

PROPUESTA DE UN MODELO DE INTERACCIÓN VIRTUAL PARA EL USO DE
LOS DISPOSITIVOS INTELIGENTES QUE UTILIZAN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ARBOLEDA DEL MUNICIPIO
DE CANDELARIA

ANDRÉS FELIPE CEDIEL BURBANO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA
SANTIAGO DE CALI
2020

PROPUESTA DE UN MODELO DE INTERACCIÓN VIRTUAL PARA EL USO DE
LOS DISPOSITIVOS INTELIGENTES QUE UTILIZAN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ARBOLEDA DEL MUNICIPIO
DE CANDELARIA

ANDRÉS FELIPE CEDIEL BURBANO

Anteproyecto presentado para optar al título de Licenciatura en Informática
Educativa

Asesor

Juan Carlos Vélez Rengifo

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

SANTIAGO DE CALI

2020

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del jurado

Firma del jurado

Cali, Mayo de 2020

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a toda persona, sean docentes o no docentes, que tengan hijos e hijas que se hallan en la etapa de la niñez; pues, en definitiva, se busca en este trabajo que los padres y profesores se aseguren de que los niños hagan un uso adecuado de aquellos dispositivos electrónicos que manejan, que les permita realizar actividades productivas para sí mismos, es decir, que puedan sacar provecho de ellos no solamente cuando están en la escuela, que es un tiempo corto, sino también en el tiempo libre que pasan el resto del día y en vacaciones, realizando actividades educativas que les ayudan a estimular sus capacidades esenciales. Vemos que hoy en día el entretenimiento que se encuentra con facilidad en el internet o en la TV para los niños, no es muy bueno, y a medida que pasa el tiempo, dicho entretenimiento se va degradando, no hace falta investigar para darnos cuenta que la mayoría y los más influyentes de estos no están estimulando cosas positivas en los niños que los visualizan constantemente, sino cualidades o comportamientos negativos que pueden traerles problemas sociales y académicos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios el Padre y al señor Jesucristo su Hijo, por permitirme cumplir con esta meta, haber transcurrido y aprobado todo este trayecto que compone esta carrera universitaria, compartiendo momentos agradables y productivos con diferentes compañeros de las licenciaturas.

Agradezco igualmente a mis padres, Alfredo y Gloria, porque también por medio de ellos, su apoyo, su confianza y su gran ayuda económica pude cursar esta carrera universitaria.

Agradezco a todos los profesores de la fundación, que con su paciencia, dedicación y apoyo nos han ayudado como estudiantes, al transmitirnos sus valiosos conocimientos en los diferentes campos del conocimiento.

Finalmente agradezco a toda la comunidad de la Fundación Universitaria Lumen Gentium por promover los valores cristianos, formar personas de manera integral, reafirmando su dignidad humana en la relación con Dios, consigo mismo, con los demás y con el medio ambiente, a través de la generación y difusión del conocimiento. Por su carácter socialmente incluyente, por la pertinencia y calidad de sus programas y proyectos institucionales y su vocación hacia el servicio social.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	8
2. JUSTIFICACIÓN	9
3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
4. OBJETIVOS	14
4.1 OBJETIVO GENERAL	14
4.1.2 Objetivos Específicos	14
5. ANTECEDENTES	15
5.1 LLEGADA DE INTERNET A COLOMBIA	15
5.2 IMPACTO PSICOLÓGICO	16
6. ESTADO DEL ARTE	21
7. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	28
7.1 CONTEXTO	28
7.1.1 Misión	30
7.1.2 Visión	30
7.1.3 Filosofía	31
8. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN	32
9. ARTEFACTO	33
10. ACTIVIDADES	36
11. CONCLUSIONES	40
12. WEBGRAFÍA	43
13. ANEXOS	47

RESUMEN

Si ponemos atención al entretenimiento que se encuentra con facilidad en el internet o en la televisión no son muy provechosos para los niños, y a medida que pasa el tiempo, dicho entretenimiento se va degradando, los más influyentes no estimulan cosas positivas en los niños, causan comportamientos negativos que pueden traerles problemas sociales y académicos. Se hace necesario poner control por parte de los padres, acudientes y posible sociedad en general, del uso adecuado de las nuevas tecnologías y la red. Con base en lo antes expuesto, el presente trabajo se configura a la luz de la necesidad de pensar alternativas pedagógicas, que ayuden a orientar de forma asertiva el buen uso de estos; espacios en los que se gaste un aprendizaje significativo.

Palabras Claves:

Dispositivos inteligentes. Educación. Estudiantes. Tiempo libre.

ABSTRACT

If we pay attention to the entertainment that is easily found on the internet or on television, they are not very beneficial for children, and as time goes by, this entertainment is degraded, the most influential do not stimulate positive things in children, they cause negative behaviors that can lead to social and academic problems. It is necessary to put control on the part of parents, guardians and possible society in general, of the proper use of new technologies and the network. Based on the foregoing, this work is configured in light of the need to think pedagogical alternatives, which help to assertively guide the proper use of these; spaces in which significant learning takes place.

Keywords

Smart devices. Education. Students. Free time.

1 INTRODUCCIÓN

Las nuevas dinámicas tecnológicas que poco a poco se han posicionado a lo largo del último siglo, ha provocado cambios significativos en las sociedades modernas. En este sentido, el uso de dispositivos inteligentes se ha convertido en un hecho inherente en las actividades cotidianas de las personas. No obstante, esta facilidad de acceso y uso de medios inteligentes ha generado una gran preocupación en muchos sectores sociales; uno de ellos es la familia, puesto que las generaciones que han nacido en esta transición tecnológica solo conocen esta realidad, en la cual coexisten diferentes formas de relacionarse y convivir, y que ligeramente se asemejan a lo que concebimos como lo normal que se da en vida. De este modo, además de indagar acerca de esta problemática también se pretende analizar una manera lúdica en la cual los niños aprendan a dar un uso educativo y significativo a estos dispositivos tecnológicos.

2 JUSTIFICACIÓN

En coherencia a lo expuesto anteriormente, el presente trabajo nace de la necesidad latente de brindar una orientación sobre el uso adecuado de las nuevas tecnologías y de esta forma sacar un mayor provecho de las mismas. Así pues, se hará una aproximación a la mala utilización de los medios, artefactos electrónicos e información que tiene a la mano y que afectan principalmente a los niños y niñas en las edades de 8 a 10 años que cursan el grado tercero en la Institución Educativa La Arboleda, los cuales no hacen un buen uso de las tecnologías ya sea por desconocimiento o falta de directriz de sus encargados.

De este modo, con el trabajo en cuestión no solo se busca indagar acerca de esta problemática sino también en recomendar un modelo de comunidad virtual, como herramienta tecnológica; para ello, se utilizará un blog interactivo, el cual estará dirigido a los padres de familia y/o acudientes, para que con esta logren orientar a sus hijos en el uso adecuado de los medios tecnológicos, como también unas normas de seguridad para su debido control.

Se puede vislumbrar que la tecnología se ha convertido en la mano derecha de los diferentes colectivos humanos. La aparición de nuevos artefactos inteligentes y su relación con las redes de internet, ha enmarcado un ambicioso proyecto globalizante. Y es que, no se puede negar que, gracias al proceso de globalización, la humanidad obtuvo un sin número de beneficios y avances, en otras palabras, logró “conectarse mundialmente”

Esta sociedad globalizada que emerge poco a poco era consciente que debía proyectarse y lograr nuevas hazañas. Por ello, se enfocó en crear llamativas formas de facilitar y ejecutar las funciones más simples del ser humano. De este modo, aparece lo que se conoce popularmente como dispositivos inteligentes.

