

“Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en los procesos de sociabilización de los niños y las niñas de entre 7 y 12 años de la Comuna de El Bosque”.

Estudiante: Gisell Cubillos Molina

Profesora guía: Cecilia Leblanc Castillo

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN TRABAJO
SOCIAL**

TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE ASISTENTE SOCIAL

2016

INDICE

INTRODUCCIÓN	5
1. Planteamiento del Problema	9
2. Preguntas de Investigación	13
3. Objetivos	13
4. Hipótesis	14
5. Variables	15
6. Estrategia Metodológica	15
• 6.1 Tipo de Estudio	15
• 6.2 Enfoque Metodológico	16
• 6.3 Universo	17
• 6.4 Unidad de Análisis	17
• 6.5 Muestra	17
• 6.6 Técnicas de Recolección de información	18
• 6.7 Técnicas de Análisis de datos	18
PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO	
CAPÍTULO I: DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL PROCESO DE SOCIABILIZACION	20
1.1 Etapas y evolución del desarrollo vital del niño y la niña.	20
1.2 La socialización, un elemento fundamental en el desarrollo del niño y niña.	34

CAPÍTULO II: LAS TICS, SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIABILIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

2.1 Globalización y las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs)	43
2.1 Transformaciones socioculturales en un mundo globalizado	45
2.2 Tecnologías de la información y comunicación (Tic)	48
2.4 Los niños y niñas en la sociedad actual o “era de la información”	51
2.5 Juego como mecanismo socializador	56

SEGUNDA PARTE: MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO III: CARACTERISTICAS DE LA COMUNA DE EL BOSQUE Y LA OFICINA DE LA INFANCIA COMUNAL DONDE SE DESEMVUELVE EL ESTUDIO

3.1 Comuna de El Bosque	62
3.2 Datos demográficos	64
3.3 Indicadores Sociales	65
3.4 Ilustre Municipalidad de El Bosque	67
3.5 Oficina de Protección de Derechos de la Infancia y Adolescencia	68
3.6 Oficina de la Infancia	70

CAPÍTULO IV: LOS TELECENTROS COMUNITARIOS Y EL USO DE LAS TECNOLOGIAS POR PARTE DE NIÑOS Y NIÑAS.

4.1 Decálogo UNICEF: los derechos de los niños y las niñas en relación a las TICs	74
4.2 Telecentros en la comuna de El Bosque	77

TERCERA PARTE: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

CAPÍTULO V: USO DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN.

5.1 Tipo de tecnología que utilizan	82
5.2 Frecuencia en el uso de la tecnología	84
5.3 Finalidad con la que utilizan la tecnología	90

CAPÍTULO VI: IMPACTO DEL USO DE LAS TICS EN LA SOCIABILIZACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

6.1 Impacto en el dinámica familiar	115
6.2 impacto en la sociabilización en el espacio comunitario	120

CONCLUSIONES	129
---------------------	------------

HALLAZGOS DE INVESTIGACIÓN	137
-----------------------------------	------------

APORTE AL TRABAJO SOCIAL	139
---------------------------------	------------

BIBLIOGRAFÍA	141
---------------------	------------

FUENTES ELECTRÓNICAS	143
-----------------------------	------------

ANEXOS	147
---------------	------------

INTRODUCCIÓN

El tema de la presente investigación surge a partir de la inquietud que existe sobre los efectos del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, precisamente en los procesos de sociabilización de los niños y niñas. Las tecnologías de la Información y comunicación se han convertido hoy en día en un elemento sustancial e infalible al momento de relacionarnos, recibir información y por supuesto para la distracción y entretenimiento en momentos de ocio. El televisor, la radio, teléfono, celular, etc., son elementos esenciales para nuestras vidas, y pensar en vivir sin alguno de éstos aparatos, se nos hace imposible, debido a que nos facilitan nuestro diario vivir, en los diferentes ámbitos ya mencionados, como en el de comunicar, entretener, recibir y enviar información, etc.

Las nuevas generaciones de niños y niñas han vivido desde el nacimiento en presencia de estos elementos, que durante la década del 2000 en adelante se han reproducido en el mundo de manera inmensurable, existiendo así en mayor cantidad y diversidad. Las razones por las cuales se han insertado con éxito son múltiples, algunas de éstas son: lo atractivo que son los aparatos, la nueva forma de comunicarnos con el otro/a, el status que genera tener cada tipo de aparato y la accesibilidad con la que se obtienen debido a los créditos que hoy en día permiten adquirirlos de manera instantánea.

Las TICs como se mencionaba con anterioridad nos han facilitado la forma de comunicarnos con el otro/a a larga distancia, permite escuchar música en cualquier lugar, entretenernos e informarnos sobre temáticas o acontecimientos que ocurren en nuestro país u otros. Sin embargo, el exceso en el uso de las TICs genera una serie de problemáticas y más que convertirse en una herramienta útil

para nuestra vida diaria, se ha ido transformando en una vía de escape al sistema económico, social y cultural que a muchos sobrepasa.

Uno de los principales problemas que se visualizan respecto al tema del mal uso de las tecnologías, es cuando los niños y niñas se refugian en aquellos aparatos, encontrando en la máquina, un espacio donde se sienten cómodos, ya que no necesitan la presencia del otro/a, coartando el pensar más allá de lo que les brinda aquel aparato.

Para muchos padres, madres y/o adulto/a significativo/a, las TICs se convierten muchas veces en una herramienta útil que favorece la permanencia del niño(a) seguro en el hogar, afectando sin embargo la comunicación familiar y la sociabilidad del niño(a)

“Suelen evidenciarse dificultades en los padres para establecer límites y jerarquías consistentes en el contexto familiar. Lo anterior, generalmente se asocia a pocos espacios para compartir en familia y a una baja autoestima por parte de los hijos, lo que genera que estos ‘espacios y amigos virtuales’ ocupen un lugar prioritario en su diario vivir” (Magazine In Vitro, n.d).

De esta manera se hace imprescindible en el ámbito de las disciplinas relacionadas a lo social, tratar y trabajar las temáticas de las tecnologías y su uso, ya que no podemos mantenernos ajenos a los acelerados cambios de la sociedad moderna.

Estas nuevas preocupaciones y desafíos que se instalan en la sociedad moderna, eligen ampliar el conocimiento sobre los nuevos fenómenos que se generan a partir de estos cambios; específicamente los Trabajadores Sociales no podemos estar ajenos a los nuevos conocimientos, y es nuestro deber estar alerta ante las nuevas problemáticas que se generan tanto en el contexto social y cultural donde vamos a trabajar, para así construir en conjunto una sociedad más justa y equitativa, lo cual es lo que justifica el tema de interés de la presente investigación.

El presente estudio se realizará a partir de una investigación de enfoque mixto, ya que es necesario contar tanto con datos cuantitativos y cualitativos, con el fin de conocer el fenómeno de las TICs como proceso social. El objetivo de ésta es determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de niños y niñas de 7 a 12 años de la comuna de El Bosque en los espacios socio-comunitarios y familiares. El propósito es conocer la percepción que tienen ellos, ellas y sus familias sobre el uso de las TICs, el cómo y cuánto afecta en la dinámica familiar, ya que la familia, es el primer ente socializador del niño y/o niña y por otro lado en el ámbito de las relaciones de sociabilidad con los pares, ya que puede afectar tanto en la autoestima del niño o niña y/o en la participación de actividades comunitarias.

El estudio es relevante, ya que permitirá aportar a una mayor comprensión del problema y de esta manera ayudar a comprender que el mal uso de las tecnologías puede ser perjudicial para la vida del ser humano, afectando en las relaciones interpersonales y la vida común.

El presente documento consta de un marco teórico, cuyo primer capítulo trata sobre el desarrollo evolutivo de niños y niñas en el proceso de socialización,

considerando como referentes a Erickson, Piaget, Vigotsky y Barudy. El segundo capítulo está referido a las TICs y su influencia en el desarrollo de la sociabilidad de los niños y niñas.

La segunda parte presenta un marco referencial que consta de dos capítulos, el primero de ellos aborda las características de la comuna de El Bosque y la Oficina de la Infancia, que es precisamente el lugar donde se realizó la investigación, y como segundo capítulo, se hace referencia a los telecentros comunitarios y el uso de las tecnologías por parte de niños y niñas.

La tercera parte del documento contiene el análisis de los resultados de la investigación, que dan cuenta del uso de las tecnologías de la información y comunicación y el impacto del uso de las TICs en la sociabilización de los niños y niñas. Finalmente se termina con lo que son las conclusiones, hallazgos y aportes de la investigación al Trabajo Social.

1. Planteamiento del problema:

Durante las últimas décadas en Chile hemos sido testigos del explosivo aumento en el uso de las tecnologías, en este caso nos abocaremos a las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), donde se encuentran, la televisión (TV), la radio, los videojuegos, la telefonía celular , la Internet, el Ipod, etc.

Recientemente en nuestro país se ha dado inicio a un proyecto de investigación kids online de carácter internacional, que tuvo orígenes en Europa durante el año 2006, y se realizó en 21 países, cuyo propósito era estudiar, las oportunidades, riesgos y seguridad que ofrece Internet para los niños y niñas, además de generar conocimiento que permita impulsar políticas públicas que garanticen un entorno digital más seguro para la infancia y adolescencia.

Como indica el profesor Patricio Cabello de la Pontífice Universidad Católica de Valparaíso:

“Esta será la primera vez que se aplique en Chile y constituye el puntapié inicial para la incorporación del país en la red internacional Kids Online. Su implementación es muy relevante en la discusión acerca de las oportunidades y riesgos del uso de las TIC en Chile, ya que a pesar de que el país lidera en cifras de acceso a estas tecnologías en América Latina, existe poca información en relación a su uso en la infancia y adolescencia”. (Cabello, 2015)

De esta manera el tema de las TICs no es un tema menor que se ha instalado en la sociedad, ya que gracias al incremento de éstas tecnologías es que hemos podido recibir, compartir, aprender, y distraernos con la información que nos brindan los aparatos tecnológicos anteriormente nombrados, siendo un elemento útil para nuestras vidas.

“El creciente desarrollo tecnológico, la masificación de computadores y teléfonos celulares, está provocando un inicio cada vez más precoz en el aprendizaje y uso de estas herramientas. Los denominados “nativos digitales”, niños y adolescentes nacidos en los últimos 20 años, han tenido acceso desde su nacimiento a un mundo digital y virtual que forma parte del paisaje cotidiano”. (Magazine In Vitro, n.d)

Los “nativos digitales” han vivido toda su vida en presencia de las TICs lo que va generando una sobrevaloración de estos elementos reemplazando prácticas sociales, familiares que anteriormente se daban de manera natural, lo que hoy no es así.

“La tecnología no es mala en sí misma, es maravillosa. Sin embargo, muchas personas no le han dado un uso adecuado, la han convertido en una amenaza. Curiosamente los hombres inventamos la tecnología para poder disfrutar más de nuestros espacios, para ganar tiempo, para hacer de la vida una experiencia más gratificante” (Revista Cromos, 2009).

Sin embargo las nuevas tecnologías, así como nos han brindado herramientas positivas para sobrellevar la vida cotidiana, también ha ido generando varias problemáticas en diversas temáticas, ya sea en el ámbito relacional, de autoestima, baja participación, rendimiento académico, capacidad de imaginación, etc. Un ejemplo de aquello es un estudio de la revista Chilena de Pediatría (2008) sobre la influencia de la televisión y los videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil, la cual revela que:

“En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. Por lo anterior los menores de 10 años no deberían estar expuestos a telenovelas ni noticieros de TV cuyo sensacionalismo y crudeza de imágenes pueden provocar trastornos del sueño y miedos que alteran su diario vivir. En el púber la dinámica central es encontrarse a sí mismo y auto-definir la identidad. Los programas actuales dedicados a adolescentes, en general, carecen de contenido valórico y no responden a las necesidades e interrogantes propias de esta edad. Investigaciones han demostrado que adolescentes expuestos a mayor contenido sexual en los medios tienen más probabilidades de iniciar actividad sexual a más temprana edad” (Revista Chilena de Pediatría, 2008).

Todo lo que consumimos en exceso no nos beneficia en nuestra salud y con el tema de la tecnología no es distinto, el exceso en el uso de éstas se ha vuelto cada vez mayor a medida que ha pasado el tiempo, un ejemplo de esto es la exposición del estudio que habla sobre el consumo de T.V. en Chile.

“La encuesta Adimark-Time Ibope y Mindshare (2007) indicó que un 70% de los niños y niñas de menos de 3 años ven tele. Además, que entre los 4 y 12 años veían 4 horas por día. Se calcula que ven en promedio entre 2 y 2,5 horas diarias. A eso hay que agregar el uso de otros medios y tecnologías: las consolas de videojuego, el computador, los videos de YouTube, los celulares, etc. Esto ha afectado a los espacios tradicionales de juego y el tiempo dedicado a los juegos de socialización, en los que interactúan física y presencialmente con sus pares”. (Condeza, n.d)

Los niños y niñas llamados “nativos digitales” pasan una gran parte del tiempo de sus vidas frente a estas máquinas reproductoras, lo que limita la capacidad de imaginación, el desarrollo de habilidades sociales, la autoestima, etc. De esta manera surgen interrogantes ¿qué sucede cuando la tecnología pasa a ser un elemento sustancial para nuestras vidas? ¿Cuándo no podemos dejar de revisar nuestro correo electrónico, Facebook, Whatsapp, de jugar en la consola, prender la televisión cada vez que llegamos a nuestros hogares, etc.? O ¿cuándo se convierte en el ente sociabilizador y relacional del niño o niña en sus primeros años de vida?

“La tecnología puede volvernos mudos, ausentes, evadidos, despersonalizados de la pareja y de la familia, cuando lo que necesitan nuestros seres cercanos es nuestra presencia plena, un abrazo o compartir el silencio sin interrupciones” (Revista cromos, 2009).

En síntesis, se presenta la paradoja que para estar más “conectados” en realidad nos volvemos más “desconectados” con el otro en la relación cara a cara, fomentando el individualismo que es una problemática que aqueja hoy a la sociedad del siglo XXI.

Tras la perspectiva de lograr una mayor profundidad en el conocimiento del tema, el presente estudio se propone indagar a través de las opiniones y percepciones de los niños (as), padres, madres y/o adulto significativo bajo estudio, el impacto de las TICs en el desarrollo de sociabilización de los niños y niñas en la actualidad y cómo estas han ido reemplazando el rol de los mecanismos tradicionales de socialización de los niños, como la familia y la escuela.

2. Pregunta de investigación:

- ¿De qué manera influye el uso de las TICs en los procesos de sociabilización de los niños y niñas de la comuna de El Bosque en los espacios socio-comunitarios y familiar?

3. Objetivos:

Objetivo General 1:

- Determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de niños y niñas de 7 a 12 años de la comuna de El Bosque en los espacios socio-comunitarios.

Objetivos específicos:

- Identificar la percepción que tienen los niños y niñas sobre el uso de las TICs
- Describir los efectos producidos por el uso de las tics en las relaciones sociales de los niños y niñas en el espacio socio comunitario.

Objetivo general 2:

- Determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de los niños y niñas de 7 a 12 años de la comuna de El Bosque en el espacio familiar.

Objetivos específicos:

- Identificar la percepción que tienen los padres, madres y/o tutor sobre las TICs.
- Describir sobre las características de las relaciones interpersonales que se dan en el ámbito familiar de estos niños y niñas bajo estudio.

4. Hipótesis:

- Las TICs afectan en el proceso de sociabilidad de los niños y niñas de entre 7 y 12 años de la comuna de El Bosque.

- Las TICS forman parte de la dinámica familiar de niños y niñas de entre 7 y 12 años de la comuna de El Bosque.
- Las TICS proporcionan nuevas habilidades de sociabilidad en niños y niñas de entre 7 y 12 años de la comuna de El Bosque.

5. Variables:

- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Impacto del uso de las TICs en la sociabilización de los niños y niñas.

6. Estrategia metodológica:

6.1 Tipo de Estudio:

El tipo de estudio es descriptivo, debido a que tiene el propósito de *“especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”* (Hernández, Fernández, Baptista; 1998: 60). Es de esta manera que se da cuenta de la realidad social, problemática y/o fenómeno social que se constituye como el objeto de estudio.

De igual manera es de tipo Transeccional debido a que el estudio se realiza en un periodo determinado, en un tiempo único. Es un estudio no experimental, pues busca estudiar las variables desde su hábitat natural, esto se realiza observando la realidad tal cual transcurre, en donde las variables no se pueden manipular y tampoco se intervendrá en ella, sólo habrá que abocarse a observar, identificar y

describir el fenómeno ya existente en su contexto natural, para luego analizar e interpretar su resultado.

6.2 Enfoque metodológico

El estudio es de alcance mixto ya que *“es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento”* (Enciclopedia Virtual, n.d). De esta manera en la presente investigación se utilizará por una parte el enfoque cualitativo, para visualizar las subjetividades y percepciones que tienen los determinados sujetos infantiles. Estudiar el fenómeno desde la perspectiva del sujeto, nos permite generar respuesta a sus problemáticas desde sus vivencias. Sería importante agregar que a partir de lo dicho recientemente, el investigador en el estudio cualitativo;

“A menudo rechaza intencionadamente la formulación de teorías antes de empezar el trabajo sobre el terreno, al ver en ello un condicionamiento que podría inhibir su capacidad de <<comprender>> el punto de vista del sujeto estudiado, un cierre prematuro del horizonte”.
(Corbetta, 2007: 46)

Por otra parte se aplica el enfoque cuantitativo debido a que se utilizarán datos numéricos extraídos a través de la técnica de la encuesta, para complementar información.

6.3 Universo:

- 200 niños y niñas que participan en actividades de la Oficina de la Infancia de El Bosque.

6.4 Unidad de análisis:

- Niños y niñas de entre 7 y 12 años que participan en actividades de la Oficina de la Infancia del Bosque.
- Padres, madres y/o adulto significativo de niños y niñas que participan en actividades de la Oficina de la Infancia de El Bosque

6.5 Muestra:

- 20 niños y niñas seleccionados según los siguientes criterios:
- Que usen y/o posean algún tipo de tecnología en su hogar.
- Participantes del taller de derechos de la Oficina de la Infancia de El Bosque.
- De entre 7 y 12 años.
- 8 adultos significativos pertenecientes al grupo familiar de los niños y niñas que participan en actividades de la Oficina de la Infancia de El Bosque.

6.6 Técnica de recolección de información:

En la presente investigación se utilizará para la recolección de la información, la técnica de la entrevista semi-estructurada, ya que nos permitirá recolectar información tanto cuantitativa (datos numéricos) y cualitativa (subjetividades). Se busca rescatar experiencias en el uso de las TICs, en este caso, de los niños y niñas de entre 7 y 13 años de la Comuna de El Bosque para conocer la percepción que tienen sobre el uso de las tecnologías, de igual manera se le aplicará la misma técnica de recolección de datos a padres, madres y/o adulto significativo en función de conocer las implicancias de las TICs en la dinámica familiar.

6.7 Técnica de análisis y procesamiento de información:

La técnica empleada para el análisis de datos cuantitativos será el programa Microsoft Excel 2010, Mientras que para llevar a cabo el análisis de la información cualitativa, se utilizará la técnica del análisis de contenido.

“A juicio de Bardin (1986:7) el análisis de contenido es un conjunto de instrumentos metodológicos, aplicados a lo que él denomina como «discursos» (contenidos y continentes) extremadamente diversificados. El factor común de estas técnicas múltiples y multiplicadas - desde el cálculo de frecuencias suministradoras de datos cifrados hasta la extracción de estructuras que se traducen en modelos- es una hermenéutica controlada, basada en la deducción: «la inferencia»”. (López, 2002: 174)

PRIMERA PARTE

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I.

DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL PROCESO DE SOCIABILIZACIÓN

1.1 Etapas y evolución del desarrollo vital del niño y la niña.

Dentro de las temáticas que se trabajaran en la presente investigación, encontramos el desarrollo evolutivo humano, con el fin de dar cuenta del cómo, a medida que uno se va desarrollando, se va configurando la forma de ser, de vivir y convivir con el otro.

Existen diversos autores que hablan sobre las teorías cognitivas del desarrollo humano, en este caso nos enfocaremos en la teoría Ericksoniana, la cual explica las características de cada una de las etapas de la vida del ser humano, desde el nacimiento hasta la muerte, también se revisará la teoría de Piaget, el cual se preocupó por investigar el desarrollo del infante hasta la adolescencia, lo que separó en 4 etapas y finalmente la teoría de Vygotsky, el cual aporta grandes descubrimientos a la teoría de Piaget, los cuales tienen bastantes postulados en algunos casos convergentes y otros divergentes.

Para Erickson (2000), las etapas del desarrollo del niño/a, nos llevan a comprender de manera íntegra el desarrollo humano, en este caso de la infancia, el cual discrepó con Freud, sosteniendo que las personas son seres activos buscando adaptarse a su ambiente, más que pasivos esclavos de impulsos. Este

postuló 8 etapas, las cuales las denominó, estadios para dar explicación al desarrollo psicosocial del ser humano en el transcurso de su ciclo vital:

Como **Estadio 1** denomina la etapa que va desde el nacimiento hasta los 18 meses. Definida como crisis psicosocial, marcada por, la confianza versus desconfianza. Erickson postula que los niños comienzan a desarrollar la capacidad de confiar en los demás, basándose en la consistencia de sus cuidadores (generalmente las madres y padres). El niño o niña es capaz de sentirse seguro a su alrededor, si la confianza se desarrolla con éxito y los padres o adultos significativos son capaces de otorgarla. En el caso contrario, el no completar con éxito esta etapa, puede dar lugar a una incapacidad para confiar, y por lo tanto, se expresa en el niño o niña una sensación de miedo, inseguridad, y una excesiva desconfianza frente al mundo.

El **Estadio 2** comprende a la niñez temprana, que va desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente. Durante esta etapa se encuentra la crisis psicosocial de la autonomía versus vergüenza y duda. Comienza a existir una mayor independencia durante esta etapa, ya que el niño o niña comienza a caminar y estar lejos de su madre, tomando decisiones de con qué jugar y con qué no, si desea comer o no, etc. si la etapa se desenvuelve con éxito y se apoya la independencia, éstos se vuelven más confiados y seguros, en el caso contrario, si se critica y controla excesivamente, el niño/a no se sentirá capacitado para sobrevivir solo y se vuelve excesivamente dependiente de los demás, baja su autoestima y tiene sensación de vergüenza y dudas frente a lo que puede llegar a hacer.

Por otro lado, desde la perspectiva de Piaget *“la fuente de cognición más importante es el mismo niño- un explorador activo automotivado que concibe ideas y las pone a prueba con el mundo, sin presiones externas”* (Piaget, en Berk, 1999: 330). De acuerdo con lo anterior, podemos entender esta etapa de desarrollo del niño/a, como una

de exploración activa, en la cual el niño/a es protagonista de su desarrollo, pasando de un estadio a otro en forma progresiva en la construcción de la realidad interna y externa.

El mismo autor señala que, existen cuatro etapas del desarrollo cognitivo, en primera instancia menciona que existe el **Estadio sensorio-motor**, que fluctúa entre el nacimiento hasta los 2 años de edad.

El autor afirma que durante esta etapa existe en primer lugar, una construcción intelectual, ya que al nacer los/as niños/as, son solo instintos y sentidos, siendo estos la fuente de información del mundo exterior. Por ejemplo, el instinto de chupar, les permite sobrevivir, pero luego se convierte en una manera de conocer el mundo. Es por esta razón, que los/as niños/as en esta etapa llevan todo a la boca, convirtiéndose en una herramienta para conocer la realidad exterior, desarrollando así actividades de resolución de problemas, por lo que constituye una actividad inteligente, ya que manipulando los objetos, el/la niño/a desarrolla su inteligencia.

El autor asegura que el/la niño/a tiene la capacidad de resolver problemas, de desarrollar la inteligencia antes de usar el lenguaje, ya que posee una inteligencia práctica o sensorio motriz, pero no inteligencia abstracta o formal, ya que estas se producen interiorizando el lenguaje. Hacia el final de los 2 años, el niño construye categorías prácticas, sin nociones o conceptos abstractos, de causalidad, objeto, espacio y tiempo.

Piaget también postula que durante estas etapas existe un desarrollo afectivo llamado sentimientos elementales, como la alegría, la tristeza, éxito, fracaso, etc. También que eligen sus lazos afectivos, el primer lazo afectivo que escoge es la

madre, después el padre y posteriormente las personas que rodean cotidianamente al niño.

Siguiendo con el **Estadio 3** de la teoría de Erickson, el cual la denomina como la edad de juego, que va de los 3 años hasta los 6 aproximadamente, como crisis psicosocial se encuentra, la iniciativa versus la culpa

*“La actividad de juego es un ingrediente esencial en todos los estadios futuros. Pero justamente cuando las consecuencias edípicas obligan a una fuerte limitación de la iniciativa en la relación del niño con las figuras parentales, el juego en maduración libera al pequeño individuo permitiéndoles una dramatización en la micro-esfera de un vasto número de identificaciones y actividades imaginadas. En el juego se funda, también, todo sentido del humor, ese don especial del hombre que le permite reírse de sí mismo y de los otros”.
(Erickson, 2000)*

Los niños y niñas comienzan a planear actividades, se desarrolla la capacidad de imaginación y se vuelven más creativos, comienzan a sociabilizar con el otro. Si se desarrolla con éxito esta etapa el niño/a desarrolla una sensación de iniciativa, se siente seguro frente al otro, en cambio si no se logra desarrollar con éxito esta etapa, los niños desarrollan un sentido de culpabilidad, por lo tanto carecen de iniciativa.

Según Piaget esta etapa la denomina como **Estadio de las operaciones pre-operativas (2-7 años)**, el cual manifiesta que el rasgo más importante de esta etapa es la aparición del lenguaje, lo que conlleva al inicio del pensamiento, la producción de las primeras intuiciones y el inicio de la simbolización.

El autor señala que el inicio del pensamiento se inicia cuando el/la niño/a puede interiorizar las palabras, logrando elaborar o producir representaciones interiores (intuiciones). El desarrollo del pensamiento es un proceso que se extiende desde los 2 años hasta la culminación de esta etapa. Piaget postula que el pensamiento del niño/a en un comienzo es egocéntrico, todo gira en torno a él, es decir, que refleja la incapacidad del niño pre-operacional para imaginar la perspectiva de otros. El rasgo de la inteligencia infantil es la pregunta sobre el porqué de las cosas. Por otro lado, en esta etapa como señala el autor, se producen las primeras intuiciones, por ejemplo, la intuición de igualdad espacial vinculada a la percepción visual, que mediante el desarrollo del niño/a se irá haciendo más perfecta y dará paso a las nociones y operaciones lógicas.

En esta etapa según Piaget se incrementan las posibilidades de sociabilización, entendiéndose por sociabilización, la capacidad de interacción en la cual se transmiten pautas de comportamiento social y cultural de otros. La persona se desarrolla en el proceso de la experiencia de las actividades sociales.

“Es en el proceso de sociabilización en que llega a ser persona, por cuanto adopta actitudes del grupo al que pertenecen. Esto lo consigue a través de la interacción. En la interacción se establece una dinámica entre participantes activos que se encuentran en diversos espacios y se sociabilizan mutuamente, constituyéndose en agentes del proceso. En esta relación; transmite un corpus que actúa en lo emotivo (cercanía, afecto, rechazo), lo simbólico (la semántica, sistemas de representación, lo creativo) y en lo social (normas, leyes, sanciones, formas de organización)”.(Díaz, n.d: 18)

Desarrollándose sentimientos interpersonales, como simpatías y antipatías. También aparecen los primeros sentimientos morales comenzando a regular valores e intereses vinculados al mundo adulto. En el ámbito de las normas morales el/la niño/a comienza a discriminar claramente intereses afectivos, la norma moral básica es la obediencia a los padres y el respeto, es una norma que no es impuesta del mismo/a niño/a, sino que desde el exterior. Existe una dificultad de un niño/a para distinguir la verdad de la mentira, ya que posee un pensamiento intuitivo afirmando acciones sin demostración. En cambio por la norma de respeto a los padres, cuando ellos/as dicen una mentira si tienen conciencia de ello.

