

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Un punto de encuentro entre los niños y la tecnología digital: la forma de entretenimiento actual de los niños de ocho a diez años motivados por los dispositivos digitales.**

TRABAJO RECEPCIONAL  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

**PAMELA VELÁZQUEZ BATISTA**

Directora del trabajo recepcional  
**Mtra. Alma Rosa Erazo Ordaz**

México, D.F. abril de 2015.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

#### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## *Agradecimientos*

*A la vida, por darme la oportunidad de estar aquí, la cual me ha permitido llegar a esta instancia del camino y cumplir uno de mis objetivos más importantes.*

*A mis padres, que sin su educación, perseverancia, dedicación, cuidados y amor este trabajo y demás aspectos de mi vida no serían posibles. Les agradezco por estar siempre a mi lado y tener siempre su apoyo incondicional.*

*A mis hermanos, Selene Velázquez por darme el ejemplo de superarme y terminar una carrera profesional y a Manuel Velázquez por estar siempre conmigo y apoyarme en el camino, animándome y dándome siempre su buena vibra.*

*A la Mtra. Alma Rosa Erazo Ordaz directora de esta tesis, por el apoyo, dedicación y consejos durante el proceso de elaboración del trabajo.*

*A mis profesores lectores: Marta Rizo García, Rosa María Macías Herrera, Olga Margarita Rodríguez Cruz y Juan Carlos López Martínez, por sus sugerencias, recomendaciones y puntos de vista que ayudaron a alimentar mi trabajo en la etapa final.*

*Finalmente de manera muy especial, a la Dr. Marta Rizo García por guiarme desde las clases de seminario que me ayudaron a darle estructura al trabajo, además de su tiempo, colaboración y especial apoyo en el proceso de titulación y culminación de ésta tesis.*

**“Un punto de encuentro entre los niños y la tecnología digital: La forma de entretenimiento actual de los niños de ocho a diez años motivados por los dispositivos digitales”.**

# Índice

---

<b>Introducción</b> .....	
<b>Capítulo I “Construcción del objeto de estudio”</b> .....	<b>1</b>
1.1 Planteamiento de la investigación.....	2
1.2 Supuestos de partida .....	7
1.3 Tipo de investigación.....	8
<b>Capítulo II “Antecedentes y contexto”</b> .....	<b>9</b>
2.1 Breve historia de la tecnología en el siglo XX.....	10
2.2 Historia de la tecnología digital.....	14
2.2.1 Historia del internet .....	15
2.2.2 Usos del internet.....	16
2.3 La infancia y sus características.....	19
2.3.1 Juegos y actividades tradicionales de los niños.....	22
2.4 Los niños y la tecnología .....	24
<b>Capítulo III “Estado del Arte”</b> .....	<b>27</b>
3.1 Introducción al estudio de los usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) .....	28
3.2 Estudios sobre los usos de la tecnología en niños y jóvenes desde diversas disciplinas .....	29
3.2.1 Aportes y hallazgos desde la Pedagogía .....	29
3.2.1.1 El entorno educativo .....	31
3.2.2 Aportes y hallazgos desde la Psicología .....	36
3.2.3 Aportaciones al estudio de los usos de la tecnología en los niños desde la comunicación .....	39
3.4 Niños, jóvenes, entretenimiento y uso de las TICS.....	40
3.5 Los niños y las formas de entretenimiento con las nuevas tecnologías de información y comunicación digital.....	45
3.6 Conclusiones Estado del Arte.....	48
Mapa conceptual .....	49
<b>Capítulo IV “Lo lúdico a través de lo digital”</b> .....	<b>50</b>
4.1 El juego y sus teorías.....	53
4.2 El desarrollo y el aprendizaje desde una mirada constructivista .....	59

4.2.1 El modelo cognitivo: La teoría de Piaget .....	61
4.2.2 El modelo sociocultural: Perspectiva de Lev Vygotsky .....	62
4.3 Ocio y tiempo libre .....	64
4.3.1 Ocio digital .....	68
4.4 Tecnologías digitales.....	70
4.5 Juego, comunicación y tecnología .....	73
4.5.1 El juego como comunicación .....	74
4.5.2 Las tecnologías digitales como herramientas o dispositivos lúdicos .....	76
4.6 Los niños: un nuevo nicho de mercado para los fabricantes de aparatos electrónicos .....	78
4.7 Mapa conceptual del marco teórico .....	84
<b><u>Capítulo V “Estrategia metodológica” .....</u></b>	<b>86</b>
5.1 Definición y justificación del método .....	87
5.2 Definición y justificación de las técnicas de investigación.....	88
5.3 Selección de muestra e informantes .....	91
5.4 Instrumentos .....	92
Protocolo Taller Lúdico.....	93
Guía de entrevista semi-estructurada .....	97
Guía de entrevista en profundidad a padres de familia.....	98
Guía de entrevista en profundidad al profesor (a) .....	100
Guía de entrevista en profundidad al especialista .....	101
5.5 Ruta metodológica.....	103
<b><u>Capítulo VI “Análisis e interpretación de resultados” .....</u></b>	<b>104</b>
6.1 Cronograma de actividades del Taller.....	105
6.2 Observaciones y evaluación del Taller Lúdico.....	106
6.3. Análisis e interpretación de entrevistas.....	119
<b><u>¿Una generación de niños distinta?.....</u></b>	<b>135</b>
6.4 Los niños frente a la tecnología digital .....	136
6.4.1 Los niños y la socialización.....	136
6.5 El juego como factor indispensable en la vida de los niños y niñas.....	143
6.6 Tecnología digital como alternativas lúdicas o de esparcimiento en una sociedad de consumo para los niños.....	147

<b>Conclusiones generales</b> .....	152
<b>Conclusiones finales</b> .....	155
Bibliografía.....	
Anexos .....	

## **Introducción**

El presente trabajo de investigación se denomina “Un punto de encuentro entre los niños y la tecnología digital: La forma de entretenimiento actual de los niños de ocho a diez años motivados por los dispositivos digitales”, que tiene como finalidad dar a conocer las formas actuales de jugar de algunos niños que tienen acceso a las nuevas tecnologías en su vida cotidiana.

Hoy en día los niños que tienen este alcance tecnológico comienzan a utilizar cada vez a más temprana edad los dispositivos digitales como celulares, tabletas y videojuegos como herramientas lúdicas o de entretenimiento, ya que en ellos pueden encontrar formas más atractivas para pasar su tiempo de ocio. Este texto desarrolla un acercamiento descriptivo acerca de la forma de entretenerse de los niños y niñas de ocho a diez años de edad del grupo 3.A de la escuela primaria Francisco del Paso y Troncoso ubicada en la delegación Iztapalapa.

La investigación se compone de siete capítulos; en el primer capítulo se describe la construcción del objeto de estudio, conformado por el planteamiento del problema, la justificación, el tipo de investigación y los supuestos de partida.

En el segundo capítulo se presenta la parte de antecedentes y contexto, aquí se abordan los inicios que delimitan esta investigación, es decir, la definición de tecnología, de qué manera surge y la evolución de ésta a través del tiempo.

Posteriormente en el capítulo siguiente se hace referencia a algunas investigaciones realizadas por distintas áreas disciplinarias, así como investigaciones de otros países para tener mayor acercamiento y conocimiento del objeto de estudio.

El cuarto capítulo es titulado “Lo lúdico a través de lo digital” donde se da a conocer el marco teórico que fundamenta el trabajo de investigación a través de referencias teóricas que ayudaron a complementar y explotar los datos empíricos.

El quinto capítulo se refiere a la metodología utilizada para realizar el análisis del objeto de estudio, en el cual se especifica la justificación del método utilizado, las técnicas de investigación seleccionadas y el tipo de muestra e informantes que participaron en dicha investigación, así como los instrumentos elaborados para la realización de entrevistas y la creación de un Taller lúdico.

A continuación se presenta el capítulo de “Análisis e interpretación de resultados”, en el cual se muestran las observaciones recabadas del Taller lúdico y las interpretaciones de las entrevistas realizadas para dicho análisis.

Finalmente se hizo un cruce de datos en un apartado nombrado “¿Una generación de niños distinta?” en donde se hace una relación entre los datos empíricos, los fundamentos teóricos y la opinión de los especialistas para poder comprender el objeto de estudio que rige esta investigación y poder así llegar a las conclusiones generales y finales.