En principio, este estado de confort parecía ser el “maná bajado del cielo” puesto que “mejoró” el estilo de vida de las personas, ayudando a realizar distintas labores de forma más fácil. Sin embargo, a medida que este aparente progreso humano se aferró a las vértebras de la sociedad contemporánea, se gestó una silenciosa dependencia enfermiza de estos medios tecnológicos, dando paso a complejos casos de trastornos de ansiedad o estrés. Uno de los más conocidos es el “*tecnoestrés*” que es definido por la doctora en psicología Marisa Salanova como:

“Estado psicológico negativo relacionado con el uso de TIC o amenaza de su uso en un futuro. Ese estado viene condicionado por la percepción de un desajuste entre las demandas y los recursos relacionados con el uso de las TIC que lleva a un alto nivel de activación psicofisiológica no placentera y al desarrollo de actitudes negativas hacia las TIC”. (Salanova, 2003, págs. 225-247).

Partiendo de lo expuesto en los párrafos anteriores, y como se mencionó al inicio del trabajo, en las próximas líneas se hablará de las posibles consecuencias del mal uso de los dispositivos inteligentes por parte de los niños en la edad de 8 a 10 años. Para esto, se tendrá en cuenta distintos estudios realizados a esta problemática. Del mismo modo, se reflexionará acerca del papel preponderante que cumple los padres de familia o tutores a la hora de direccionar las pautas para la regulación del uso de estos medios digitales.

Con el artefacto se pretende encontrar alternativas que orienten a los padres en el control y el buen uso de los dispositivos electrónicos con acceso a internet por parte de sus hijos, y qué mejor forma de hacerlo que alternar lo virtual con lo presencial; en este caso el blog presentará actividades que pueden realizarse online como actividades manuales, lúdicas y sociales, que aportaran al desarrollo de diferentes aspectos en el niño o la niña.

3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El grado 3 de primaria ha sido elegido para desarrollar el presente trabajo. Las edades de los niños que cursan este año van desde los 8 a 10 años. En total son 20 estudiantes que se preparan en este grado.

De acuerdo a la información brindada por los directivos y docentes dentro del aula de clase del grado primero se han presentado una serie de situaciones protagonizadas por algunos estudiantes, a los cuales se les ha hecho un proceso de seguimiento y se ha encontrado que muchos presentan problemas de concentración, baja empatía, timidez, tendencia al aislamiento, aburrimiento, preferencia por las actividades solitarias, entre otras. Lo anterior, ha generado en ellos, una actitud negativa frente a las clases, provocando así un bajo rendimiento académico y disciplinario.

Seguido a esto se realizó una encuesta dirigida a los padres de familia y acudientes sobre el uso que tienen sus hijos con dispositivos electrónicos y se encontraron diferentes respuestas que evidencian lo mencionado por los directivos, entre ellas que la mayoría de los niños permanecen muchas horas con sus dispositivos electrónicos y no tienen un control de ello.

Esto ha generado una gran preocupación en la Institución Educativa, puesto que también se ha evidenciado que en muchas ocasiones los padres de familia o acudientes están ausentes en el acompañamiento de sus hijos cuando navegan en internet.

Teniendo en cuenta la problemática anterior, cabe resaltar que se debe tener cuidado en el uso de estos dispositivos electrónicos con acceso a internet por parte de los niños y las niñas puesto que, así como se puede encontrar ayuda o algún tipo de beneficio en la red, se pueden encontrar contenidos y/o servicios que llaman la atención o que son atractivos: juegos, videos, información manipulada,

pornografía, chats con desconocidos, estafas, entre otros. Pues, así como se encuentran páginas legales y productivas, existen también las páginas ilegales.

Por otra parte, otro factor alarmante es el poco interés por las relaciones sociales, reuniones familiares, soledad en los tiempos de recreo en el colegio, constante encierro en la habitación, suelen estar relacionados con la falta de empatía del individuo hacia los demás o su entorno. Y estas son algunas de las características que se han identificado en los niños de grado primero.

“El desarrollo de la empatía responde a las capacidades cognoscitivas y sociales que ha alcanzado el niño o niña en determinado momento” (Schaffer, 2000).

Según el autor Scheffer, terminando la niñez del niño se desarrolla la empatía hacia otro individuo. Este proceso es un factor importante la presencia de los padres de familia, pues son ellos el ejemplo y los agentes de cual reciben información y socialización, por eso es importante fomentar la buena comunicación entre padres e hijos evitando la abertura que la tecnología puede hacer por un uso inadecuado. En esta misma línea, un estudio realizado por la revista chilena Pediatría (2008) sobre la influencia de la televisión y los videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil, la cual evidencia 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 autodefinir 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).

Es por ello, que se hace necesario prestar una especial la atención al control por parte de los padres, acudientes y posible sociedad en general, del uso adecuado de las nuevas tecnologías y la red. Con base en lo antes expuesto, el presente trabajo se configura a la luz de la necesidad de pensar alternativas pedagógicas, que ayuden a orientar de forma asertiva el buen uso de estos. Por tal razón, se pretende crear un Blog que ayudará a que padres, madres y/o acudientes, descubran y exploren el Internet de forma conjunta con los niños y niñas. Asimismo, se aspira a forjar espacios en los que se geste un aprendizaje significativo con sentido común y de esta forma hacer un buen uso de los dispositivos electrónicos con acceso a internet, aprovechando positivamente todas las ventajas que ofrecen.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un modelo de orientación virtual que permita un uso productivo de los artefactos tecnológicos con acceso a internet que utilizan los niños y las niñas entre 8 y 10 años de la Institución Educativa la Arboleda del municipio de Candelaria a través de una herramienta tecnológica y educativa.

4.1.2 Objetivos Específicos

1. Examinar la percepción de los padres de familia frente al uso de dispositivos electrónicos de los niños a temprana edad por medio de una encuesta virtual.
2. Recomendar un modelo de comunidad virtual a través de un blog didáctico y educativo con diferentes actividades lúdicas, manuales y virtuales para el aprovechamiento del tiempo extracurricular.
3. Impulsar las relaciones interpersonales entre padres de familia y niños de la Institución Educativa la Arboleda a través de la adecuada orientación de las herramientas tecnológicas y educativas.

5 ANTECEDENTES

5.1 LLEGADA DE INTERNET A COLOMBIA:

En Colombia, la internet es nueva, a pesar de que durante varios años este intento de la internet ya existía en otras partes del mundo, a través del ministerio de tecnología se recopiló la información de los principios, fue por iniciativas de las universidades en 1991, fundando un grupo llamado RUNCOL (Red de Universidades Colombianas), contaba con la participación de 30 universidades que se comprometieron al sostenimiento de dicha red, este grupo era apoyados por el ICFES y TELECOM; logrando conectar un canal analógico entre la universidad de Columbia y la universidad de los Andes, por los altos costos el proyecto RUNCOL declinó, pero no desapareció de este proyecto surgió RED CALDAS por iniciativa del Instituto Colombiano para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología (COLCIENCIAS).

Por otro lado, en el mismo año (1991) TELECOM desarrollaba un proyecto, ITECOL que se caracterizó porque ya utilizaba algunas aplicaciones de lo que se conocerá como internet, pero fue en 1994 que se fundó CETCOL, TELECOM que lanzó el servicio de SAITEL que permitió por \$20.000 mensuales la conexión de redes en los hogares, sin embargo, solo funcionaba para enviar mensajes y códigos de textos. (Min comunicaciones, 2000)

En el 2000 la fibra óptica llegó a Colombia, el cable submarino recibió el nombre de banda ancha, este punto de conexión llega por el mar Caribe logrando elevar la capacidad de transportar la información en velocidades mayores a 100 Mbits/s.

En el 2008 Colombia entra en la era de la conexión a internet móvil a través de las compañías de telefonía móvil, cifras publicadas por el Ministerio TIC en el 2013 la conexión desde móviles creció en un 80%, donde se pudo establecer que el 25% de los colombianos se conecta a través de teléfonos móviles y tabletas.