Desde la perspectiva de Vygotsky éste al igual que Piaget cree que *“los niños son buscadores activos de conocimiento, pero no los ve como únicos agentes. En su teoría el niño y el entorno social colaboran para moldear la cognición en formas culturalmente adaptativas”* (Vygotsky, citado en Berk, 1999: 330). De esta manera a diferencia de Piaget, le asigna un papel importante a lo que es la influencia del entorno en cuanto al desarrollo del sujeto. De acuerdo con Vygotsky durante esta etapa los niños

“Antes de llegar a dominar su propia conducta, el niño comienza a dominar su entorno con la ayuda del lenguaje. Ello posibilita nuevas relaciones con el entorno además de la nueva organización de la propia conducta. La creación de estas formas de conducta esencialmente humanas produce más adelante el intelecto, convirtiéndose, después, en la base del trabajo productivo: la forma específicamente humana de utilizar las herramientas”. (Vygotsky, citado en Berk, 1999; 48)

De acuerdo con lo anterior según Vygotsky, para los/las niños/as el comenzar a hablar es de suma importancia, como lo es el actuar para lograr alguna meta establecida, ya que, esto les permite desarrollar una tarea práctica y conocer el mundo que los rodea.

De igual manera Vigotsky citado en Ibíd. (1999) enfatiza en lo que es el juego simbólico en la vida del niño/a, con éste comienza a sociabilizar con el otro, considera el juego como una única y extensa zona de desarrollo próximo en donde los niños/as avanzan ellos/as mismos mientras intentan resolver una variedad de habilidades estimulantes. Manifiesta que el juego contiene todas las tendencias de desarrollo ya que, por sí mismo es una fuente de desarrollo importantísima, debido a que el niño/a se estimula al crear situaciones imaginarias en el juego, aprende a actuar de acuerdo con sus ideas internas, no respondiendo a los estímulos externos.

Durante el juego simbólico se comienza a fortalecer lo que es la capacidad de pensar antes de actuar, los niños comienzan a tener reglas en el juego, las cuales son aprendidas en la vida cotidiana, lo que hace que acaben comprendiendo mejor las normas sociales y las expectativas, esforzándose en la conducción de ellas.

Pasando a la otra etapa de desarrollo y siguiendo con lo que nos explica Erickson, durante el **Estadio 4**, él se refiere a la edad escolar, desde los 6 a los 12 años aproximadamente en la crisis psicosocial se encuentra la industria, versus la inferioridad,

“Siendo la primera un sentimiento básico de actividad competente adaptada tanto a las leyes del mundo instrumental como las reglas de cooperación en procedimiento planeados y diagramados, aprende a amar, a aprender y también a jugar. La imaginación del niño juega y aprende, ya ha sido penetrada por una cierta jerarquía de roles de trabajo, a través de ejemplos ideales, reales o míticos, que entonces se presentan en las personas de los adultos que lo instruyen, y en los héroes de la leyenda, la historia y la ficción”. (Erickson, 2000: 80)

De esta manera y de acuerdo con lo anterior, durante esta etapa el niño y niña, comienza a asistir al colegio, donde se les asignan responsabilidades, aprende reglas y ya puede llevar a cabo las tareas planificadas, a trabajar en grupo, también comienza el proceso de sociabilización con el otro. De otro lado, si no se logra que los niños y niñas comprendan el sentido del éxito y se confunde con que si no logran realizar alguna tarea, han fracasado, comienzan a sentir lo que se llama, la inferioridad, ya que “no son capaces de hacerlo bien”, Otra fuente adicional de inferioridad, es el racismo o cualquier otra fuente de discriminación, nos dice Erikson ya que el niño considera que el éxito tiene que ver con quién se es y no con el esfuerzo y el trabajo. Por lo tanto en palabras de Erickson:

“La inferioridad puede acarrear muchos conflictos de decisiva influencia, impulsando al niño a una competencia excesiva o induciéndole a la regresión, lo que significa una renovación del conflicto genital infantil y edípico, y por ende una preocupación en la fantasía por personajes conflictivos, más bien que un encuentro real con los benéficos que están a la mano”. (Ibíd.; 80)

Piaget (1991) citado en Berk (1999) denomina a este **Estadio como el de las operaciones concretas (7-12)**. Al iniciar esta etapa el/la niño/a empieza a desarrollar un pensamiento lógico. Desapareciendo su egocentrismo intelectual, siendo capaz de distinguir entre su punto de vista y el punto de vista de otros/as. Permitiendo así el trabajo en equipo, la cooperación, la discusión y el razonamiento con otros/as, lo que posibilita comprender normas permitiendo integrarse a juegos reglados, por ejemplo.

El autor habla de sociabilización para referirse a las conductas respecto de otros/as, el/la niño/a comienza a buscar respuestas lógicas y genera reflexión. Pasando de las intuiciones, a las operaciones concretas. Una operación según el autor es cualquier acción de agrupar, organizar o catalogar series de objetos, y son concretas, ya que para ser pensados, los elementos deben ser tangibles, por ejemplo, la capacidad de poder agrupar en categorías, es decir, las cucharas, cuchillos, son parte de los cubiertos de la mesa, sigue la siguiente lógica, si $A = B$ Y $B = C$ entonces $A = C$.

Según el autor en esta etapa el incremento de la sociabilización y la capacidad de cooperación modifican la vida afectiva del niño/a. Genera nuevos sentimientos morales, organiza la voluntad y una mejorada regulación de la vida. Surge un nuevo sentimiento moral, el respeto de igual a igual con otros/as niños/as, este sentimiento opera por ejemplo, respetando las reglas de los juegos colectivos que unen al niño/a dentro de un grupo, consigo se genera sentimiento de honradez y la conciencia de la mentira, ya que el engañar a un compañero/a es considerado más grave que engañar a los padres. También se desarrolla el sentimiento de justicia que marca las relaciones entre niños/as y adultos, conduciendo a una autonomía moral de niños y niñas permitiéndoles juzgar a partir de la justicia y respeto que se van construyendo y no por sumisión a la autoridad,

desarrollándose también la voluntad propia como energía motora para la realización de acciones.

Por otro lado para Vygotsky en Baquero (1997), durante las etapas mencionadas con anterioridad se encuentra lo que él llama las funciones mentales superiores, ya que éstas se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Manifiesta que el conocimiento es producto de la interacción con el otro; ya que en la interacción social se adquiere conciencia, se aprende el uso de los símbolos, los cuales nos permiten pensar formas cada vez más complejas. Debido a lo anterior, es que Vygotsky afirma que a mayor interacción social, existe mayor conocimiento y posibilidades de actuar en tareas más complejas.

Explica que durante la etapa escolar los juegos que cautivan a los niños, ponen cada vez más énfasis en las reglas, proveyendo así instrucciones adicionales en el establecimiento de metas, regulando la conducta de uno en la consecución de esas metas y subordinando la acción a reglas, más que a impulsos.

Erickson denominó al **Estadio 5** como la adolescencia, que va desde los 13 años hasta los 23 aproximadamente, como crisis psicosocial se encuentra la identidad versus la confusión de identidad. De acuerdo con lo que manifiesta el autor:

“las pautas básicas de identidad deben surgir de 1) la afirmación y el repudio selectivo de las identificaciones infantiles del individuo, y 2) la manera en que el proceso social de la época identifica a los jóvenes – reconociéndolos en el mejor de los casos como personas que tenían que llegar a ser como son, y que, siendo como son, merecen confianza- la comunidad a su vez, se siente reconocida por el individuo que se preocupa de pedir tal reconocimiento” (Ibíd. 79).

Durante esta etapa existe la confusión y transición de lo que es ser niño o niña y adulto (adolescencia). Existe más independencia, se comienza a mirar hacia el futuro, relaciones amorosas, vivienda, familia, etc. Comienza la búsqueda de la propia identidad. Si esta etapa no se realiza exitosamente, ocurre una sensación de confusión sobre sí mismo y sobre su papel en el mundo.

Piaget por una parte denominó a esta última etapa, como el **Estadio de las operaciones formales ubicándolo entre los 12 y 16 años**. En esta etapa se genera el paso del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. Hasta los 11 o 12, años las operaciones intelectuales son concretas haciendo referencia siempre a objetos tangibles. Pero en esta nueva etapa pueden realizar operaciones por medio de símbolos o representaciones, es decir, palabras, números o fórmulas matemáticas. El autor denomina a este pensamiento formal o hipotético-deductivo, ya que a través de suposiciones permite llegar a conclusiones, sin necesidad de que realmente el problema exista.

Según el autor, la capacidad de pensamiento abstracto permite a los/las adolescentes generar un plan de vida tras una reflexión interior, concretándose en los deseos futuros. En los aspectos sociales, crea sociedades de discusión, elaborando teorías a través de la reflexión.

Las etapas anteriores corresponden al desarrollo desde el nacimiento hasta la adolescencia por los diferentes autores que se han revisado. El conocer de manera íntegra el desarrollo de los niños y niñas nos permitirá obtener y analizar los datos para la presente investigación. Las etapas posteriores corresponden al desarrollo desde la juventud hasta la muerte desarrolladas por Erickson.

Así, el autor denomina al **Estadio 6** como el correspondiente a la juventud, como crisis psicosocial, se encuentra; la intimidad versus el aislamiento, el cual este último como bien hace alusión Erickson, es el temor de permanecer separado y no ser reconocido/a, el excluirse socialmente lo que no permite el contacto con los demás, por lo tanto es difícil el poder entablar relaciones amorosas, de amistad, etc.

Durante esta etapa las relaciones significativas con parejas y amigos/as asumen un papel sumamente importante, ya que una de las principales acciones que refieren a esta etapa, es lograr la intimidad con el otro, durante esta etapa ya tenemos conocimiento de quienes somos, por lo tanto hay menos posibilidades de vincularnos profundamente con el otro sin quedarnos atrapados en ese vínculo.

El Estadio 7 corresponde a la Adulthood en donde se encuentra como crisis psicosocial, la generatividad versus el estancamiento de acuerdo con lo que manifiesta Erickson

“La procreatividad, la productividad y la creatividad, y por lo tanto la generación de nuevos seres y también de nuevos productos e ideas, incluido un tipo de autogeneración que tiene que ver con un mayor desarrollo de la identidad. Un sentimiento de estancamiento, por otra parte, es algo de ninguna manera ajeno, ni siquiera a quienes son más intensamente productivos y creativos, mientras que puede abrumar totalmente a quienes se encuentran inactivados en cuestiones generativas” (Ibid; 78)

Esta etapa se refiere como se menciona anteriormente, a procrear (procreatividad), a la crianza de los hijos e hijas, tiene que ver con la preocupación por el otro, por las futuras generaciones, la fuerza principal de esta etapa como menciona Erickson, es el cuidado. En algunas ocasiones también se da que la persona se preocupa excesivamente del otro y deja de lado su persona, de esta manera es recomendable no extremar polos. Por otro lado, el versus se refiere al estancamiento, no cuidar de nadie, que Erickson llama sobreextensión. De esta manera si existe una baja productividad y alto estancamiento podría llevar a una actitud de rechazo. Si atravesamos esta etapa con éxito, desarrollaremos una capacidad importante para *cuidar* que nos servirá a lo largo del resto de nuestra vida.

Como último, está el **Estadio 8**, correspondiente a la vejez desde aproximadamente los 60 años hasta la muerte. La crisis psicosocial que se da durante esta etapa, es la integridad, versus la desesperanza, que en palabras de Erickson en su libro, el Ciclo Vital Completado, lo manifiesta de esta forma:

“La integridad, en su significado más simple, es un sentimiento de coherencia y totalidad que corre, sin duda, un riesgo supremo en condiciones terminales que incluyen una pérdida de vínculos en los tres procesos organizativos: en el soma, el debilitamiento generalizado de la interacción tónica en los tejidos conjuntivos, los vasos sanguíneos y el sistema muscular; en la psique, la pérdida gradual de coherencia mnémica de la experiencia, pasada y presente; y en el ethos, la amenaza de una repentina y casi total pérdida de la función respondiente en la interacción generativa”. (Ibid; 70)

De esta manera, de acuerdo a lo que manifiesta Erickson para que esta etapa resulte exitosa, debe existir una integralidad en estos 3 momentos mencionados anteriormente, es decir, tendencia a mantener las cosas unidas, a que se logre llegar a los términos de nuestra vida, aceptando nuestro ciclo vital, y no teniendo miedo a la muerte.

Durante esta última etapa, la persona se encuentra en el momento de su vida, en donde, comienzan a jubilar, los hijos e hijas comienzan a “dejar el nido”, los pares comienzan a morir, dejando en ellos y ellas sentimientos de distanciamiento social, sentimiento de inutilidad, ya que el cuerpo ya no responde como antes lo hacía. Comienzan a hacer un recorrido de lo que fue el pasado por lo bueno, los errores o las malas decisiones, estos si no tuvieron resueltas las etapas anteriores comienzan a deprimirse, se vuelven paranoides, hipocondriacos, resentidos o desarrollan comportamientos de senilidad, provocando en sí un sentimiento de desesperanza. Como dice Erickson (2000) *“Los niños sanos no temerán a la vida si sus mayores tienen la suficiente integridad para no temer a la muerte”*.

De esta manera, pasando por el desarrollo cognitivo y psicosocial, en todas las etapas de la vida del ser humano, es preciso señalar que, un elemento fundamental para el desarrollo de las etapas anteriormente nombradas, es la sociabilización, ya que el individuo es un ser gregario, el cual necesita del otro para la sobrevivencia.

1.2 La socialización, un elemento fundamental para el desarrollo del niño y niña.

El ser humano es eminentemente ser social, ya que busca el relacionarse con el otro desde su nacimiento, es de vital importancia el contacto y la relación con el otro ya que éste nos proporciona los cuidados en función de la sobrevivencia.

El proceso de socialización nos permite desenvolvernó en cualquier ámbito de la vida.

“Recordando que la socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Sociabilizar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.” (Calderón, n.d)

De esta manera socializar se convierte en una herramienta fundamental en la formación de los niños y niñas, ya que permite conocer y reconocer lo que socialmente se conoce como lo “aceptado o bueno” y lo “no aceptado o malo”, permite que se genere una visión de mundo, según el autor;

“No constituye en sí una preparación suficiente y perfecta, sino que a medida que crece y se desarrolla su medio ambiente podrá variar exigiéndole nuevos tipos de comportamiento. Por lo tanto es fundamental ir enfrentando a nuestros niños y niñas a diversos ambientes: familiar, escolar, comunal y otros” (Ibíd; n.d).

Como explica Berger y Luckman citado en Campos (2006) existen dos tipos de socialización, donde se encuentra, *“la socialización primaria, la cual es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez, por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad y la socialización secundaria, que es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad”.* (Campos, 2006: 23)

La socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, ya que es el comienzo del proceso de sociabilización. Ésta se efectúa en circunstancias de enorme carga emocional. El niño acepta los roles y actitudes de los otros significantes, o sea, que los internaliza y se apropia de ellos, comienza a sentirse parte de un todo, de una sociedad y como tal implica el establecimiento subjetivo de su propia identidad. (Ibíd., 2006; 24)

En cambio la socialización secundaria tiene que ver con la adquisición de roles, la distribución del conocimiento. Roles profesionales, lenguaje diferente, complejidad del conocimiento. Aquí comienza a existir el rol del ciudadano, donde este tiene deberes y derechos.

Dentro de la socialización primaria se encuentra la familia, la cual es el primer y principal ente socializador al que el individuo se encuentra expuesto, los padres son los principales influyentes en todo proceso de crecimiento del niño/a sobre todo durante los primeros años de vida, ya que mantienen interacciones más frecuentes e intensas con el niño que cualquier otra persona.

Por otro lado Barudy (2005) manifiesta que existen necesidades afectivas como sociales, para el óptimo desarrollo del individuo, dadas esencialmente dentro del núcleo primario. La satisfacción de lazos afectivos, permite al niño vincularse con sus padres y con los miembros de la familia de una manera significativa, se tejen lazos con su medio ambiente natural y humano y se logra desarrollar sentimientos de pertenencia a una comunidad. Manifiesta que existe una esfera afectiva del buen trato, donde se encuentra la necesidad de vínculos, tanto con sus padres como con sus familiares, ya que genera la experiencia de pertenencia y familiaridad, en función de asegurar el apego sano y seguro, para desarrollar lo que es la empatía y la seguridad.

La necesidad de aceptación, la cual se satisface cuando el niño o niña recibe palabras y gestos que lo acogen, por parte de su ambiente más próximo que es la familia y entorno, los mensajes de ternura dan el pie para que el niño se sienta aceptado y acepte a los demás. Todo niño necesita de afectos y cariños, sin caer en una relación fusional exagerada, ya que todo en exceso hace daño. El niño/a comenzará a desarrollarse como persona autónoma en la medida que los adultos significativos los acepten, validen y confíen en sus capacidades.

Por último, nos habla de una necesidad de ser importante para el otro, esta es una necesidad básica de los niños y niñas, la cual se refleja en el proyecto de los progenitores que tienen para con sus hijos, corresponde al conjunto de

representaciones que se hacen del futuro de ellos. Hay una misión por cada niño y una demanda por cada padre.

Por otro lado Barudy (2005) explica que existen las necesidades sociales, entre las cuales se encuentra la de la comunicación, ya que a través de las conversaciones los niños y niñas se sienten parte del sistema social. Gracias a la comunicación, los niños, niñas, familia y grupo al que pertenecen, son capaces de recibir la información indispensable para situarse en un contexto social y cultural determinado. Es de suma importancia que se fomente la comunicación desde pequeños ya que favorece espacios de discusión, reflexión y expresión de sus vivencias, asignándole el apoyo necesario para que pueda hacer frente a su ansiedad de separación de su mundo familiar y su acceso al mundo adulto.

De igual manera existe la necesidad de consideración, ya que se debe asegurar que se les dote de reconocimiento como personas válidas. Todo niño y niña debe ser reconocido según la Convención de los Derechos de los Niños y Niñas, es nuestro deber como adultos, respetar a los niños y niñas, en función de que aprendan a sentirse parte de una colectividad y vivir en sociedad. Cuando se logra transmitir consideración y afecto, se contribuye a una identidad positiva y a una autoestima elevada.

También existe la necesidad de estructuras, lo cual se refiere a que ningún ser humano podría sobrevivir sin el apoyo y cuidados de sus semejantes, el niño tiene derecho de aprender a comportarse de acuerdo con las normas sociales de su determinada cultura y también a rebelarse si las normas son injustas. Las normas culturales no son legítimas por sí mismas, lo son en la medida que estén basadas en el respeto a la vida, integridad y los derechos de todos y todas. En el ámbito familiar, las reglas sociales regulan las funciones del sistema familiar y los padres

son los encargados de garantizar conversaciones que permitan integrar de manera óptima las normas y que sean respetadas. Que se desarrollen prácticas basadas en el respeto de los derechos y las necesidades de sus hijos e hijas, con obligaciones y deberes. Los niños y niñas educados en este ambiente se muestran con un humor positivo, en confianza, y con un control sobre sí mismos de competencias emocionales y sociales. (ibíd. 2005)

De esta manera es necesario que se garanticen en el plano familiar y social la satisfacción de las necesidades de los niños y niñas, ya que esto permitirá un desarrollo óptimo de las habilidades sociales, lo cual los conlleva a una sociabilización y desarrollo personal íntegro.

“Motivar a nuestros hijos a relacionar y sociabilizar, redundará en beneficio de una sana personalidad. Ya que esto permitirá a los niños/as aprender a evitar conflictos y a manejarlos cuando inevitablemente ocurren. Los padres excesivamente estrictos o permisivos limitan las posibilidades de los niños a evitar o controlar esos conflictos”. (Calderón, n.d)

Por otro lado, cuando no se practica ni ejerce un ambiente de buen trato, el niño tiende a exhibir y ser agresivo.

“Los niños altamente agresivos, generalmente, crecen en medios agresivos, Los miembros de su familia estimulan y premian sus respectivas conductas agresivas y los padres y las madres se muestran incongruentes en su manejo de agresiones,

reforzándolos unas veces y otras castigándolos severamente que al final, también resulta un reforzamiento negativo pero incrementador de la conducta. “Los niños que son víctimas de la violencia de sus padres suelen volverse altamente agresivos”. (Olivero, n.d)

De esta manera, es de suma importancia que los niños y niñas crezcan en un ambiente sano, en donde se les otorgue satisfacción a sus necesidades, en los momentos oportunos, donde existan buenos tratos, preocupación por lo que le está ocurriendo al otro y empatía con el fin de que se genere un ambiente óptimo para el crecimiento y desarrollo del niño y niña.

Otro ambiente de socialización esencial en la vida del ser humano, es el ámbito educacional. Con referencia a la escuela, esta es el núcleo básico de sociabilización junto con la familia y amigos, como dicho anteriormente, pertenece al nivel de sociabilización primaria según Berger y Luckman.

“En la escuela, el niño tiene que aprender una serie de normas estandarizadas, y va a ser reprendido por sus faltas. Las normas que experimenta el pequeño en la escuela difieren en muchos sentidos de las que rigen en el seno de su familia. Las relaciones entre el niño y los maestros no se basan principalmente en la creación de un vínculo afectivo, sino en la transmisión de ciertos aprendizajes... su autoestima también se pone a prueba, puesto que su actuación, las capacidades y destrezas que demuestran, son comparadas periódicamente y públicamente con la de los otros niños. Todo ello va a suponer un reto para los

sentimientos de competencia del niño y va influir en el modo en que se perciba a sí mismo y los demás.”
(Sadurní, Rostán, Serrat, 2008; 159)

De esta manera la escuela se convierte en una fuente importante de socialización del niño/a, ya que comienza a desprenderse del seno familiar y va adquiriendo nuevas formas de conducta y aprendizajes, va relacionándose con sus pares y con otros adultos, que no son sus padres, de los cuales aprende normas. Alrededor de los 4 o 5 años, el niño/a comienza a ser parte de la institución Jardín, Colegio, etc. Por lo tanto comienza a generar lazos con otros pares, a conocer otras formas de relacionarse y aprende a compartir. Para los niños/as:

“El grupo de pares juega un rol importante en el desarrollo de yo-social. La pertenencia a un grupo de pares en que el niño puede experimentar relaciones cercanas fuera de las fronteras familiares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad, y a ensayar patrones nuevos de comportamiento en un ambiente protegido” (Arón, Milicic, 1992; 30)

De acuerdo con el nivel secundario de socialización, nos encontramos con la socialización comunitaria, la cual se refiere al *“aprendizaje colectivo, a través de rituales que se celebran en torno a múltiples redes familiares, de valores y normas culturales basadas en la confianza, la reciprocidad, la solidaridad y la cooperación o responsabilidad colectiva”* (Funes, 1994: 203)

En lo comunitario se genera aprendizaje social, en dinámicas participativas, cooperativas, genera la inculcación de valores de solidaridad, empatía. Las cuales

dejan una gran incidencia en la formación del ser humano. La unión de fuerzas hace que se generen las iniciativas en función de un bien común y social.

De esta manera, tanto la familia, el colegio y la comunidad se convierten en las herramientas primarias para comenzar, en el mejor de los casos, una socialización óptima, que permita generar y desarrollar las habilidades sociales, como las define Combs y Slaby, en Arón y Milicic (1992) *“La habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de un modo específico, socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para los otros”*. La socialización se convierte en un elemento vital para la sobrevivencia y el desarrollo del individuo, desde tiempos remotos, los humanos, hemos tenido que relacionarnos y comunicarnos con nuestros pares en función de nuestra sobrevivencia, tanto material como psicológicamente hablando.

Por otro lado, *“en la sociedad actual, a la hora de hablar de sociabilización no podemos dejar fuera el efecto conformador de caracteres y conductas que tiene la colectividad, en su dimensión macro, a través de los medios de comunicación de masas”* (Ibíd. 201)

De acuerdo con lo anterior, no podemos dejar de lado las nuevas formas de relacionarnos en la sociedad actual, lo cual se ha ido generando, a través de la globalización, de la inserción de las tecnologías de la información y comunicación en la sociedad del siglo XXI. No podemos quedar ajenos ante el explosivo crecimiento de éstas.

“Tampoco habría que dejar de lado que el ambiente de interconectividad ofrece a los niños la posibilidad de absorber desde edades tempranas más información visual que las palabras dichas por un adulto cercano, descubriendo el bienestar de la gratificación inmediata

para moverse con naturalidad entre lo real y lo virtual”
(Rodríguez, 2012; 16)

De esta manera, es preciso señalar que los cambios en la sociedad han provocado varias repercusiones en la vida de las personas, precisamente en los niños y niñas. Han cambiado los dispositivos de socialización y la manera de relacionarnos. Las tecnologías cada vez están más presentes en la vida cotidiana, lo que ha ido generando que se conviertan en un elemento fundamental hoy en día, es por esta razón que es de suma importancia conocer los beneficios que nos otorga la tecnología y también por otro lado en qué y cómo nos afecta el uso de éstas en nuestras vidas.

CAPITULO II

LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIABILIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

El presente capítulo da cuenta de dos componentes de la sociedad del siglo XXI, por una parte, la sociedad neoliberal globalizada y por el otro, la revolución tecnológica de las comunicaciones que han producido profundas transformaciones socioculturales y nuevas maneras de sociabilización con los otros.

2.1 Globalización y las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs)

A fines del siglo XX nos encontramos con el fenómeno de la globalización, la cual es un proceso histórico de integración mundial, en diferentes ámbitos como lo es, el económico, político, social, cultural y tecnológico. La globalización ha llevado a interconectar y acercar de manera inmensurable al mundo entero, a través de los intercambios de bienes, productos, conocimientos, información y cultura. De esta manera no podemos dejar fuera la velocidad con la que se ha logrado esta integración mundial, debido a los avances sin precedentes en la tecnología, la ciencia, el transporte, la industria y las comunicaciones.

“Como tal, la globalización fue el resultado de la consolidación del capitalismo y de los principales avances tecnológicos (revolución tecnológica) y de la necesidad de expansión del flujo comercial mundial. En este sentido, las innovaciones en las áreas de las telecomunicaciones y de la informática, especialmente con el internet, jugaron un papel decisivo en la

construcción de un mundo globalizado". (Entorno Global; n.d)

De esta manera el fenómeno denominado globalización, es una de las cualidades esenciales de lo que es el nuevo sistema económico que predomina, impera y consume actualmente al planeta, la sociedad de mercado, el neoliberalismo, el cual se ha ido desarrollando de manera expansiva.

Como señala Guerrero, (2000), la globalización, dentro del modelo neoliberal ha producido dos tipos de Estados contrapuestos y complementarios, uno refiere a un Estado globalizador como lo es, Estados Unidos el que induce a actuar en beneficio propio a otros Estados mediante el control de los organismos internacionales.

Por otro lado, el de los países subdesarrollados, en donde la globalización se empeña por expropiarlos del carácter de ciudadanía y los sitúa en el lugar de clientes. De este modo el neoliberalismo se instala sin trabas, donde el consumo asume un rol protagónico en la forma de vida de las personas, ya que solo importa el rol de ciudadano-consumidor, anulando al ser social, favoreciendo y sumergiendo al individuo en sí mismo, en sus propias necesidades, en pocas palabras, en el individualismo puro, lo que beneficia al modelo económico imperante, ya que al no tener seres pensantes, no existe la posibilidad de reclamar, por lo tanto, se dedica al consumo, lo que es el alimento del capitalismo (ibid, 2000).

2.2 Transformaciones socioculturales

Garretón (2000) postula cómo las sociedades se han ido organizando y cambiando, específicamente a fines del siglo actual e inicios del próximo. Sin embargo, la sociedad actual en la que estamos viviendo, es una sociedad de ruptura del tipo societal cristalizado.

El autor menciona que existen dos tipos societales, el primero, el de la sociedad industrial de Estado nacional y el otro, se denomina como la sociedad post-industrial globalizada. De acuerdo con la primera, la sociedad industrial, indica que ésta tiene como rasgo principal, una forma de organización en torno a la producción, el trabajo y la política. De esta manera aquí actúa el Estado y la política, también existen actores sociales que interactúan conformando lo que llamamos la sociedad, los cuales se caracterizan por fomentar las temáticas que tienen que ver con la economía, política, cultura y la organización o estructura social.

Dentro de la sociedad industrial, existe la escuela, la cual se encarga de desarrollar la personalidad, transmitir la herencia cultural, la producción de conocimientos, la ciudadanía y el trabajo. Los tipos de familia existen a través de la conyugalidad con parentalidad, a través de ésta es donde se genera la socialización y se desarrolla la afectividad.