# **CAPÍTULO I**

## **CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

## **1.1 Planteamiento general de la investigación**

La tecnología se ha convertido en una parte fundamental de nuestra vida cotidiana y los niños en la actualidad están cada vez más expuestos a su influencia. Es por ello que la presente investigación se centra en los diferentes usos que los niños de 8 a 10 años de edad de la Primaria Francisco del Paso y Troncoso de la zona escolar Delegación Iztapalapa que tienen las posibilidades de estar en constante contacto con ella la utilizan en su tiempo de ocio. Estas tecnologías son: las pantallas táctiles, los videojuegos, teléfonos celulares o cualquier otro dispositivo tecnológico que puedan tener los niños a su alcance.

El área de interés en esta investigación está relacionada con los niños y la tecnología digital, ya que se pretende analizar la forma de entretenerse de los y las niñas con el uso de la tecnología digital, la manera en la que ésta se involucra en el desarrollo del aprendizaje de los menores y cómo la familia interviene en este proceso de acercamiento del niño con la tecnología haciéndola atractiva a su entorno.

Por lo que el objeto de estudio se centra fundamentalmente en los usos que los niños y niñas de 8 a 10 años de esta zona hacen de la tecnología digital en su tiempo libre, de manera que está cambiando la forma de jugar, de interacción, de aprendizaje y las preferencias de los niños y niñas. Todo esto ligado a los permisos que los padres les otorgan a sus hijos.

Por esta razón se plantea como pregunta general para esta investigación, ¿Cómo es la forma de entretenerse de los niños de ocho a diez años en la actualidad con los usos de la tecnología digital? Con esto pretendo hacer un análisis acerca de las preferencias de los niños y niñas en cuanto a su actividad lúdica y su forma de entretenerse en su tiempo libre.

A continuación se presentan las preguntas particulares que guiaron la presente investigación: ¿Por qué los niños de 8 a 10 años de edad hacen cada vez mayor uso de la tecnología digital como medio de diversión?, ¿cómo se están transformando las preferencias lúdicas en la actualidad de los niños y niñas 8 a 10

años que tienen tecnología digital a su alcance?, ¿qué papel juega la tecnología digital en el comportamiento y desarrollo de los niños?, ¿de qué manera intervienen los padres de familia en el acercamiento de los niños con la tecnología digital? y ¿en qué medida las tecnologías se involucran en el aprendizaje de los niños?

Como problema práctico considero que hay cada vez más un olvido de los juegos y actividades físicas en los niños con el uso de la tecnología digital, pues ahora es muy común observar a niños desde muy pequeños jugado con celulares o tabletas electrónicas, incluso que en muchos de los casos ya son pertenencias de ellos como uno de sus juguetes favoritos.

### **Problema de investigación**

Los niños de hoy son “nativos digitales”, es decir, desde que nacen están expuestos a las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) (Rosas, 2013:44). Debido a esto se han presentado cambios en las formas de interacción y entretenimiento de los niños. Esto ha generado inquietud e interrogantes sobre las formas en las que los menores usan la tecnología, puesto que los niños se van desarrollando conforme a la época y condiciones en las que se desenvuelven.

Aunque se han realizado estudios en diferentes países sobre este contacto entre la tecnología digital y los niños, en México carecemos de investigaciones más concretas sobre los diferentes usos que los niños hacen de ella en su vida cotidiana.

Por otro lado, realizar una investigación explicativa-descriptiva sobre el papel que juega la tecnología en el desarrollo de los niños contribuiría a una mejor comprensión acerca de este fenómeno relativamente actual y que cada vez es más cercano a nosotros.

La investigación se encaminará a describir y explicar por medio de la investigación de campo algunos de los motivos por los que los niños de 8 a 10 años de edad que tienen alcance tecnológico digital han cambiado sus prácticas cotidianas como

la forma de entretenerse y utilizar su tiempo libre. Se escogió este rango de edad ya que de acuerdo a Eric Erikson (2005) es la etapa de la niñez en donde se desarrolla el sentido de la industria, para el aprendizaje cognitivo, para la iniciación científica y tecnológica. Sin embargo, también es la edad en la que los y las niñas se mueven con más habilidad y se ejercitan sin descanso, por lo que les gusta desempeñar juegos y actividades que exijan mayor esfuerzo.

Conforme a datos de la INEGI (2014), 5, 777 496 de niños de entre 6 a 11 años son usuarios de internet en México. Estos datos nos dan cuenta de que existe una brecha digital en el que no todos los mexicanos tienen acceso a internet y no cuentan con computadora propia, ya que sólo el 35.8% de la población cuenta con computadora en su casa y el 30.7% de los hogares tiene conexión a internet. Sin embargo el 46.5 % de los usuarios de computadoras la utilizan como forma de entretenimiento y el 36.2% hacen uso del internet para divertirse.

A pesar de esto desde el año 2005 a la fecha ha aumentado el número de usuarios en el uso de las TICS y los niños de entre 7 y 8 años son más curiosos y por tanto suelen incursionar en ambientes como los chats en donde la curiosidad los empuja a ingresar a cualquier sitio y el uso de internet es creciente (Rosas, 2013:150).

Para conocer los motivos por los cuales los niños se han desinteresado en realizar actividades físicas y prefieren usar la tecnología digital en lugar de recurrir a los juegos en grupo o que impliquen alguna realización física, es necesario realizar observaciones y entrevistas para tener un mayor acercamiento sobre las preferencias lúdicas de los niños, además de recopilar diferentes posturas por medio de los padres acerca del papel que juega la tecnología en los niños.

Por lo anterior, los conceptos básicos con los que se trabajó son: entretenimiento, niños y tecnología digital con los cuales se conforman las siguientes tesis.

- La tecnología digital influye en el entretenimiento de los niños.

- La forma de entretenimiento de los niños está cambiando con los usos de la tecnología digital.

Para justificar esta investigación puedo decir que a nivel *social* es importante conocer acerca de este tema porque la población infantil se está convirtiendo en un nuevo nicho de mercado para los fabricantes de aparatos electrónicos, puesto que los niños han encontrado diferentes usos de la tecnología como medio atractivo de entretenimiento. Pienso que la sociedad puede o no tener conciencia de las consecuencias o ventajas que puede traer la tecnología a los niños.

Hoy en día un niño convive con la tecnología digital en su vida cotidiana ya sea para jugar, navegar en internet, escuchar música, etc., haciendo de los aparatos electrónicos elementos importantes y atractivos en su entorno. Según una encuesta realizada por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) los niños mexicanos que tienen acceso a internet consideran que éste es un medio de comunicación indispensable para ellos y en consecuencia pasan en promedio al día tres horas frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a Internet (Arribas e Islas, 2013).

Por esta razón es importante tocar este tema, ya que la tecnología digital se está introduciendo en los círculos sociales, educativos y culturales de los niños, en donde las familias deben tener conocimiento sobre el mundo virtual que ahora es un nuevo espacio en donde se generan situaciones distintas que antes no se daban.

De lado de la justificación *académica*, es importante investigar este tema como estudiante de la carrera de Comunicación y Cultura porque estamos viviendo en una era tecnológica en la que las formas de interacción, de comunicación y de entretenimiento han cambiado con el avance de la tecnología. Los niños poco a poco se han ido involucrando en este proceso de manera que aprenden a hacer diferentes usos de la tecnología como es en su tiempo de juego. Por lo que las formas de comunicación y socialización se ven inmiscuidas en este acercamiento entre el niño y la tecnología. Además de que existen pocas investigaciones que se

han realizado en la Ciudad de México con referencia a este tema ya que es un fenómeno relativamente actual.

Por último, considero importante a nivel *personal* investigar acerca de este tema, ya que pienso que la tecnología se ha convertido en un acompañante más de nuestras vidas sin importar la edad y por lo tanto no podemos ignorar el hecho de que los niños pequeños están cada vez más expuestos a las tecnologías.

En mi vida cotidiana tengo interacción con niños de mi familia que se entretienen a diario con el uso de celulares inteligentes, tablets y computadoras, y que cada vez se interesan menos en actividades en grupo o físicas que son importantes durante la etapa de su niñez. Es por ello que pienso que es trascendente realizar esta investigación para así poder producir conocimiento acerca de los beneficios y consecuencias que puede traer el acercamiento de los niños al mundo virtual.

Por consiguiente, el objetivo general de la investigación es analizar las nuevas formas de entretenerse de los niños con el uso de la tecnología digital, para conocer el papel que juega dicha tecnología hoy en día y poder explicar cómo interviene ésta en la vida cotidiana de los niños en su tiempo de ocio. De forma más específica los objetivos particulares son los siguientes:

- Identificar las causas por las que los niños de 8 a 10 años de edad hacen cada vez mayor uso de la tecnología digital para entretenerse.
- Describir las formas lúdicas en la actualidad de los niños de 8 a 10 años de la primaria Francisco del Paso y Troncoso que tienen tecnología digital a su alcance.
- Explorar el papel que juega la tecnología digital en el comportamiento y desarrollo de los niños.
- Explicar las diferentes formas en las que la familia y el entorno contribuyen al contacto de los niños con la tecnología digital.
- Exponer las formas de aprendizaje que pueden tener los niños con el uso de la tecnología digital.

