana se aprende o se adquiere y abarca los principios y técnicas de la teoría del aprendizaje”.

4. ¿Crees que lo que ves en las tecnologías móviles cambia tu forma de ser o actuar?

5. ¿Has imitado o seguido algún tipo de comportamiento de personas que vez en las redes sociales?

6. ¿Cuando alguien te habla y estás haciendo uso de las tecnologías móviles cuál es tu respuesta?

7. ¿Qué cambios de comportamiento has detectado a raíz de usar las tecnologías móviles? 8. ¿Alguna vez te has dejado influenciar por las cosas que aparecen en las redes sociales o internet?

9. ¿Consideras que el uso de las tecnologías móviles ha generado comportamientos agresivos?

Categoría. Relaciones Sociales o de Interacción Social

Díaz (2010)“Las relaciones sociales es el conjunto de interacciones que mantiene los individuos dentro de una sociedad, este conjunto de interacciones va permitiendo que los individuos convivan de forma cordial, amistosa, basándose en ciertas reglas aceptadas por todos los integrantes de la sociedad y en reconocimiento por el respeto de todos los ciudadanos”, por otra parte (Burgos, 2014)“el desarrollo social en la primera infancia construye las bases para el resto de la vida”.

10. ¿Cuánto tiempo pasas en las tecnologías móviles?

11. ¿Cómo te sientes más cómodo/ a para relacionarte con las demás personas, por medio de las tecnologías móviles o personalmente?

12. ¿Has dejado de compartir con tus familiares y amigos por estar en las tecnologías móviles?



13. ¿Tiene conocimiento de conflictos entre amigos o familiares por motivo de redes sociales o las tecnologías móviles?
14. ¿Crees que tus padres o amigos intervienen en el manejo de las tecnologías móviles?
15. ¿Desde tu punto de vista consideras que las tecnologías móviles afectan las relaciones sociales?
16. ¿Te gustaría que se implemente una campaña publicitaria con la finalidad de darles buen uso a las tecnologías móviles, como celulares y tabletas, entre otros?
17. ¿Tienes discusiones con tus padres por el elevado uso del teléfono móvil?
18. ¿Consideras que pasas tanto tiempo en teléfono móvil que has dejado atrás los juegos tradicionales (escondites, parques, la lleva, etc.)?

Anexo 3: Evidencias Fotográficas





Anexo 4: Carta de Ingreso al Establecimiento



Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

San José de Cúcuta 06 de mayo del 2019

Dr. Giselle Velandia Arenales
Coordinadora
Establecimiento Educativo Campestre Semillitas Del Futuro

Cordial Saludo

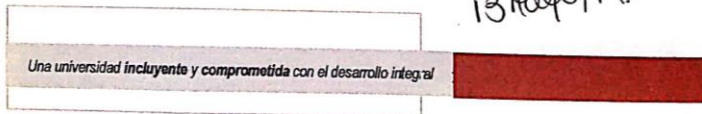
La presente carta es para solicitarle de manera respetuosa, su autorización para llevar a cabo un proyecto investigativo basado en la *“Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro”*, en una edad cronológica de los 9 a los 12 años, entre las cuales se incluye: entrevistas semiestructurada, observación participante activa y una campaña psicoeducativa; que requiere de la participación de 3 alumnos en la entrevista estructurada y con referencia a la campaña educativa esta se realizara a estudiantes de quinto grado de primaria del establecimiento, como parte de un ejercicio académico en el periodo de 2019, Las actividades mencionadas anteriormente será realizada por la estudiante de psicología de decimo semestre de la Universidad de Pamplona: Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren CC. 1140426723 quien estará bajo la supervisión del director de tesis: Luis Alberto Molano Quintero CC. 88229428 TP:

Agradecemos por su atención y colaboración

Atentamente

Luis Alberto Molano Quintero
Director de Tesis

Establecimiento Educativo Campestre
Semillitas del Futuro
Giselle Velandia
DIRECTORA
13 Mayo / 19.