Entonces, existe una correspondencia entre lo que es la economía, la organización social, cultural, política en un espacio determinado, que es el centro o de otra forma, la polis. El principio básico de esta sociedad, es el desarrollo, que

es el crecimiento de la producción y la expansión de la distribución de beneficios. Se crece económicamente a través de la producción industrial.

El segundo tipo es la sociedad actual, esto es la sociedad post-industrial globalizada, la cual se entiende como la organización no en torno a la producción, el trabajo y la política, sino en torno a la comunicación y al consumo. Habla de una sociedad en la cual se originan dos fenómenos uno, es la llamada globalización y que tiene una dimensión económica/financiera y cultural/comunicativa; y una dimensión política, de debilitamiento del Estado nacional en manos de las dos fuerzas anteriores (ibíd. 2000).

De esta manera se habla de una sociedad sin correspondencia entre economía, política, cultura y sociedad. Al más alto nivel cultural, puede corresponder el más bajo nivel de ingreso, un mediano nivel de participación política y una total expansión de la subjetividad en las relaciones sociales.

Castell (2000) define esta nueva sociedad o forma de relacionarnos como una nueva estructura social, donde manifiesta que actualmente se asiste una de las nuevas revoluciones tecnológicas más extraordinarias de la historia, lo que es la revolución centrada en las tecnologías de la información y la comunicación. La vida gira en torno a la comunicación y la información, esta manera de relacionarnos modifica nuestros comportamientos, las maneras de producir, de consumir, vivir, morir, etc. Castell nos habla de una tecnología tan poderosa que es capaz de hacer posible procesos sociales, económicos, culturales y políticos, la expansión de la información en todos estos ámbitos se hace imposible sin la tecnología.

Castell manifiesta que si en la sociedad se asume la tecnología informática con el cuidado necesario, su presencia podría remontarse en una “revolución liberadora, debido a que ésta se utilizaría de manera efectiva, en pro del desarrollo y bienestar de la sociedad. En caso contrario, si se utiliza de manera descuidada, puede degenerar en una “revolución extraordinariamente destructiva, ya que el exceso en el uso de éstas podría producir consecuencias devastadoras. (ibíd. 2000)

El autor menciona que la política hoy en día en esta nueva era de la información requiere de cambios acordes con lo que hoy vivimos, ya que debe existir una constante negociación y reajuste de los flujos globales y de la sociedad, con el fin de lograr una relación democrática y de confianza para negociar con el mundo de manera participativa.

En la política de la sociedad de la información, todo pasa por los medios de comunicación, donde los individuos reciben información y forman su opinión de acuerdo a múltiples temáticas generando así de igual manera la toma de decisiones. Manifiesta que es de vital importancia el internet como instrumento de comunicación horizontal entre ciudadanos, no necesariamente ligados o controlados por los medios de comunicación de algún grupo político determinado. (ibíd., 2000).

En síntesis, se quiebra lo antes visto como normal, hoy la familia deja de ser el único lugar donde se expresa el amor, incluso la reproducción. La escuela deja de ser el lugar único donde se transmite la herencia cultural, donde se forma la gente para el trabajo o la ciudadanía. De esta manera este tipo de sociedad no se constituye por sí mismo, es decir no existe polis o un centro. Para dar un ejemplo concreto de lo que fue la sociedad industrial más avanzada, es la existencia del automóvil y la industria automotriz, en cambio en la sociedad post-industrial globalizada, está el software y la industria de la computación.

2.3 Tecnologías de la información y comunicación (TICs)

Durante los años 90, las llamadas tecnologías de información y comunicación TICs, se han destacado por su explosivo crecimiento y masificación, han tomado una fuerza y se han inmerso de manera veloz y abundante en la vida cotidiana, de esta manera han revolucionado y modificado la forma de vida de los individuos, las relaciones interpersonales, como también las institucionales, lo que influye en la identificación cultural.

Por otro lado, para Castillo Obando (1998), la visión optimista sobre la masificación de las TICs indican que cuando las sociedades se informaticen, “la totalidad del saber y de la creación humana estará al alcance de todos, y así, un ciudadano informado tendrá mayores oportunidades y podrá tomar mejores decisiones”. La perspectiva de conceptos como estos, ha llevado a considerar a la sociedad actual, como la “Sociedad de la Información” (ibíd., 1998).

De acuerdo con Calandra, Araya y Mocelli (2009) El internet pasó a ser de un instrumento especializado, a una red de fácil uso, el cual modificó la forma de relacionarnos. De esta manera podemos decir que ha beneficiado en muchos ámbitos, la comunicación inmediata, ya que permite comunicarnos a larga distancia, obtener nuevos conocimientos, nuevas informaciones en todo ámbito, por lo tanto conocer lo que sucede en el mundo entero. Por otro lado ha traído consecuencias perjudiciales a nuestras vidas, como lo es la dependencia a veces extrema a estas nuevas tecnologías.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es un término relativamente nuevo, que aparece durante el inicio del siglo XXI, en los ámbitos de la educación, la computación y el de los negocios. En el año 2000, el programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) define TIC señalando que *“Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla”*. (ibíd; 15)

Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión, el Internet, la telecomunicación móvil y el GPS. (ibíd; 15)

Para lograr una correcta comprensión del término TIC analizaremos cada uno de los términos por separado.

“Tecnología es el conjunto de conocimientos que permiten construir objetos y máquinas para adaptar el medio y satisfacer nuestras necesidades. Es una palabra de origen griego, τεχνολογος, formada por tekne (τεχνη, "arte, técnica u oficio") y logos (λογος, "conjunto de saberes"). Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas”. (Tecnología; n.d)

De acuerdo con la definición de información se puede decir que:

La información es un conjunto organizado de datos, que constituye un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su uso racional es la base del conocimiento. Por lo tanto, otra perspectiva nos indica que la información es un fenómeno que aporta significado o sentido a las cosas, ya que mediante códigos y conjuntos de datos, forma los modelos de pensamiento humano. (Ecured; 2015)

Por último, definiremos el concepto de comunicación:

*“Un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto” (ibid, 2015).*

De acuerdo con las definiciones anteriores se puede concluir que las TICS son herramientas útiles (soporte físico o virtual) en la vida humana que permiten y facilitan la adaptación al medio ambiente, las cuales entregan información sobre algún fenómeno y nos permite favorecer la comunicación entre seres humanos y resolver problemas y/o tomar decisiones sobre algún acontecer.

2.4 Los niños y niñas en la sociedad actual o “era de la información”

Como se mencionaba con anterioridad, la actualidad está marcada por la existencia de la era de la información y la comunicación, donde las TICs han tenido un papel protagónico y la infancia no ha sido ajena a este fenómeno mundial.

“Para las nuevas generaciones –expuestas a las TICs desde su infancia– es natural ser parte de un entorno mediatizado, por lo que tienen una apropiación tecnológica más avanzada y dinámica que sus padres y madres. Este grupo –denominado nativos digitales– son niños y niñas que comparten una cultura global común que les permite interactuar más fácilmente con las TIC”. (Unicef, 2014: 4)

Por lo tanto, no podemos ser ajenos al proceso que hoy en día están viviendo los niños y niñas del mundo, ha cambiado la infancia y con ello también las necesidades de ellos y ellas. En la actualidad, existe una gran gama y diversas plataformas tecnológicas, donde el acceso y uso de éstas por parte de los niños y niñas cada vez se hace con mayor frecuencia y a menor edad, de esta manera, el estar conectado con estas nuevas tecnologías, transforma la forma de relacionarse y comunicarse de los niños y niñas.

“Desde hace algo más de cuatro décadas, el marketing y la sociedad de consumo pusieron en marcha toda su maquinaria representando a los niños como perfectos consumidores. Esta nueva visión de la infancia, permitió que las familias compraran a destajo todo tipo

de productos destinados exclusivamente a ellos”.
(Rodríguez, 2012; 19)

De esta manera y siguiendo con lo mencionado con anterioridad, el sistema imperante neoliberal capitalista en conjunto con la globalización juegan un papel importante dentro de lo que es la sociedad de consumo, en donde la influencia de los medios es brutal, ya que ha provocado la enajenación de la ciudadanía, con el objetivo de generar practicas perfectamente pensadas en función del control, específicamente el consumismo y no tan solo de adultos, si no también va enfocado a niños y niñas.

Como se mencionaba anteriormente el capitalismo pos industrial, ha tenido una gran incidencia en lo que es hoy la sociedad actual. Debido a que “soy de acuerdo a lo que tengo”, nos hemos impregnado de una sociedad de consumo, donde en este caso los niños son vistos como consumidores por excelencia de éstas máquinas.

De acuerdo con lo anterior el consumismo infantil, es uno de los problemas a los cuales no podemos estar ajenos, ya que los niños y niñas son un objetivo perfecto para el mercado y el sistema imperante capitalista en función para que éste se siga fomentando y fortaleciendo. Ya que como menciona Buckingham

“El niño consumidor no se define predominantemente como un individuo que escoge racionalmente, un buscador decidido de identidad o un hedonista que va por libre, si no, por el contrario, como un sujeto manipulado, explotado y victimizado”. (Buckingham, 2013: 56)

Es por ello, las razones del porque el niño/a es el blanco y objetivo preciso para el mercado, los padres, madres y/o adultos significativos del niño o niña buscan todas las alternativas para que éste sea feliz y una de ellas es proporcionándoles de objetos que ellos quieran para de alguna manera solapar las carencias afectivas y relacionadas con el poco tiempo que le dedican hoy en día a las relaciones de afectividad o calidad dentro de la familia.

Hoy en día, *“un niño socialmente adaptado debería ser autónomo, calculador, soberbio, astuto, delicado, intelectualmente más rápido que los padres y un consumista de primer orden”*. (ibíd: 21) convirtiéndose en un ser cada vez más individualista, donde “los problemas de los otros, no son mi problema”, encerrándose dentro de las casas, convirtiéndose la tecnología en el mejor aliado, cegándose con esto a la vida comunitaria.

Por otra parte el crecimiento de las nuevas tecnologías dentro de la sociedad, ha ido generando un proceso de modificación en lo que es la propagación de la cultura y la información. En esta nueva era, son los adolescentes y los jóvenes los que tienen la primacía en el manejo de las tecnologías

“La transmisión del conocimiento se ha invertido, pasando a ser los adolescentes quienes enseñan a los adultos. Hay padres que se han incorporado con éxito a las nuevas tecnologías, pero hay otros que, en función de su mayor edad, menor nivel cultural o incluso de una cierta tecnofobia, se muestran resistentes por desconocimiento o rigidez mental o se encuentran inquietos por la fascinación que las TIC

ejercen en los adolescentes”. (Echeburúa, Raquesens; 2012: 15)

También hay que destacar las múltiples actividades que proporciona el internet, desde buscar contenidos relevantes para los estudios o de interés personal, como compartir fotografías, contactar y comunicarse con pares, descargar música o películas, o jugar video juegos en línea. Esto conlleva distintas formas de interactuar, ya sea desde un ámbito más pasivo a uno interactivo, realizándolo de diversas maneras, en solitario o grupal.

De esta manera, la llegada de la tecnología ha beneficiado en varios ámbitos, ya que, facilita la comunicación permitiendo la transmisión de los acontecimientos sociales, nos mantiene más conectados, podemos encontrar información sobre cualquier temática de interés, con una rapidez sorprendente.

“Las nuevas tecnologías digitales de entretenimiento parecen haber llevado el concepto de placer a un nuevo nivel y con una eficiencia, disponibilidad y facilidad de acceso nunca vistos antes en la sociedad moderna. Así, se puede abusar fácilmente de los ordenadores y, especialmente, de Internet (en sus diversos recursos, como las redes sociales virtuales, los juegos interactivos, etcétera), de los teléfonos móviles y de los videojuegos. Todos ellos pueden crear hábitos específicos de conducta y, en casos extremos, generar alteraciones en el estado de ánimo y en la conciencia, así como facilitar la adicción a algunas personas predispuestas”. (ibíd; 2012: 15)

Por lo tanto, se infiere que el mal uso de las tecnologías puede generar alteraciones a nivel personal facilitando las problemáticas en torno a trastornos de autoestima, conductas, relaciones, etc.

De acuerdo con Posada, Gómez, Ramírez (2005) en general, los videos juegos que se usan en exceso, son señalados como entorpecedores del desarrollo, ya que habitualmente, consumen mucho el tiempo de los niños, niñas y jóvenes, con lo cual disminuye el tiempo que se debe dedicar a los deberes escolares, al juego y a la lectura; así mismo, muchos de los video juegos están cargados de violencia, lo que podría interferir con el desarrollo si éstos no tienen buen manejo al respecto. De esta manera un mal y excesivo uso de las tecnologías generan déficit en cuanto al aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes.

Por otro lado en palabras de Rodríguez (opcit; 2012) la tecnología puede afectar aspectos de la madurez social, debido a que no entrena el lenguaje no verbal, la experiencia del otro, la corporeidad en la comunicación o la tolerancia a la frustración, no aprendiendo a soportar rechazos o a tolerar las críticas.

Se menciona que de un estudio realizado el 2011 se desprende que

“Los padres apenas comparten con sus hijos el interés que estos muestran por los nuevos juegos audiovisuales. Los niños tienden a jugar solos o con otros amigos y no tienen la expectativa de que a sus padres pueda importarles el saber más acerca de esos juegos, de su contenido, potencialidades o tipología. Los niños no hablan ni les cuentan a sus padres y

estos sencillamente apenas les preguntan". (Sadurní, Rostán, Serrat, 2002; 217)

Sin duda la introducción de la tecnología ha influido en los comportamientos de los niños, niñas y adolescentes y de igual manera ha influido ésta en las relaciones dentro de la dinámica familiar.

Es necesario que nos interese en los gustos de los niños y niñas, preguntarles e interiorizarnos con su mundo, con el fin de, comenzar a relacionarnos de manera óptima, no prohibiendo, sino haciendo un buen uso de ésta herramienta, para que así existan niños y niñas más felices, que no tengan la necesidad de refugiarse en una máquina para sentirse bien y con una autoestima alta, sino contar con el apoyo de la familia y que el uso de las tecnologías se utilice solo en función de potenciar aprendizajes, que sea utilizada como una herramienta más.

2.5 Juego como mecanismo socializador

Comenzaremos diciendo que según Chateau, (1973) el juego cumple un papel esencial en el desarrollo de los niños y hasta de los adultos, afirmando que *"El hombre no está completo sino cuando juega"* (ibid: 3). El autor señala que a través del juego los niños y niñas adivinan y anticipan las conductas superiores.

"En el niño, escribe Claparede, el juego es trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar" (ibíd: 4)

Con la afirmación anterior podemos visualizar la importancia que tiene para los niños y niñas el acto de jugar, por lo tanto, sería inconcebible estudiar el desarrollo de los niños y niñas, sin considerar este aspecto, ya que se desarrollan a través del juego, es decir, *“modela el mismo su propia estatua”* (ibíd.: 4).

Entonces según Chateau (1973) el juego es el centro de la infancia que tendrá como fin el adiestramiento de las funciones psíquicas y fisiológicas. El autor afirma que en primer lugar para los niños y niñas toda acción es juego y a través de este *“permite a cada función explorar su dominio y extenderse para originar nuevos resultados”* (ibíd.: 7), es decir, que toda acción nueva da lugar a juegos funcionales para probar, de alguna forma, la función en toda su extensión, el acto de caminar, hablar, entre otros, en los primeros años. Es precedido por actos como balbucear, movimientos bruscos, carreras, etc., que van desarrollando las funciones mencionadas.

“El juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí”
(ibíd.: 24)

Por ende, el juego se convierte más que en una acción animal funcional, pasando a ser parte de la construcción del yo en los niños y niñas. Refiriendo el autor, que tras la aparición de la *“representación en el hombre”*, el juego cambia, convirtiéndose en un acto intencional, al asumir un fin consciente y con voluntad. *“La historia del juego de un niño es, pues, la historia de su personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco”* (ibíd.: 24).

Según Chateau, la relación del juego con los otros, es en primer lugar con los adultos, enfatiza en que el juego depende indirectamente de la actividad de los adultos, ya que el niño o la niña entre los 5 y 6 años, desea ser grande imitando en el juego estas actividades, siendo estos modelos a los cuales copiar, ya que para los niños y niñas son sujetos de adoración. En relación a lo mencionado, el autor agrega que “La infancia integra, y por consiguiente su actividad espontánea y esencial, como el juego, no adquieren sentido sino en esta perspectiva” (*Ibíd.*: 34).

En otras palabras, el juego según el autor, posibilita aprender de los otros a través de la transmisión sociocultural que se genera producto de la interacción social que éste favorece, convirtiéndose por lo tanto en otro mecanismo de socialización de los niños y niñas, en tanto estos operan desde el conocimiento social aprendido de los adultos, recreados por su mente infantil.

“Los niños no se limitan a adaptarse pasivamente y a aprender la cultura que les rodea, más bien participan activamente en las rutinas culturales que se les ofrecen en su entorno social, luego se apropian y reinterpretan sus elementos” (Gaitán, citado en Corsaro, 2006: 27)

Debido a los cambios imperantes de la sociedad actual es que hoy en día ha ido cambiando de igual manera la forma en la que juegan los niños y niñas.

“Diferentes estudios han develado que la libertad de los niños para jugar y explorar por su cuenta, de manera independiente, ha mermado considerablemente en las últimas décadas. Sin embargo, el juego libre y la exploración han sido, históricamente, los medios a través de los cuales los niños aprenden a resolver sus propios problemas, controlar sus vidas, desarrollar sus

intereses y poner a prueba sus habilidades y competencias". (Rincón de la Psicología; n.d)

De esta manera, es absolutamente necesario que las niñas y niños exploren y descubran a través de esta herramienta, "el juego" ya que desarrolla considerablemente las habilidades de imaginación, resolución de conflictos, desarrollando una autoestima mayor, ya que tienen confianza en sí mismos. De esta manera al privar al niño y niña de las oportunidades de jugar, se está negando a la oportunidad de tomar el control de sus propias vidas, restringiendo su energía, potencialidades y habilidades sociales.

"La televisión y particularmente los video juegos pueden ser una poderosa herramienta educativa, especialmente los videojuegos ya que poseen tres características especiales. En primer lugar, el niño no es solo un espectador, sino que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Por otro lado, consigue la atención absoluta del jugador y tiene un refuerzo positivo a la acción ejecutada en forma inmediata. Debido a lo anterior si el contenido del juego es violento, la conducta violenta será aprendida fácilmente". (Rojas; nd)

El juego cada vez más dirigido, incluyendo los juegos electrónicos que siguen pautas perfectamente establecidas e invariables, terminan limitando la sensación de control que tienen los niños/as, por lo que, al final, no es extraño que desarrollen motivos extrínsecos y que se expongan a un mayor riesgo de sufrir depresión y ansiedad.

Con respecto a lo anterior el juego aporta varios beneficios en la vida del ser humano, especialmente en la vida del niño y niña, ya que estos en su desarrollo encuentran una herramienta que los ayuda a fortalecer y aprender habilidades para la vida, el niño/a siempre está jugando y a la vez está experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta, aprende, adquiere nociones de espacio y tiempo, desarrolla su cuerpo, da vida a los objetos y a las situaciones.

El juego por lo tanto, se convierte en una experiencia agradable, pues a través de éste se libera energía y tensiones, se canalizan emociones, etc. Debido al hecho de compartir con el otro y sociabilizar se genera un ambiente apto y fundamental para la estructuración del lenguaje, el pensamiento y la imaginación.

Sin embargo, cuando el uso abusivo de las tecnologías hace perder el sentido colectivo de los juegos infantiles y por lo tanto el contacto directo con los pares, se está perdiendo un ámbito muy importante del desarrollo de la sociabilidad y del aprendizaje social que tendrá implicancias posteriormente en las capacidades adaptativas del niño/niña al entorno social.

SEGUNDA PARTE

MARCO REFERENCIAL

CAPITULO III

CARACTERISTICAS DE LA COMUNA DE EL BOSQUE Y LA OFICINA DE LA INFANCIA COMUNAL.

3.1 Comuna de El Bosque:

El Bosque es una comuna de La Región Metropolitana, perteneciente a la Provincia de Santiago, emplazada en el sector sur de la ciudad de Santiago. Integra junto con las comunas de La Cisterna y San Ramón el Distrito Electoral N° 27 de la Circunscripción Senatorial 8ª de Santiago Oriente. La comuna según el censo del año 2012 está poblada por 175.594 habitantes. Su primer y único Alcalde, Sadi Melo Moya, fue quien dio origen al proceso de formación de la comuna.

La comuna está atravesada por la Gran Avenida José Miguel Carrera cuyo perímetro está ocupado en gran parte por la Base Aérea El Bosque-Escuela de Aviación Capitán Ávalos.

El Bosque, es una de las 32 comunas que conforman la Provincia de Santiago. El territorio de la comuna de El Bosque está delimitado por el norte, con la comuna de La Cisterna, por el sur, por la comuna de San Bernardo, por el poniente por la comuna de lo Espejo finalmente al oriente, con las comunas de La Pintana y San Ramón. En cuanto a su administración político administrativa, el territorio comunal se encuentra conformado por 34 Unidades Vecinales divididas en 6 Sectores territoriales, localizándose en estos, 53 Barrios poblacionales (Ilustre Municipalidad de El Bosque, 2000)

A continuación se podrá observar la localización de la comuna de El Bosque en el Gran Santiago.

Gráfico N° 1

Localización geográfica de la comuna de El Bosque en el gran Santiago



Fuente: Base a datos geo-referenciados del Observatorio Urbano UC.

Como es posible observar en el gráfico, el espacio territorial de la comuna, está constituido por el desprendimiento de los distritos 1, 8 y 9 desde la Comuna de San Bernardo con una superficie de 6.9 Km, los distritos 2 al 7 (Lagos de Chile, Capitán Ávalos, Sargento Aldea, Aviadores, Santa Elena y El Almendro) que formaban parte de la Comuna de la Cisterna, con una superficie de 7.3 Km. Del total de la superficie comunal, un 83% es ocupado por el sector residencial –

comercial y en un 17%, por dependencias de la FACH. La superficie comunal representa el 0.68% del total de la superficie de la provincia de Santiago y el 0.09% de la superficie de la Región Metropolitana. (Ilustre Municipalidad de El Bosque, 2015)

3.2 Datos demográficos:

Población total 2002 y proyectada 2012 INE

Territorio	Año 2002	Año 2012	Variación (%)
Comuna de El Bosque	175.594	166.514	-5
Región Metropolitana	6.061.185	7.007.620	16
País	15.116.435	17.398.632	15

Fuente: Censo 2002 y Proyección de Población 2012, Instituto Nacional de Estadísticas (INE).

Población por sexo e índice de masculinidad INE

Territorio	Año 2002		Año 2012		Índice Masculinidad	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	2002	2012
Comuna de El Bosque	86.435	89.159	82.264	84.250	97	98
Región Metropolitana	2.937.193	3.123.992	3.419.014	3.588.606	94	95
País	7.447.695	7.668.740	8.610.934	8.787.698	97	98

Fuente: Censo 2002 y Proyección de Población 2012, Instituto Nacional de Estadísticas (INE).

Población por grupos de edad 2002 y proyectada 2012 INE

Edad	2002	2012	% según Territorio 2012		
			Comuna	Región	País
0 a 14	45.311	34.889	21	21	22
15 a 29	45.091	42.975	26	25	25
30 a 44	41.810	33.376	20	21	21
45 a 64	30.550	37.968	23	23	23
65 y más	12.832	17.306	10	9	10
Total	175.594	166.514	100	100	100

Fuente: Censo 2002 y Proyección de Población 2012, Instituto Nacional de Estadísticas (INE)

De acuerdo con lo anterior, se puede dar cuenta que, principalmente la comuna está poblada con un 21% de niños y niñas desde los 0 a los 14 años y con un 26% por personas desde los 15 a los 29 años, lo que no es un dato menor, ya que debido a los resultados anteriores, es de suma importancia trabajar las temáticas para un público objetivo que es la niñez, adolescencia, y el adulto joven. Ya que el 47% de la comuna corresponde a niños/as, adolescentes y adultos jóvenes.

3.3 Indicadores sociales:

La pobreza en Chile se define a partir de una canasta básica de alimentos, cuyo valor se actualiza según la evolución de los precios. Con ese valor, se definen la línea de indigencia y la línea de pobreza (\$32.067 y \$ 64.134, respectivamente según la Encuesta CASEN (2009).

Así definida, la pobreza disminuyó sostenidamente en las dos últimas décadas, desde un 38,6 % en 1990 a un 13,7% en 2006, verificándose una mayor incidencia de pobreza en hogares con jefatura femenina que con jefatura masculina. (Encuesta CASEN, 2009)

Una dimensión relevante en la condición social de la población, es la vivienda y sus características. Aspectos como la tenencia (propiedad, arriendo), el hacinamiento (relación entre el número de habitantes de una vivienda y su número de piezas) y el allegamiento (vivienda compartida entre uno o más hogares o familias), así como su tipología y calidad (materialidad y estado de conservación de muros, pisos y techo de una vivienda), resultan insoslayables elementos de la calidad de vida de la población.

Población según pobreza CASEN 2003-2009

Pobreza en las Personas	2003	2006	2009	% según Territorio (2009)		
				Comuna	Región	País
Pobre Indigente	7.624	6.395	7.911	5	3	4
Pobre no Indigente	32.430	20.817	14.683	9	9	11
No Pobre	134.042	145.021	148.027	87	88	85
Total	174.096	172.233	170.621	100	100	100

Fuente: Encuesta de Caracterización Socioeconómica Nacional (CASEN), Ministerio de Desarrollo Social.

De acuerdo con lo anterior se puede mencionar que el 5% de la comuna corresponde a personas indigentes, por otro lado el 9% corresponde a los pobres no indigentes y por último el porcentaje restante corresponde al 87% personas consideradas no pobres.

Por lo tanto, la comuna de El bosque posee un 14% de pobreza a nivel comunal, lo que no es un dato menor, ya que se deben fomentar actividades que vayan enfocadas en la superación de la pobreza dentro de la comuna.

3.4 Ilustre Municipalidad de El Bosque

Cuenta con un edificio consistorial emplazado en el Centro Cívico Comunal, cuya dirección es Alejandro Guzmán #735. La administración local de la comuna de El Bosque, reside en la Municipalidad, por lo que ésta debe ejercer su acción en conjunto con las personas, para promover la participación y gestión comunitaria. El objetivo de esta institución es satisfacer las necesidades de la comunidad local y asegurar su participación en el progreso económico, social y cultural. Cabe destacar que la municipalidad funciona como el nexo más directo y cotidiano entre el Estado y la ciudadanía, a fin de que las necesidades de los vecinos y vecinas de las comunidades obtengan una respuesta eficiente y eficaz.

La estructura Municipalidad de El Bosque se encuentra formada por:

Gráfico N° 2

Organigrama Ilustre Municipalidad de El Bosque



Fuente: Ilustre Municipalidad de El Bosque 2015

Este organigrama, se encuentra disponible en el sitio web de la Municipalidad de El Bosque, si bien fue elaborado en enero del año 2013, su ordenamiento administrativo está vigente hasta la actualidad y se mantendrá hasta diciembre del 2016.

3.5 Oficina de Protección de Derechos de la Infancia y Adolescencia (OPD)

La Oficina de Protección de Derechos (OPD), es una unidad perteneciente a la ilustre Municipalidad de El Bosque, específicamente a la Dirección de Desarrollo Comunitario (DIDECO) y financiada por el Servicio Nacional de Menores (SENAME), que es un organismo gubernamental, colaborador del sistema judicial y que depende del Ministerio de Justicia desde el mes de enero del año 1980, a través del Decreto Ley N° 2.465 (SENAME, 2011).

La OPD en la comuna de El Bosque, se crea el año 2006 y tiene como objetivo brindar una atención directa a niños, niñas y adolescentes que son vulnerados en sus derechos, inspirándose en lo establecido por la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño del año 1989, buscando brindar una protección integral a la infancia y adolescencia entre los 0 a 17 años, que se encuentran viviendo una situación de exclusión social o vulneración de derechos, logrando constituir una puerta de entrada a las distintas redes protectoras que se ofrecen en el ámbito territorial local.