## **1.2 Supuestos de partida**

En este trabajo se parte de la idea general de que los niños actualmente están transformando la manera en la que juegan e interactúan con los demás en su vida cotidiana con los usos de la tecnología digital.

Por consiguiente, el estudio parte también de seis supuestos particulares; en el primero se afirma que los niños y niñas de entre 8 a 10 años de edad que estudian en la escuela Francisco del Paso y Troncoso de la Delegación Iztapalapa hacen cada vez mayor uso de la tecnología digital como forma de entretenimiento, es decir, los niños y niñas desde muy pequeños, actualmente tienen la posibilidad de encontrar nuevas formas de interacción y diversión dentro del mundo digital.

El segundo asume que las preferencias lúdicas de los niños de 8 a 10 años de edad estudiantes de dicha primaria que cuentan con las posibilidades económicas en su hogar, han cambiado sus formas de interacción conforme el avance de la tecnología digital, por lo que los menores actualmente juegan y se entretienen principalmente con celulares, videojuegos y tabletas electrónicas.

El tercero sostiene que la tecnología digital juega un papel importante en el comportamiento y desarrollo de los niños, como por ejemplo para el desenvolvimiento de sus habilidades mentales; sin embargo, en contraposición a esto también se parte del supuesto de que el desarrollo de los niños se ve afectado con los usos de la tecnología digital, ya que debido a esto se han ido desplazando los juegos en grupo y el interés por las actividades artísticas o físicas en la vida cotidiana de los infantes que complementan su desarrollo social.

Por otro lado, considero que los padres de familia son los principales promotores del acercamiento de los niños a la tecnología digital. Esto es debido a que la familia es primordial en la educación de los niños y son ellos los que finalmente deciden qué permitirles adquirir o no a sus hijos. Como último supuesto se expone que la tecnología digital interviene en el proceso de aprendizaje de los niños puesto que se ponen en práctica capacidades o habilidades de instrucción cuando éstos hacen uso de ella en su vida cotidiana.

### **1.3 Tipo de investigación**

La investigación es mixta ya que se partió del trabajo documental para formular el marco teórico el cual estuvo sustentado de algunas teorías, sin embargo al mismo tiempo se elaboró investigación práctica para poder responder las preguntas y objetivos de investigación.

Para el proceso de investigación y obtención de datos se revisó de manera documental en libros e investigaciones hechas previamente acerca del tema, sin embargo la construcción de la información para dicha investigación es totalmente de campo porque se analizó el objeto de estudio mediante la aplicación de diferentes técnicas de investigación.

El nivel de conocimiento que se pretendió alcanzar con esta investigación fue de tipo descriptivo y explicativo, ya que se dieron a conocer de manera detallada las características más importantes del objeto de estudio con respecto al comportamiento y desarrollo de los niños con la tecnología, para que posteriormente se logrará llegar a un nivel explicativo en donde se expusieron de manera más profunda las razones del porqué de los hechos ya antes descritos.

La investigación es analítica puesto que, lo que se pretendió es hacer un análisis sobre los diferentes usos que un niño menor de doce años puede hacer de la tecnología, indagando sobre las causas y los efectos que esto conlleva en su desarrollo.

Respecto a las técnicas de investigación se utilizó un enfoque totalmente cualitativo, ya que lo que se buscó fue comprender las situaciones del objeto de estudio a partir de observaciones y entrevistas a profundidad que ayuden a fomentar la comprensión de los hechos, sin embargo se dieron a conocer a lo largo de la investigación de manera informativa algunas estadísticas cuantitativas sobre el incremento de consumo de nuevas tecnologías en los niños, es decir, datos duros que complementen la investigación.

# **CAPÍTULO II**

## **ANTECEDENTES Y CONTEXTO**

## **2.1 Breve historia de la tecnología en el siglo XX**

Para entender en qué consiste la evolución tecnológica es fundamental comprender qué es la tecnología. Nos referimos a la tecnología como el conjunto de conocimientos, técnicas e instrumentos que permiten satisfacer las necesidades del ser humano.

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha revolucionado nuestra forma de vivir, de actuar y relacionarnos con los demás, por ello las Nuevas TICS son “todos aquellos medios de comunicación y de tratamiento de la información que van surgiendo de la unión de los avances tecnológicos que se dan gracias al desarrollo e innovación del conocimiento científico” (Cabero, 2000).

Es decir, se habla de las Tecnologías de la Información y Comunicación cuando algún dispositivo técnico o equipo físico se incorpora a los medios de comunicación e información como por ejemplo: el teléfono, la radio, la televisión, la informática o computación, internet, televisión digital, telefonía celular, etc. Todos estos avances tecnológicos fueron posibles gracias al gran desarrollo de la tecnología a mitades del siglo XX.

La tecnología ha sufrido a lo largo de la historia diferentes transformaciones que han marcado acontecimientos e inventos de gran importancia en nuestra vida. Desde épocas anteriores la tecnología se ha utilizado para cubrir necesidades sociales que han implicado cambios en ella, así como avances en los procesos económicos políticos y sociales.

Para entender el desarrollo tecnológico donde nos encontramos, comenzaré un breve recorrido del avance de la tecnología a partir del siglo XX, ya que es una época donde surgieron acontecimientos importantes en el mundo que dieron pie a que la ciencia y la tecnología avanzaran enormemente.

Para el año 1901 se dan las primeras transmisiones de ondas de radio realizadas por Guillermo Marconi quien estableció la primera comunicación inalámbrica, anticipando las posibilidades radiofónicas y la creación de nuevos avances

técnicos que lograran emitir una señal. Este descubrimiento condujo la idea “de que las ondas electromagnéticas podían ser empleadas para transmitir señales sin cables a través del aire. Al principio las utilizó para enviar señales telegráficas y luego, en el siglo XX, para transmitir sonidos e imágenes” (Ibar, S/F: 9).

Desde finales del siglo XIX se buscó la posibilidad de transmitir imágenes a larga distancia tal y como se hizo con el sonido. Hacia 1920 surgen los dos primeros modelos de televisión, la televisión mecánica y la televisión electrónica. Este gran invento de sistemas electromecánicos fue un éxito, ya que gracias a ella se podía transmitir información o proporcionar entretenimiento por lo que no ha dejado actualmente de formar parte de nuestra vida cotidiana (Huidrobo, 2002).

El cine sonoro ya estaba técnicamente establecido en el año 1902. Estos avances lograron hacer posible la transmisión de la primera película cantada y hablada en 1927. Sin embargo, la tecnología evolucionaba también en otros ámbitos, pues un año después se crea la empresa llamada Ford Motor Company la cual dio pauta a las empresas de automóviles (Edgerton, 2006).

Continuando con la historia, sin duda uno de los acontecimientos más importantes en el desarrollo de la tecnología es cuando estalla la Primera Guerra Mundial, pues los avances de la ciencia y la tecnología mejoran en los países desarrollados. Uno de los inventos sobresalientes durante esta guerra fue la utilización de un submarino alemán U-20, considerado de los más grandes del mundo; también las tecnologías industriales evolucionaron y se fabricaron aparatos para el hogar. Sin embargo, no es hasta en la Segunda Guerra Mundial donde surgen innovaciones tales como la luz eléctrica, el cine, el teléfono, la radio, la televisión, el avión, la bomba atómica y la computadora.

Para el año 1916 uno de los más reconocidos físicos se hace presente, Albert Einstein, quien propone su Teoría de la Relatividad, donde “establece que las leyes de la física son inertes en todos los sistemas inerciales” (Azcárraga, S/F: 6). Este avance científico ayudó a conocer las coordenadas espaciales y la velocidad

del tiempo de los objetos que se mueven uniformemente. Esto le hizo más tarde, en 1920, ganar el premio Nobel de Física.

En Alemania Gottielieh Daimler, fabricante de autos, se une con Carlz Benz y crean la famosísima línea de autos que fueron muy reconocidos en este siglo y que conocemos hoy en día como Mercedes Benz, considerándose así el fabricante de automóviles más antiguo del mundo. Sin embargo, Hittler, en 1931, manda crear un vehículo más económico para el pueblo, surgiendo el Volkswagen, mejor conocido como “escarabajo”, que ha sido el más exitoso de la historia al ser el primer auto cuya innovación tecnológica es que se enfría por medio del aire (Vicencio, 2007).