Scanned with CamScanner





Anexo 5: Consentimientos informados de los participantes



Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

Villa del Rosario 16 de mayo del 2019

Consentimiento Informado

Estimado padre de familia la presente carta tiene como finalidad solicitarle su debido consentimiento para la aplicación de un proyecto investigativo denominado "Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro", en el cual su hijo Amy Valeria Pinilla Sarabia, ha sido seleccionado para la presente investigación, le recuerdo que la información obtenida se utilizará con fines académicos y la debida autorización de su acudiente; a su hij@ se le ara una serie de preguntas enfocadas: al uso de las tecnologías móviles, quien será aplicada por la Estudiante de psicología de decimo semestre de la Universidad de Pamplona Lumcibis Rosalgly Torres Aranguren C.C 1140416723; de antemano le agradezco que pueda colaborarame querido acudiente.

Yo Marelys Sarabia Pabón identificada con cedula de ciudadanía: 37.507.519 U/R Certifico que he sido informada con claridad sobre el ejercicio que se le realizara mi hij@ Amy Valeria Pinilla Sarabia; por la estudiante de psicología.

Atentamente

Firma del acudiente

Cedula: 37.507.519 U/R



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral



DQS is member of:



Formando líderes para la construcción de un
nuevo país en paz



Villa del Rosario, 15 de mayo del 2019

Consentimiento Informado

Estimado padre de familia la presente carta tiene como finalidad solicitarle su debido consentimiento para la aplicación de un proyecto investigativo denominado *“Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro”*, en el cual su hijo Daniel Felipe Zambrano Gómez, ha sido seleccionado para la presente investigación, le recuerdo que la información obtenida se utilizará con fines académicos y la debida autorización de su acudiente; a su hij@ se le hará una serie de preguntas enfocadas: al uso de las tecnologías móviles, quien será aplicada por la Estudiante de psicología de decimo semestre de la Universidad de Pamplona Lumcibis Rosalglys Torres Aranguren C.C 1140416723; de antemano le agradezco que pueda colaborar me querido acudiente.

Yo Katherine Gómez Calderón identificada con cedula de ciudadanía: 1014200420, Certifico que he sido informada con claridad sobre el ejercicio que se le realizara mi hij@ Daniel Felipe Zambrano Gómez; por la estudiante de psicología.

Atentamente

Firma del acudiente
Cedula: 1014200420 Btd.



Una universidad **Incluyente** y comprometida con el desarrollo integral



DGS is member of:





Villa del Rosario 14 de mayo del 2019

Consentimiento Informado

Estimado padre de familia la presente carta tiene como finalidad solicitarle su debido consentimiento para la aplicación de un proyecto investigativo denominado *“Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro”*, en el cual su hijo Joan David Acuña Parada, ha sido seleccionado para la presente investigación, le recuerdo que la información obtenida se utilizará con fines académicos y la debida autorización de su acudiente; a su hij@ se le ara una serie de preguntas enfocadas: al uso de las tecnologías móviles, quien será aplicada por la Estudiante de psicología de decimo semestre de la Universidad de Pamplona Luceibis Rosalglys Torres Aranguren C.C 1140416723; de antemano le agradezco que pueda colaborarame querido acudiente.

Yo Blanca Leonor Parada Albarracín identificada con cedula de ciudadanía: 37442774, Certifico que he sido informada con claridad sobre el ejercicio que se le realizara mi hij@ Joan David Acuña Parada; por la estudiante de psicología.

Atentamente

Firma del acudiente
Cedula: 37442774 wwtc



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral





Villa del Rosario ___ de mayo del 2019

Consentimiento Informado

Estimado padre de familia la presente carta tiene como finalidad solicitarle su debido consentimiento para la aplicación de un proyecto investigativo denominado *“Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro”*, en el cual su hijo Sebastian Alfonso Useche Colmenares, ha sido seleccionado para la presente investigación, le recuerdo que la información obtenida se utilizará con fines académicos y la debida autorización de su acudiente; a su hij@ se le ara una serie de preguntas enfocadas: al uso de las tecnologías móviles, quien será aplicada por la Estudiante de psicología de decimo semestre de la Universidad de Pamplona Lucebhis Rosalglys Torres Aranguren C.C 1140416723; de antemano le agradezco que pueda colaborarame querido acudiente.