El funcionamiento que realiza la Oficina de Protección de Derechos en la comuna, está orientado a una intervención en el área de la protección de los derechos y su

accionar está destinado fundamentalmente a la atención psicosocial y legal de los niños, niñas y sus familias que presente algún tipo de vulneración. Una segunda línea de intervención, se orienta al área intersectorial especialmente en la promoción comunitaria, teniendo como objetivo, impulsar cambios socioculturales que contemplen el enfoque de derechos y que reconozcan a los niños y niñas como sujetos de derechos, a través de su opinión y participación local en el desarrollo de sus territorios.

Para llevar a cabo su intervención psicosocial, la OPD de El Bosque, cuenta con un equipo de profesionales de las distintas disciplinas de las ciencias sociales entre los cuales se encuentran, dos psicólogos, 2 trabajadores sociales, un abogado y una socióloga como coordinadora del proyecto, abarcando los sectores territoriales 1, 2, 3, 4, 5 y 6 realizando una intervención en toda la comuna.

Sin embargo a nivel comunal, la comunidad logra percibir y establecer que esta unidad temática pone mayoritariamente sus energías en la intervención y acompañamiento de casos judiciales, poniendo menos énfasis en la promoción de los derechos, a través de la participación comunitaria infantil. Por lo tanto la Municipalidad de El Bosque establece realizar un congreso infantil el año 2009 a través de la OPD, con el fin de conocer la percepción que tienen los niños y niñas sobre diferentes áreas que son de importancia para ellos, entre las cuales se pueden encontrar salud, educación, medioambiente, cultura y participación comunitaria infantil.

A través de este congreso llamado Yo Opino, se logra efectuar un diagnóstico sobre la percepción que tienen los niños y niñas de la comuna, sobre su participación, dejando claro que la demanda se orienta a tener más participación y protagonismo infantil en las decisiones que se tomen en el desarrollo de sus comunidades, lográndose implementar una nueva unidad y que dependerá de la Dirección de Desarrollo Comunitario de la Municipalidad de El Bosque,

constituyéndose un nuevo equipo de profesionales que abordara solo el área de promoción y participación sobre los derechos infantiles, teniendo por nombre Oficina de la Infancia.

3.6 Oficina de la infancia:

El trabajo en promoción de la niñez no es una iniciativa nueva, desde el inicio de la comuna de El Bosque existió la articulación institucional a favor de la infancia y niñez, sin embargo, con la instalación de la Oficina de Protección de Derechos (OPD) se centró exclusivamente en la gestión de la protección especial de niños y niñas vulnerados en sus derechos, por lo que no daba respuesta al resto de la población de niños y niñas.

Es por esta razón que se inicia un proceso de trabajo en lo que es la Oficina de la Infancia, la cual nace en septiembre del año 2010, a través de la Dirección de Desarrollo Comunitario (DIDECO), y que busca fortalecer y promover en el ámbito comunitario, la participación, la promoción de derechos de niños y niñas de los seis sectores territoriales de la comuna de El Bosque. (Ilustre Municipalidad de El Bosque, 2011)

Esta oficina municipal, surge a partir de los resultados arrojados en el congreso de infancia “Yo Opino”, realizado en noviembre del año 2009, donde participaron alrededor de 700 niños y niñas de los diferentes sectores de la comuna, compartiendo sus realidades y aspiraciones de los distintos espacios donde ellos crecen y se relacionan, dando sus impresiones acerca de la realidad que viven tanto con el entorno familiar, el barrio, las escuelas y los centros de salud de la comuna.

La Comuna de El Bosque busca generar una política local a favor de la niñez y sus derechos, promoviendo y fortaleciendo el que se garanticen sus derechos. En este sentido, la gestión comunitaria y comunal que ha realizado la Oficina de la Infancia durante estos años, ha sido sensibilizar desde una mirada con enfoque de derecho, facilitando espacios en donde se promueva y visibilice la participación de la niñez en el barrio y la comuna.

Durante el 2015, la Oficina de la Infancia entra en su 6° año de trabajo por la promoción de derechos de los niños y niñas de la comuna, ya sea en planes, programas y actividades que releve el protagonismo de la niñez, la gestión comunitaria y comunal a favor de la infancia, la niñez y su familia.

Según los datos entregados por el CENSO 2002, la población total de la comuna de El Bosque alcanza a 174.000 habitantes aproximadamente, de ellos, el 31,3 % (54.662) son menores de 18 años. Del total de hombres y mujeres menores de 18 años, el 47% (25.932) son niños y niñas entre los 6 y los 13 años que corresponde al público a quien van dirigidos todos los programas y políticas de promoción de derechos de la niñez. La cobertura que ha alcanzado la Oficina de la Infancia en los últimos años es la siguiente:

Año	2011		2012		2013		2014	
Población	Niños (as)	Adultos	Niños (as)	Adultos	Niños (as)	Adultos	Niños (as)	Adultos
Cobertura	1700	350	3161	551	5050	1259	4342	1157

Fuente: Planificación Oficina de la Infancia y la Niñez, 2015

Población / Año	2011	2012	2013	2014
% Población de niños (as) entre 6 y 13 años	6,6	12,2	19,5	17,5
% Población menor de 18 años	3,1	5,8	9,2	8,1
% Población total de El Bosque	1,2	2,1	3,6	2,2

Fuente: Planificación Oficina de la Infancia y la Niñez, 2015

Durante los 6 años que lleva trabajando la Oficina de la Infancia, se ha cultivado una relación distinta entre los temas públicos y la niñez, Durante el 2014 al menos 600 niños y niñas representantes de los 6 sectores de la comuna, han sido parte de un proceso que los considera, los escucha y trabaja en torno a sus propuestas y del cual se sienten parte, como actores sociales dentro de la ciudadanía. Es por esta razón, que el trabajo que se desarrolla en el presente avanza hacia reconocer comunamente la actoría social de la niñez en todas las esferas, promoviendo la organización comunitaria en torno a los derechos de la niñez, visibilizando la participación activa de la niñez (en distintos niveles de participación) en los 50 barrios de los 6 sectores de la comuna, a partir de la asociación, organización y ocupación del espacio público. (Planificación Oficina de la Infancia y la Niñez, 2015).

En consideración a los nuevos paradigmas de análisis de la infancia, y como forma de aportar a una nueva mirada de los fenómenos sociales que los afectan, es que existen bajo enfoque de Derechos, 4 grandes ejes de la Convención:

Interés superior del niño/a: Está referido a la condición de niños y niñas, de ser sujetos de derechos, y se expresa a través del otorgamiento de máxima importancia a sus intereses cuando los adultos toman decisiones sobre ellos.

Derecho a la participación: Esta referido al conjunto de derechos que garantizan la condición de sujeto social a niños, niñas y adolescentes. Tiene vinculación con

los procesos de incorporación a la toma de decisiones de su propia vida y de su contexto, ubicando a niños y niñas como protagonistas de su desarrollo. Se manifiesta en el derecho a obtener información y expresar lo que siente, decir lo que piensa y ser escuchado por adultos (especialmente frente a las decisiones que los afectan), reunirse con otros e incorporarse a organizaciones y tener canales de expresión.

Derecho a la Supervivencia y desarrollo: Se entenderá por tal, el conjunto de derechos que se refieren al resguardo de la integridad física, psicológica, emocional y moral de niños y niñas, como de las condiciones básicas para el pleno desarrollo de su potencial. Se manifiesta en los derechos a vivir en un entorno familiar o cuidado alternativo, salud básica y bienestar, educación, tiempo libre y actividades culturales, medidas especiales de protección.

No discriminación: Está referido al conjunto de derechos relativos a la identidad y libertades básicas de toda persona. Se expresa a través de los derechos a un nombre y una nacionalidad a una identidad, usar su propio idioma y practicar su propia cultura y religión, ayuda para contar con defensa y para que su edad sea tomada en cuenta si es acusado de quebrar la ley. (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989)

El aporte de la Oficina de la Infancia dentro de los procesos de sociabilización es de suma importancia, ya que fomenta actividades de participación comunitaria, en donde los niños y niñas generan y proporcionan habilidades de compromiso, empatía, moralidad, cooperación y amistad, dentro de los espacios comunitarios, a través de actividades de carácter recreativo y social, en función de fomentar los espacios de opinión y participación.

CAPITULO IV

LOS TELECENTROS COMUNITARIOS Y EL USO DE LAS TECNOLOGIAS POR PARTE DE NIÑOS Y NIÑAS.

4.1 Decálogo de UNICEF: sobre los derechos de los niños y las niñas, en relación a las TICs.

Debido a los avances tecnológicos y los cambios en la manera de relacionarnos con éstos, surge la pregunta acerca de cuáles habilidades desarrollan los niños y niñas con este uso, pues si bien las tareas escolares son de gran importancia, la entretención y sociabilización se han visto favorecidas por la expansión de las TICs particularmente por el uso del chat y las redes sociales. Cuales son realmente los beneficios de éstas. El debate actual busca aprovechar las oportunidades de Internet y, a su vez, hacer de ella una herramienta segura.

El objetivo es dar paso a una visión donde se privilegie el acceso y el desarrollo de capacidades digitales y estrategias de auto cuidado que convierta a niños y niñas en usuarios empoderados. Se trata de alinearse con la Convención y sus desafíos sobre los Derechos del Niño (CDN) y considerarlos como sujetos de derecho a los que se les debe otorgar una protección integral en lo económico, social y cultural, guiándolos para que hagan uso de las oportunidades y ventajas de ser parte del mundo digital globalizado, haciendo un buen uso de éstas.

El 6 de febrero de 2004 UNICEF celebró el Día Internacional para una Internet Segura. En esta oportunidad la oficina nacional de España presentó un decálogo con los derechos y deberes relacionados con las TIC, donde se expresa la importancia de incentivar el uso y acceso para fines informativos y recreativos, pero con responsabilidad:

El decálogo es el siguiente:

1. Derecho al acceso a la información sin discriminación por sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia o lugar de residencia. Este derecho se aplicará en especial a los niños y niñas discapacitados.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la red. Estos derechos solo se restringirán para garantizar la protección de los niños y niñas frente a informaciones perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.
3. Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo.

5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías puedan aportar para mejorar su formación.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por Internet, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, mediante Internet y otras tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y que respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.
8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable.
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de estos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los países pobres.
10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, pacífico, solidario, justo y respetuoso con el medioambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas. (UNICEF, 2014: 6 y 7)

De esta manera, el que exista un decálogo de derechos en cuanto al buen uso del internet proporciona de herramientas a padres, madres, tutores significativos, NNA, en función del buen uso de éstas, para que exista una regulación óptima y no se generen alteraciones y problemáticas en el uso de éstas.

La idea es guiar a los niños y niñas y lograr que el uso del internet y las tecnologías, sean seguras aportando calidad, entretenimiento y no un refugio ni un peligro para la integralidad del niño, niña y adolescente.

4.2 Telecentros en la Comuna de El Bosque

Los telecentros son servicios de información económicamente accesibles para la población, con contenidos pertinentes a la comunidad. Es importante observar que un telecentro no es un proyecto con énfasis en la implementación de infraestructura física, sino que principalmente en la generación y administración de contenidos y coordinación de servicios públicos y privados relevantes a la comunidad.

Sin embargo, dada las condiciones de la infraestructura del país, se requiere de un esfuerzo gubernamental que oriente los esfuerzos y recursos de manera de generar la infraestructura que soporte los nuevos requerimientos de información y coordinación de los servicios gubernamentales. (Contreras, Varas, Hojman, 1999:3)

Objetivos de los telecentros:

- Posibilitar acceso a las ICT para grupos de bajos ingresos.
- Fortalecer social y económicamente a las comunidades beneficiarias, ampliando espacios de participación y mejorando oportunidades de capacitación, acceso a servicios públicos y de desarrollo de actividades productivas.

Los telecentros dependen de la Sub Secretaria de Prevención del Delito (SPD), esta depende del Ministerio del Interior y Seguridad Pública. En Santiago existen 53 de los cuales 3 de ellos pertenecen a la Comuna de El Bosque, ubicados en el sector más vulnerable de esta comuna, (Villa 21 de Marzo y Villa San Francisco sector 1 y Villa Santa Elena, sector 2).

De acuerdo con el discurso de Rosa Romero, (administradora de telecentro de la población 21 de marzo) manifiesta que ellos dependen del Ministerio del Interior y Seguridad Pública, pero quien lo administra y realiza todas las gestiones en los telecentros de la región metropolitana, es la universidad Central, la cual les pide un informe mensual de los beneficiarios, estos informes contienen información sobre la edad, tiempo sexo de los beneficiarios. De acuerdo con las estadísticas y datos entregados por Rosa de la Villa 21 de Marzo, las edades que más concurren y utilizan esta herramienta, son los niños y niñas de entre 6 a 12 años, no bajando de los 110 usuarios mensuales entre estas edades.

Rosa manifiesta que frecuentemente los niños y niñas lo utilizan para realizar sus tareas, ya que es un barrio vulnerable, la mayoría de los niños y niñas no cuentan con internet en sus casas, pero si con computadores, la mayoría de ellos y ellas.

De igual manera lo utilizan para la distracción y ocurre frecuentemente como menciona Rosa, que “llegan y se quedan prácticamente todo el día jugando lo que me llevó a tomar la decisión de que existieran reglas, las que establecen que:

- No pueden entrar con uniforme escolar
- Niños y niñas menores de 6 años deben venir acompañados por alguien que se haga cargo.
- El uso es de una hora de internet, luego de una hora pueden volver.

Las reglas anteriores Rosa comenta que se pensaron en función de que exista un control y se facilite su trabajo, ya que muchas madres confundían el telecentro como guardería, los niños y niñas se quedaban el día completo en el telecentro, lo que no permitía que otros usuarios utilicen la herramienta.

Por otra parte Valeska Tenorio, administradora del telecentro de la población San Francisco, manifiesta que recibe más de 400 usuarios que fluctúan entre las edades de 6 a 13 años. Es una edad en que más recurren a la tecnología. Destaca de igual manera que los niños superan a las niñas en cantidad de tiempo en el uso de los computadores.

De esta manera a modo de conclusión, es de vital importancia que se generen políticas en torno al buen uso de las tecnologías dentro de la sociedad, ya que hemos avanzado a pasos agigantados y es necesario replantear las relaciones

dentro de ésta, ya que los niños y niñas que se desarrollan con rapidez y absorben todo tipo de enseñanzas, deben ser guiados y orientados en su uso.

TERCERA PARTE

**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE
LOS RESULTADOS**

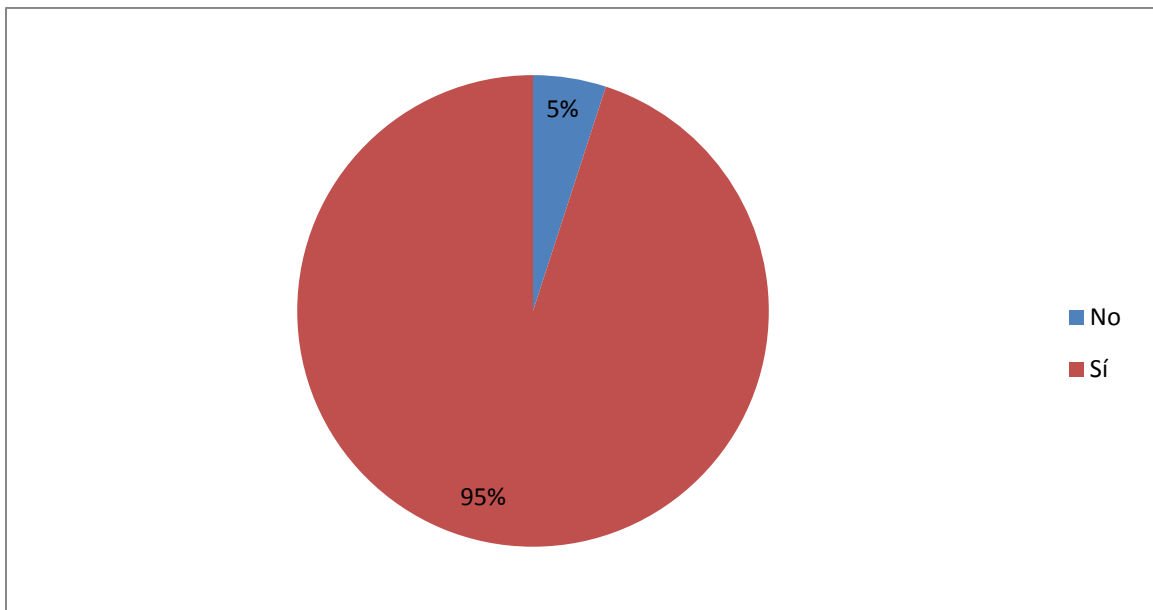
CAPITULO V

USO DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN.

La muestra del estudio comprende a 20 niños y niñas pertenecientes a la comuna de El Bosque de un rango etario de 7 a 12 años, los cuales han tenido contacto con el uso de las tecnologías de información y comunicación. Por otro lado la muestra comprende a 8 adultos, padre, madre y/o adulto significativo de niños y niñas pertenecientes a dicha comuna.

Gráfico N° 1

Valoración del uso de tecnología por parte de niños y niñas.



Elaboración propia

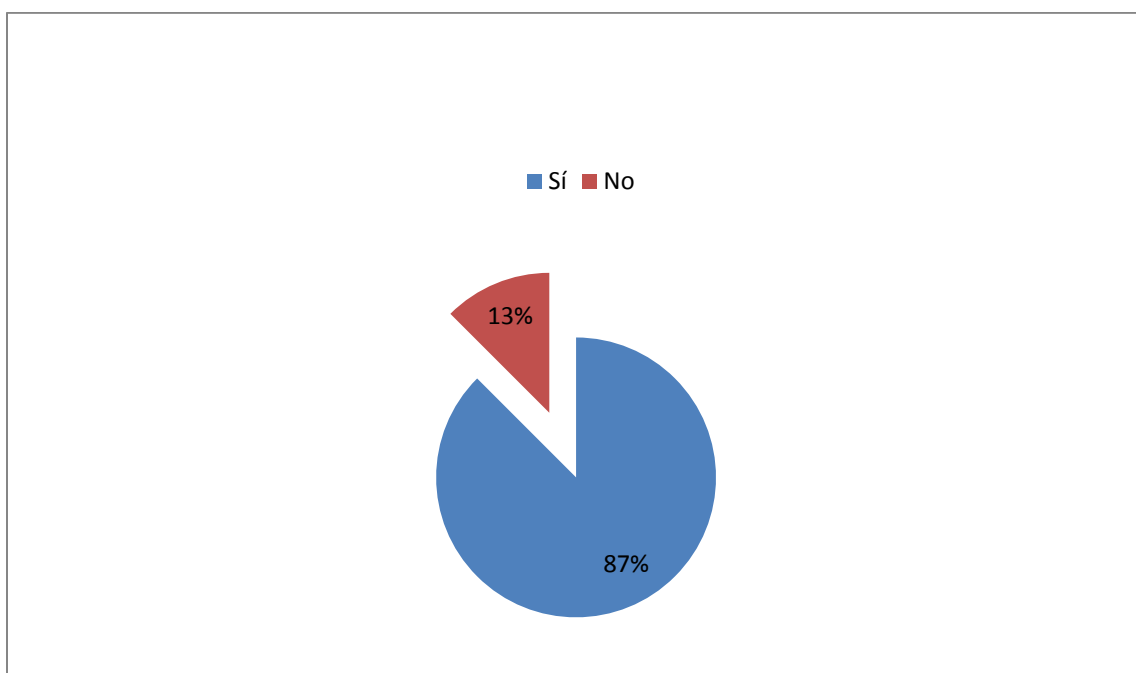
Como se observa en el gráfico N° 1, un 95% de los entrevistados señalan que les gusta utilizar tecnología, por otro lado nos encontramos con sólo un 5% de la

muestra que señalan que no les gusta utilizar la tecnología. A partir de lo anterior se puede señalar que la tecnología es un medio muy atractivo para niños y niñas de entre 7 y 12 años, que es la edad del estudio.

Los adultos entrevistados por su parte, manifestaron mayoritariamente que les gusta usar tecnología:

Gráfico N° 2

Valoración del uso de tecnología por parte de adultos.



Elaboración propia

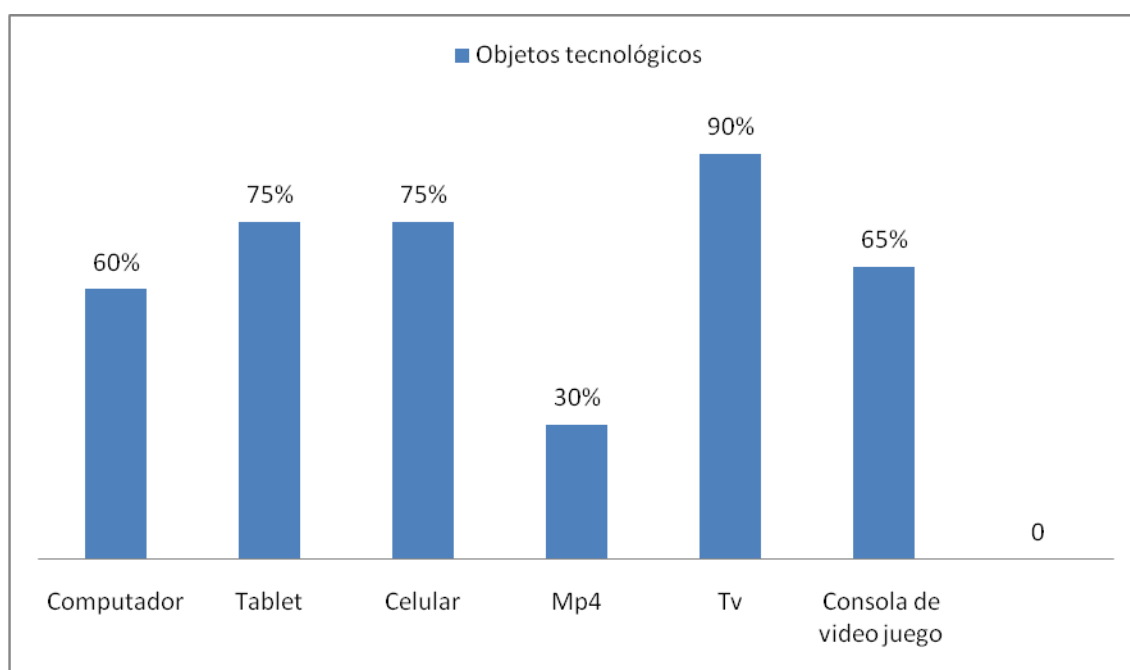
El gráfico N° 2 señala que sólo al 13% de la muestra de adultos, no le gusta utilizar la tecnología.

Como lo demuestran los gráficos, ambos, tanto adultos como niños y niñas, manifiestan el gusto por la tecnología con un porcentaje notablemente alto, lo que

podría indicar que la tecnología se está transformando en una herramienta, también de gusto de los adultos.

5.1 Tipo de tecnología que utilizan

Gráfico N° 3
Tipo de tecnología que utilizan niños y niñas



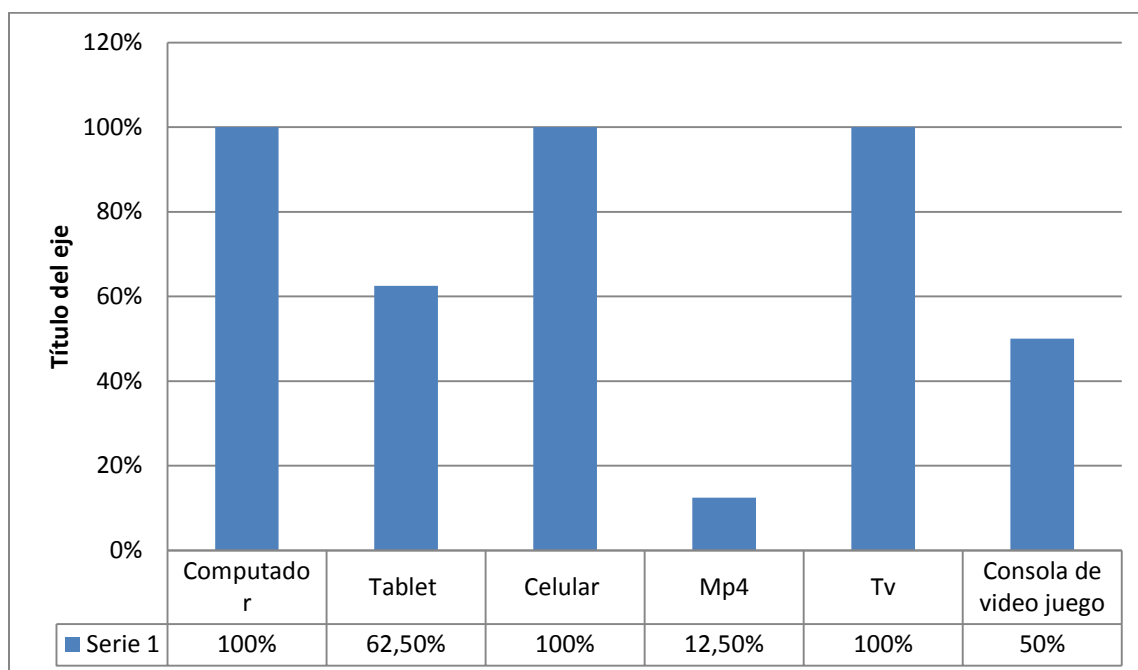
Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 3, un 90% de los/as entrevistados/as cuenta con Televisión en su hogar, luego un 75% cuenta con celular, le sigue de igual manera con un 75%, el Tablet, mientras que el 65% cuenta con consola de video juego, quedando por ultimo un 60% de los entrevistados que posee computador. De acuerdo con los resultados anteriores, se puede deducir que en la actualidad, la mayoría de los chilenos y chilenas cuentan, por lo menos con un objeto tecnológico en su hogar, lo que demuestra que los avances tecnológicos no son

ajenos en las familias entrevistadas. Como lo demuestran los gráficos, sólo un 30 % de éstas aparece con bajo uso de aparatos tecnológicos en este caso el MP4, o reproductor de música portátil.

Gráfico N° 4

Tipo de tecnologías que utilizan adultos



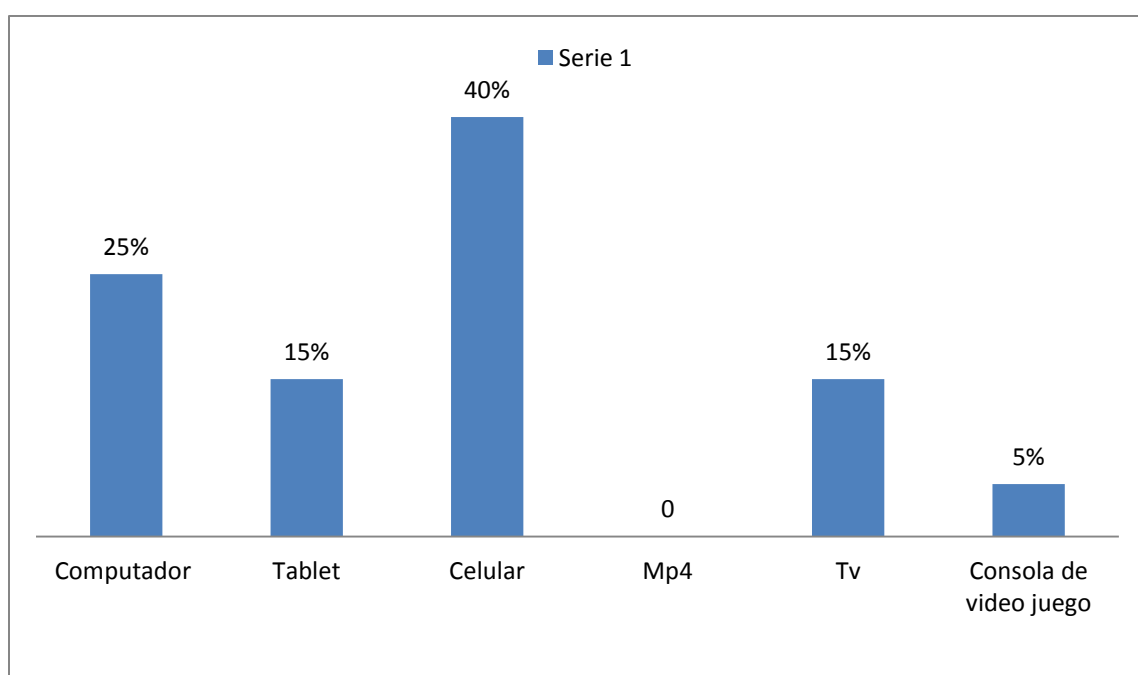
Elaboración propia

El gráfico N° 4 muestra la cantidad de artículos tecnológicos que poseen los adultos entrevistados. De acuerdo con los resultados del estudio, un 100% posee computador, celular y televisión, luego un 62,5 %, posee Tablet, el 50% posee consola de video juego y por ultimo un 12,5 posee, MP4 o artículo para escuchar música. De acuerdo con lo anterior, se puede demostrar que el 100% de los entrevistados y entrevistadas posee algún objeto tecnológico, por lo que se puede inferir de esto, que los objetos tecnológicos se han convertido en una necesidad para las personas.