La tecnología se vio plenamente inmiscuida en la Segunda Guerra Mundial, pues con la intensa movilización de los recursos científicos, las máquinas comienzan su lanzamiento. Durante la guerra se dio la utilización de radares en la guerra aérea, aviones de propulsión que ya no utilizaban turbina, también en la artillería norteamericana se construyeron artefactos que producían disparos balísticos y Estados Unidos comienza a preocuparse en el proyecto de la bomba atómica a través de los informes presentados por físicos dirigidos por Albert Einstein. “A mediados de 1945, por ejemplo, el bombardero dejó de ser una tecnología propiciadora de paz para ceder su lugar a la bomba atómica” (Edgerton, 2007:18). Es decir, todos los recursos económicos de esa época se concentraron en los artefactos de guerra.

La bomba atómica fue un arma de destrucción que se utilizó hacia finales de la Segunda Guerra Mundial cuando Estados Unidos ataca a Hiroshima y Nagasaki. Este invento fue creado gracias a la creación de la energía nuclear de Einstein.

Sin embargo, las guerras mundiales dejaron también abrir paso a nuevas mejoras de máquinas que impulsaron una segunda revolución industrial, pues se perfeccionaron inventos como la creación de la televisión a color de Guillermo González Camarena con el sistema tricromático secuencial de campos. “En 1951 se hizo la primera demostración y se inauguró en la Facultad de Medicina de la

UNAM el circuito cerrado de televisión a colores” (Ruíz, S/F: 118). Ésta fue una de las revoluciones tecnológicas más importantes del siglo pasado en México.

“Las nociones se comienzan a perfilar hacia un sistema industrial, en donde el despliegue de procesos innovadores, técnicos y científicos es fundamental para la construcción de una nueva sociedad” (Zayola, 2010: 4).

A lo largo de los años la tecnología se desenvolvía cada vez más en diferentes ámbitos; uno de ellos que no se puede dejar de mencionar, es la creación de las naves espaciales, las cuales ayudaron al hombre a explorar el espacio fuera de la Tierra. Rusia lanza el primer satélite artificial nombrado Sputnik I; este satélite “contaba con instrumentos que durante 21 días enviaron información a la tierra sobre radiación cósmica, meteoritos y sobre la densidad y temperatura de las capas superiores de la atmosfera” (Huidrobo, 2002: 82).

La tecnología satelital aportó importantes conocimientos al mundo científico e hizo posibles varios lanzamientos de satélites que ayudaron a generar en el campo de la comunicación transmisiones radiofónicas y señales de televisión.

Gracias a estos avances tecnológicos, en 1969 se manda a los primeros hombres a la superficie de la Luna por la misión espacial de Estados Unidos mejor conocido como Apolo 11, en donde Neil Armstrong fue el primer hombre en pisar la Luna y por consiguiente una de las figuras más recordadas del siglo XX, ya que el suceso fue transmitido en vivo por televisión a gran parte del mundo.

Pasando a los años ochenta, hubo una transición de la era industrial a la era informática; ya había una enorme cantidad de productos en el mercado y las personas compraban cada vez más aparatos que ya contenían un microchip que hacía a los aparatos inteligentes. Gracias a la creación de estos procesadores que surgieron de INTEL, fundada en 1968 y lanzando su primer microchip en 1971, cambió para siempre la interacción de los hombres con la tecnología. “Los microprocesadores han venido a ser el resultado del desarrollo en el camino emprendido por la Electrónica Digital hacia la miniaturización, primeramente implementando una unidad de procesos completa en una sola pastilla o chip de

circuito integrado, y posteriormente, mediante el aumento de la rapidez, capacidad de trabajo y potencia de dicha unidad” (González, 2003: 1).

## **2.2 Historia de la tecnología digital**

Gracias a la invención del microprocesador en 1970, se pudieron fabricar las primeras computadoras personales (PC) que tenían un costo muy accesible para el público. Estas computadoras servían para guardar, imprimir y escribir documentos, así como para comunicarse mediante el correo electrónico y navegar en internet.

El desarrollo de la tecnología digital es el responsable de la evolución de la sociedad de la información, pues ahora las cosas se pueden almacenar, manejar, procesar y transportar de manera inmediata.

Las primeras computadoras digitales, que fueron creadas desde 1947 por Alan Turing, fueron evolucionando el hardware y el software conforme el paso del tiempo, lo que permitió que se le fuera dando cada vez un uso más sofisticado, es decir, comenzaron a tener mayor capacidad de almacenamiento y sistemas operativos más potentes. Las computadoras llamadas “laptops” son máquinas más pequeñas que fueron diseñadas de manera que se pudieran transportar de un lugar a otro. “Se alimentan por medio de baterías recargables, pesan entre 2 y 5 kilos y la mayoría trae integrado una pantalla de LCD (Liquid Crystal Display)” (Velásquez, 1998: 53).

Algo muy importante en el desarrollo de las computadoras es la creación de las redes, ya que gracias a ellas se pueden conectar varias computadoras logrando que tengan una mayor utilidad. Internet está conformado por miles de redes que hace que nuestra computadora sea más poderosa y podamos comunicarnos a grandes distancias, además de poder acceder a cualquier tipo de información.

A continuación se presenta una breve reseña acerca de la historia del internet, así como de sus diferentes usos.

### **2.2.1. Historia del internet**

El internet como nueva tecnología ha venido a acompañar al hombre moderno. En la actualidad escuchamos hablar sobre el internet como una herramienta rápida y eficaz que nos facilita nuestra vida diaria. Por ello algunas personas pasan parte de su tiempo frente a una computadora navegando en internet.

De acuerdo con Carlos Guazmayan (2004) en el libro “Internet y la investigación Científica”, entre las décadas de los sesentas y setentas del siglo pasado, la agencia para proyectos avanzados del Departamento de Defensa Norteamericana creó un proyecto para el establecimiento de una red de comunicaciones entre los ordenadores de lo que eran los Centros Estratégicos Militares de los Estados Unidos de América.

Esta red es conocida como ARPANET (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada). Dicha red tenía la capacidad de mantener conectadas a distintas universidades e instituciones de investigación, siendo éste uno de los orígenes del internet.

Posteriormente se sumaron diversas instituciones, organizaciones y empresas con la finalidad de estar interconectados y se permitiera el intercambio de información. Aunque se sabe que ARPANET era solo una estrategia militar, realizó los primeros inicios de intercambio de información; gracias a dichos intercambios de información existen lo que son el conjunto de redes interconectadas que conocemos hoy como “Internet”.

ARPANET desaparece aproximadamente en 1990 cuando muchas instituciones contaban con sus propias redes, las cuales les permitían una comunicación entre sí. En este mismo año Tim Berners-Lee, investigador Suizo, elaboró una propuesta para diseñar un sistema de hipertexto, esto se le conoció como el primer bosquejo de la World Wide Web con las siglas www (Guazmayan, 2004: 23-26).

Una de las cuestiones que facilitó a los usuarios el acceso a Internet

fue en primera instancia la apertura de "cafés Internet" y la difusión de las computadoras personales, lo cual hizo factible que tanto en empresas como en hogares, tuvieran oportunidades de comprar computadoras con facilidades razonables de crédito y bajo costo de éstas. La enorme cantidad de información ya disponible en la red, hacía que la gente se interesara cada día más en obtener una computadora para acceder a esa información.

Uno de los proveedores que ayudó a la sociedad a adquirir una computadora o actualmente una laptop que es una computadora más compacta fue la compañía telefónica Telmex, ya que proporciona promociones tales como "Prodigy infinitum" (Internet a rápida velocidad), y posteriormente otras empresas han hecho lo mismo con la finalidad de lanzar promociones para que muchos puedan tener una computadora y acceso a Internet.

De esas promociones, aparentemente suele pensarse que dichas empresas se preocupan por la gente que no podía pagar de contado una computadora, pero en verdad sólo lo hacen para su propio beneficio económico sin importarles como el consumidor tenga que hacer para pagarla. "(...) la frenética carrera tecnológica que se inicia (...) no responde a la presunta naturaleza humana sino a las urgencias del gran dinero" (Bartra, 2008: 81).

### **2.2.2. Usos del internet**

De esta manera se ha expandido la nueva tecnología, haciéndonos más dependientes de ella; por ejemplo, ya podemos consultar en línea: un periódico, un libro, ver canales de televisión tanto abierta, como la de cable, escuchar música, y todo desde la comodidad de nuestra casa. "Las nuevas tecnologías están pensadas en función de productividad" (Bartra, 2008: 75).