El 21 de abril de 2014, las conexiones a internet en teléfono móviles y tabletas superan por primera vez a las de punto fijo. (Min TIC, 2010)

5.2 IMPACTO PSICOLÓGICO:

El uso inadecuado de la tecnología y el internet no es un tema nuevo, durante la última década se ha evidenciado el surgimiento de situaciones en donde se corre el riesgo que el menor reciba mensajes inadecuados o que llegue a citarse con personas que no conoce; es menos frecuente pero también arriesgado que se desarrolle una adicción, si estas herramientas se utilizan de forma incontrolada. Esta falta de control es especialmente preocupante en una etapa vital inestable, como es la niñez o primera juventud.

Según la psicopedagoga Jimena Ocampo Lozano, (2017) Cuando se habla del término “adicción” existe una relación inmediata con algún tipo de sustancia (alcohol, fármacos, sustancias psicoactivas, etc.). Sin embargo, en el presente documento se hablará de las adicciones a las tecnologías (Ordenador, Tablets, Smartphones).

Hoy en día se puede notar y escuchar la preocupación de los adultos por el uso excesivo del celular, ordenador y las tablets en niños a temprana edad. El tiempo que emplea el niño o niña con el celular, las discusiones que se generan al prohibirlo, la monotonía que ha ido generando su uso diario. Suelen ser situaciones que generan preocupación y cuestionamientos sobre si ¿es posible darse una adicción siendo tan pequeños?

Desde una perspectiva psicológica, se habla de (TecnoAdicción). Lo cual cuenta con instrumentos de medición: Test de Adicción a Internet (IAT) - Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) - Cuestionario RED-Tecnoestrés. Los antes mencionados pueden definir las posibles variables internas o externas que influyen en la generación de “TecnoAdicción” en los individuos, al generar un uso compulsivo

y/o excesivo de las tecnologías, lo cual conlleva a promover una concientización sobre la prevención o control sobre esta problemática.

Sin embargo, para poder hablar de adicción a la tecnología o TecnoAdicción, se deben definir algunos conceptos encontrados a raíz de la información:

- **Uso:** Relación en la que, sea por cantidad, frecuencia o por situación física, psíquica y social del individuo, no genera consecuencias inmediatas sobre la persona o su entorno. (Madrid, 2020)
- **Abuso:** Relación en la que, sea por cantidad, frecuencia o por situación física, psíquica y social del individuo, se genera consecuencias negativas sobre la persona o su entorno. (Madrid, 2020)
- **Dependencia:** estado en el que el individuo debe continuar su uso, aumentando su cantidad y/o frecuencia para controlar posibles síntomas de ansiedad (cambios de ánimo, personalidad). (Madrid, 2020)
- **Adicción:** Se define como enfermedad crónica y recurrente del cerebro que se caracteriza por la modificación del mismo a causa de algún tipo de sustancia o elemento que a pesar de sus consecuencias negativas y/o nocivas, lo desea. (Madrid, 2020)
- **Tecnoestrés:** Hace referencia a los problemas de adaptación a las nuevas herramientas tecnológicas.

Otra definición encontrada en el libro "*Technostress: coping with Technology @ work, @ home and @play*" Lo definen como

"Impacto negativo en las actitudes, los pensamientos o los comportamientos, causado directa o indirectamente por la tecnología" (Weil y Rosen. 1997). Los cuales también añaden que "es una enfermedad y que se debe principalmente al creciente estrés que produce la invasión en la vida diaria de teléfonos móviles, e-mails, PDAs, ETC". A pesar de ser una definición amplia, los autores centran el tecnoestrés con el impacto negativo de la tecnología.

Por otro lado, (Salanova, 2003) brinda una definición más específica:

“Un estado psicológico negativo relacionado con el uso de TIC o amenaza de su uso en un futuro. Esta experiencia se relaciona con sentimientos de ansiedad, fatiga mental, escepticismo y creencias de ineficacia, pero también con un uso excesivo y compulsivo”.

El tecnoestrés solo es un fiel reflejo de la realidad nefasta y mediática en la que está sumida la sociedad actual. Las interacciones interpersonales están permeadas en su totalidad por dimensiones virtuales, que resultan ser efímeras pulsiones de una humanidad que teme al rechazo y aislamiento social.

Con base en lo anterior, se debe empezar a definir el término “TecnoAdicción”

TecnoAdicción: Estado negativo que afecta la interacción con los demás y el entorno, a raíz del uso monótono e inadecuado de la tecnología.

“La “TecnoAdicción” es una experiencia reciente y actual debido a las características de la sociedad que se ha ido conformando en estas últimas décadas. Es un fenómeno negativo que aparece en los usuarios que utilizan repetidamente la tecnología, ya sea por causas laborales, académicas o por ocio. Según informes de la Organización Mundial de la Salud (2008), los cuales agregan que 1 de cada 4 personas padecerán adicción a las tecnologías”.

En la actualidad muchas instituciones de salud y pediatría a nivel mundial afirman estar preocupadas por los crecientes índices de casos de trastornos psicológicos generados por una desmedida adicción a la tecnología. En este sentido, la fisioterapeuta Paula de la Fuente expone que:

“El exceso de tiempo que los niños dedican al teléfono móvil, al ordenador, a las tablets y a la videoconsola puede llevar a la aparición de lesiones y patologías de por vida, en los niños(...) pasar muchas horas delante del

ordenador en una mala postura suele derivar en problemas y dolores de espalda, así como los gestos repetitivos con el ratón y el teclado pueden provocar lesiones en la muñeca y el brazo como el síndrome del túnel del carpo o el codo de tenista”. (Sanz, 2018).

En muchas ocasiones los niños desde temprana edad pasan aproximadamente entre 5 o más horas manipulando aparatos electrónicos, causando así el aumento del sedentarismo y del índice de masa corporal, la disminución de las horas de sueño y la alteración en el desarrollo cognitivo, social o emocional, entre otros. A raíz de estas situaciones, se puede corroborar que el mal uso de estos medios puede traer consigo severas complicaciones de salud.

En este sentido y de acuerdo con estudios hechos fueron 69 los sitios web bloqueados por la DIJIN, del 27 de enero al 2 de febrero de 2017. Así, se registra un total de 3.348 páginas con material de abuso sexual infantil (pornografía infantil) bloqueados desde la puesta en marcha de la línea Teprotejo.org.

Por otro lado, el 60% de los jóvenes y niños en los centros educativos de primaria y secundaria son las víctimas directas de todo tipo de violencia sin que sus padres o acudientes lo sepan, según un estudio de la Universidad de Los Andes (2016). Uno de cada cinco niños es víctima de bullying en el país, siendo Internet una de las herramientas usadas para esta práctica, según un estudio de la U. de Los Andes. (Tigo Une- EAFIT).

El ser humano, ya sea por monotonía u obsesión, a lo largo del tiempo ha creado distintos tipos de adicción: compras compulsivas, adicción al juego, fármacos, sustancias psicoactivas, entre otras. Es por esto que podemos hablar de la adicción al internet, al celular, computador o tablets, pues las características de adicción a estas nuevas tecnologías no dan opción de error o equivocación al hablar de esta nueva realidad.

Hablar de dependencia o adicción a la tecnología, resulta ser un tema complejo, pues resulta aún más difícil pensar y diferenciar un adicto al internet o al celular, que un adicto a algún tipo de sustancia.

Los avances en el mundo y las nuevas generaciones encuentran en las tecnologías modernas un atractivo o refugio debido a su alto potencial comunicativo que los aísla de la realidad. Existen distintos tipos de denominaciones para su “uso” (hábito, costumbre, abuso, patología, etc.) que, en definitiva, resulta ser una nueva dependencia o llamándolo por su nombre exacto, adicción.