Al comparar los gráficos de los niños y los padres, se demuestra que ambos manifiestan poseer más de un objeto tecnológico, y los porcentajes superan el 60% en los objetos con excepción del MP4, el cual es el objeto menos requerido tanto por niños, niñas y adultos.

Gráfico N° 5

Objeto más utilizado por niños y niñas



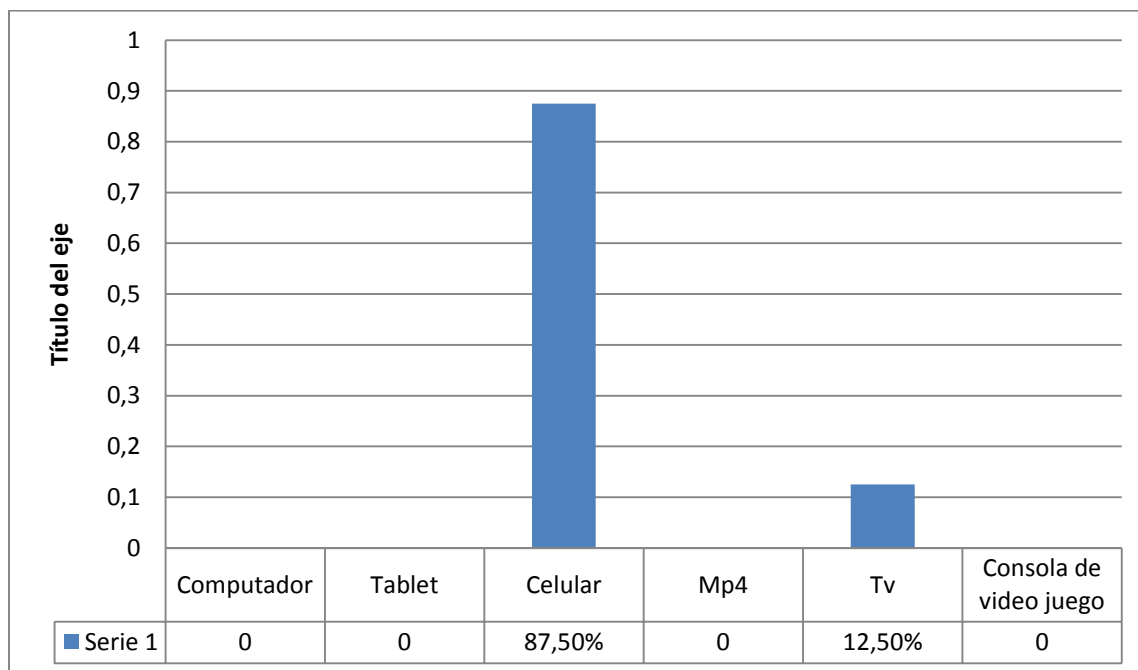
Elaboración propia

El gráfico N° 5 muestra el objeto tecnológico que más utilizan los niños de entre 7 a 12 años, en este caso con un 40% de los resultados, el objeto más utilizado es el celular, luego con un 25%, es el computador, le sigue el Tablet y la TV con un 15% ambos, y por último, con un 5%, la consola de video juego. De acuerdo a los resultados anteriores se puede deducir que el celular es uno de los objetos tecnológicos más completos que existen, donde abarca lo que es comunicación,

entretención, etc. reemplaza muchas veces los otros objetos tecnológicos que se puedan utilizar por separado, de esta manera niños y niñas prefieren su uso.

Gráfico N° 6

Objeto más utilizado por adultos



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 6, el objeto tecnológico más utilizado por los adultos, concuerda con el más utilizado por los niños y niñas entrevistados, que es el celular, con un porcentaje alto de 87,5%, luego le sigue la televisión con un 12.5%.

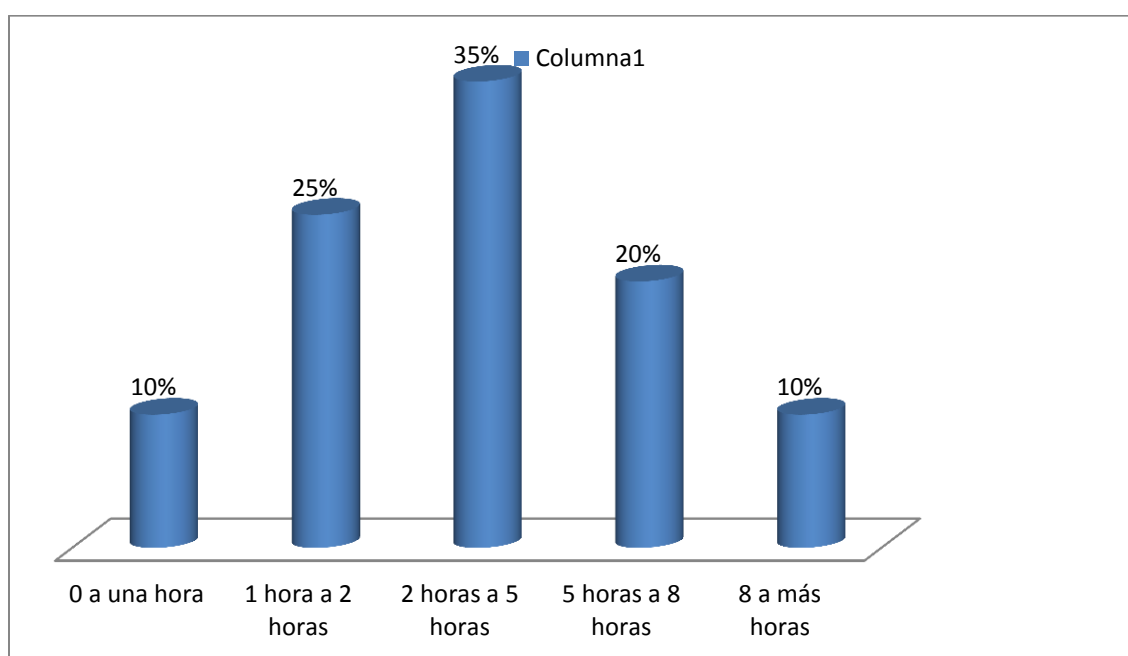
Sin duda al comparar los gráficos, el objeto tecnológico que más utilizan niños, niñas y adultos, es el celular, ambos con alto porcentaje de uso. Se puede deducir que el gran porcentaje que lo prefiere es gracias a las múltiples funciones que se pueden realizar en el aparato, se puede reproducir música, jugar, acceder a

Internet, realizar llamadas, mensajes y contactarse a redes sociales, etc. un aparato de fácil uso y completo.

5.2 Frecuencia en el uso de las tecnologías.

Gráfico N° 7

Frecuencia en el uso de las tecnologías por parte de niños y niñas.



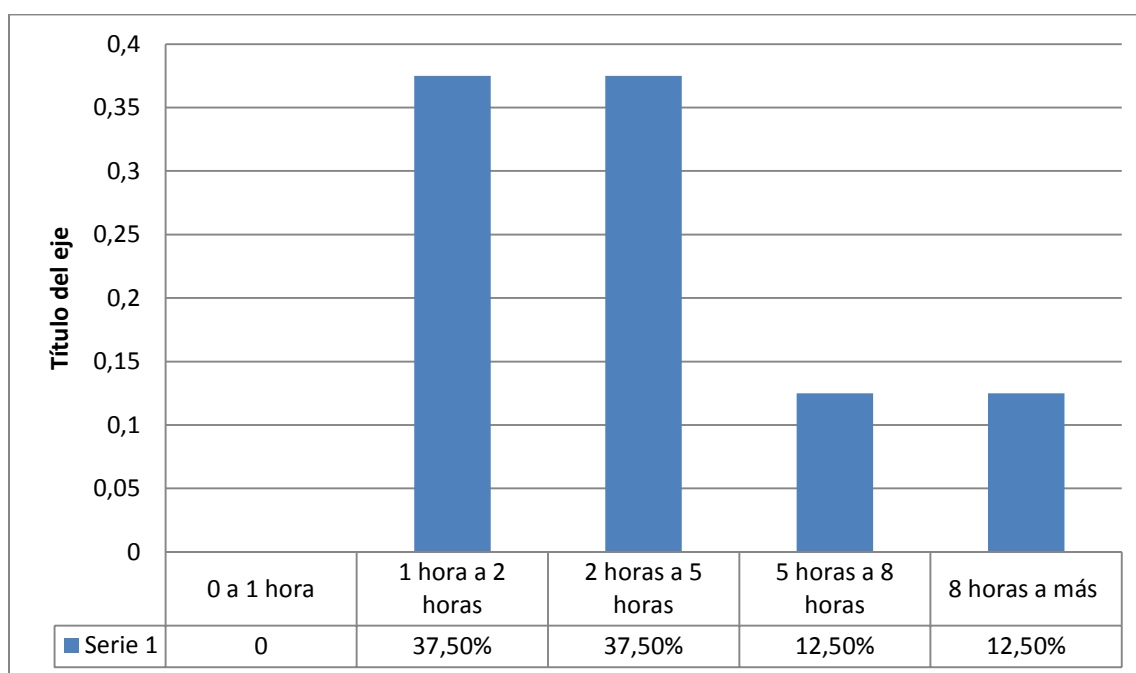
Elaboración propia

El gráfico N° 7 indica la frecuencia con que utilizan a diario las tecnologías los niños y niñas, de esta manera el gráfico muestra que un 35% de los niños y niñas manifiesta utilizar las tecnologías de 2 a 5 horas diarias, le sigue con un 25% de 1 hora a 2, con 20% de 5 a 8 horas y solo un 10% se encuentra en los extremos sea que reconoce el bajo uso por menos de una hora o que las usan por sobre las 8

horas. De acuerdo con el gráfico anterior, podemos apreciar que un 55% de los niños pasa diariamente entre 2 y 8 horas utilizando aparatos tecnológicos.

Gráfico N° 8

Frecuencia en el uso de las tecnologías por parte de adultos



Elaboración propia

Como lo demuestra el gráfico N° 8, la frecuencia del uso de los aparatos por parte de los adultos se repite en un porcentaje de 37,5% para los que ocupan tanto un tiempo de 1 a 2 como de 2 a 5 horas, lo que manifiesta que el uso de la tecnología es común en estas familias, también se muestra un porcentaje no menor de adultos correspondiente a un 12,5%, que pasa una alta cantidad de horas, que van de 5 a 8 horas y de 8 o más horas usando tecnologías, lo que permite deducir que aun cuando en los adultos es menor el tiempo que ocupan en tecnologías en relación a los niños, la presente

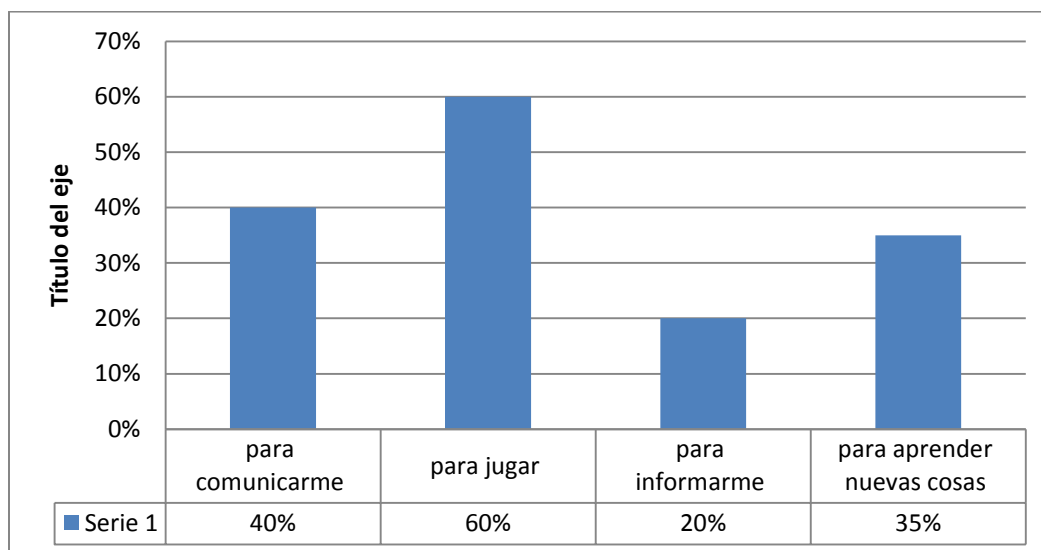
investigación, nos muestra una realidad en la cual la tecnología es parte de la cotidianidad de las familias chilenas en poblaciones de menores recursos.

Al comparar ambos gráficos, se puede deducir que el promedio de horas que utilizan la tecnología con mayor frecuencia en ambos casos es de 1 a 5 horas.

5.3 Finalidad de la utilización de la tecnología

Gráfico N° 9

Fin de la utilización de la tecnología por niños y niñas



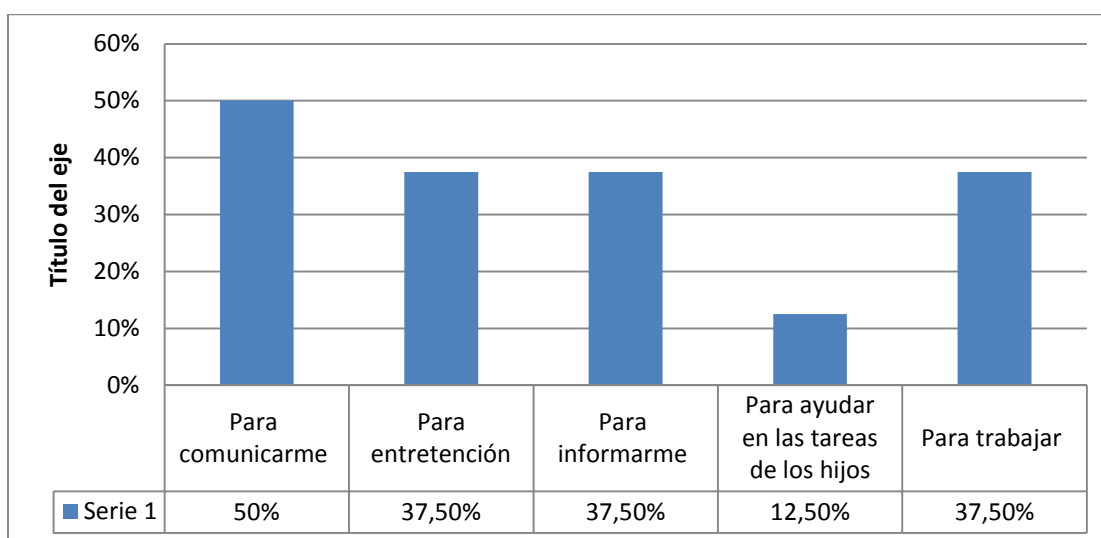
Elaboración propia

De acuerdo con la cuarta dimensión, correspondiente a los fines que persiguen los niños y niñas en la utilización de la tecnología, es preciso señalar que las respuestas más frecuentes recaen en el uso de esta para comunicarse, divertirse, aprender nuevas cosas e informarse.

El gráfico N° 9 muestra que en un 60%, los niños y niñas utilizan la tecnología para jugar, luego con un 40% de preferencia manifiestan que ocupan la tecnología para comunicarse, solo el 35% de las respuestas manifestaron que la ocupan para aprender cosas nuevas y el 20% para informarse. Lo que permite señalar que, niños y niñas prefieren la utilización de la tecnología por la entretención que les puede brindar ésta.

Gráfico N° 10

Fin de la utilización de la tecnología por adultos



Elaboración propia

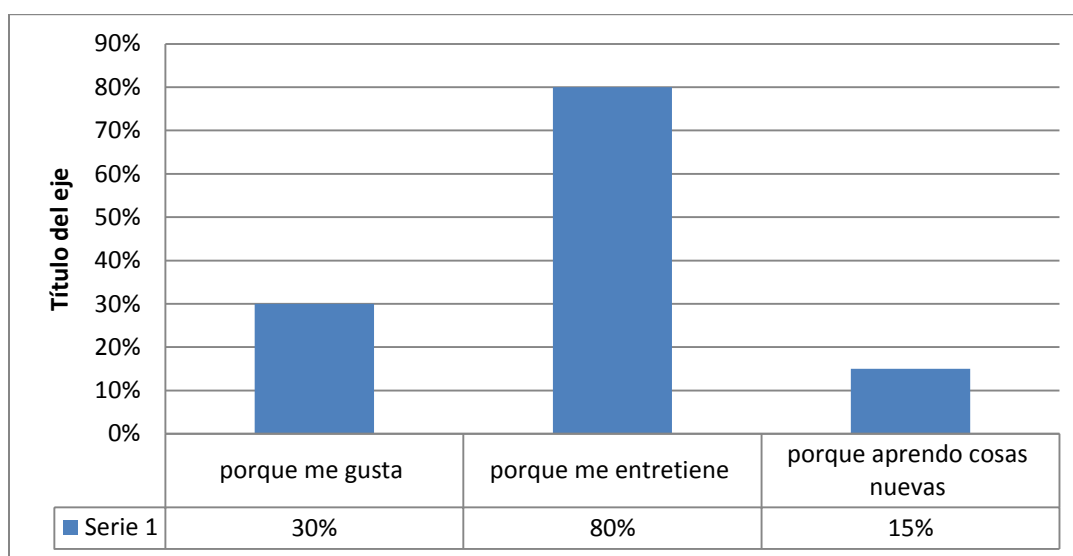
El gráfico N° 10 nos muestra el fin del uso que le otorgan los adultos a las tecnologías, indicando en primer lugar con un 50%, la comunicación con otros, luego un 37,5% que la usa para entretención, trabajo e información y por último, el 12,5% la utiliza para ayudar es las tareas de los hijos.

En relación a la finalidad, el objeto tecnológico más utilizado por los adultos, es el celular, ya que con este aparato se comunican de variadas formas con seres cercanos y lejanos.

El contraste de los dos gráficos anteriores, nos muestra que mientras para los niños, niñas y adolescentes, en su mayoría, la tecnología más utilizada es para entretenerse, la principal función que cumple la tecnología para los adultos, es la de poder comunicarse.

Gráfico N° 11

Sentido de la utilización de la tecnología por parte de niños y niñas.



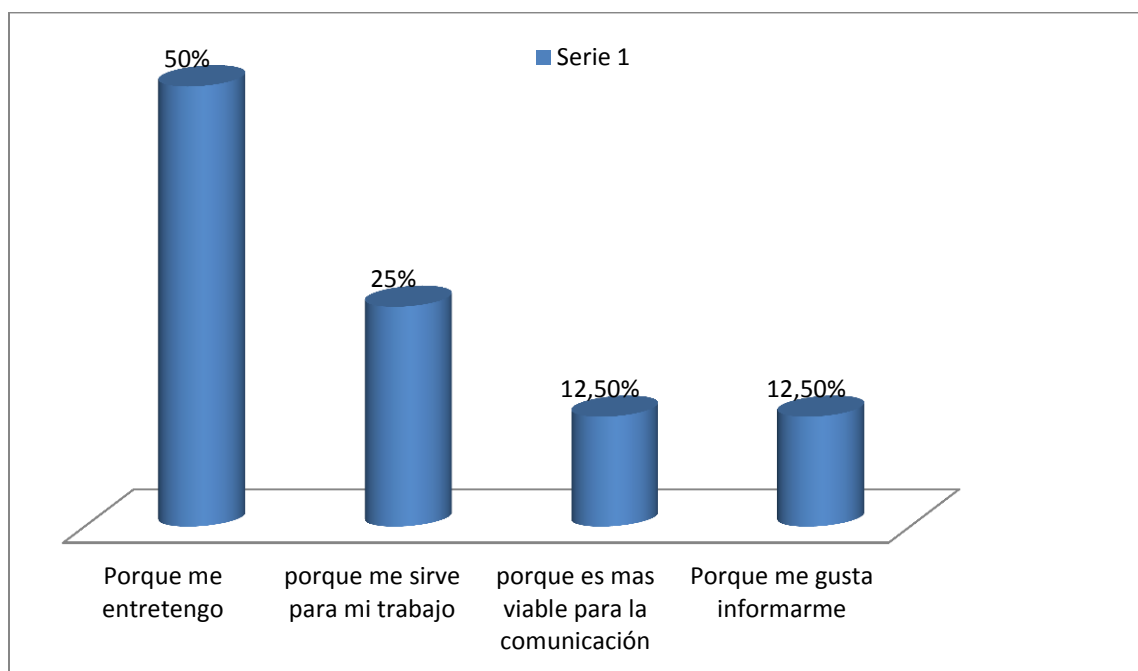
Elaboración propia

De acuerdo al sentido que le otorgan los niños /as a la utilización de tecnología, el resultado del gráfico N° 11, indica que el 80% ocupa estas tecnologías por el hecho de que los entretiene, lo que es concordante con el punto anterior donde se señala que la mayoría la utiliza para jugar, vemos luego que un 30% respondió que la usaba porque le gusta hacerlo y finalmente sólo un 15% señala que la

utiliza porque aprende cosas nuevas, lo que nos muestra una sub-utilización de ésta como medio educativo.

Gráfico N° 12

Sentido de la utilización de la tecnología por parte de adultos.



Elaboración propia

En el gráfico N° 12 de acuerdo con el sentido que le otorgan al uso los adultos, en primer lugar se encuentra con un 50% el sentido de entretención, luego les sigue con unos 25%, aquellos que las usan para el trabajo, y solo con un 12,5% porque le es más viable para comunicarse y porque le gusta informarse. Debido a lo anterior se deduce que los adultos, al igual que los niños y niñas le otorgan al uso de la tecnología el sentido de entretención, aun cuando en gráficos anteriores, los adultos indicaban la finalidad de comunicarse.

1 Búsqueda de desarrollo personal:

En relación a las sensaciones que provoca el uso de la tecnología, niños y niñas respondieron que lo que principalmente les causa el uso de la tecnología es alegría, responden que son felices al usar la tecnología porque sienten que se entretienen y sienten curiosidad, otorgándole a estos aparatos la razón y la causa de la felicidad, que no son palabras menores, ya que se puede inferir que si los padres no pueden satisfacer al niño (a) con estos objetos tecnológicos, según su percepción, su felicidad podrá verse menoscabada. Relacionados a las sensaciones, también se señala que si no cuentan con estos objetos ellos se aburren. Los juegos virtuales también alteran la emocionalidad de los niños y niñas, lo que queda de manifiesto cuando estos señalan, que les produce molestia cuando pierden en un determinado juego y si ganan, sienten motivación a seguir jugando, lo que va provocando ansiedad en el uso de éstos, que se vuelve a veces incontrolable. *“Me da ansiedad, y eso no más porque no paro de jugar y me paso de la hora” (Celeste 9 años).*

Como bien manifiestan los niños y niñas, el uso de la tecnología también provoca efectos negativos, de acuerdo con Celeste de 9 años, ésta manifiesta que siente ansiedad al momento de utilizar la tecnología, ya que no puede parar de jugar, lo que provoca que tenga problemas con la mamá, ya que muchas veces no respeta los límites de tiempo que la madre le impone para jugar.

“Me entretengo, es la única forma que me entretengo, salir para la calle no mucho, porque no me deja mi mamá, ya que dice que es malo afuera, entonces me entretengo con la tele, el celu, el computador, dentro de la casa” (Juliana 10 años).

Por lo que manifiesta Juliana, se puede deducir que la madre de ella prefiere que su hija esté dentro de la casa, para que no se enfrente a los peligros que están fuera de ella y la tecnología cumple un papel fundamental, ya que mantiene a Juliana entretenida dentro del hogar, pero de alguna manera esa práctica la va alejando del compartir con los demás y del contacto con la comunidad.

Por su parte, consultados los adultos sobre las sensaciones que le provoca el uso de la tecnología, respondieron de formas diversas, Amalia de 39 años manifiesta que:

“Siento que la tecnología igual es un mundo frívolo no como antiguamente, porque antes uno tenía lo de mirar a los ojos, ahora es más frío lo que creo de manera personal”.

De acuerdo con la opinión de Amalia se puede inferir que para ella la tecnología ha alejado a las personas de lo cotidiano, como bien lo dice, se ha vuelto un mundo frívolo, ya que las personas están más conectadas con los aparatos que con el ser que tiene a su lado.

Tres de 8 adultos manifiestan que sienten que la tecnología los motiva, en diferentes ámbitos, ya sea, aprender cosas nuevas, da alegría, entretenimiento, proporciona distracción y se sienten conectados con los demás. *“Me motiva a aprender cosas nuevas y también quiero aprender a usarlo bien, mi hijo me ayuda, es él el tecnológico”.* (Claudia 44 años). De acuerdo con lo anterior Claudia manifiesta que un gran apoyo en cuanto a aprender a usar la tecnología, es su propio hijo, lo que permite inferir que los niños y niñas de la nueva era de las comunicaciones los denominados nativos digitales, son los principales propulsores del uso de la misma: *“Los niños y adolescentes nacidos en los últimos 20 años, han tenido acceso*

desde su nacimiento a un mundo digital y virtual que forma parte del paisaje cotidiano". (Magazine In Vitro, n.d). Estos son hoy en día un gran apoyo para los adultos, en cuanto al involucramiento de éstos con el mundo tecnológico.

Por otro lado Enrique 53, manifiesta que *"Siento que tengo un apoyo global en términos de información, apoyo en todo tipo de orden, vale decir, en temas personales, de trabajo, conexión inmediata con el medio, es un apoyo global"*.

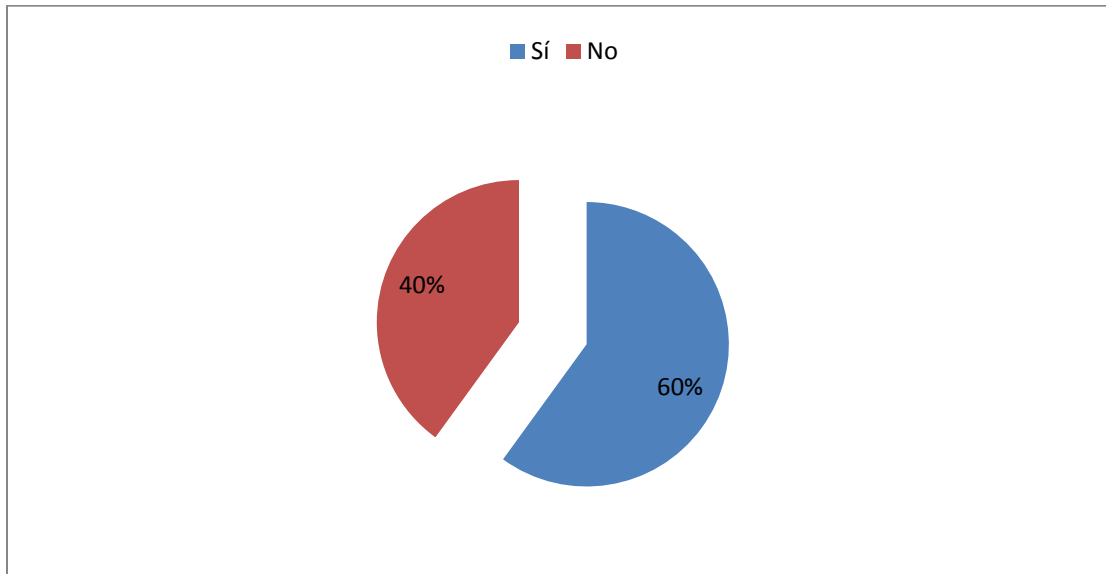
De acuerdo con lo anterior, para Enrique la tecnología cumple un papel importante en su vida, ya que siente que es un apoyo en todo tipo de actividades que realiza, ya sea en temáticas personales, trabajo, conexión, etc.