Como habíamos mencionado anteriormente el correo electrónico se volvió un instrumento de comunicación indispensable; esta nueva forma de comunicación trajo consigo nuevas formas de comunicación, ya que por medio del Internet se mantiene una comunicación mediatizada que nos da la oportunidad de poder mandar, enviar mensajes, fotos y recibir información.

Ahora bien con frecuencia se escucha que se dice, "Voy a navegar en Internet", pero ¿Qué es un navegador? "un navegador es una herramienta que permite visualizar los contenidos de las paginas" (Fernández, 2010: 11). También se le puede nombrar como buscador, algunos de los más conocidos pueden ser Internet Explorer, Firefox, Google y Netscape, por mencionar algunos. Es por medio de los navegadores donde se busca la información solicitada y podemos acceder a páginas de diferentes universidades, sitios del gobierno, páginas de entretenimiento, y lo que conocemos hoy en día como redes sociales.

Google, que apareció en 1997, es una herramienta donde los usuarios pueden tener acceso a la búsqueda de información en línea, por lo que se considera el buscador más usado del mundo.

Wikipedia también es una herramienta básica para los usuarios de internet; fue creada por Jimmy Wales principalmente para los estudiantes ya que nos permite realizar búsquedas inmediatas de cualquier tema además de tener acceso a ella para editarla o complementar la información.

Por otro lado, una de las herramientas con mayor éxito desde el 2006 hasta la fecha son los accesos de videos en línea; Youtube es el sitio más visitado por las personas para buscar infinidad de videos profesionales o caseros y subir videos también a la red. Sus creadores fueron Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim y se ha convertido en la

actualidad en una de las páginas que rompe récord en subir una gran cantidad de videos al día.

No obstante, en la actualidad Internet ya no sólo se usa en computadoras, sino gracias al avance de la tecnología también se usa en los teléfonos inteligentes, tablets y otras tecnologías móviles que se encuentran revolucionando el mundo en este siglo XXI.

Con la aparición de los llamados teléfonos inteligentes (Smartphones) en el 2007, las personas pueden conectarse a internet y navegar en la red, por lo que ahora un teléfono móvil es una excelente herramienta de información, comunicación y entretenimiento. La empresa Apple crea el iPhone, un teléfono inteligente con una gran tecnología, Steve Jobs creador de esta grande empresa, es un hombre que transformó el mundo de las comunicaciones. Es considerado como una de las estrellas del mundo de la tecnología al crear el primer ordenador con la capacidad de realizar diferentes acciones por sí solo, además evolucionó la forma de escuchar la música por lo que crea un aparato diminuto y elegante como reproductor de música que todos conocemos actualmente como iPod (Blumenthal, 2012).

Otras de las revoluciones tecnológicas del siglo XXI fueron las creaciones de las tabletas electrónicas, actualmente son un producto de moda. “Definitivamente, las tablets representan un nuevo formato de consumo y producción de contenidos, así como de interactividad, interacción y entretenimiento” (Marés, 2012: 4).

Estos aparatos electrónicos han sido un éxito, ya que podemos conectarnos a internet, leer, jugar, ver videos, películas e incluso cuenta con diferentes aplicaciones diseñadas con fines educativos para los niños. Estas tabletas electrónicas tienen una batería de larga duración, pantalla táctil, peso ligero y un tamaño accesible para que pueda ser transportado.

Pero sin duda los videojuegos son lo de hoy, ya que según estudios realizados acerca de los videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos de la Revista Chilena de Neuropsicología, “en los países industrializados se les dedica gran

parte del tiempo de ocio. Debido a esto, la industria de videojuegos es una de las más importantes en el sector informativo y de comunicación” (Martínez e Bohorodzaner, 2010), ya que son programas informativos que pueden ser manipulados a través de diferentes dispositivos, por ejemplo pueden ser utilizados a través de internet o por medio de videoconsolas conectadas a una televisión, como el Play Station, que empleó en su hardware el CD-ROM y surgió en 1994 siendo de las consolas más vendidas y exitosas, cabe mencionar que cinco años después llegó a México el Xbox impulsado por Microsoft y finalmente el Wii.

Otra forma de utilizar los videojuegos es en los teléfonos móviles ya que ahora cuentan con una gran capacidad de almacenamiento. También existen videoconsolas portátiles como la PSP. “El juego ha sido llevado a otros sistemas como 3DO, SNES, Game Boy Advance, Spectrum e incluso iPhone/iPod, y los RTS que son una saga de videojuegos de estrategia en tiempo real (...) considerado un hito y una figura icónica en la industria de los juegos de PC” (Ahumada, 2011: 21).

Actualmente las nuevas tecnologías pueden cumplir distintas funciones, pues además de ser medios informativos y de comunicación, también puede ser nuevas herramientas de entretenimiento, ya que su desarrollo está provocando transformaciones en todos los ámbitos.

El proceso tecnológico no da descanso y casi no hay tiempo para adaptarse a una tecnología cuando ya otra innovación viene en camino. El internet, los videojuegos, teléfonos móviles, todas las pantallas audiovisuales que nos rodean son tecnologías digitales que ya forman parte de nuestra vida cotidiana sin importar la edad, tal es el caso de las nuevas generaciones de niños que ya son parte de este consumo tecnológico.

### **2.3 La infancia y sus características**

Por esta razón, en este capítulo retomaremos qué es la infancia, las principales características en esta etapa de la vida, así como las diferentes concepciones que se pueden tener de ella, ya que conforme a cada etapa histórica, social y cultural

se han ido presentando diferentes costumbres y actividades en los niños en su vida cotidiana, pues cada periodo concibe a la infancia desde diferentes maneras.

Pero antes de comenzar es indispensable para poder entender las características más importantes de esta etapa del ser humano, mencionar una de las definiciones de la infancia empleada en el siglo XVIII donde se decía que “es la edad en que los muchachos son dúctiles y maleables (...) poseen gran facilidad para el remedo, para la imitación, a la vez que están dotados de una gran capacidad inmediata para retener lo que se les enseña” (Padilla, 2008:321), por lo que Rosseau (1778), en ese entonces planteaba que el niño tenía que aprender a desenvolverse en entornos naturales y sin ningún tipo de reglas establecidas.

Desde ese momento la infancia comenzó a ser mucho más que sólo una etapa de la vida, ya que es el momento más importante en el desarrollo del ser humano donde se manifiestan experiencias y se dan aprendizajes que pueden ser trascendentales en el proceso de desarrollo de las personas. De acuerdo a Erikson (1993) en la infancia el niño o niña pasa por una etapa en la cual se da el principio de los aprendizajes, el perfeccionamiento del lenguaje, y el juego se vuelve la herramienta de las ritualizaciones, que permiten al niño llevar a cabo roles y funciones sociales que ayuden a la construcción de su identidad y al desenvolvimiento de sus aptitudes.

El autor ve a la infancia intermedia como un tiempo de relativa calma emocional en el que los niños pueden asistir a la escuela y aprender las habilidades que su medio cultural exige.

El núcleo familiar moderno es muy importante en esta etapa ya que es el que guía al niño a que viva plenamente su infancia y aprenda lo necesario, para así poder llegar a la adolescencia con ciertas formas de comportamiento.

La infancia es la primera etapa del desarrollo en la vida de los seres humanos, que tiene una identidad específica en la que se manifiestan los primeros aprendizajes: el lenguaje, la marcha, la socialización. Es un tiempo donde el individuo está inclinado permanentemente al juego (...) (Ramírez, 2008: 322).

Es importante recalcar que los padres son los que imponen la obediencia, deciden poner castigos o premiar acciones que para ellos son correctas; por ello los niños y las niñas van experimentando nuevas etapas en su vida y van aprendiendo lo que puede ser malo y bueno y lo que está bien o no. “La infancia es la etapa en que se está modelando la personalidad, los valores, los principios y toda la conformación psico-física de un individuo” (Escobar, 2005:11).

Otra característica importante en la infancia es que el ser humano comienza a socializar con los demás, es decir, al entrar al ámbito escolar, el niño comienza a conocer a otros y por consiguiente comienza a integrarse a grupos sociales. Esta situación impulsa al infante a desarrollar otras labores en su vida cotidiana como copiar las acciones de los demás, expresar sus ideas, sentimientos y desenvolver su carácter y personalidad.

Por otro lado, debemos tomar en cuenta que hay otros elementos de tipo cultural y económico que forman parte en la representación de la infancia. Es por ello que se pueden vivir distintos tipos de infancia. En México podemos observar dos tipos. Una de ellas es la infancia rica que es en la que existe cierto reconocimiento social y por tanto en el aspecto económico se cuenta con los recursos suficientes para satisfacer las necesidades del niño, este tipo de infancia se encuentra principalmente en las zonas urbanas de la ciudad y son niños que tienen la posibilidad de recibir lo que ellos quieren como juguetes o cosas de alto valor. El otro tipo de infancia es la que se relaciona con la pobreza, es decir, las familias de los niños que no cuentan con los recursos suficientes para satisfacer las necesidades básicas. Por ello, la infancia se vive de acuerdo al nivel socioeconómico de las familias.