6 ESTADO DEL ARTE

Aunque en la actualidad existe una amplia diversidad de información para esta propuesta, tuvimos en cuenta tres investigaciones con características similares a la que se plantea en este documento con estudios adelantados al tema tomándolos como referente en las bases teóricas.

- **Acciones para el uso del tiempo libre en niños adictos a la tecnología en las comunidades**

Autores: Miguel Lourenco, Jorge Alfredo Benese

Localización: PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, ISSN-e 1996-2452, Vol. 6, Nº. 4, 2011 (Ejemplar dedicado a: Octubre-dic.), págs. 326-337.

Resumen

En pleno siglo XXI marcado por una situación que las naciones más poderosas y pobres, en que la informática, la biotecnología, la tecnología como nuevas energías y novedosos materiales del trabajo para la sociedad aumentando la producción y la productividad en las diversas ramas del saber. A pesar de los resultados agradables también traen consecuencias negativas en el proceso de formación integral del niño; la cuestión radica en que los niños por su mayoría ya no le prestan mucha atención las actividades naturales, sino las más modernas esto entorpece el desarrollo de la personalidad de los niños. Como consecuencia diariamente en el mundo se incrementa la cantidad de niños adictos a la tecnología según varias informaciones dadas por los especialistas de la salud, causándoles enfermedades, cardiovasculares, diabetes, problemas emocionales, mentales, distracciones, afectando así el proceso de formación de valores, por este propósito en este trabajo se reflejará como influye de forma negativa la adicción de la tecnología en las edades tempranas, donde proponemos

acciones para el uso del tiempo libre en niños adictos al tecnología en las comunidades. (Lourenco y Benese, 2011, págs. 326-337).

- **Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics)**

Autor: Fernando Iriarte Díaz Granados

Resumen

En este artículo se presenta un análisis de los resultados de estudios sobre la penetración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS) en países como España y Colombia. El análisis se centra en las posibles consecuencias, tanto positivas como negativas, que estas tecnologías pueden tener en la vida de los niños, y en el papel que las familias pueden asumir para que su utilización sea lo más beneficiosa posible. (Díaz, 2017, pág.209)

- **Proyecto de concienciación sobre el mal uso de las tecnologías de la comunicación en adolescentes: “CONVIVIENDO CON EL MÓVIL”**

Autor: Paniagua Martínez, Daniel

Resumen

Las nuevas tecnologías, sobre todo el teléfono móvil y sus redes y aplicaciones, se han adentrado en nuestras vidas de una manera vertiginosa situándose como un aspecto primordial entre nuestros hábitos y necesidades diarias. Esto parece haber cogido desprevenida a gran parte de la sociedad que se ha visto inmersa en un amplísimo mundo accesible, libre y de uso

constante, donde compartir y convivir con todos, pero en gran medida, un mundo virtual.

La necesidad educativa existente al respecto es indudable y global, como en cualquier ámbito se precisa de límites y pautas que ayuden a lidiar con esta falta de control, merecedora del término adicción. Pero sobre todo hace falta un proceso conjunto y personal de auto-reflexión, donde de manera informada y consciente cada persona, pero sobre todo los más jóvenes, pongan sobre la balanza lo que aporta y lo que resta en sus vidas el teléfono móvil y sean capaces de tomar decisiones al respecto para moderarse y para mejorar su uso.

- **LOS NIÑOS Y LAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN.**

Autora: Barbieri, Vanesa Laura

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación se han gestado allá en la década del setenta más precisamente en los Estados Unidos, dando lugar a la conformación de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a la tecnología de la información. La era de la información y conocimiento han venido de la mano de la producción capitalista. Los nuevos desarrollos tecnológicos y los cambios de organización de estado han sido cruciales para esta llamada “Revolución de las tecnologías”.

Muchos autores postulan en sus escritos el auge de las nuevas tecnologías y utilizan el concepto de Revolución tecnológica para definirla. Tomaremos a uno de ellos, Manuel Castells, que con respecto a esto dice: “lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de información/comunicación, en un círculo de

retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos” (Castells, 2000:57).

- **Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación: en la Meseta Comitéca Tojolabal del estado de Chiapas**

Autor: Avendaño Porras, Víctor del Carmen

Resumen

Las Tecnologías de Información y Comunicación TIC se han hecho omnipresentes en nuestra sociedad. Asumir que pueden mantenerse fuera de las aulas, resulta prácticamente imposible. Sin embargo, existe una gran cantidad de autores que critican el impacto, incluso negativo que estas pueden tener en el proceso educativo. La inclusión de las TIC en todos los sectores han sido retos complicados, son cambios de paradigma que afectan los cimientos más profundos de las organizaciones. Tendencias como la reingeniería de las organizaciones en los 90, fallaron consistentemente al confundir los procesos fundamentales con las tareas que se realizan cotidianamente. La incorporación de las TIC debe impulsar algo más que la simple "digitalización" de tareas, pues a medida que nos conectamos, la sociedad comienza a interactuar de maneras diferentes. Y cuando las tecnologías se enfocan únicamente a reforzar procesos de interacción conceptualizados para una sociedad industrializada, los resultados serán, en el mejor de los casos los mismos. (Avendaño Porras, 2015, pág. 8)

- **Las nuevas tecnologías en la primera infancia**

Autora: Araceli Fernández Eslava

Resumen

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NN. TT.) han logrado una implantación tan rápida en nuestra sociedad que, en poco tiempo, han revolucionado numerosos aspectos de nuestras vidas. Los adultos van adaptándose, aunque con cierta lentitud y dificultad, en comparación con la población más joven, que desde su nacimiento convive con ellas, sacándoles el máximo partido, hasta el punto de convertirlas en su seña de identidad.

Estudios como los realizados por Espinar y López (2009) afirman que cada vez son más tempranas las edades en las que los menores se convierten en usuarios habituales de las NN. TT. Aunque estas, sin duda, han contribuido a mejorar la calidad de vida de las personas, también comportan numerosos problemas y riesgos, y a su alrededor descubrimos opiniones encontradas no solo sobre el valor de las mismas, sino también del empleo que hoy en día hacemos de estas. Un uso inadecuado de estos instrumentos expone a los menores a innegables riesgos. Por ello, también padres y madres deben aprender a utilizarlas adecuadamente y crear en sus hijos e hijas unos buenos hábitos de uso (Eslava, 2016, pág. 24)

- **Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: Guía para educar saludablemente en una sociedad digital**

Autores: Begonya Nafría, Arian Tarbal, Daniel Aranda

Resumen

Las tecnologías digitales llegaron para quedarse. Han cambiado radicalmente nuestra sociedad y también el concepto de infancia. Nuestros niños han nacido en la era digital, pero eso no significa que sepan hacer un

buen uso de lo digital. Es responsabilidad de padres y educadores facilitar que hagan una incorporación positiva de la tecnología y un buen uso de la misma. Las potencialidades son infinitas, los riesgos evitables. Es responsabilidad de todos nosotros favorecer el crecimiento saludable y pleno de los niños, ya que ellos serán los padres y educadores del futuro. (Roca, 2015, pág. 6)

- **Un estudio descriptivo sobre el uso de las nuevas tecnologías por niños de 0-6 años**

Autor: M. ^a Dolores Malangón Pedrajas

Resumen

Cada día son más las personas que usan algún aparato tecnológico haciéndolo imprescindible en su día a día. Y no sólo eso, esta moda se está acercando a los niños, incluso a los más pequeños, y son partícipes junto a sus familias, de las Nuevas Tecnologías (NNTT). Todos conocemos los beneficios que estas NNTT nos aportan, pero no tenemos tan claro cuáles son los prejuicios y el impacto que puede tener en la vida o en el cerebro en desarrollo de los niños. Las Nuevas Tecnologías han provocado un gran cambio en la sociedad y ya no podemos ni sabemos vivir sin ellas. Incluso los niños, han cambiado el juego en las calles, parques, con sus amigos, por jugar en casa a videojuegos, Tablet o móvil (Pedrojas, 2016)

- **Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en niños pequeños**

Autor: Susana Zavaleta

Resumen

En los últimos años, ha habido una cantidad notoria de avances tecnológicos cuyo uso trasciende a las nuevas generaciones que acceden a su uso a edades cada vez más tempranas. La televisión, los juegos de video, el Internet y los aparatos tecnológicos, tales como el iPad, se han vuelto parte de la vida cotidiana de niños pequeños. Según investigadores, no son actividades apropiadas y requieren de vigilancia de los padres (Walsh, 2005), pero, al mismo tiempo, pueden mejorar el rendimiento y el desarrollo de facultades cognitivas.