2 Búsqueda de reconocimiento y aceptación social:

Para poder comprender la búsqueda del reconocimiento social mediante la tecnología, es necesario saber lo que piensan los niños y niñas sobre la tenencia de estos objetos tecnológicos, como un medio que contribuye a la consecución de amistades, al respecto, las respuestas fueron las siguientes:

Gráfico N° 13

Posesión de objetos tecnológicos ayuda o no a tener amistades



Elaboración propia

En el Gráfico N° 13, el 60% de los niños y niñas manifiestan que la posesión de tecnología ayuda a tener amistades, mientras que el 40% de los/as entrevistados/as, manifiestan que no es necesario.

En relación al 40% que manifiesta que no es necesario obtener objetos tecnológicos para tener amistades, esto se fundamenta en que estos medios ayudan a comunicarse con los amigos pero no a construir una verdadera amistad, también manifiestan que juegan con sus amigos a través de actividades distintas a lo que es la tecnología, privilegiando los juegos en la calle, al respecto:

“No es bueno tener amistades por medio de chat desconocidos, “porque pueden ser personas desconocidas y es peligroso, puede ser un adulto que

tenga una foto de un niño. Entonces me da miedo y creo que no ayuda a tener amigos. Por lo menos yo me hago amigos en la casa en el condominio” (Valentina 10 años).

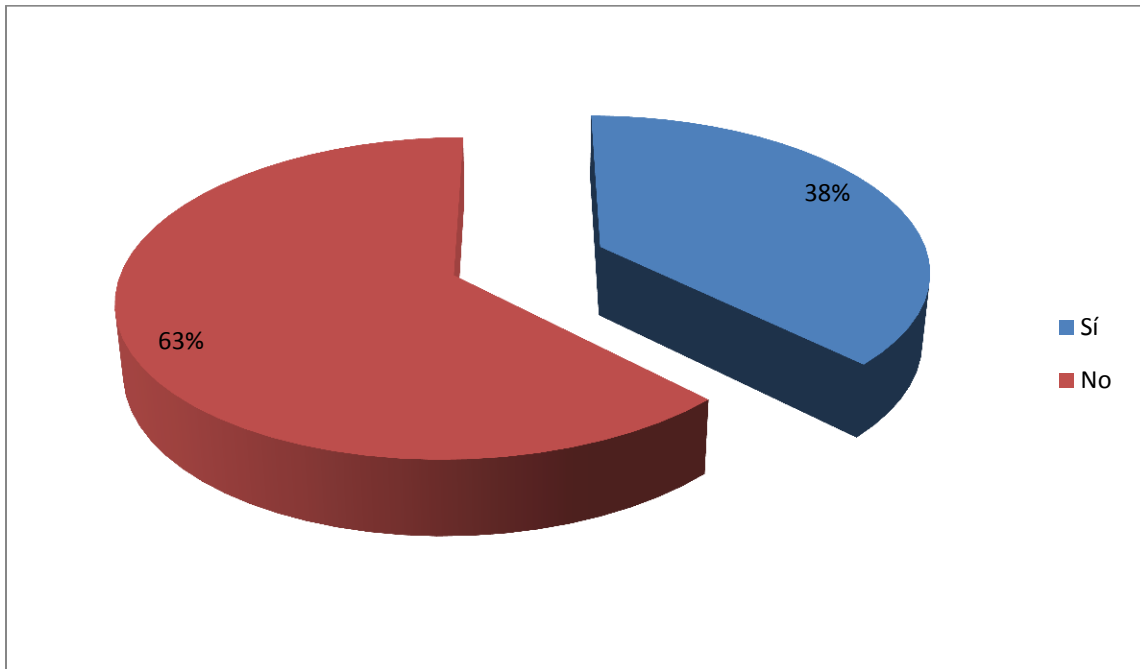
Por lo tanto una de las razones es el miedo a encontrarse con adultos encubiertos con otras intenciones y por esta razón prefiere tener amistades por medio de la relación que se establezca cara a cara. Otra de las razones del porqué no ayuda a tener amistades, fue el egoísmo y las peleas.

“Como que uno se apodera de cosas y no deja ocuparlo a los demás y uno quiere estar jugando todo el día dentro de la casa y no quiere prestarlo y uno no está afuera para ver con quien quiere ser amigo o no” (Gonzalo 9 años).

Por otro lado el 60% de los niños y niñas que manifiestan que si ayuda a tener amistades, señalan que por el hecho de tener un objeto tecnológico, los otros se acercan y quieren jugar con ella o el, por lo tanto existe mayor aceptación social y reconocimiento por el hecho de poseer este tipo de objetos. Manifiestan que las redes sociales como Facebook, Whatsapp, Twitter, cumplen un papel fundamental en cuanto a tener amistades, ya que se pueden comunicar y tomar contacto constantemente, favoreciendo la amistad. También manifiestan que ayuda a tener amistades, ya que pueden jugar todos juntos.

Gráfico N° 14

Posesión de objetos tecnológicos ayuda o no a tener amistades



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 14, el 63% de los adultos manifiesta que no ayuda a tener amistades el obtener objetos tecnológicos, mientras que el 37% de los resultados manifiesta que si ayuda a tener amistades.

Cinco de ocho adultos manifiestan que no ayuda a tener amistades, las razones son: que ayuda a comunicarse pero existe preferencia el juntarse con la persona, manifiestan que de eso no se trata la amistad, que no es relevante en una relación de amistad.

Tres de los ocho entrevistados manifiestan que si ayuda ya que, *“Efectivamente si ayuda, por las redes sociales, en el hecho de poder ver las fotos o te comunicas con*

gente que no ves en años, Pero en realidad la amistad en si no es necesario hacerlo vía tecnológica” (Amalia 39 años).

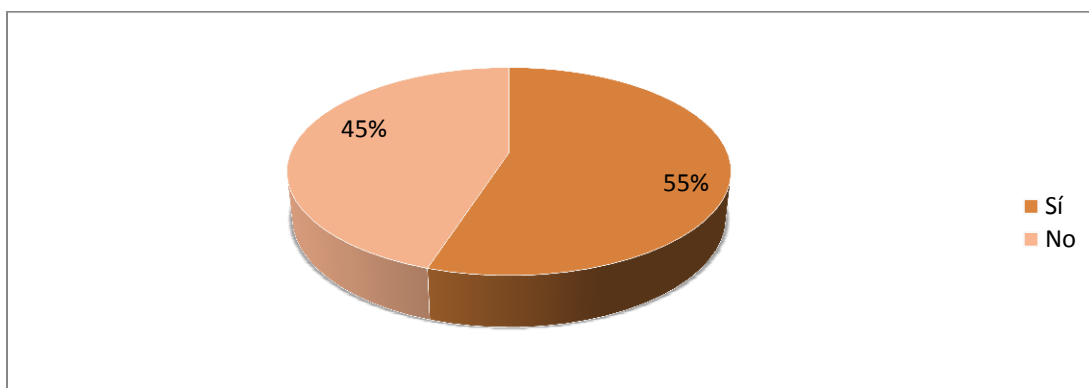
De acuerdo con lo mencionado anteriormente, ayuda a tener amistades por el hecho de poder comunicarte con el otro, a través de redes sociales, por otro lado manifiesta que una amistad verdadera no se construye via telefónica, por lo tanto ayuda pero no lo es todo.

De acuerdo con otra respuesta, se puede mencionar que manifiesta que si ayuda a tener amistades *“Porque acorta las distancias en términos de comunicación y nos podemos intercambiar datos ideas rápidamente con velocidad”.* (Enrique 53 años).

Por lo tanto, Enrique apela a la inmediatez de la comunicación en términos tecnológicos, ya que esta sería una herramienta útil y que ayuda a tener amistades, por el hecho de poder intercambiar ideas y pensamientos.

Gráfico N° 15

Aceptación social por posesión de objetos tecnológicos



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 15 si es que creen que tienen aceptación social por poseer objetos tecnológicos, un 55% de las respuestas manifiestan que si influye en la aceptación de los demás el poseer objetos tecnológicos, mientras que un 45% de las respuestas, manifiestan que no influye en la amistad tener objetos tecnológicos.

Las razones del porqué no creen que es necesario para tener amistades es como manifiesta *“me aceptan como soy, no por tener objetos puede ser que tenga el celu más bien pero no me discriminan si no tengo”* (Valentina 10 años).

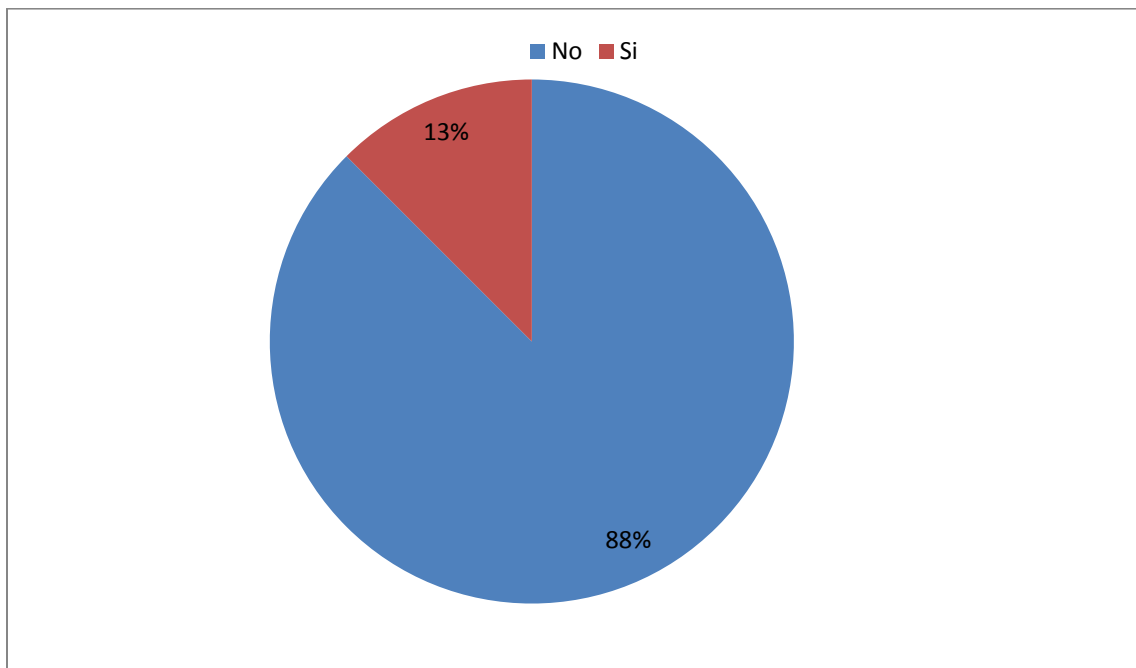
9 de 20 niños y niñas manifiestan que de eso no se trata la amistad, que la amistad es aceptar a uno por lo que es y no por lo que tiene.

Por otro lado 11 de 20 niños y niñas manifiestan que si influye en la aceptación de los otros de acuerdo a lo que uno posee, ya que las respuestas de todos ellos fue que si llevan algún objeto tecnológico al colegio, se acercan más a ellos y quieren

jugar, siendo que si no los llevan al colegio, los otros no se acercan a jugar con ellos y ellas.

Gráfico N° 16

Aceptación social por posesión de objetos tecnológicos



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 16 representa el porcentaje de adultos que cree o no tener aceptación social por poseer objetos tecnológicos, el 87% responde que no y un 13% responde que si cree que es más aceptado/a por poseer algún objeto tecnológico.

Siete de ocho entrevistados/as respondieron que no es necesario poseer objeto tecnológico para que haya aceptación social, ya que, *“no es por el tema del tener si no del ser”* (Amalia 39 años) haciendo referencia a que no es necesaria la cosa

material para poder ser feliz o tener aceptación, si no que como persona es uno. Otras respuestas van en referencia de que a esta edad uno ya no depende de esas cosas, que la amistad no tiene relación con eso, y que no va por esa lógica cuando uno ya es adulto.

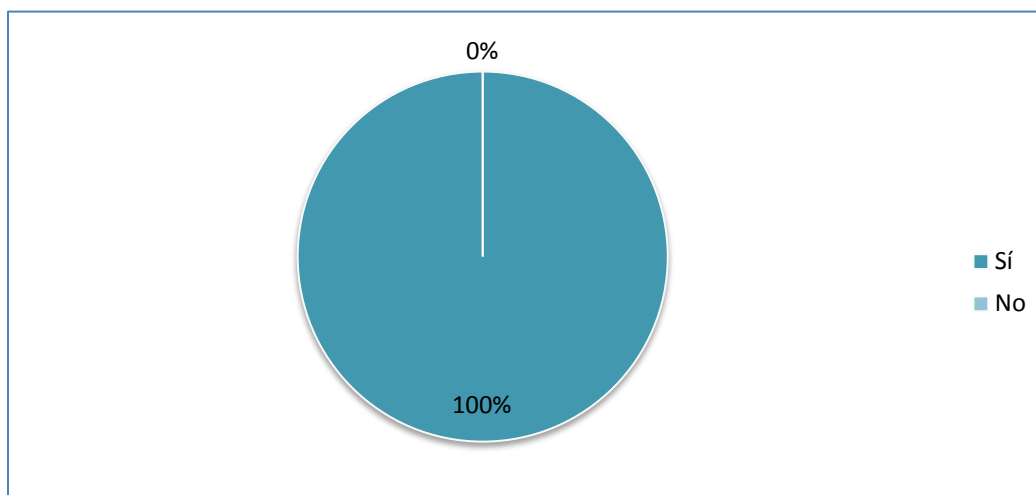
En cambio 1 de 8 entrevistados/as respondió que sí, *“más que la aceptación, se amplía el espectro de las amistades, si no tuviera un celular con aplicaciones de comunicación como whatsapp, estaría más desconectado”*. (Enrique 53 años).

Apela a que más que la aceptación en sí, es una gran herramienta de ayuda en cuanto a la ampliación de las amistades, ya que si uno no posee algún objeto tecnológico que es de utilización de la mayoría, queda fuera de un círculo.

3 Búsqueda de nuevos conocimientos:

Gráfico N° 17

Tecnología como medio de facilitación o no en tareas de colegio



Elaboración propia

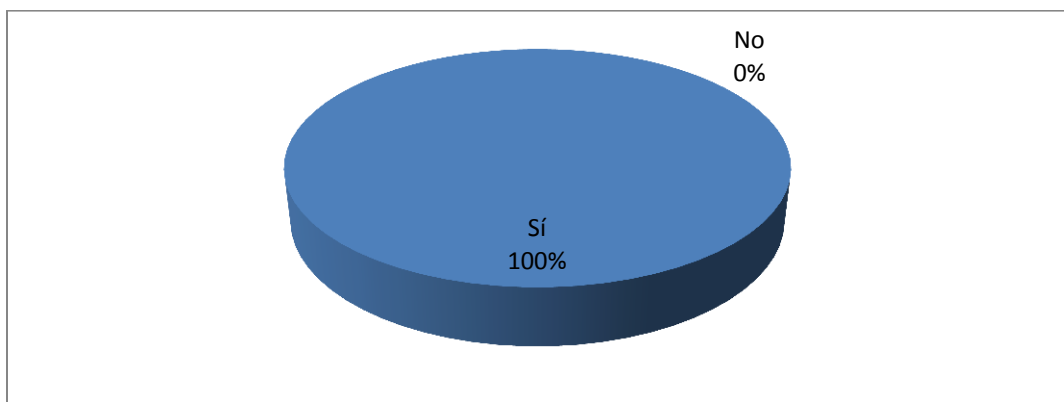
De acuerdo con el gráfico N° 17, si es que ayuda o no la tecnología para realizar trabajos o tareas del colegio, las respuestas tuvieron un 100% de aceptación de que si ayuda a realizar trabajos y tareas.

Los niños y niñas manifiestan que las materias que más utilizan la tecnología son las matemáticas; para aprender a sumar, restar, multiplicar, fracciones, etc. buscan ejercicios para desarrollar, también ejercicios de inglés; traducciones de palabras, canciones y lenguaje y aprender a hacer poemas.

Recalcan que sus mamás los/as ayudan a buscar las tareas que mandan del colegio, buscan recortes e información. De esta manera se puede deducir que el uso de la tecnología ocupa un rol importante dentro de la vida escolar de los niños y niñas, ya que el 100% de ellos utiliza este medio para facilitar el aprendizaje y rendimiento en el colegio.

Gráfico N° 18

Tecnología como medio de facilitación en el trabajo



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 18 en cuanto a si a los adultos el uso de la tecnología los ayuda en su trabajo, la respuesta con un 100% de aceptación tuvo un sí.

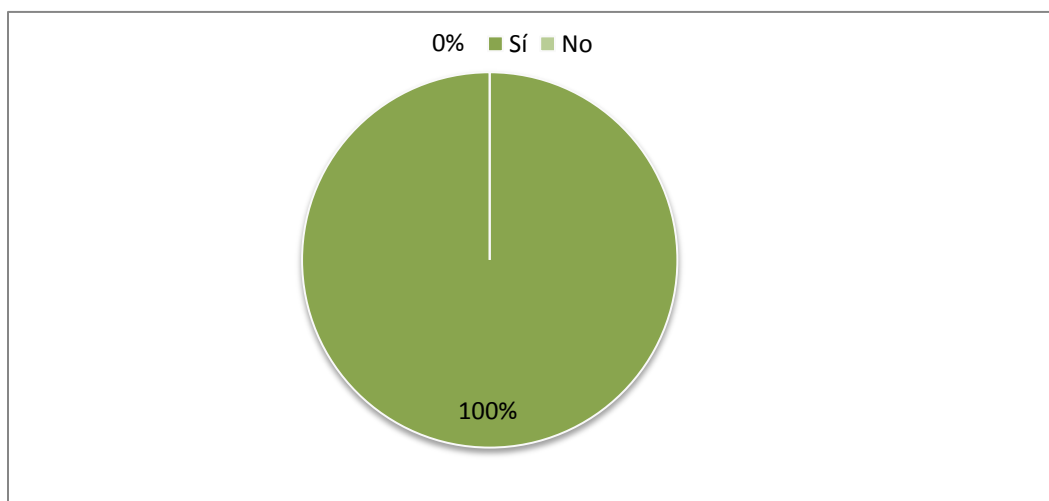
Cuatro de ocho manifiestan utilizarlo especialmente en la ayuda de los hijos en tareas escolares y para temáticas que tienen que ver con su trabajo o determinados gustos.

“Ayudo a mis hijas principalmente a buscar tareas trabajos y también me ayuda bastante en mi trabajo porque vendo productos de belleza y me contacto con mis clientas”.(Marcela 36 años).

Cuatro de ocho entrevistados manifiestan que sirve mucho en el trabajo ya que ayuda a contactarse con los demás utilizando teléfono, whatsapp, etc.

Gráfico N° 19

Nuevos conocimientos con el uso de la tecnología



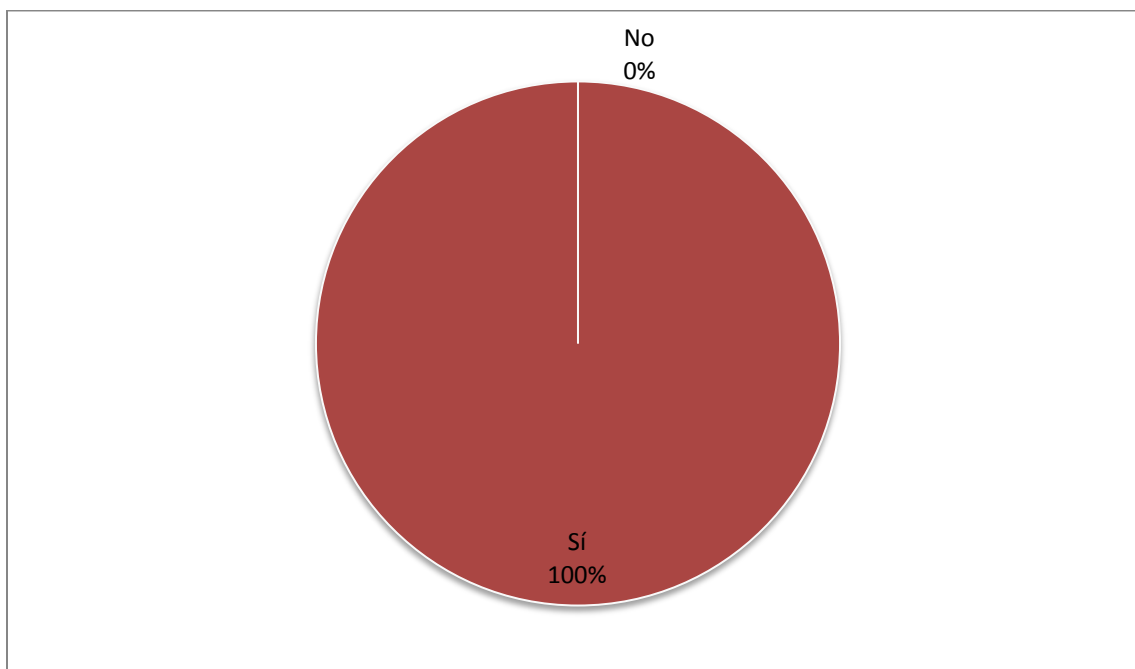
Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 19, el 100% de los/as entrevistados/as menciona que sí aprende cosas nuevas a través de la tecnología. Ocho de veinte entrevistados/as declara aprender a través de videos de Youtube, donde aprenden a realizar distintas actividades, ya sean manuales y de cocina. Youtube se ha transformado hoy en día una herramienta necesaria, en función de facilitar la vida cotidiana.

Doce de veinte niños y niñas que respondieron, manifiestan aprender varias cosas con la tecnología, pero principalmente actividades como se señala que tienen que ver con el colegio, como por ejemplo matemáticas, inglés y lenguaje.

Gráfico N° 20

Nuevos conocimientos con el uso de la tecnología



Elaboración propia

Como muestra el gráfico N° 20, el 100% de los adultos manifiestan que sí aprenden cosas nuevas con el uso de la tecnología.

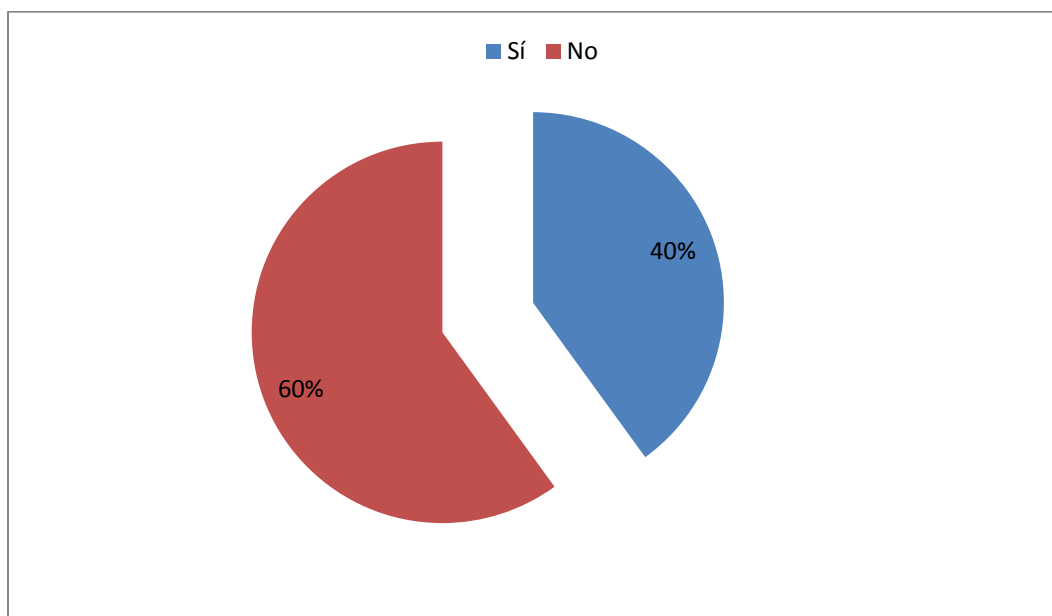
Las respuestas frecuentes fueron que buscan información que les proporcione ayuda en su trabajo, información en cuanto a temáticas de salud y de cocina y aprenden cosas nuevas ayudando a sus hijos en tareas escolares.

“cuando ayudo a mis niños aprendo bastante de todas las materias, también busco información sobre tejido y aprendo puntos nuevos y esas cosas”.(Claudia 44 años).

“busco información hay un montón que aparece a través de video, todos los días hay algo nuevo, yo busco noticias ,temas de salud, deporte, temas que tienen que ver con mi trabajo, estoy asociada a pág. que tienen que ver con mi trabajo”(Laura 35 años).

Gráfico N° 21

Se puede vivir sin tecnología según niños y niñas.



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 21, el 60% de los niños y niñas manifiestan que no podrían vivir sin tecnología, versus un 40% que sí podrían vivir sin tecnología. Por lo tanto, más de la mitad de los niños y niñas declaran que es difícil o casi imposible alejar la tecnología de sus vidas, ya que sería muy aburrido.

“no es difícil porque hay países enteros que viven sin tecnología y los niños se entretienen y son más metidos en la vida, pero a algunos les sería más difícil porque algunos la usan para comunicarse y otros para jugar, mientras no se quede encerrado en la casa si se puede vivir sin tecnología”.(Nataly 12 años),

De esta manera se puede deducir que todo en exceso hace mal, si uno logra vivir sin que la tecnología se transforme en una forma de vida fundamental para el desarrollo de todas las actividades del humano, uno podría vivir sin ésta.

Por otro lado Celeste de 9 años dice que

“Yo no me puedo despegar de la tecnología, porque es muy adictivo, mis compañeros pasan 13 horas en el computador y yo solo de 5 a 8, me contó un compañero que el no pudo dormir porque estuvo jugando desde las 7 hasta las 11 de la noche, y me dijo que cuando ocupo tanto esa cuestión, ya no quería hablar con nadie porque estaba muy estresado con el juego”.

De esta manera, el uso excesivo de la tecnología puede llevar a un niño o niña alejarse de su entorno social, y así sumergirlo en un mundo irreal, en donde no existe contacto con los demás y no sociabiliza con otros como debería hacerlo.

De esta manera 9 de 20 niños y niñas entrevistados manifiestan que sería muy aburrido vivir sin tecnología, porque no tendrían en que entretenerse, no conciben el hecho de que existen otras maneras de jugar y comunicarse, como manifiesta Juliana de 10 años:

“no podría vivir sin tecnología, porque un niño sin tecnología no puede comunicarse, no va a tener entretenimiento, va a estar aburrido todo el día y no va a poder conectarse por Facebook con sus amigos y por lo menos yo no podría vivir sin tecnología”.

Por otro lado los niños y niñas que manifiestan que podrían vivir sin tecnología argumentan que las fuentes principales de vida son el respirar, comer, dormir, etc. Como dice Hades de 10 años:

“puede vivir un niño con muchas otras cosas, mientras respire obviamente y la tecnología no es todo en el mundo igual uno puede entretenerse, leer un libro, pero igual sería aburrido que no hubiera”.

A pesar de que su respuesta fue que podría vivir sin tecnología, dice que sería muy aburrido, por lo tanto sería difícil el quitar el uso de la tecnología a alguien que ya la conoce y la usa a diario. Al igual que Hades, Gonzalo de 9 manifiesta:

“se puede vivir sin tecnología porque uno necesita para vivir aire, respiración y comida, porque no lo es todo pero igual a veces pienso que no porque no sabría cómo entretenerme cuando no voy al colegio”.

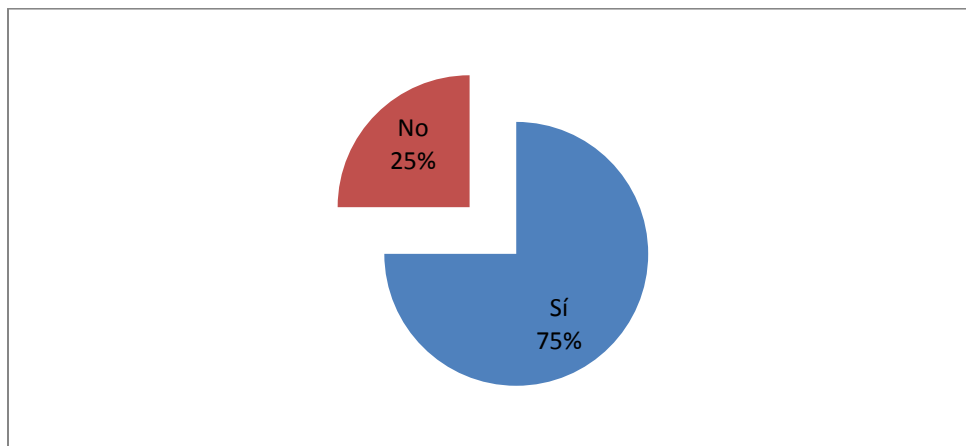
De esta manera, analizando el discurso de los niños y niñas que manifiestan poder vivir sin tecnología, al momento de preguntar ¿pero tú podrías vivir sin el uso de la tecnología? Manifiestan que sería muy difícil y aburrido, no tendrían con que entretenerse, por lo tanto en realidad no podrían vivir sin ésta, ya que son una generación que nació en la era de las tecnologías de información y comunicación.