En otros aspectos, para Erikson (1993) esta etapa es el inicio de la edad escolar y el aprendizaje sistemático; por ello la escuela ha sido parte de la formación educativa de los niños, pues ahí comienza el proceso de socialización con los demás, en donde se les enseña lo que es la responsabilidad y se les inculca valores y hábitos a través de la enseñanza, con la finalidad de que les sirviera posteriormente en su vida adulta.

En el siglo XIX la manera de entender a la infancia cambió debido a la modernización de la sociedad, por lo que los padres y la escuela dejaron de ser los únicos responsables de inculcarles a los niños ciertos hábitos y costumbres, pues ahora debido al crecimiento de los medios y de las tecnologías de la comunicación e información los niños y niñas aprenden cosas de la televisión, de los videojuegos y ahora del internet.

Sin embargo, de acuerdo a la teoría de desarrollo psicosocial propuesta por Erickson (1993), la infancia es el periodo de la maduración muscular, del aprendizaje, del sistema retentivo y eliminativo y del aprendizaje verbal, en donde la presencia de los padres es fundamental para el desarrollo de los niños y niñas.

### **2.3.1. Juegos y actividades tradicionales de los niños**

El niño es una persona que siempre está en constante actividad, y desarrolla habilidades con base a su experiencia con el entorno. Cuando el niño juega no sólo se divierte o entretiene, también se desarrolla socialmente, motrizmente y cognitivamente.

El juego es una de las formas más importantes en las que el niño puede experimentar en su vida acerca de su cuerpo, de sus emociones, cualidades e intereses. "(...) El juego no era tiempo perdido, sino una actividad que debía utilizarse permanentemente en la educación y en la formación de hábitos" (Muñoz y Pachón, 1996: 330). Por ello, el juego además de ser un aspecto esencial en el desarrollo del infante, forma parte del proceso socializador de un niño en el que se forman nuevos conocimientos y lo mantiene ocupado.

Dentro de todas las necesidades de un niño está la de jugar, por esa razón no se cansa de hacerlo y siempre está buscando con qué entretenerse, podemos decir que es una acción voluntaria.

Existen diferentes tipos de juegos en los que se desarrollan diferentes habilidades, como los que ayudan a desarrollar la imaginación y creatividad, los que ayudan al

desarrollo cognoscitivo de los niños y los que les permiten poner en práctica sus habilidades físicas.

En la infancia muchos niños jugaban con otros niños comenzando a socializar, realizando actividades como correr, saltar, trepar árboles, jugar con los animales, con pelotas, etcétera, e incluso recurrían a juguetes hechos de madera o tela para entretenerse, haciendo de un objeto común algo interesante para jugar. Estos juegos hacen que el niño aprenda a seguir reglas, desarrollar su creatividad e imaginación y poner en práctica sus habilidades.

También se dan durante la infancia los juegos de roles, en donde los niños asumen papeles de adultos, haciendo de las actividades u oficios sociales algo divertido e interesante, estos juegos pueden reflejar experiencias vividas en los niños durante su crecimiento. A sí mismo, los niños y niñas durante esta actividad lúdica aprenden a establecer reglas y seguir normas de comportamiento.

Conforme al paso del tiempo los niños comenzaron a salir más a la calle a jugar y a pesar de la inseguridad o el peligro que esto puede ocasionar si no hay un adulto vigilándolos, suele ser una actividad favorita de los niños, ya que al jugar al aire libre, los infantes tienen la oportunidad de conocer a otros niños, con los cuales puedan correr, saltar, brincar, gritar e interactuar con su entorno.

“Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad” (Correa, 2000: 19).

Existen algunos juegos que fueron conocidos años atrás y que tal vez muchos de los jóvenes de mi edad aun practicamos en nuestra infancia con nuestros amigos o hermanos que hasta la fecha algunos niños les divierte pero que también se han perdido a través del tiempo por los nuevos desarrollos tecnológicos que ha traído consigo la modernización. Entre los más recordados están: piedra, papel o tijeras, volados, zapatito blanco, a la víbora de la mar, burro saltado, acitrón, manitas calientes, las escondidas, entre otros.

Todos estos juegos han marcado parte de nuestra vida y nos permitieron comenzar nuestros primeros procesos de socialización. Sin embargo, todos nos desenvolvimos en contextos socioculturales diferentes, por lo que la vida de los niños se desarrolla de forma distinta de acuerdo a su medio sociocultural en el que se desenvuelven y a las formas de entretenerse y jugar.

## **2.4 Los niños y la tecnología**

La modernización promueve hoy en día otra mirada hacia la infancia, en donde los niños se forman nuevos hábitos y valores en las nuevas sociedades modernas. Como sabemos, la tecnología nos está rebasando a todos y los niños actualmente crecen en un mundo tecnológico que en algunos casos cambia su manera de entretenerse y jugar.

Actualmente podemos observar en la calle, en las escuelas, incluso en nuestra familia, niños utilizando celulares, tabletas electrónicas o videojuegos con gran interés y sobre todo con una habilidad impresionante para saber manejar las nuevas tecnologías. El psicólogo Aric Sigman (2010) ha declarado con frecuencia que los niños están más expuestos que nunca a la pantalla calculando que los niños pequeños que nacen ahora pasarán el equivalente a un año pegado a las pantallas antes de cumplir los siete años. Esto es debido a que los niños menores se están criando con dispositivos tecnológicos que tienen a su alcance en la escuela como son las computadoras y otros más en sus casas.

Antes los niños pasaban mayor tiempo frente a los televisores, ahora los niños pasan mucho tiempo frente a los celulares y otros dispositivos tecnológicos. El uso de internet, juegos digitales, la incorporación de las redes sociales, etc., se han convertido para los niños en una nueva posibilidad de asumir nuevas acciones, situaciones e identidades.

Por ejemplo, los juegos que se encuentran en internet que la mayoría de estos los pueden encontrar en línea, logran que los jugadores interactúan en un espacio navegable que los hacen sentir más allá de la sensación de estar inmersos en el juego, es decir, los hacen sentir como parte de los personajes que interactúan con

ellos. Para Murray (1977), una de las propiedades esenciales de los nuevos medios digitales es la capacidad de representar un espacio en el cual el usuario se puede sumergir (González, 2009: 372).

Sin embargo, las TICS también han sido benéficas en otros aspectos, como lo es en el ámbito educativo, ya que ahora la tecnología se utiliza como herramienta de aprendizaje en la educación de los niños, logrando que existan nuevas alternativas para que los niños desarrollen otras habilidades y destrezas que complementen lo aprendido mediante los medios tradicionales.

“La educación con las TICS en la educación abierta, semi-presencial o a distancia, funcionan para fortalecer el desempeño escolar de los alumnos y sobre todo, para la formación correcta de los profesores y apoyarlos en su utilización eficiente en los procesos educativos (...)” (Barrera, 2013: 27).

Por lo que ahora podemos ver al niño como un sujeto racional, moderno transformado por la tecnología. Lo niños al estar en constante contacto con la tecnología descubren un mundo infantil nuevo en el que se vinculan de forma distinta con el mundo social, es decir, hoy en día los niños y niñas que tienen acceso a la tecnología digital pueden interactuar de forma mediada, conocer y mantener contacto con personas a distancia y jugar con otros niños sin que éstos estén presentes.

“Los niños dejaron de ser socializados en espacios públicos dentro de la comunidad, de aprender directamente de los adultos sus juegos, costumbres, tradiciones, trabajos y diversiones” (Ramírez, 2008: 326). Es decir, los usos de la tecnología están modificando las formas de jugar y entretenerse de los niños, así como la forma de aprendizaje.

Por otro lado, se ha utilizado a la tecnología en favor de la educación especial de los niños, ya que gracias a ella se han podido implementar programas educativos para los niños sordos mudos y con discapacidades. La tecnología brinda los elementos necesarios para cubrir las necesidades más comunes de estos niños.

A partir de los años ochenta se creó el programa de “Grupos Integrados”, lo que permitió ampliar la cobertura de la educación especial. Con el desarrollo de la tecnología los niños con diferentes tipos de discapacidades pueden tener acceso a formas de aprendizaje más confortables para su condición.

En suma, podemos ver que la tecnología en los niños está influyendo en ellos de diferentes maneras y por lo tanto el uso de las tecnologías puede jugar distintos papeles en la vida de los infantes.