- **“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”.**

Autor: Guisell Cubillos Molina

Resumen

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. (Molina, 2016, pág. 5)

7 UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

7.1 CONTEXTO:

El Municipio de Candelaria, limita al norte con el municipio de Palmira, al suroccidente con el río Cauca y la ciudad de Cali y al oriente con el corregimiento del Carmelo.

La economía es la siembra de caña de azúcar, tiendas, salas de internet, droguerías, restaurantes, almacenes de ropa, supermercados, empresas como son: Águila Roja, Pasta Nuria, Mayagüez, Bodegas la Nubia, bombas de gasolina, etc.

Su ubicación pertenece al municipio de Candelaria, departamento del Valle del Cauca, a una distancia de 7 km de Santiago de Cali, aproximadamente.

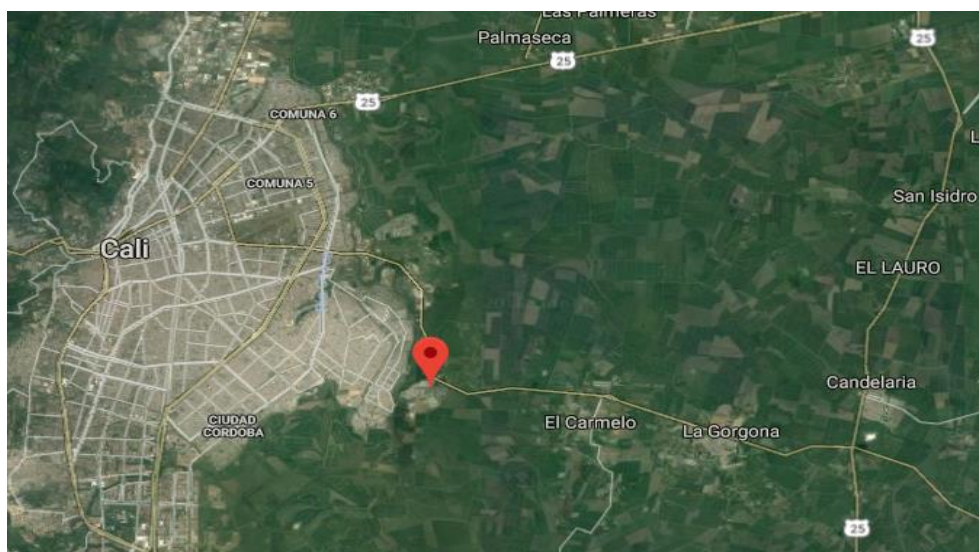


Imagen 1 Ubicación de institución Educativa La Arboleda, Candelaria, Valle.

Fuente: Google Maps

La Institución Educativa La Arboleda, se encuentra ubicada en la Carrera 25ª con calle 15 del municipio de Candelaria, es de carácter privado, cuenta con jornada diurna, maneja los grados caminantes, párvulos, preescolar, básica primaria, sexto, séptimo y octavo.

Cuenta con los siguientes servicios públicos: agua potable, energía, gas natural, parabólico, internet etc.



Imagen 2 Institución Educativa La Arboleda, ubicada en Candelaria.
Fuente: Google Maps.

Tiene dos sedes, en las cuales hay 250 estudiantes, 16 profesores, una aseadora y una secretaria. Las propietarias del colegio son dos mujeres una de ellas es la rectora y la otra es la coordinadora que también dicta clases.

La sede principal consta de tres pisos.

- Primer piso esta la tienda escolar, la rectoría y el salón de grado segundo, un baño y lavaderos de manos.
- Segundo piso hay cuatro salones que son: octavo, quinto, tercero y cuarto, tiene un baño y lavadero de manos.
- Tercer piso hay dos salones que son sexto, séptimo y un baño.

Por otro lado, la sede de preescolar costa de dos pisos.

- En el primero está la zona de juegos, dos salones que son caminantes, párvulos, preescolar, un baño y una cocina.

- En el segundo piso hay dos salones que son: jardín, primero, además un baño.

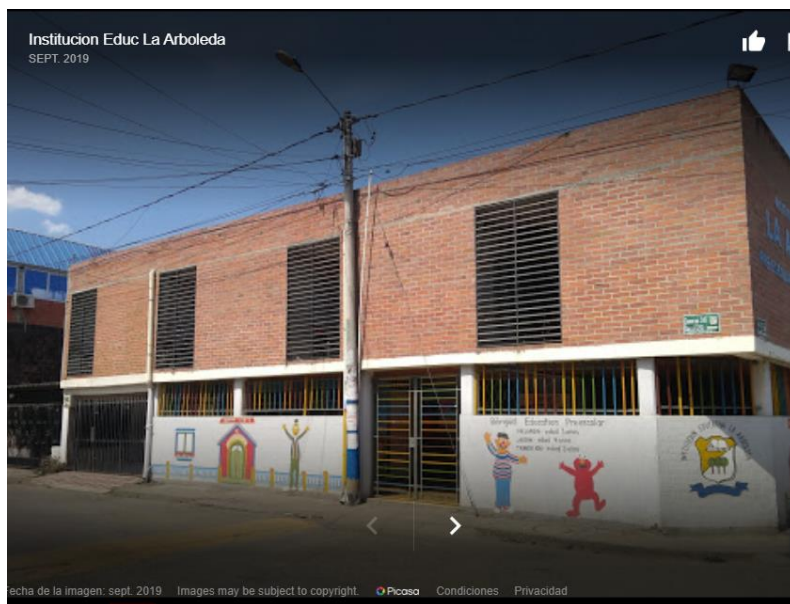


Imagen 3 Institución Educativa La Arboleda, segunda sede.

7.1.1. Misión:

Formar hombres y mujeres íntegros, con principios y valores en firmes fundamentos éticos, espirituales, morales e intelectuales, a través de una estrategia pedagógica contemporánea, basada en la metodología globalizadora, y en el uso de las tecnologías que permiten a los estudiantes construir el conocimiento para que lleguen a ser líderes gestores del cambio y forjadores de la paz y la justicia social. (La Arboleda, 2006)

7.1.2. Visión:

El colegio la Arboleda tiene como meta alcanzar para el año 2025 un nivel de excelencia que lo convierta en una de las mejores instituciones educativas de la población urbana del Municipio de Candelaria ya que pretende formar estudiantes

con un alto contenido de investigación, proyección financiera y valores humanos, con un sello ético en cada uno de sus actos para que trascienda en el tiempo y sea uno aporte positivo a la sociedad (La Arboleda, 2006)

7.1.3. Filosofía:

La Institución Educativa La Arboleda, conociendo la importancia de una buena educación para nuestros alumnos promueva la formación integral teniendo en cuenta los procesos evolutivos que permita apropiarse de una herramienta para adquirir conocimientos y principios, facilitando los medios necesarios para el desarrollo físico, mental y espiritual en un ambiente favorable para ellos. (La Arboleda, 2006)