Como se puede apreciar, el factor principal es la tecnología como medio de entretención, lo que significa que si se garantizara un entorno inmediato seguro y

atractivo para los niños y niñas, estos podrían utilizar más racionalmente los aparatos tecnológicos y utilizarlos más efectivamente en los procesos educativos.

Gráfico N° 22

Se puede vivir sin tecnología según adultos



Elaboración propia

De acuerdo con el gráfico N° 22, el 75% de los adultos manifiesta que un adulto si podría vivir sin tecnología, mientras que el 25% manifiesta que no podría vivir sin tecnología.

De acuerdo con lo anterior al comparar el gráfico de adultos con niños, ocurre que un mayor porcentaje de adultos creen que si pueden vivir sin tecnología, versus los niños y niñas que en un 60% de las respuestas afirman que no podrían vivir sin esta. Lo que permite interpretar que hoy en día para los niños y niñas, que desde sus primeros años de vida han estado en contacto permanente con la tecnología, esta se ha transformado en un medio de vida. Mientras para los adultos que han nacido sin el revuelo de lo que es hoy la tecnología, es más fácil imaginarse vivir sin aquellos aparatos.

Por otro lado, lo que manifiestan los adultos

“Nosotros, no somos como los niños de ahora, ya que ellos nacen teniendo tecnología, uno sale a caminar o hace otras cosas pero los niños no si se corta la luz es trágico porque no pueden acceder a la tecnología” (Claudia 44 años).

De acuerdo con lo anterior, se puede deducir que los adultos de hoy en día , los nacidos entre los años 70 y 80, no tuvieron acceso a la tecnología como lo es hoy en día para los niños y niñas que han nacido en la década del 2000, de esta manera es más fácil poder imaginarse vivir sin la tecnología, porque su infancia fue exenta de ésta. Como manifiesta Marcela, *“si obviamente podemos vivir sin tecnología, pero más que nada para las niñas no, hubo un tiempo que estuvimos sin computador, y ellas se desesperaban, no sabían que hacer, pero después de un tiempo se acostumbraron un poco”.* (Marcela 36 años).

Por otro lado, hay discursos ambivalentes que tienen opinión favorable a una vida sin tecnología, pero sin embargo su discurso reconoce su utilidad en la vida cotidiana.

“Si obviamente que uno puede vivir sin tecnología, pero hoy en día ya estamos acostumbrados y creo que volver a ese tiempo de vivir sin tecnología sería bonito, pero igual uno estaba como en un cascaron si uno no iba a visitar a la persona no sabía nada pero ahora uno sabe todos los días como está el otro sin necesidad de ir al lugar, ahorra tiempo” (Laura 35 años).

De esta manera claramente existe una contradicción al momento de decir que si se puede vivir sin tecnología, pero en la práctica se hace muy difícil vivir sin ésta, ya que como bien dice Laura, ahorra tiempo, es decir, simplifica el quehacer en la vida cotidiana.

Por otro lado, los adultos que manifiestan no poder vivir sin tecnología, apelan a que hoy en día la tecnología se ha vuelto una necesidad y un bien común.

*“Yo creo que hoy un adulto que no tiene tecnología se margina del sistema, físicamente puede vivir pero si quiere insertarse al sistema, al medio, debe conectarse con la tecnología a través de la televisión, el teléfono o internet, que son medios de información. En definitiva los medios tecnológicos son receptores de información, todos los días en cualquier actividad que uno haga, existe información, lo que sea, hoy en día una persona que no tiene tecnología puede vivir, pero se restringe de insertarse en el medio y no estará actualizado”
(Enrique, 53 años).*

De esta manera lo que manifiesta Enrique es que hoy, si uno no tiene tecnología, simplemente no existe, ya que estamos tan sumergidos en el mundo tecnológico que la persona que no tiene celular, Facebook, computador, etc. se le hace difícil el poder sobrellevar una vida, en cuanto a la comunicación y la información que recibe.

“Yo creo que para los adultos mayores, sí, no es prescindible la tecnología porque ellos están basados a un sistema que han llevado durante años y para ellos

no es tema la tecnología, pero si los adultos como de 30 si no tienen internet se mueren hoy, la tecnología nos sobrepasó y hay un exceso de uso de esta” (Amalia, 39 años).

CAPITULO VI

IMPACTO DEL USO DE LAS TICS EN LA SOCIABILIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

6.1 Impacto en la dinámica familiar y sociabilidad al interior de la familia.

La siguiente dimensión está referida al impacto de las tecnologías de información y comunicación a nivel de dinámica familiar y en la sociabilización de los niños y niñas.

Para el análisis de esta variable se realizó entrevista a 8 niños y niñas pertenecientes a la comuna de El Bosque que participan de algunos de los programas que imparte la Oficina de la Infancia de dicha comuna. Por otro lado, para obtener el contraste de información se entrevistó a 8 adultos, los cuales son padres, madres y/o adulto significativo de alguno de los niños y niñas que participan en programas de la oficina de la infancia.

El análisis cualitativo se basó en una entrevista semi-estructurada en donde se preguntó abiertamente por el impacto del uso de las tecnologías (positivo-negativo) en diferentes ámbitos de socialización y sociabilización de los niños/as.

En primer lugar, se abordó la influencia positiva o negativa de las tecnologías en la dinámica familiar. De acuerdo con las respuestas de los niños y niñas, 4 de 8 participantes aseguran que pueden compartir en familia y divertirse viendo algún programa de televisión, lo que permite deducir, que las instancias en donde la

familia se reúne es para ver algún programa y no precisamente para compartir alguna temática en común, que permita la comunicación en ésta.

También, dos de ocho manifiestan que lo positivo del uso de la tecnología es la comunicación, ya que los celulares permiten el contactarse con el otro. *“Positivo yo creo que en la familia es bueno porque hace que nos llamemos cuando estamos lejos, también a veces vemos todos tele juntos” (Hades, 10 años).*

Por otro lado 2 de 8 niños y niñas respondieron que no ven nada positivo en el uso de la tecnología dentro de la familia, lo que permite deducir que no existe, dentro de sus familias, un espacio grato en donde se utilice la tecnología.

De acuerdo con las respuestas que se obtienen por los adultos entrevistados, en cuanto al uso de la tecnología en la familia, en el aspecto positivo de ésta fue que, 6 de 8 entrevistados/as manifiestan que ésta ha ayudado en cuanto a la comunicación con la familia, ya que como menciona un entrevistado.

“Todos manejamos celular personal, ayuda a comunicarnos y da seguridad ya que por ejemplo, al terremoto todos estábamos en distintos lados y nos pudimos comunicar para como estaban los otros, en ese sentido en positivo porque da la seguridad que el otro está bien, también nos podemos llamar para ver si necesitamos algo” (Daniel, 27 años)

A su vez, 2 de los 8 entrevistados/as mencionan que no encuentran nada positivo en el uso de la tecnología en familia, ya que como manifiesta un participante

“Positivamente nada visualizo, nunca la usamos en familia, pero sí afecta en la comunicación ya que se ocupa por separado y no conversamos con mi esposo principalmente que pasa metido” (Marcela, 36 años)

De acuerdo con lo mencionado con anterioridad se puede deducir que principalmente el uso de la tecnología dentro de la familia en el ámbito positivo, es utilizada con fines de entretenimiento principalmente y comunicación, cuando no está un familiar cerca, requiere algo o ha ocurrido alguna tragedia, etc.

Respecto al impacto negativo de la utilización de la tecnología dentro de la familia, 4 de 8 respuestas de los niños y niñas, apuntaron que existen “peleas” y “retos” dentro de la familia cuando se utiliza la tecnología, los motivos principalmente son porque no logran ponerse de acuerdo al ver algún programa en familia o que las madres restringen a los niños en la utilización de la tecnología.

“A veces pelean, discuten, porque quieren ver un programa y no pueden porque, uno está viendo un programa”. (Alejandro, 12 años). Por otro lado “mi mamá me reta todo el día porque a mí me gusta mucho la tecnología” (Celeste, 9 años).

Por otro lado, 4 de 8 respuestas manifiestan que no se comparte y no existe comunicación dentro de la familia cuando se usa tecnología, ya que,

“con mi familia no hablamos mucho, nos reunimos solo cuando tenemos que tomar once y ahí casi todos estamos pegados en el celular y eso no me gusta pero yo también lo hago” (Nataly, 12 años).

De esta manera es importante señalar que la tecnología se ha transformado en un medio que dificulta la comunicación dentro de la familia, ya que, existen momentos que deberían ser para conversar sobre sucesos de la vida cotidiana de la familia, pero ocurre todo lo contrario, por el hecho de estar preocupados por lo que ocurre “dentro de la televisión”.

Por lo que respecta a los adultos en cuanto a lo negativo del uso dentro de la familia, los 8 participantes responden que afecta en cuanto a la comunicación, ya que se dificulta con el uso de ésta y así en los momentos que están reunidos no se producen conversaciones significativas, ya que todos están conectados con sus celulares.

“Ósea lo veo a modo personal, he notado que estamos almorzando y estamos todos con el teléfono, viendo face y ya no existe comunicación dentro de la familia, pero también da pie a que una como dueña de casa y jefa de familia, haga un parale” (Amalia, 39 años).

De acuerdo con lo anterior es necesario poner énfasis en la regulación del uso de la tecnología dentro de los espacios de convivencia, ya que el uso de los aparatos tecnológicos propicia la incomunicación dentro de la familia.

“La tecnología bien usada y dosificada de buena manera no debería afectar a la familia, pero cuando hay abuso con respecto a la tecnología, si es dañina.

Por ser, estas adicciones a los juegos de internet que usan los niños, generalmente aíslan a la familia, al sujeto que está usando los aparatos, esto lo absorbe completamente y lo resta al desarrollo habitual que debe tener la familia, a la comunicación, a la conversación, en definitiva estos aparatos cuando no se tiene regulación del tiempo, cuando los padres no regulan, es perjudicial para cualquier persona, siempre que se esté abusando del tiempo de uso frente al monitor” (Enrique, 56 años)

De acuerdo con lo anterior, hoy en día la tecnología se ha transformado en un arma poderosa dentro del funcionamiento de la familia, ya que su uso excesivo puede provocar daños como lo mencionan los siguientes autores:

“las nuevas tecnologías digitales de entretenimiento parecen haber llevado el concepto de placer a un nuevo nivel y con una eficiencia, disponibilidad y facilidad de acceso nunca vistos antes en la sociedad moderna. Así, se puede abusar fácilmente de los ordenadores y, especialmente, de Internet (en sus diversos recursos, como las redes sociales virtuales, los juegos interactivos, etcétera), de los teléfonos móviles y de los videojuegos. Todos ellos pueden crear hábitos específicos de conducta y, en casos extremos, generar alteraciones en el estado de ánimo y en la conciencia, así como facilitar la adicción a algunas personas predispuestas”.(Echeburúa, Raquesens; 2012: 15)

Como manifiesta una entrevistada:

“Afecta negativamente dentro de la familia más cercana, que uno tiene en el casa, de repente uno está horas y horas y no mira al lado, ha individualizado a la familia. Te acerca a los más lejanos y te aleja a los más cercanos”. (Laura, 35 años). De esta manera se puede decir que el uso de la tecnología dentro de la familia ha afectado significativamente en la sociabilización dentro de ésta.

6.2 Impacto en la sociabilización en el espacio socio-comunitario

Como segunda dimensión se encuentra el impacto del uso de las TICs en la sociabilización a nivel socio-comunitario. De acuerdo con las respuestas y se puede señalar que en el ámbito socio comunitario, 3 de los 8 niños niñas entrevistados, señalan que mirando el uso de tecnologías positivamente, han escuchado a sus madres que existen alarmas y/o contactos por intermedio de números telefónicos y whatsapp, si es que algún vecino/a manifiesta algún tipo de problema.

“Lo bueno que a veces nos ayuda para cuando todos tenemos un problema, a veces lo ocupamos y se resuelve como cuando entran a robar, se llaman por teléfono los vecinos” (Cassandra, 8 años).

Por otro lado 3 de los 8 respuestas de los niños y niñas coincidieron en que como efecto negativo, no ven a los niños jugar en la calle, como manifiesta Nataly

*“Veo que los niños de ahora no salen mucho a la calle,
en mi pasaje son todos de mi edad más o menos pero*

no conozco a todos, ni los saludo. Y a los que conozco no nos juntamos mucho” (Nataly, 12 años).

De acuerdo con lo que señala Nataly se puede deducir que hoy en día, niños, niñas y/o adolescentes prefieren jugar dentro de sus casas que hacer vida comunitaria, cada vez se ven menos niños y niñas compartiendo fuera de éstas.

Con respecto a lo que indican los adultos, sobre el lado positivo de las tecnologías, se puede visualizar que 7 de 8 respuestas apuntaron que lo positivo que visualizan en el ámbito comunitario, es que la tecnología ayuda en cuanto al tema de la seguridad vecinal, ya que todos ellos mantienen contacto con vecinos y vecinas si es que ocurre algún problema.

“Bueno si hay una mayor comunicación, más estrecha con algunos vecinos de preferencia que tiene uno y eso es positivo porque se conecta con la familias y cuando los amigos son hijos de vecinos uno se puede conectar más rápidamente, también si es que ocurre alguna problemática, a robos me refiero, podemos contactarnos” (Enrique, 56 años).

Un encuestado, manifestó no visualizar nada positivo en el ámbito comunitario ya que no mantiene relación con vecinos y vecinas.

En la opinión negativa sobre el uso de tecnología, se visualiza que los entrevistados manifiestan tener problemas en el barrio, de acuerdo a temáticas que tienen que ver con “cahuines”, como bien manifiesta Amalia

“Yo creo que en el barrio, el tema de las redes sociales, los chahuines se mandan por mensajes violentos de cierta forma o a buen chileno el pelambre, antes como no existían. no era tan notable no se veía tanto, si no que era cara a cara”. (Amalia, 39 años).

También, 2 de 8 encuestados manifiestan que lo negativo que logran ver en el ámbito del barrio, es que los niños y niñas salen a jugar menos a la calle

“Los niños no salen a jugar a la calle, se encierran en la casa a jugar en el play. Mi hijo es muy apegado a la tecnología, incluso le vinieron crisis de estrés a causa de la ansiedad que provoca el uso de la tecnología, incluso lo diagnosticó un médico” (Laura, 35 años).

De acuerdo con lo que manifiesta Sindy *“Los niños no salen a jugar mucho a la calle, los míos pasan acá dentro de la casa. Igual es un alivio porque esta tan malo afuera pero también no juegan con los demás niños en la calle”.*

Debido a lo anterior, se puede deducir, que tanto para niños, niñas y para adultos, el tema de las tecnologías, desde el lado negativo, es que afecta en las relaciones comunitarias, ya que cada vez los niños y niñas, se encuentran más alejados de la participación comunitaria, lo que interfiere en su desarrollo social, ya que es fundamental que niños y niñas mantengan relaciones de sociabilidad, a esto se refiere Barudy (2005) donde explica que existen las necesidades sociales, entre las cuales se encuentra la de la comunicación, ya que a través de las conversaciones los niños y niñas se sienten parte del sistema social. Gracias a la

comunicación, los niños, niñas, familia y grupo al que pertenecen, son capaces de recibir la información indispensable para situarse en un contexto social y cultural determinado.

Con respecto al ámbito social que comprende a la relación con los pares, las manifestaciones fueron las siguientes: En primer lugar, 6 de 8 entrevistados manifiestan que el uso de la tecnología junto a amigos y amigas, tiene como lado positivo que ayuda a la entretención, sienten que juegan todos juntos y es divertido. Una entrevistada manifiesta que es muy entretenido, ya que puede comunicarse con sus amigas vía Facebook, y solo una manifiesta algo distinto:

“Prefiero jugar sola que con los demás porque o si no tengo que prestar todo y a veces no me gusta porque nos ponemos a pelear y por eso prefiero jugar sola” (Celeste, 9 años).

En cuanto a lo negativo, 7 de 8 entrevistados manifiestan que existe un tipo de violencia dentro de la utilización de la tecnología en conjunto, ya que dicen que existen peleas dentro de la utilización de éstas:

“Y lo malo es que si un niño no está con tecnología se aburre y a veces hay peleas por querer jugar primero”. (Casandra, 8 años)

“Pero cuando me quitan el celu yo me pongo a pegarle a todos”. (Catalina, 7 años)

“Lo malo es que peleamos a veces porque todos lo queremos usar” (María Fernanda, 7 años)

*“Negativo, que a veces peleamos porque unos tienen un celular bcn y no lo prestan”
(Alejandro, 12 años)*

“Negativo, a veces peleamos porque a veces uno quiere jugar todo el rato y no pasárselo al otro”. (Benjamín, 7 años)

“Negativo, es que cuando jugamos todos queremos y peleamos por eso, y también a veces prefiero ir a jugar a mi casa porque tengo play pero no Xbox” (Hades, 10 años)

“Negativo, que pelean conmigo si no presto algo” (Celeste, 9 años)

De acuerdo con Posada, Gómez, Ramírez (2005) en general, los videos juegos que se usan en exceso, son señalados como entorpecedores del desarrollo, ya que habitualmente, consumen mucho el tiempo de los niños, niñas y jóvenes, con lo cual disminuye el tiempo que se debe dedicar a los deberes escolares, al juego y a la lectura; así mismo, muchos de los video juegos están cargados de violencia, lo que podría interferir con el desarrollo si éstos no tienen buen alfabetismo al respecto.

Lo que manifiestan los adultos, en cómo influye el uso de la tecnología en la relación con los pares, desde una perspectiva positiva, 3 de 8 responden que es necesario para estar conectado con los otros, más aun cuando son amistades que están lejos.

“Positivo cundo uno tiene amigos lejos es un medio de comunicación más asertivo ya que permite comunicarnos y sirve para darnos cuenta cuando un amigo está mal o no . Si hay algún comentario negativo de una amiga yo la llamo al tiro” (Daniel, 27años)

A su vez, 3 de 8 manifiestan que no tienen amigos, entonces no pueden dar una opinión con respecto a esta pregunta y solo una entrevistada dice que no encuentra nada positivo en el uso de la tecnología dentro de la amistad.

En cuanto a lo negativo, comentan que en la redes sociales siempre existen malos entendidos, afecta en la conversa, uno siempre está pendiente y es difícil desligarse del celular,

“Negativo eso que facebook te avise del amigo de cumpleaños, hace que uno pierda el tema de estar pendiente de que el amigo esta de cumpleaños y no que una notificación te avise, antes la gente iba a tu casa y te saludaba ahora te dejan mensaje en face y listo” (Daniel, 27 años).

De acuerdo con lo anterior, las redes sociales y las tecnologías sirven para conectarse con las personas que están lejos, para mantener una relación y mantener un constante contacto con ellas y ellos, pero lo que sucede con las amistades más próximas es totalmente lo contrario, ya que al estar con la otra persona uno siempre está pendiente de contestar algún mensaje o llamada del celular.

Respecto al rendimiento escolar, los efectos del uso de la tecnología , todas las respuestas de los niños y niñas entrevistados/as van enfocadas, en el sentido positivo, que es bueno, porque les sirve mucho para realizar las tareas que les mandan del colegio, también buscan información y aprenden cosas nuevas.

Por otro lado, en el sentido negativo, se puede visualizar que, el uso de la tecnología si bien ayuda a realizar las tareas del colegio, también ha hecho que bajen su rendimiento, se distraen con el uso de los celulares en clases, por lo tanto, no comprenden la materia que exponen en el colegio. También, niños y niñas manifiestan que ocupan su tiempo en utilizar la tecnología en vez de estudiar, lo que hace que tengan problemas con profesores y familia, ya que dicen que los retan porque pasan todo el día jugando:

“Me va un poco mal pero solo un poco, es que mi mamá me dice que es porque paso muchas horas jugando con el computador” (Celeste, 10 años) “Malo es que en el colegio los profesores retan cuando estamos usando los celulares” (Casandra, 8 años).

En cuanto a los padres, madres y/o adultos significativos, manifiestan que el uso de la tecnología en el rendimiento escolar de sus hijos ha jugado un papel negativo y positivo, positivo ya que permite que sus hijos obtengan mayor información al instante, ellos mismos los ayudan a buscar y/o en caso contrario, los mismos niños enseñan a sus padres a utilizar la tecnología.

“Los niños en el colegio se les hace más fácil porque ahora uno busca las cosas y solo copian y pegan, mis hijos cuando tienen que disertar no lo aprenden solo de memoria pero muchos otros no, igual yo controlo un poco lo que ven mis niños, yo tengo la clave del computador” (Claudia, 44 años)

De acuerdo con lo anterior, la entrevistada manifiesta que hoy en día la utilización de la tecnología se ha vuelto de uso común y ha facilitado el trabajo de los niños y niñas, pero que no permite que aprendan las cosas, si no que copien y peguen o simplemente que aprenda de memoria las cosas, ella por otro lado se preocupa de que sus hijos aprendan y comprendan, y de alguna manera controla el uso de la tecnología, ya que dice que hay mucho peligro dentro del internet.

“Bueno en la medida que uno le regule a los hijos que no tienen la capacidad de regular el uso de los aparatos, si no se regula puede provocar perjuicios en el rendimiento o beneficios, siempre cuando uno oriente” (Enrique, 56 años).

Por otro lado Sindy manifiesta que *“afecta en cuanto a que mi hija, ha bajado las notas en el colegio bastante, y también me han mandado a llamar del colegio, porque le pega a sus compañeros pelean a causa del celular, donde juegan” (Sindy, 28 años).*

Todos los entrevistados manifiestan que el uso de la tecnología ha causado que sus hijos bajen su rendimiento escolar, y la socialización con los compañeros, a causa de la tecnología se vuelven más agresivos.

Desde lo desarrollado anteriormente, es posible señalar y sostener que de acuerdo con la investigación sobre el cómo influye el uso de las TICs en los procesos de sociabilización de los niños y niñas, específicamente de la comuna de El Bosque, devela que el uso excesivo de las tecnologías repercute efectivamente en las relaciones de sociabilidad del ser humano, ya que al estar conectado permanentemente con algún tipo de aparato tecnológico, nos aleja de las

personas que tenemos cerca, sin embargo y paradójicamente nos acerca a los que están lejos.

CONCLUSIONES

La presente investigación estuvo orientada en determinar el impacto del uso de las tecnologías en los niños y niñas, de 7 a 12 años de la comuna de El Bosque, los cuales participan en actividades de la Oficina de la Infancia de dicha comuna, tanto en el ámbito socio-comunitario como en el familiar.

Se aplicó una entrevista semi-estructurada a 20 niños y niñas de 7 a 12 años de la comuna de El Bosque. Respecto al primer objetivo, se indagó en determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de niños y niñas en espacios socio-comunitarios, en donde se puede concluir que, niños y niñas en su mayoría juegan al interior de sus viviendas, utilizando los aparatos tecnológicos, lo que no permite el desarrollo socio-comunitario óptimo que debe tener un niño y niña de la edad de los participantes de la investigación.

Como se menciona con anterioridad en el marco teórico, de acuerdo con Piaget, la importancia de un óptimo desarrollo comunitario es vital ya que, en la etapa de las operaciones concretas, la cual abarca desde los 7 a los 12 años, el incremento de sociabilidad y la capacidad de cooperación modifican, la vida afectiva del niño/a.

Genera nuevos sentimientos morales, organiza la voluntad y una mejorada regulación de la vida. Surge un nuevo sentimiento moral, el respeto de igual a igual con otros/as niños/as, este sentimiento opera por ejemplo, respetando la reglas de los juegos colectivos que unen al niño/a dentro de un grupo, consigo se genera sentimiento de honradez y la conciencia de la mentira, ya que el engañar a un compañero/a es considerado más grave que engañar a los padres.

Una de las razones, por las cuales niños y niñas no juegan en la calle y espacios públicos, es porque sus padres y madres, no los dejan jugar fuera del hogar, debido a que los espacios que existen fuera de la vivienda son “inseguros”, convirtiéndose así en un factor de riesgo, al existir por ejemplo, problemáticas como la “delincuencia” y drogadicción dentro de los barrios. Otro motivo es que niños y niñas prefieren jugar solos con los aparatos tecnológicos, ya que como mencionan, el jugar con el otro significa compartir los aparatos y comienzan las peleas reiterativas, fomentando así el egoísmo e individualismo, ya que de igual manera determina la baja participación u ocupación en el espacio público.

De esta manera es preciso señalar que la importancia de la sociabilización, durante el desarrollo completo humano es de vital importancia, ya que desarrolla las capacidades de empatía, conciencia, moralidad y el amor por el otro. Una persona que no desarrolla en su totalidad estas capacidades, se vuelve individualista, egoísta e infeliz, aportando a su vida básicamente relaciones interpersonales de interés y beneficio propio, dejando de lado y despreocupándose de las problemáticas que aquejan a la sociedad.

Según la percepción que tienen los niños y niñas sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación, se puede concluir que, las sensaciones que provoca en ellos y ellas es de felicidad, lo que constituye un hecho preocupante sentir que utilizar y/u obtener algún tipo de tecnología provoque la felicidad de un niño o niña, ya que se desarrolla un pensamiento de que el tener está por sobre el ser, lo que podría frustrarlos de manera significativa a lo largo de sus vidas, ya que no se puede llenar el vacío sentimental con lo material.

De esta manera, existe la inquietud y el replanteamiento de qué es lo ocurre, dentro de la sociedad, ya que el modelo neoliberal capitalista genera a través de la

publicidad, la necesidad de consumir, y el público infantil es un objetivo perfecto para el fomento de aquello, de esta manera se va imponiendo un ideal de éxito relacionado directamente con la posesión de bienes, se va fomentando el individualismo y la frialdad con la que hoy en día se convive. Como consecuencia de todo aquello existe una menor participación, en las actividades comunitarias, lo que no permite un escaso desarrollo de las habilidades mencionadas con anterioridad.

De acuerdo con la aceptación social, niños y niñas en su mayoría aceptan que, el poseer objetos tecnológicos ayuda a tener amistades, de esta manera las relaciones de amistad se convierten, en relaciones frívolas e interesadas, lo que concuerda con lo anteriormente mencionado, por lo tanto el consumismo infantil ha ido generando varias directrices dentro de lo que es la infancia por un lado, el tema de el tener va por sobre el ser, luego las relaciones interpersonales se convierten en relaciones de interés, por lo tanto se va fomentando de manera inmensurable el individualismo.

Por otro lado, siguiendo con el segundo objetivo de la investigación que es determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de los niños y niñas en relación con la familia, se concluye que, el uso de la tecnología disminuye los espacios en donde la familia comparte unida y desfavorece la comunicación dentro de ésta, ya que al estar conectados virtualmente no se pueden establecer conversaciones, generando así que los lazos afectivos se debiliten.

Padres, madres y/o tutores significativos mencionan, que no existe mayor comunicación e interacción, ya que al momento de reunirse todos utilizan el celular, o simplemente ven televisión, durante los momentos que se reúne el

núcleo familiar, debido a esta problemática han optado por regular, de alguna manera, el uso de la tecnología (exceso) dentro de la familia, en función de recuperar la comunicación dentro de ésta.

De acuerdo con lo anterior, se concluye que hoy en día estamos viviendo en la época de la revolución de la tecnología, los avances van a pasos agigantados y los resultados de la presente investigación nos permiten aseverar que, sí existe un uso indiscriminado de la tecnología por parte de los niños y niñas, se genera una mayor dependencia del uso de ésta y una necesidad de estar la mayor parte de sus tiempos conectados/as, con el objetivo de estar al tanto de que está ocurriendo en otros lugares o utilizándola además como una forma de entretenimiento en los tiempos de ocio, dejando de lado, la vida en comunidad.