Sin embargo, en México existe una gran brecha digital, pues no todos los habitantes tienen el mismo acceso a estas tecnologías. Según datos expuestos por la *Asociación Mexicana de Internet* (AMIPCI, 2014) aunque la penetración de internet en México aumentó un 13% en 2013 y presenta niveles de crecimiento superiores, sólo el 38.3% tiene computadora en su hogar, de los cuales de ese total que cuenta con computadora en su casa, el 67.2% no tiene acceso a internet por falta de recursos económicos (INEGI, 2014).

Debido a estos datos podemos darnos cuenta que no todos tenemos el mismo acceso a estas tecnologías, es decir, existen aún sectores de la población que el mercado no ha logrado tocar. Sin embargo, a pesar de esto las consultorías realizadas en cuanto a la inclusión de lo digital en nuestro país señalaron que “en los últimos cuatro años se muestra que sí ha habido un aumento en la tasa de penetración de dispositivos electrónicos y conexiones a Internet en los hogares mexicanos para todos los niveles de ingreso” (Posada, 2013: 27). Esto debido a que las familias de menores recursos hacen cada vez un mayor esfuerzo por tener este tipo de aparatos electrónicos o pagar conexiones de Internet.

# **CAPÍTULO III**

## **ESTADO DEL ARTE**

### **3.1 Introducción al estudio de los usos de las tecnologías de la comunicación y la información (TICS).**

Para la presente investigación se encontró variada información sobre investigaciones hechas acerca de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, ya que aunque es un tema relativamente actual ha sido de interés por varios investigadores y estudiantes. Pude percatarme de que la mayoría de los aportes y hallazgos van encaminados a las personas en general pero principalmente al uso que le dan los jóvenes hoy en día a la tecnología.

Eso me permite tener un mayor interés acerca de mi objeto de estudio para seguir contribuyendo a dichas investigaciones, ya que los niños apenas están formado parte en dichas investigaciones en nuestro país. El uso de la tecnología es un tema actual que cada vez toma mayor fuerza y se puede estudiar desde distintas miradas, ámbitos, disciplinas y sujetos.

En la búsqueda acerca de investigaciones realizadas sobre la tecnología y los niños, se encontraron aportaciones de otros lugares como en España, Colombia, Eslovenia y Estados Unidos, en donde se han preocupado por el papel que juega la tecnología en los menores.

En cuanto a las investigaciones hechas en México, pude darme cuenta que existen investigaciones muy concretas sobre los usos de la tecnología en los niños, ya que se dirigen específicamente al estudio de una sola tecnología, es decir estudios basados ya sea en el uso de videojuegos, del internet y de los medios de comunicación.

Todas las investigaciones que se presentarán a continuación son planteadas desde diversas disciplinas como la psicología, pedagogía y la comunicación, lo que permitirá una mejor exploración interdisciplinaria acerca del objeto de estudio.

### **3.2 Estudios sobre los usos de la tecnología en los niños y jóvenes desde diversas disciplinas.**

Las investigaciones encontradas sobre las nuevas tecnologías y la comunicación digital están relacionadas con los jóvenes y los niños y se han estudiado desde diversas disciplinas como lo son la psicología y la pedagogía. Estas áreas de conocimiento han contribuido a los aportes sobre este fenómeno actual a partir distintas perspectivas y desde diferentes tipos de sujetos. Cabe mencionar que en dichos estudios los jóvenes han sido de mayor preocupación para los investigadores; sin embargo, sí se encontraron investigaciones relacionadas con los niños, por lo que los aportes mencionados a continuación fueron encaminados hacia la preocupación de esta relación tecnológica digital en adolescentes y niños.

#### **3.2.1. Aportes y hallazgos desde la pedagogía**

En cuanto a los aportes de la pedagogía una investigación de tesis de maestría de Araceli Amelia Ruíz Torres titulada “Educación y tecnología: nuevas formas de interacción y producción de conocimientos en los jóvenes” (2009) parte de la idea de que los medios electrónicos proponen la virtualidad como nueva forma de interacción social y la construcción del conocimiento, es decir, su objeto de estudio va encaminado al uso de la tecnología como herramienta académica, como nueva forma de interacción en los jóvenes y como apoyo a los procesos de aprendizaje.

Dicha investigación se plantea tres objetivos: uno de ellos es identificar el tipo de apropiación que se produce en la interacción de los jóvenes con las TICS, también saber reconocer el desarrollo tecnológico como una nueva vertiente del desarrollo económico en la sociedad moderna, y por último generar herramientas para crear una postura crítica que reconozca los límites que enmarcan el desarrollo formativo de los sujetos. Me parece interesante este estudio ya que considero importante conocer cómo es la interacción de los niños con las TICS para mi objeto de estudio.

Dentro de sus preguntas de investigación se interesa en ¿qué representa para los jóvenes la tecnología? ¿Cuál es el sentido educativo que se da con el uso de la

tecnología? y ¿cómo se producen los procesos formativos en el uso de la tecnología?

Para poder contestar a estas interrogantes, Amelia Ruíz Torres aplicó una metodología cualitativa, ya que buscaba mostrar algunos rasgos que subyacen a los procesos de aprendizaje impulsados con tecnología, por lo que realizó siete entrevistas a profundidad en las cuales se diseñaron dos instrumentos a modo de guía de entrevista: una dirigida a los responsables del proyecto y otra a los jóvenes estudiantes cuyo rango de edad estaba entre 15 a 26 años.

Dicha investigación estuvo basada en cuatro categorías de análisis para llegar a su objetivo que son la educación, la formación, la apropiación y las TICS. Dichas entrevistas y categorías permitieron llegar a los resultados siguientes.

En primera instancia, se identificó a los usos de la tecnología como prácticas sociales, por lo que el uso de la tecnología depende de los fines con los que los jóvenes asignan a los medios y su contenido. Otro aporte que se da en dicha investigación es que el internet facilita el acceso a la información pero provoca menor actividad física y mental.

El tipo de investigación es de utilidad para mi tesis, ya que tiene un interés por el desarrollo que tienen los sujetos en la interacción con la tecnología, es decir, se enfoca en la manera como se apropian los jóvenes de las TICS en su vida cotidiana que es lo que busco en mi investigación con relación a las formas actuales de entretenerse de los niños.

Por otro lado, el uso de la tecnología puede jugar diferentes papeles en los niños, ya que no sólo la podemos ver como una herramienta de entretenimiento. Ahora las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) pueden contribuir al acceso a la educación, al aprendizaje y a la enseñanza de calidad por parte de los docentes.

En la búsqueda de investigaciones realizadas con este propósito, pude percatarme de que ha habido muchos estudios sobre el uso de las TICS

relacionados con la educación de los niños, pues los investigadores han tenido la preocupación sobre el conocimiento del uso adecuado de estas nuevas tecnologías, así como la incorporación de éstas en el ámbito académico.

#### **3.2.1.1. El entorno educativo**

Un estudio hecho en Bogotá (Colombia) que lleva por nombre “Uso de tecnologías de información en el aula. ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información?” de Patricia Jaramillo (2005), nos abre el panorama de cómo las TICS pueden ser utilizadas para enseñar, practicar y ejecutar pero que, sin embargo, no se han aprovechado al máximo. Ella considera que las TICS se pueden usar como herramientas que faciliten a los estudiantes a enfrentar problemas reales de manera innovadora. Y plantea que son escasos los estudios e investigaciones que identifiquen qué sucede en las aulas cuando los estudiantes hacen uso de las TICS.

Su objeto de estudio fue el uso de las TICS en dos aulas de clase y el tipo de aprendizaje que se fomenta con ellas. Para ello se cuestionó lo siguiente: ¿para qué se usan las TICS en clase? ¿Cuáles son las habilidades que demuestran los niños para usar el hardware y el software? y ¿para qué las usan los estudiantes?

Para resolver estas cuestiones se inclinó por una metodología mixta, ya que se realizaron encuestas a 37 niños y 32 niñas de entre 8 y 11 años de edad de la clase de informática de un colegio público de Bogotá. Se escogió este rango de edad porque estos niños ya saben leer y escribir. Esta encuesta se aplicó para identificar los conocimientos y las actitudes hacia las TICS.

Sin embargo, también se hicieron ocho observaciones participantes de 90 minutos para cada caso en las clases que se llevaron a cabo en ese semestre escolar. Esto con el fin de ver el desempeño de los estudiantes en cuanto al manejo de las TICS. Y finalmente, se entrevistó a cinco profesores en apoyo a esa área y cuatro niños que estaban dentro del proyecto que fueron autorizados por sus padres.