Yo Francy Julianna Colmenares Ballarales identificada con cedula de ciudadanía: 1.127.056.605, Certifico que he sido informada con claridad sobre el ejercicio que se le realizara mi hij@ Sebastian Alfonso Useche Colmenares; por la estudiante de psicología.

Atentamente

Francy J. Colmenares B.
Firma del acudiente
Cedula: 1 127.056 605



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral



DQS is member of:





Villa del Rosario 15 de mayo del 2019

Consentimiento Informado

Estimado padre de familia la presente carta tiene como finalidad solicitarle su debido consentimiento para la aplicación de un proyecto investigativo denominado "Conducta social en niños que tienen uso excesivo a las tecnologías móviles del Establecimiento Educativo Campestre Semillitas del Futuro", en el cual su hijo JUZIANA MERENTES SANTANDER, ha sido seleccionado para la presente investigación, le recuerdo que la información obtenida se utilizará con fines académicos y la debida autorización de su acudiente; a su hij@ se le hará una serie de preguntas enfocadas: al uso de las tecnologías móviles, quien será aplicada por la Estudiante de psicología de décimo semestre de la Universidad de Pamplona Luceibis Rosalgys Torres Aranguren C.C 1140416723; de antemano le agradezco que pueda colaborarame querido acudiente.

Yo DIANA ALEXANDRA SANTANDER V. identificada con cedula de ciudadanía: 60.440.673, Certifico que he sido informada con claridad sobre el ejercicio que se le realizara mi hij@ JUZIANA MERENTES SANTANDER por la estudiante de psicología.

Atentamente

Firma del acudiente
Cedula: 60.440.673



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral

CS Scanned with CamScanner

Anexo 6: Instrumento avalado por expertos



TRABAJO DE GRADO

2019



Psicología

EVALUADO POR EXPERTOS ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

EJES: Relaciones interpersonales y habilidades para la vida
CATEGORÍA: motivacional, cognitiva, conductual y Relaciones sociales o de interacción social

Definición con cita John Bowly (s.f) «Los seres humanos de todas las edades son más felices y pueden desarrollar mejor sus capacidades cuando piensan que, tras ellos, hay una o más personas dignas de confianza que acudirán en su ayuda si surgen dificultades.»

Que son las habilidades para la vida según (Gómez, s.f), “Son destrezas psicosociales que les facilitan a las personas afrontar en forma efectiva las exigencias y desafíos de la vida diaria, es decir, son destrezas psicosociales para aprender a vivir”

CATEGORÍA. Motivacional

(Herrera, 2004) Indica que la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué del comportamiento.

Preguntas

1. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en las tecnologías móviles como por ejemplo el Internet?
2. ¿Por qué te gusta usar los dispositivos móviles?

CATEGORÍA. Cognitiva

(Linares, s.f) “Se entiende la cognición como el conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo de desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad”. P.1

3. ¿Crees que lo que ves en las tecnologías móviles cambia tu forma de pensar?



TRABAJO DE GRADO

2019



Psicología

CATEGORÍA. Conductual

(Vila, s,f), define que “el modelo conductual se centra fundamentalmente en como la conducta humana se aprende o se adquiere y abarca los principios y técnicas de la teoría del aprendizaje”.

Preguntas

4. ¿Crees que lo que ves en las tecnologías móviles cambia tu forma de ser o actuar?
5. ¿Has imitado o seguido algún tipo de comportamiento de personas que vez en las redes sociales?
6. ¿Cuando alguien te habla y estás haciendo uso de las tecnologías móviles cuál es tu respuesta?
7. ¿Qué cambios de comportamiento has detectado a raíz de usar las tecnologías móviles?
8. ¿Alguna vez te has dejado influenciar por las cosas que aparecen en las redes sociales o internet?
9. ¿Consideras que el uso de las tecnologías móviles ha generado comportamientos agresivos?