Por otro lado se van desfavoreciendo las relaciones emocionales con un otro u otra, es decir, nos acerca más a los que tenemos lejos y nos aleja de los que tenemos cerca. Su uso los hace dependientes de aquellos objetos, llegando al punto de no imaginarse sin la tecnología, ya que, de acuerdo con el discurso de los niños y niñas entrevistados/as, mencionan que no sabrían que hacer si no existieran, lo cual permite aseverar que el uso frecuente de la tecnología imposibilita y limita el uso de la imaginación y creatividad, debido a que frente las pantallas y video juegos no tienen la opción de crear.

De esta manera las nuevas generaciones desde que nacen están en contacto con los aparatos tecnológicos por lo tanto, el pensar imaginarse sin su uso se les hace complicado, ya que el utilizar indiscriminadamente las tecnologías, sin la supervisión o regulación correspondiente por parte de la familia, dejan de ser niños/as, apropiándose de su ser los aparatos tecnológicos, disminuyendo a su vez la capacidad de creatividad e imaginación, como se mencionaba con

anterioridad y fomentando el sedentarismo, debido a lo expuesto se van criando niños alejados de las relaciones sociales.

Como conclusión lo anterior, permite afirmar la primera hipótesis de la presente investigación, la cual señala que el uso abusivo de las TICs, afecta la sociabilidad de los niños y niñas.

De acuerdo con la segunda hipótesis del presente estudio la cual consiste en establecer si las TICs forman parte de la dinámica familiar de niños y niñas. Con respecto al ámbito positivo lo que se rescata y asevera es que la tecnología sirve para comunicarnos cuando estamos lejos de las personas, familiares específicamente, de acuerdo con la investigación, la mayoría de los informantes se refiere a esta temática, ya que como manifiestan es fundamental para ellos y ellas el poder comunicarse con familiares, sobre todo si ocurren catástrofes.

Hoy en día la tecnología es prácticamente una herramienta que ha facilitado la comunicación a larga distancia, ha permitido conocer e integrar nuevas formas de comunicación dentro de lo que es la vida social, existen las redes sociales lo que permite estar conectados los unos con los otros de manera virtual, dejando de lado muchas veces las relaciones cara a cara, ya que es más fácil decir las cosas por intermedio de aquellas maquinas.

“Negativo eso que facebook te avise del amigo de cumpleaños, hace que uno pierda el tema de estar pendiente de que el amigo esta de cumpleaños y no que una notificación te avise, antes la gente iba a tu casa y te saludaba ahora te dejan mensaje en face y listo” (Daniel, 27 años).

Por otro lado niños y niñas manifiestan que el uso de la tecnología dentro del hogar permite que existan espacios de entretención dentro de la familia, ya que se reúnen en torno a un programa en específico de televisión. Lo que por otro lado genera que existe menos comunicación dentro de la familia, ya que en los momentos que se comparte, son específicamente mirando un programa de televisión y no interactuando entre ellos y ellas, por lo tanto nos aleja de los más próximos de esta manera se van generando problemáticas dentro de la familia, ya que la comunicación es un pilar fundamental para el crecimiento óptimo y sano del niño y/o niña.

Por lo tanto, se llega, conclusión de la segunda hipótesis es que sí efectivamente las TICs forman parte de la dinámica dentro del núcleo familiar, tanto en el aspecto positivo como en el negativo.

Como última hipótesis se encuentra, que si las TICs proporcionan nuevas habilidades de sociabilidad en niños y niñas de entre 7 y 12 años de la comuna de El Bosque.

Como se manifiesta con anterioridad, niños y niñas visualizan una herramienta útil en la tecnología en cuanto a la comunicación con amigos y amigas, ya que las redes sociales son de vital importancia dentro de la vida de niños y niñas, Facebook se ha convertido en una herramienta que facilita las conversaciones con el otro, internet ha proporcionado que niños y niñas obtengan mayor facilidad en cuanto a la búsqueda de información requerida, en cuanto a tareas del colegio. En el ámbito comunitario la tecnología ha permitido que vecinos y vecinas estén mayormente conectados los unos con los otros en cuanto a si sucede algún imprevisto o una situación de robo se comunican entre sí.

Por otro lado, el uso de la tecnología ha disminuido en sí los espacios de esparcimiento comunitarios, los mismos entrevistados y entrevistadas comentan que:

“Veo que los niños de ahora no salen mucho a la calle, en mi pasaje son todos de mi edad más o menos pero no conozco a todos, ni los saludo. Y a los que conozco no nos juntamos mucho” (Nataly, 12 años).

Algunos entre sus discursos comentan que prefieren jugar solos/as en sus casas ya que si invitan a alguien a jugar, deben prestar y esperar mas rato su turno para jugar lo que no les gusta.

En definitiva, proporciona herramienta de comunicación efectivamente pero no proporciona nuevas habilidades de sociabilidad. De acuerdo con lo anterior, se puede manifestar que, no existen nuevas habilidades de sociabilidad dentro de la utilización de la tecnología, ya que en vez de fomentar la unión, participación, empatía, etc, lo que realmente ocurre, es que se fomenta la agresividad, el egoísmo y se desarrolla la competitividad.

Para finalizar no podemos dejar de mencionar que desde la globalización, el sistema imperante neoliberal capitalista y el ingreso de la tecnología, es que se han generado múltiples cambios dentro de la sociedad actual, no siendo indiferente a estos cambios, los niños y niñas de hoy, los cuales han ido modificando y cambiando sus formas de relacionarse y comunicarse.

La tecnología y su ingreso promete beneficios que facilitarían ciertas actividades, como lo es la comunicación, la búsqueda de información, y los tiempos de ocio, pero no todo podía ser tan beneficioso, ya que el excesivo y mal uso de la tecnología han provocado diversas deficiencias como las mencionadas con anterioridad, afecta en la sociabilización, tanto en el ámbito comunitario como en el familiar.

Por lo tanto de acuerdo con lo anteriormente mencionado es que es necesario que existan espacios en donde se fomente el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas. Falta preocupación por parte del Estado, en cuanto a fomentar nuevas políticas públicas y campañas que tengan que ver con el desarrollo de niños y niñas fuera de sus hogares, en espacios abiertos, donde se fomente la participación social dentro de la comunidad, sin restarle importancia a lo que es la sociabilización dentro del desarrollo de los niños y niñas.

De igual manera tomar consciencia de la importancia del juego como ente socializador dentro de lo que es el desarrollo infantil, lograr que dentro del consciente de la sociedad se integre las nuevas formas de aprender que son mayormente significativas y sanas para el crecimiento óptimo de los niños y niñas.

Es necesario contar con estrategias y herramientas que faciliten las habilidades parentales y el control dentro de lo que es el uso de la tecnología en niños y niñas, ya que si no existe un debido uso de ésta, se van generando las problemáticas anteriormente mencionadas.

HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.- Uno de los principales hallazgos de la presente investigación, nos permite dar cuenta de que existe, dentro del uso indiscriminado de la tecnología, comportamientos de violencia, ya que se fomentan las situaciones de competitividad, haciendo que los niños y niñas no sean capaces de manejar sus emociones.

El uso de juegos virtuales, causa en los niños y niñas, sensaciones de ansiedad, ya que necesitan “conectarse” para comunicarse con amigos/as o simplemente no buscan otras opciones de entretenimiento más que jugar vía virtual. No se sienten tranquilos si no ganan algún determinado juego, es esta la razón de la causa de ansiedad el uso de la tecnología.

Por otro lado existen comportamientos violentos dentro del uso de ésta, ya que, como se manifiesta en el análisis de resultados, niños y niñas demuestran descontento al utilizar aparatos de video juego en conjunto con otras amistades, ya que existen peleas por el hecho de querer ser el primero que juega y no les gusta esperar su turno.

Por otro lado, también existen peleas y castigos dentro del hogar por el uso indiscriminado de la tecnología, ya que padres y madres tratan de controlar y/o poner horarios dentro de la utilización de la tecnología y de lo contrario al no cumplirlo los niños y niñas, se generan conflictos dentro del hogar, los cuales pueden terminar con retos, hasta golpes por padres de madres, padres y/o adultos significativos que no cuentan con las herramientas necesarias para controlar sus emociones y/o impulsos.

2.- Como segundo hallazgo es posible afirmar que existe, dentro de la nueva era de la comunicación e información, el consumismo infantil. Para el mercado los niños y niñas son un público objetivo perfecto, debido a que los padres, madres y/o adulto significativo, deben promover a sus hijos de los mejores aparatos tecnológicos, ya que estos se los exigen, lo que va fomentando la idea de seguir consumiendo bienes materiales, y al no proporcionar estos bienes, los niños y niñas indican que no serían felices si no existieran los aparatos tecnológicos, lo que habla de un gran vacío respecto a la emocionalidad, donde falta tiempo por parte de los adultos para enriquecer espacios para compartir con sus hijos y entregar amor, siendo suplidas por las tecnologías.

APORTES DE LA INVESTIGACION AL TRABAJO SOCIAL

Al momento de realizar un recorrido dentro de lo que es el uso de las tecnologías, nos encontramos con que éstas generalmente representan un riesgo o amenaza, debido a la despersonalización y debilitamiento de las relaciones humanas. Sin embargo si se generan estrategias de intervención adecuadas en cuanto al uso de la tecnología, nos proporcionaría las herramientas necesarias para facilitarnos la vida dentro de la cotidianidad y sería un gran aliado en vez de ser una amenaza o peligro.

De esta manera, la investigación aporta nuevos conocimientos dentro de lo que es la intervención del trabajo social, ya que se demuestra que faltan espacios en donde se promueva la sociabilización dentro de los barrios, en donde se utilicen los espacios públicos y las personas se apropien de estos.

Es de suma importancia intervenir en la comunidad, como primera parte es necesario erradicar la violencia que existe en los barrios vulnerables, ya que no permite el desarrollo de actividades al aire libre de vecinos y vecinas, ya que los espacios de entretención y dispersión están siendo utilizados por la delincuencia. Una manera es, apropiarse de los espacios y que el Estado logre proponer políticas públicas en pro del fomento de la participación vecinal, donde exista mayor oferta, para luego lograr que niños y niñas salgan de sus hogares sin miedo y desconfianza, logrando proveer de espacios de encuentro y comunión dentro del barrio, de esta manera se va fomentando la sociabilización, ya que como se menciona con anterioridad es de suma importancia especialmente dentro de la vida de los niños/as ya que les permite desarrollar habilidades de empatía, unión, compromiso, respeto y amor por el otro.

De igual manera es necesario en el plano de la intervención, potenciar las relaciones entre pares y que desde el Trabajo Social se puede dotar de las herramientas necesarias para enriquecer este ámbito, realizando así talleres de participación en donde se fomente la opinión, la creatividad y el trabajo en conjunto de los niños y niñas. De esta manera se van generando lazos dentro de lo que es la unión entre pares y así lograr un mayor compromiso y responsabilidad desde lo que es la amistad.

Por último, es necesario generar estrategias en cuanto a la educación del uso de la tecnología dentro del hogar, educar a niños, niñas, adolescentes, padres, madres y/o adulto significativo, en cuanto al consumo regulado responsable de tecnología, ya que la familia es el ente principal de sociabilización.

Es importante que los niños y niñas aprendan a valorar los contenidos, así como a identificar los peligros, pero también es importante reflejar el apoyo que el adulto está dispuesto a ofrecerle ante determinadas situaciones. Por eso la importancia de que ellos confíen en los padres y no lo vean como una amenaza que le prohíbe interactuar por Internet.

BIBLIOGRAFÍA

- Arón, A. Milicic, N. (1992): Vivir con otros, Chile: Editorial Universitaria.
- Baquero, R. (1997): "Vygotsky y el aprendizaje escolar". Buenos Aires Editorial Aique S.A.
- Barudy, J. (2005): Los buenos tratos a la infancia, Barcelona: Editorial Genisa.
- Berk, L. (1999): El desarrollo del niño y del adolescente, Madrid: Editorial PRENTICE-HALL.
- Buckingham, D. (2013): La infancia materialista, crecer en la cultura consumista, Madrid: Editorial Morata
- Calandra, P. Araya, M. (2009): Conociendo las Tic, Chile: Editorial Universidad de Chile.
- Campos, A. (2006): Introducción a la psicología social, Costa Rica: Edición Universidad Estatal a Distancia San José.
- Castell, M. (2000): Globalización, sociedad y política en la era de la Información: Editorial Bitácora.
- Chateau, J. (1973): Psicología de los juegos infantiles, Argentina: Editorial Kapelusz.
- Corbetta, P. (2007): Metodologías y técnicas para la investigación Social. Madrid, Edición Revisada, 1ra edición.
- Contreras E, Varas S, Hojman D. (1999) Telecentros Comunitarios: una propuesta de desarrollo para zonas rurales. SUBTEL, Universidad de Chile.

- Echeburúa, E. Raquesens, A. (2012): Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes: Editorial Pirámide.
- Erikson, E. (2000): El ciclo vital completado, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Funes, M. (1994): "Procesos de socialización y participación comunitaria: estudio de un caso", Revista Española de Investigaciones Sociológicas (Madrid), nº 67
- Gaitán, L. (2006): Análisis e intervención social "Sociología de la infancia". Madrid: Editorial Síntesis.
- Garretón, M. (2000): La sociedad en que vivi(re)mos; Ediciones LOM.
- Guerrero, O. (2000): El «Management» de la Interdependencia Global Un Modelo de Gerencia Pública Estándar en la Era de la Globalización: III, Revista tecnología administrativa.
- Hernández, R; Collao, F y Baptista, P. (1998): Metodología de la investigación. México, McGraw- Hill.
- Ilustre Municipalidad de El Bosque (2000) Antecedentes comunales de El Bosque, SECPLAN El Bosque, Santiago de Chile.
- López, F. (2002): "El análisis de contenido como método de investigación" Revista de educación, Universidad de Huelva, España.

- Oficina de la infancia y la niñez (2015): Planificación Oficina de la Infancia, 2015.
- Piaget, J. (1991): La Psicología Evolutiva de Jean Piaget, Editorial Paidós
- Posada, Á. Gómez, J. Ramírez, H. (2005): El niño sano 3ra Edición, Colombia: Editorial Medica Panamericana.
- Rodríguez, N. (2012): Educar a los niños y adolescentes en la era digital, Barcelona: Editorial Paidós.
- Sadurní, M. Rostán, C. Serrat, E. (2008): El desarrollo de los niños paso a paso, UOC, España, 3era edición.
- Sadurní, M. Rostán, C. Serrat, E. (2002): El desarrollo de los niños, paso a paso (nueva edición), España: Editorial UOC
- Unicef (2014): Desafíos de la infancia en la era digital, Boletín nº 18 de la infancia y adolescencia sobre el avance de los Objetivos de Desarrollo del Milenio.
- Vygotsky, L. (2000): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona, Editorial Biblioteca de Bolsillo.

Referencias electrónicas:

- Calderón, N. (n.d): [Consultado el 1 Octubre 2015]
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/la_socializacion_como_elemento_fundamental_1_2.pdf
- Castillo Obando, (1998): [Consultado el 26 Octubre 2015]
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/02hemilce.htm>

Chile Crece Contigo (n. d):	[Consultado el 29 Agosto 2015], http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/television-desarrollo-y-aprendizaje/
Convención de los Derechos de los Niños (1989):	[Consultado el 3 Noviembre 2015] https://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/CDN_06.pdf
Definición de Comunicación (n.d) :	[Consultado el 3 Noviembre 2015] http://www.academia.edu/6632336/LA_COMUNICACION
Socialización, Sociabilización y Pedagogía (n.d):	[Consultado el 5 Noviembre 2015] file:///C:/Users/Gisell/Downloads/Dialnet-SocializacionSociabilizacionYPedagogia-4862251.pdf
Ecured (2015)	[Consultado el 5 Noviembre 2015] http://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n de Identidad de un Sitio Web
Enciclopedia Virtual (n. d):	[Consultado el 3 de Agosto 2015], http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque mixto.html
Entorno Global (2015):	[Consultado el 28 Octubre 2015] https://entornoglobalclase.wordpress.com/2015/03/05/parcial-1-entorno-global/
Ilustre Municipalidad de El bosque (2014)	[Consultado el 20 Octubre 2015] http://www.imelbosque.cl/portal/index.php/informacion-comunal/la-comuna
Ilustre Municipalidad de El Bosque (2011)	Cuenta pública. [consultada 19 Octubre 2015] http://www.imelbosque.com/files/cuenta_publica.pdf

- Magazine Invitro (n.d.): [Consultado el 05 Agosto 2015], <http://www.revistainvitro.cl/contenido.php?art=300>
- Olivero, T. (n.d): [Consultado el 8 Octubre 2015] <http://www.romsur.com/educa/socializaci/%F3n.htm>
- Pontífice Universidad Católica de Valparaíso (2015): [Consultado el 04 Agosto 2015] <http://www.pucv.cl/pucv/site/artic/20150814/pags/20150814115643.html>
- Revista Chilena de Pediatría (2008): [Consultado el 03 de Agosto 2015] http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext
- Revista Cromos (2009): [Consultado el 05 Agosto 2015], <http://www.cromos.com.co/tendencias/el-psicologo/articulo-los-peligros-de-la-tecnologia>
- Rincón de la Psicología (n. d): [Consultado el 2 Noviembre 2015] <http://www.rinconpsicologia.com/2015/09/la-forma-de-jugar-moderna-genera.html>
- Rojas, Valeria (2008): [Consultado el 30 Octubre 2015] http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext
- Romero, R. Tenorio, V. (2015) Entrevista a encargadas de Telecentro de El Bosque
- Tecnología (2009) [Consultado el 4 Noviembre 2015] <https://luisceledon.wordpress.com/>
- Unicef (2014): [Consultado el 4 Noviembre 2015] <http://www.unicef.org/lac/Desafios-18->

ANEXOS

Operacionalización de las variables

Objetivo	Determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de los niños y niñas de 7 a 13 años de la comuna de El Bosque en el espacio familiar.			
Definición Conceptual	“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e inter-conexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Cabero, 1998: 198)			
Definición Operacional	<p>Variable 1: El uso de las tecnologías de la Información y Comunicación es la forma de utilización de las Tics ya sea determinar el tipo, finalidad, valorización y frecuencia con la que se utilizan éstas.</p> <p>Variable 2: Se puede decir que el impacto en el uso de las Tics en la sociabilización es la manera en que influye tanto positiva como negativamente las tecnologías de la información y comunicación, que son las nuevas formas de comunicación que existen hoy en día por medio de objetos tecnológicos.</p>			
Variable	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores	Ítems
1. Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	1. Tipo de tecnología que utilizan	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Tablet - Celular - Mp4 - TV - Consola de video juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso de la niñez a las tecnologías de la información y la comunicación. 	<p>1. Ordena de mayor a menos el objeto tecnológico que más utilices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Tablet - Celular - Mp4 - TV - consola de video juego
	2. Finalidad de la utilización de		<ul style="list-style-type: none"> - Sentirse bien con uno mismo 	¿Cuándo utilizas la tecnología que sensación te genera?

	la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de desarrollo personal - Búsqueda de reconocimiento social - Búsqueda de relaciones sociales - Búsqueda de nuevos conocimientos 	<ul style="list-style-type: none"> - Baja o alta autoestima - Sentirse aceptado (a) por los amigos o amigas - Contactarse con los otros - Conocer otras personas - Aprender - Conocer - investigar 	<p>¿Te sientes más aceptado por tus compañeros de escuela o amigos cuando usas la tecnología?</p> <p>¿Utilizas objetos tecnológicos para pertenecer a un grupo o para congraciarte con tus pares?</p> <p>¿Cuándo utilizas algún objeto tecnológico lo usas en función de jugar con el otro o solo?</p> <p>¿Utilizas la tecnología para conocer personas?</p> <p>¿Utilizas la tecnología para buscar información o investigar acerca de algún tema?</p>
--	----------------	---	---	--

2. Impacto del	<p>3. Valoración del uso de tecnología</p> <p>4. Frecuencia en el uso de las tecnologías.</p> <p>- A nivel</p>	<p>- Apreciación (+ o -) del uso de la tecnología</p> <p>- Tiempo</p> <p>- Comunicación.</p> <p>- Afectividad.</p> <p>- Apego</p>	<p>- Sentirse bien con el uso de las tecnologías.</p> <p>- No se siente a gusto con el uso de las tecnologías.</p> <p>0 a 1 hora 1 a 2 horas 2 a 5 horas 5 a 8 horas 10 a 14 horas</p>	<p>¿Sientes que aprendes cosas nuevas con las tecnologías?</p> <p>¿Te sirven las tecnologías para hacer las tareas o trabajos de la escuela?</p> <p>Son las tecnologías un bien indispensable para la vida de un niño o niña?</p> <p>¿Te gusta utilizar tecnología?</p> <p>¿No te gusta utilizar tecnología?</p> <p>¿Con que frecuencia utilizas estos aparatos?</p> <p>a) 0 a 1 hora b) 1 a 2 horas c) 2 a 5 horas d) 5 a 8 horas e) 10 a más horas</p>
----------------	--	---	--	--

				<p>¿Te identificas con la comunidad cuando utilizas la tecnología?</p> <p>¿Sirve la tecnología para compartir en comunidad y crear amistades?</p> <p>En relación con la comunidad ¿cómo te sientes utilizando la tecnología?</p> <p>¿Sientes que utilizar tecnología es una moda?</p>
--	--	--	--	---

Objetivo	Determinar el impacto del uso de las TICs en los procesos de sociabilización de niños y niñas de 7 a 13 años de la comuna de El Bosque en los espacios socio-comunitarios.			
Definición Conceptual	“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Cabero, 1998: 198)			
Definición Operacional	<p>Variable 1: El uso de las tecnologías de la Información y Comunicación es la forma de utilización de las Tics ya sea determinar el tipo, finalidad, valorización y frecuencia con la que se utilizan éstas.</p> <p>Variable 2: Se puede decir que el impacto en el uso de las Tics en la sociabilización es la manera en que influye tanto positiva como negativamente las tecnologías de la información y comunicación, que son las nuevas formas de comunicación que existen hoy en día por medio de objetos tecnológicos.</p>			
Variable	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores	Ítems
	1.Tipo de	- Computa		1. Ordena de mayor a menos el objeto

1. Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	tecnología que utilizan	<p>dor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablet - Celular - Mp4 - TV - Consola de video juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso del adulto a las tecnologías de la información y la comunicación. - Sentirse bien con uno mismo - Baja o alta autoestima - Sentirse aceptado (a) por los amigos o amigas 	<p>tecnológico que más utilices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Tablet - Celular - Mp4 - TV - Consola de video juego <p>¿Cuándo utilizas la tecnología que sensación te genera?</p> <p>¿Te sientes más aceptado por tus Compañeros de trabajo, vecinos o amigos usando la tecnología?</p> <p>¿Utilizas objetos tecnológicos para pertenecer a un grupo a para congraciarse con tus pares?</p>
	2. Finalidad de la utilización de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de desarrollo personal - Búsqueda de reconocimiento 		

	3. Valoración del uso de tecnología	<p>social</p> <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de relaciones sociales - Búsqueda de nuevos conocimientos - Apreciación (+ o -) del uso de la tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> - Contactarse con los otros - Conocer otras personas - Aprender - Conocer - investigar - Sentirse bien con el uso de las tecnologías. - No se siente a gusto con el uso de las tecnologías. 	<p>¿Cuándo utilizas algún objeto tecnológico lo usas en función de contactarte con el otro?</p> <p>¿Utilizas la tecnología para conocer personas?</p> <p>¿Utilizas la tecnología para buscar información o investigar acerca de algún tema?</p> <p>¿Sientes que aprendes cosas nuevas con las tecnologías?</p> <p>¿Te sirven las tecnologías para tu trabajo o estudios?</p> <p>Son las tecnologías un bien indispensable para la vida de un adulto?</p> <p>¿Te gusta utilizar tecnología?</p> <p>¿No te gusta utilizar tecnología?</p>
--	-------------------------------------	---	---	---

2. Impacto del uso de las TICs en la sociabilización.	4. Frecuencia en el uso de las tecnologías.		0 a 1 hora 1 a 2 horas 2 a 5 horas 5 a 8 horas 10 a 14 horas	¿Con que frecuencia utilizas estos aparatos? f) 0 a 1 hora g) 1 a 2 horas h) 2 a 5 horas i) 5 a 8 horas j) 10 a más horas
	- A nivel de dinámica familiar	- Tiempo		
		- Comunicación.		¿Existe comunicación con tus hijos por medio de la tecnología, de qué manera?
		- Afectividad.		¿Sientes que beneficia o afecta el uso de la tecnología en la relación afectiva con tus hijos?
		- Apego		¿Cómo te sientes cuando tus hijos utilizan la tecnología en momentos de compartir en familia?
		- Vínculos		

	- A nivel socio-comunitario	<ul style="list-style-type: none"> - Vínculos - Identidad - Amistad - Autoestima - Moda 	<p>¿Te vinculas con la comunidad usando tecnología?</p> <p>¿Te identificas con la comunidad cuando utilizas la tecnología?</p> <p>¿Sirve la tecnología para compartir en comunidad y crear amistades?</p> <p>En relación con la comunidad ¿cómo te sientes utilizando la tecnología?</p> <p>¿Sientes que utilizar tecnología es una moda?</p>
--	-----------------------------	--	---

Bibliografía:

- 1- Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario

Formatos de Instrumentos:

Entrevista padres, madres y/o adulto significativo.

Nombre:

Edad:

1. ¿Te gusta usar la tecnología?
 - a) Sí
 - b) No

2. ¿Para que la utilizas?

3. ¿Por qué utilizas la tecnología?

4. Marca el objeto tecnológico que posees (tiket) y uno el que más utilices (con una x)
 - a) Computador
 - b) Tablet
 - c) Celular
 - d) Mp4
 - e) Tv i
 - f) Consola de video juego

5. ¿Con que frecuencia utilizas estos aparatos?
 - a) 0 a 1 hora

- b) 1 a 2 horas
- c) 2 a 5 horas
- d) 5 a 8 horas
- e) 10 o más horas

6. ¿Que sientes usando tecnología?

7. ¿Tener objetos tecnológicos (celular, computador, consola, etc.) te ayuda a tener amistades? ¿Por qué?

8. ¿Crees que tus amigos te aceptan mejor si tienes algún objeto tecnológico?

9. ¿Te sirve la tecnología realizar tus tareas o trabajos?

10. ¿Sientes que aprendes cosas nuevas con la tecnología?

11. ¿Puede un niño o niña vivir sin tecnología? ¿Y tú, podrías vivir sin tecnología?

12. Debido al impacto de la tecnología en diferentes ámbitos, ¿Cómo afecta positiva y negativamente el uso de la tecnología en la relación con los demás?

Tópicos:

a) Relación con la familia

b) Relación con los pares (amigos, amigas)

c) En el barrio

d) Rendimiento trabajo

Entrevista niños y niñas de entre 7 y 12 años de la comuna de El Bosque.

Nombre:

Edad:

1. ¿Te gusta usar la tecnología?

a) Sí

b) No

2. ¿Para que la utilizas?

3. ¿Por qué utilizas la tecnología?

4. Marca el objeto tecnológico que posees (tiket) y uno el que más utilices (con una x)

a) Computador

b) Tablet

c) Celular

d) Mp4

e) Tv

f) Consola de video juego

5. ¿Con que frecuencia utilizas estos aparatos?

a) 0 a 1 hora

- b) 1 a 2 horas
- c) 2 a 5 horas
- d) 5 a 8 horas
- e) 10 o más horas

6. ¿Que sientes usando tecnología?

7. ¿Tener objetos tecnológicos (celular, computador, consola, etc) te ayuda a tener amistades? ¿Por qué?

8. ¿Crees que tus amigos te aceptan mejor si tienes algún objeto tecnológico?

9. ¿Te sirve la tecnología realizar tus tareas o trabajos?

10. ¿Sientes que aprendes cosas nuevas con la tecnología?

11. ¿Puede un niño o niña vivir sin tecnología? ¿Y tú, podrías vivir sin tecnología?

12. Debido al impacto de la tecnología en diferentes ámbitos, ¿Cómo afecta positiva y negativamente el uso de la tecnología en la relación con los demás?

Tópicos:

- a) Relación con la familia
- b) Relación con los pares (amigos, amigas)

c) En el barrio

d) Rendimiento trabajo