Buscamos como punto de partida una educación armónica moderna y sólida, desarrollando un correcto entendimiento entre las relaciones profesor/alumno, alumno/profesor e institución educativa/ padres de familia. (La Arboleda, 2006)

8 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

La encuesta fue dirigida a un total de 20 de personas, 10 hombres y 10 mujeres, los cuales figuraban como Tutores o padres de familia. La mayoría de los encuestados carecían de conocimientos básicos acerca del uso de dispositivos inteligentes. De este modo los resultados de las encuestas realizadas a padres de familia fueron los siguientes:

- 9 niños tienen 6 años y 11 niños tienen 7 años
- El 55% de los padres, equivalente a (11 personas) tienen reglas en el hogar para el uso de dispositivos electrónicos con acceso a internet, mientras que el 45% (9 personas) no cuenta con dichas normas.
- El 80% de los padres (equivalente a 16 personas) considera que el dispositivo electrónico que provoca mayor adicción es el celular, el 10% (2 personas) considera que lo es la tablet y otro 10% (2 personas) la computadora.
- El 60% (12 personas) marcó que la principal consecuencia que ha notado en sus hijos desde que hacen mucho uso de los dispositivos electrónicos es el bajo rendimiento escolar, el 20% (4 personas) marcó sedentarismo y por último problemas visuales, pereza, no tener una infancia de juegos con sus amigos, rebeldes y groseros obtuvieron el 5% (1 persona) cada uno.
- El 60% (12 personas) manifestó que sus niños permanecen aproximadamente 5 horas o más con dispositivos electrónicos en mano diariamente, por otra parte, el 15% (3 personas) considera que 1 hora y por último el 25% (5 personas) considera que 3 horas.
- El 80% de los niños (equivalente a 16) ve videos en YouTube mientras está en internet, y el 20% (equivalente a 4) juega en diferentes páginas.
- Por último, se realizó la pregunta a los padres para saber si les gustaría que se implementara un blog didáctico donde encuentren actividades artísticas y tecnológicas y el 100% (20 personas) contestó que sí.

9 ARTEFACTO

Para fomentar el uso adecuado de los dispositivos con acceso a internet hemos escogido como artefacto formar una comunidad educativa virtual con los integrantes del colegio por medio de un blog, lo usaremos como herramienta para el aprendizaje.

Escogimos el blog educativo porque es un sitio que nos permite publicar de forma instantánea el contenido que se piensa compartir y genera la facilidad de retroalimentación por parte de la comunidad educativa en forma de comentarios; además se tuvo en cuenta la accesibilidad de los blogs en los múltiples dispositivos y en cualquier sitio por lo que permite un trabajo fuera del espacio físico en el aula.

¿Por qué un blog?

Se llega a la idea de realizar este blog debido a la necesidad presentada en la Institución Educativa que busca encontrar alternativas colectivas que den solución al problema social.

El blog tendrá la participación de docentes, padres y estudiantes de grado primero de la Institución Educativa La Arboleda y tiene como objetivo que cada uno explore y brinde ideas para ir nutriendo el blog partiendo de sus propios intereses.

Como se mencionó anteriormente para el cumplimiento del objetivo del blog se va a requerir de la activa participación de los padres, quienes podrán sugerir videos o actividades ya elaboradas o podrán aportar vivencias personales o actividades realizadas por ellos mismos junto con los niños.

La difusión del blog se realizará en las reuniones con los padres de familia y en las escuelas de padres, donde se dará una charla explicando cómo funciona y cuáles serán los beneficios que se tendrá con este; los directivos sugieren enlazar

el blog con la página del Colegio la Arboleda para así tener un control y participar en el mismo.

A la luz de lo expuesto anteriormente, este artefacto se compone por las tres licenciaturas: sociales, informática y artística; con la primera se expone la problematización en el contexto educativo que se encuentran involucrados los padres de familia y niños (a) de la institución Educativa la Arboleda de grado tercero, en la cuarta y quinta hora, se encuentra el paso a lo tecnológico haciendo la creación de un blog didáctico como herramienta pedagógica donde se podrá adjuntar actividades lúdico - pedagógica como videos, link, juegos online, video cuentos, etc. y la artística con una serie de manualidades, cuentos, juegos didácticos, gama de colores, imágenes, entre otros.

En coherencia con lo dicho, lo que se pretende lograr evitar que la mayoría de los niños y niñas hoy en día aprendan a usar dispositivos inteligentes y a conectarse a Internet sin ningún tipo de orientación adecuada. De este modo, se evidencia una vez más la necesidad de crear y poner a disposición recursos educativos adecuados que sean atractivos para los acudientes, niños y niñas.

Por otro lado, estos puedan ser usados en miras de gestar una pedagogía de sensibilización y empoderamiento de los padres de familia -infantes frente al uso de los dispositivos inteligentes. Asimismo, es necesario que los niños y niñas aprendan a valorar los contenidos, así como a identificar los peligros que trae consigo el mal uso de estos dispositivos. Empero, 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.

Por ello, con el blog se busca incentivar de forma asertiva en los padres de familia – acudientes ese interés de conocimiento sobre las nuevas tecnologías.

Asimismo, mediante este artefacto se subrayan las ventajas de aprender del ordenador usando programas didácticos con objetivos didácticos, utilizándolo como instrumento para el desarrollo de determinadas tareas escolares, de manera que los niños y niñas tengan un rol más activo.

10 ACTIVIDADES

- IDENTIFICACION Y DEFINICION DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR

Las actividades a ejecutar, se enmarcan en miras del aprovechamiento del tiempo libre, desde el ámbito artístico, social y tecnológico.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTIMULACIÓN	URL DEL ENLACE	MATERIALES
Juegos didácticos online Cursos de fundamentos de la informática	<p>Propiciar espacios generados de aprendizaje de una forma sana y divertida aprovechando el tiempo libre.</p> <p>Una excelente opción para que los niños empiecen por su cuenta. Aprenderá fundamentos de la informática con bloques Drag and Drop. Crear sus propios dibujos y juegos.</p>	<p>Actividad lúdica que estimula la capacidad cognoscitiva y la memoria de exploración.</p>	<p>https://studio.code.org/s/pr-e-express-2017/stage/4/puzzle/3</p>	<p>Celular</p> <p>Computadora</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p> <p>Disposición de tiempo libre</p>
Juegos didácticos online	<p>Reconocer la importancia de aprovechar el</p>	<p>Se estimula su memoria y su sentido de</p>	<p>https://studio.code.org/s/coursea-</p>	<p>Celular</p> <p>Computadora</p>

Fundamentos de Ciencias de la Computación para escuelas primarias	tiempo libre utilizando las TIC para pre-lectores en clases de escuelas primarias	percepción mental	2017/stage/6/puzzle/2	Tablet Internet Disposición de tiempo libre
Cuentos interactivos	Fomentar el interés hacia la lectura, desarrollar la imaginación y la creatividad.	Desarrollar su capacidad creativa y recreativa a partir de la lectura. Ejercitar el pensamiento y formar lectores críticos que reflexionen sobre los valores y actitudes que transmiten los cuentos.	https://arbola.com/cuentos-infantiles-cortos	Celular Computadora Tablet Internet Disposición de tiempo libre Padre de familia
Juegos matemáticos	Los juegos matemáticos son una manera divertida de practicar habilidades matemáticas como contar y	Esta actividad permite asimilar y comprender la noción de cantidad estimulando las estructuras mentales que	https://arbola.com/juegos-de-matematicas	-Celular Computadora Tablet Internet

	estratégicas numéricas, ya que este puede ayudar a reducir la ansiedad que pueden generar los problemas matemáticos.	posibilitan el conocimiento de una manera agradable de las matemáticas.		- Disposición de tiempo libre
Proyecto manual: Búhos	Estimular el desarrollo de la motricidad fina recortando y pegando.	Motricidad fina, coordinación. El uso de las tijeras requiere gran coordinación entre el cerebro y la mano, y para dominarlo se necesita entrenamiento y experiencia, en este caso haciéndolo realizando algo llamativo para los niños.	http://manualidadesparaninos.biz/buhos-con-rollos-de-papel/ http://laeduteca.blogspot.com/2013/11/manualidades-buhos-con-rollos-de-papel.html	Rollos de papel higiénico o servilletas. Temperas de colores. Pinceles. Papel de colores Ojos móviles Pegamento Tijeras de punta redonda.