CATEGORÍA. Relaciones sociales o de interacción social

(Díaz, 2010)“Las relaciones sociales es el conjunto de interacciones que mantiene los individuos dentro de una sociedad, este conjunto de interacciones va permitiendo que los individuos convivan de forma cordial, amistosa, basándose en ciertas reglas aceptadas por todos los integrantes de la sociedad y en reconocimiento por el respeto de todos los ciudadanos”, por otra parte (Burgos, 2014)“el desarrollo social en la primera infancia construye las bases para el resto de la vida”.

Preguntas

10. ¿Cuánto tiempo pasas en las tecnologías móviles?
11. ¿Cómo te sientes más cómodo/ a para relacionarte con las demás personas, por medio de las tecnologías móviles o personalmente?
12. ¿Has dejado de compartir con tus familiares y amigos por estar en las tecnologías móviles?



TRABAJO DE GRADO

2019



Psicología

13. ¿Tiene conocimiento de conflictos entre amigos o familiares por motivo de redes sociales o las tecnologías móviles?
14. ¿Crees que tus padres o amigos intervienen en el manejo de las tecnologías móviles?
15. ¿Desde tu punto de vista consideras que las tecnologías móviles afectan las relaciones sociales?
16. ¿Te gustaría que se implemente una campaña publicitaria con la finalidad de darles buen uso a las tecnologías móviles, como celulares y tabletas, entre otros?
17. ¿Tienes discusiones con tus padres por el elevado uso del teléfono móvil?
18. ¿Consideras que pasas tanto tiempo en teléfono móvil que has dejado atrás los juegos tradicionales (escondites, parques, la lleva, etc.)?

Constancia de Juicio de experto:

Yo, Stella María Rolon Díaz, titular de la cédula de ciudadanía No. 51637794, certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la psicóloga en formación Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren, de la Universidad de Pamplona, como parte fundamental para el desarrollo de su investigación en curso modalidad trabajo de grado.

El día 10 del mes mayo del año 2019

Anexo:

Número de la tarjeta profesional:

267 MINSALUD

Firma:

STELLA MARIA ROLON DIAZ

C.C: 51.637.794



TRABAJO DE GRADO

2019



Constancia de Juicio de experto:

Yo, Carmen Graciela Espinel de Pérez, titular de la cédula de ciudadanía No. 37.219.884 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la psicóloga en formación Lumeibis Rosalglys Torres Aranguren, de la Universidad de Pamplona, como parte fundamental para el desarrollo de su investigación en curso modalidad trabajo de grado.

El día 09 del mes Mayo del año 2019

Número de la tarjeta profesional:

359/Norte de Santander

Firma:

Graciela Espinel de Pérez

CC. 37219.884



TRABAJO DE GRADO

2019



Psicología

Constancia de Juicio de experto:

Yo, JHONATTAN ZAPATA GARZÓN titular de la cédula de ciudadanía No. 1094244800 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la psicóloga en formación Lumeibis Rosalgly Torres Aranguren, de la Universidad de Pamplona, como parte fundamental para el desarrollo de su investigación en curso modalidad trabajo de grado.

El día 05 del mes 05del año 2019

Anexo:

Número de la tarjeta profesional:

132703

Firma:

C.C 1094244800



TRABAJO DE GRADO

2019



Constancia de Juicio de experto:

Yo, TATIANA ALEJANDRA MARIN AVELLANEDA, titular de la cédula de ciudadanía No. 1094925536 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por la psicóloga en formación Lumeibis Rosalgly Torres Aranguren, de la Universidad de Pamplona, como parte fundamental para el desarrollo de su investigación en curso modalidad trabajo de grado.

El día 02 del mes 05 del año 2019

Anexo:

Número de la tarjeta profesional:

142205

Firma:

C.C 1094925536