<p>Proyecto manual:</p> <p>Alcancías Súper héroes</p> <p>Y artefactos para guardar cosas</p>	<p>Actividad manual en la que el niño podrá realizar su propio artefacto y posteriormente utilizarlo en su vida cotidiana.</p>	<p>Estimular su creatividad</p> <p>Imaginación</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/diy-con-tarros-cristal/</p>	<p>Tarro o frasco de plástico con tapa (frascos de mermelada, botellas de bebidas gaseosas, etc.)</p> <p>Temperas de colores deseados</p> <p>Pegamento</p> <p>Escudo impreso o dibujado del súper-héroe favorito.</p>
---	--	---	--	---

11 CONCLUSIONES

A manera de conclusión se puede afirmar que:

1. Estamos en un mundo inmerso de tecnología, donde los niños y las niñas desde que nacen, tienen acceso a dispositivos electrónicos, celulares, computadoras, tablets, etc. Debido a esto no podemos pretender tenerlos aislados de ella, pero si es necesario que se lleve un control y acompañamiento en el manejo de la misma, ya que no es adecuado que se reemplacen los juegos tradicionales, las interacciones con el otro, que aportan enormemente a los procesos de aprendizaje de cada niño.
2. Es necesario tomar consciencia de la importancia del juego como ente socializador dentro de lo que es el desarrollo humano, se deben gestar espacios en casa y escuelas donde se integre las nuevas formas de aprender que son mayormente significativas y sanas para el crecimiento óptimo de los niños y niñas.
3. Poner límites al tiempo que los niños y las niñas pasan frente a un dispositivo electrónico con acceso a internet es tan importante para su aprendizaje, su desarrollo y su salud, como lo es revisar el contenido de las mismas.
4. La creación del blog se considera una herramienta útil para relacionar actividades lúdicas y darlas a conocer a padres de familia y niños(a) fuera del aula de clases en un entorno virtual donde se encontrarán diferentes recursos
5. Se hace necesario generar estrategias en cuanto a la educación del uso de la tecnología dentro del hogar, educar a niños, niñas, padres, madres y/o

tutor, en cuanto al consumo regulado responsable de tecnología, ya que la familia es el ente principal de sociabilización.

6. De acuerdo al resultado de las encuestas se puede evidenciar como determinados comportamientos que indican una posible adicción al uso de dispositivos inteligentes. De este modo, se visibiliza la disminución generalizada de la actividad física, el abandono de hábitos saludables, la poca interacción social con sus pares.
7. Es esencial comprender la necesidad de orientar asertivamente padres y profesores para que actúen como agentes de prevención, pero en este caso, este trabajo se centra en el ámbito familiar, puesto que, es en la familia se producen los aprendizajes más valiosos para la vida, durante el proceso de socialización que incluye la enseñanza de valores, significados y normas. Sin duda, el papel de la familia como agente preventivo es preponderante, en el área de las nuevas tecnologías y en cualquier otra.
8. Gran parte de los padres participantes de esta iniciativa reconocen que le gustaría que su hijo-hija dedicara menos tiempo al uso de los dispositivos inteligentes ya que, de manera general, consideran que a raíz de estas se pierde la comunicación, se provocan cambios de humor en sus hijos, les restan tiempo a la realización de tareas escolares o, directamente consideran que existen otras muchas actividades que resultan más interesantes y enriquecedoras; frente a otro porcentaje que piensan que sus hijos hacen un uso adecuado de ellas y por tanto, no es necesario restringirles el tiempo de uso.
9. El objetivo de esta iniciativa no fue promover el “no uso” de los dispositivos inteligentes, sino por el contrario generar un uso responsable y controlado por parte de los más pequeños mediante pautas y actividades orientadas,

las cuales se enfocaron en el aprovechamiento pedagógico de los espacios escolares.

10. El tema anteriormente abordado resulta ser muy amplio y complejo dilucidar, por esto, se deja abierto a posibles críticas, con el fin de mejorar y afianzar lo propuesto en el trabajo.

12 WEBGRAFÍA

Avendaño Porras, V. d. (2015, Abril 15). *implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación* . Recuperado el abril 12, 2020, de implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cresur/20161108061000/TIC.pdf>

Bononato, L. Adicciones y nuevas tecnologías. CIBERADICCIONES. Proyecto Hombre Provincia de Cádiz. Recuperado de;
<https://clea.edu.mx/biblioteca/adicciones-y-nuevas-tecnologias.pdf>

Consejo Nacional de Política Económica y Social. Departamento Nacional de Planeación. Ministerio de Comunicaciones. Documento CONPES 3072 de 9 de febrero de 2000.

Eslava, A. F. (2016, Marzo 20). *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*. Recuperado el Abril 04, 2020, de Las nuevas tecnologías en la primera infancia:
<https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19823/FTM%20Araceli%20Fem%25%C2%A0%20C3%A1ndez%20Eslava.pdf?sequence=1>

GIL, A. "Tecnoadicción": una revisión teórica desde la Psicología. Universitat Jaume I. (Trabajo de fin de grado, 2014). Recuperado de;
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/137398/TFG_2014_gilA.pdf?sequence=1&isAllowed=y22

Guiainfantil. Problemas físicos en niños por el mal uso de las tecnologías. Recuperado de;
<https://www.guiainfantil.com/articulos/salud/trastornos/problemas-fisicos-en-ninos-por-el-mal-uso-de-las-tecnologias/>

Historia de internet y su llegada a Colombia. Recuperado de;
<https://commons.wikimedia.org/wiki/Otania.lu.co/2010/01/2/historia-de-internet-en-el-mundo-colombia/>

Infografía en español elaborada por el Ministerio de las Tecnologías sobre día mundial del internet. Recuperado de;
https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-596.html#notas_2013

López, b. tecno adictos: videojuegos, móviles e internet. Síndromes de adicción electrónica. dpto. Psicología, universidad de jaén. (Documento). Recuperado de;
<https://docplayer.es/10437990-tecnoadictos-videojuegos-moviles-e-internet-sindromes-de-adiccion-electronica-beatriz-lopez-luengo-dpto-psicologia-universidad-de-jaen.html>

Madrid, S. P. (2020, Abril 06). *Madrid Salud*. Recuperado el Abril 20, 2020, de Madrid Salud: <http://www.madridsalud.es/serviciopad/blog-de-servicio-pad/>

Molina, G. C. (2016, 06 25). *Influencia de las tecnologías de la información (TICS) en los procesos de socialización en los niños entre 7 y 12 años* . Recuperado el 04 13, 2020, de Influencia de las tecnologías de la información (TICS) en los procesos de socialización en los niños entre 7 y 12 años : <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/3880/TTRASO%20504.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

NTP 730: Tecnoestrés: concepto, medida e intervención psicosocial del INSHT y Cuadernillo: Tecnoestrés. Efecto sobre la salud y prevención - UGT –CEC, 2008).

(Díaz, 2017, pág.209):

<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/view/2>

Observatorio de riesgos psicosociales, UGT. Ficha de prevención. Riesgos psicosociales. Recuperado de;

<http://portal.ugt.org/saludlaboral/observatorio/fichas/FichasObservatorio%2030.pdf>

OCAMPO, J. Guíainfantil.com. Cuándo y cómo comienzan las adicciones en los niños. (2017). (Artículo). Recuperado de;

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/cuando-y-como-comienzan-las-adicciones-en-los-ninos/>. Consulta 13 de abril del 2020

Pedrojas, M. M. (2016, 08 13). *Un estudio descriptivo sobre el uso de las nuevas tecnologías por los niños de 1 a 6 años* . Recuperado el 04 18, 2020, de Un estudio descriptivo sobre el uso de las nuevas tecnologías por los niños de 1 a 6 años; :

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/48896/MalagonPedrajas_TFG_TecnologiasUso%20;jsessionid=3816A0E1D25446239EC749C6BC18A2D6?sequence=1

Roca, G. (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. *Faros* , 6
Salanova, M. (2003). Trabajando con tecnologías y afrontando el tecnoestrés: el rol de las creencias de eficacia. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 19, 225-247.

Scheffer, R. (2000). Desarrollo social. México, D. F.: Siglo XXI.

Sánchez-Carbonell, Xavier, Beranuy, Marta, Castellana, Montserrat, Chamarro, Ander, Oberst, Ursula, La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? Adicciones [en línea] 2008, 20 (Sin mes): [Fecha de consulta: 2 de abril de 2020] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122057007>> ISSN 0214-4840

Soto, t. & Ilivisaca, m. “las ludopatías y su impacto psicológico en los niños, niñas y adolescentes del barrio san cayetano alto y bajo de la ciudad de loja año

2009". Universidad Nacional de Loja. (tesis de grado). Recuperado de;
<http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/5076/1/tania%20maribel%20soto%20romero%3b%20mayra%20margarita%20llivisaca%20sarmiento.pdf>

Tigo Une- EAFIT. (s.f.). *Sala de Prensa*. Recuperado el 8 de Noviembre de 2018, de Sala de Prensa: <http://saladeprensa.une.com.co/index.php/teline-videos/74-boletines-tigoune/1812-estadisticas-internet-en-colombia-2>

RODRÍGUEZ, I. Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños. Dpto. Sociología y Trabajo Social. Universidad de Huelva. (PDF). *Política y Sociedad*, 2006, Vol. 43 Núm. 1: 139-157. *Recuperado de;*
https://www.researchgate.net/publication/27591456_Infancia_y_nuevas_tecnologias_un_analisis_del_discurso_sobre_la_sociedad_de_la_informacion_y_los_ninos

13 ANEXOS

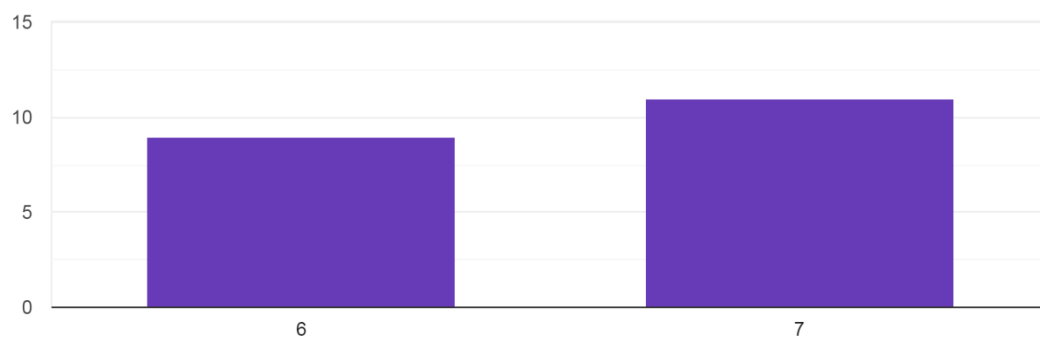
Enlace de las encuestas.

<https://docs.google.com/forms/d/1Yy0kJOTYbmXyuTGNh7JmDy-WS7GmiWvR73mky4Ph5tA/edit#responses>

Resultados de la encuesta

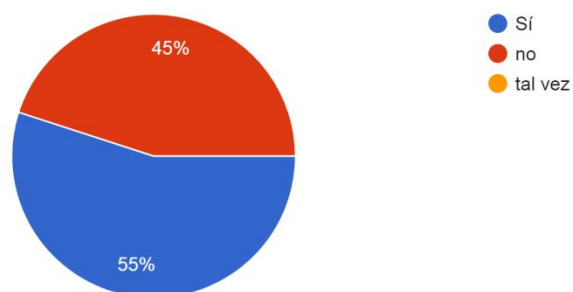
Indique la edad que tiene su hijo

20 respuestas



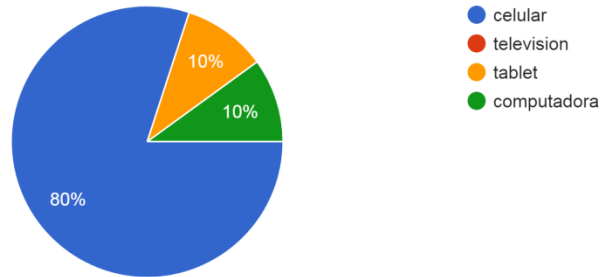
¿Tienen acuerdos en casa frente al uso de los aparatos electrónicos?

20 respuestas



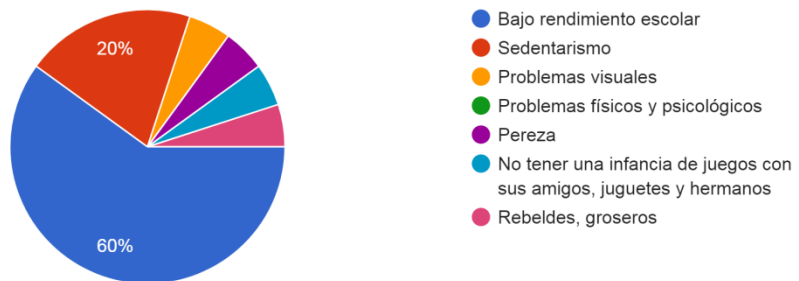
¿Qué dispositivo electrónico considera que provoca una mayor adicción?

20 respuestas



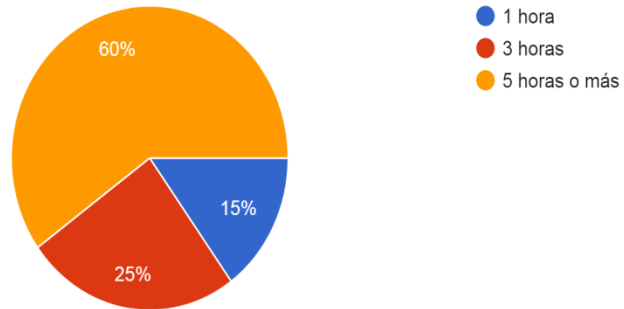
Seleccione la principal consecuencia que ha notado en su hijo al utilizar con frecuencia los dispositivos electrónicos mencionados.

20 respuestas



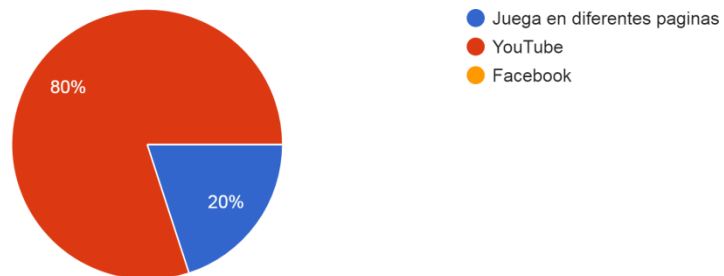
¿Cuánto tiempo dedica su hijo al uso de los dispositivos electrónicos? (Diariamente)

20 respuestas



¿Qué actividades realiza su hijo mientras está en Internet?

20 respuestas



¿Le gustaría que la institución educativa implemente un blog didáctico donde encuentre actividades artísticas y tecnológicas?

20 respuestas