Este estudio revela que los niños muestran habilidades para navegar en internet o en un programa, saben seleccionar elementos, cancelar y realizar acciones con el

mouse; por ejemplo, lo usan mucho para dibujar con destreza pero no para ubicarse dentro de un texto y hacer correcciones. Entran constantemente a juegos, a Word, Paint, Internet y Encarta. Sin embargo, en Word no saben cómo abrir espacio para escribir nuevo texto cuando en Paint cambian el color de fondo y lo hacen para borrar lo que tienen en pantalla.

Conforme a las entrevistas, los estudiantes comentaron que aunque tienen acceso a la información no tienen el control sobre el proceso de búsqueda; aunque saben que pueden encontrar información muy útil para sus tareas no saben cómo hallarla. Es decir, se facilita el acceso a la información aunque éste no tiene un enfoque de uso de la misma para la construcción del conocimiento.

Este trabajo de investigación, aunque considero que se queda un poco corto en cuanto al uso de las TICS en la educación, me ubicó geográficamente en cuestión de la manera en que las TICS específicamente el Internet y las computadoras se empezaron a incorporar en la educación en Colombia pudiendo darme cuenta de cómo se manifiestan en los niños en el ámbito escolar las habilidades y deficiencias que tienen en el uso de las computadoras y el Internet. En donde se demuestra que las TICS no se están explotando al 100% y que se siguen usando en la educación como herramientas neutras para hacer las mismas actividades de enseñanza y aprendizaje que se pueden hacer sin ellas.

Otro estudio preocupado por la educación de los niños y las tecnologías es el de Aline Viridiana Márquez Martell (2007), en su tesis titulada “Un punto de encuentro entre los niños y la comunicación: Talleres escolares como formadores de una educación para los medios”, para obtener su título en Licenciada en Ciencias de la Comunicación, la cual se preocupa fundamentalmente por los niños pequeños que permanecen solos la mayor parte del tiempo y se les deja a cargo de las niñeras virtuales en las que se han convertido los medios de comunicación. Como objetivos fundamentales se busca desarrollar y dar a conocer estrategias de aprendizaje mediante talleres de comunicación para lograr una educación para los medios enfocada a la población infantil de la Ciudad de México.

En este caso su objeto de estudio es la creación de la conciencia social para desarrollar una visión crítica de los medios de comunicación, por lo que me pareció de gran utilidad para mi investigación, ya que de igual manera me encuentro en la búsqueda de los diferentes roles que pueden jugar las tecnologías en los niños así como el adecuado uso de ellas de manera que puedan implementarlas como parte de su vida de manera consciente.

Su metodología consistió en el desarrollo de una investigación descriptiva en el cual se realizó como trabajo de campo talleres escolares en una escuela primaria durante el ciclo escolar y una encuesta aplicada durante el mismo ciclo escolar para conocer las preferencias de los niños y niñas con respecto del medio de comunicación. Los talleres tenían una duración de 50 minutos diarios como parte de su horario escolar.

Los talleres buscaban promover el desarrollo intelectual desde una perspectiva social, psicopedagógica, comunicativa y artística. Uno de los talleres se llamaba “Secreto a vocecitas”, fue como un foro de expresión infantil, en donde durante las sesiones se buscó enriquecer el lenguaje de los niños y ayudarlos a adaptarse a un mundo que los masifica a todas horas por medio de una nueva cultura electrónica que sin duda crea una nueva subjetividad en los niños.

La intención era crear un espacio donde los niños pudieran expresarse, hablar de sus sentimientos y vivencias en escuela, la familia y sobre sí mismos, es decir, en donde los niños se sintieran en confianza de hablar. Por ello, la investigación cualitativa fue muy importante para dicho estudio, ya que lo que se buscaba era poner en práctica la creatividad del niño y al mismo tiempo que adquirieran una actitud crítica con los medios de comunicación.

La encuesta que se realizó previamente se hizo a 226 niños de entre 6 y 12 años de edad de la primaria Andrés Delgado, donde se les preguntó acerca de sus preferencias en los contenidos de los medios. Dentro de los hallazgos encontrados fueron que los niños utilizan los medios más para entretenerse que como un medio de comunicación.

En cuanto a los aportes de los talleres, los niños aprendieron a participar activamente y a comunicarse con los demás; también retomaron juegos y actividades infantiles de antaño, así como costumbres mexicanas y actividades culturales. En los talleres enfocados a los medios de comunicación, los infantes se mostraron interesados por saber acerca de los medios, y debido a esto mejoraron su capacidad de análisis de los mismos, por lo que aprendieron a seleccionar la información de los medios que utilizaban en su casa y en la escuela.

Esta investigación es de utilidad para mi tesis, ya que es interesante poder crear talleres para que los niños aprendan a utilizar en el caso de mi investigación la tecnología de la manera más adecuada para un mejor desarrollo del niño. Además de hacer que los lectores se cuestionen sobre el papel actual de los comunicadores en la educación de los niños respecto a los medios y la tecnología en la que aún quedan vertientes por investigar.

Considero que los estudios realizados con base en las formas de jugar y entretenerse de los niños son importantes para mi investigación, ya que se pretende describir y explicar las formas de jugar y entretenerse de los niños en la actualidad y para ello es fundamental entender las formas de juego tradicionales y educativas de los infantes. Un estudio realizado en la tesis de Blanca Azucena Álvarez Chávez (2010) en Uruapan Michoacán titulada “El juego educativo como factor de aprendizaje significativo en los niños que cursan el nivel preescolar” tiene por objeto de estudio el análisis de la influencia que tienen los juegos educativos en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo en el Jardín de niños “San Angelín”.

La autora consideró importante realizar una investigación en esa escuela, ya que en dicho jardín de niños, el juego se encuentra en segundo término dentro del proceso educativo del niño, debido a que se le ha atribuido mayor importancia al cumplimiento total del programa que establece la SEP y se dejan las actividades lúdicas como actividades secundarias. Por ello su pregunta de investigación es la siguiente: ¿cómo influyen los juegos educativos en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo, en los niños del Jardín de niños “San Angelín” de la

Ciudad de Uruapan, Michoacán?, ya que su principal objetivo es dar a conocer la manera en que el juego educativo puede propiciar un aprendizaje significativo en los niños, el cual les sirve a lo largo de su formación integral.

Para este estudio se llevó a cabo una metodología con enfoque cualitativo, alcance descriptivo y carácter holístico; se investigó a una población de tres grupos de nivel preescolar de primero, segundo y tercer grado con un total de 69 niños, realizando observaciones participantes en los salones y en el patio de la escuela durante tres meses en el año 2009, para así poder analizar las actitudes que hacían los niños como los espacios en donde se desarrollaban estas actividades.

También se realizó durante tres días una entrevista semi-estructurada que se aplicó a cada una de las docentes de los diferentes grados, con el objetivo de investigar los juegos que eran más aceptados y funcionales por los niños dentro del proceso de aprendizaje. Dentro de los hallazgos más importantes están que los niños realizan el proceso de socialización por medio del juego, ya que existe una interacción directa y verbal con uno o con más compañeros; se constató que el juego llega a facilitar el rol que tanto niños como niñas tienen que realizar frente a la sociedad.

Se detectó que los niños realizan los juegos o actividades de forma natural por sí solos. Esto se debe a que es una característica que todo niño posee de manera inmediata; por eso es considerado una actividad voluntaria, agradable y amena ya que el niño en la observación lo manifestó en todo momento. Los aportes encontrados en dicha investigación, así como su técnica de investigación, son de gran interés para mí, ya que considero interesantes las observaciones que se hicieron para llegar a la conclusión de que el juego logra que el niño interactúe con sus pares y por lo tanto manifieste lo que es o no agradable para él.

Además de remarcar la importancia de manifestar por medio del juego las acciones físicas y cognitivas poniendo en práctica el equilibrio manejo y uso correcto del cuerpo.

### **3.2.2. Aportes y hallazgos desde la psicología**

En el ámbito de la psicología la mayoría de los investigadores se han preocupado por los efectos que causan en el comportamiento de los niños los usos de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. Un estudio realizado en la tesis de Beatriz Chaves Martínez en el año 1999 fue un primer acercamiento a la forma en la que la tecnología como medio de entretenimiento puede afectar la conducta de los niños en su entorno, ya sea familiar y educativo. La investigación titulada “Influencia de los juegos de video en el comportamiento agresivo de los niños” tuvo como principal tema la agresión como el principal exponente causado por los juegos de video que cada día avanzaban y aún siguen avanzando tecnológicamente, por lo que su objeto de estudio fue la influencia en los niños de la conducta agresiva por el uso de los juegos de video.

Las palabras claves que guiaron la investigación fueron: juegos de video, niños, agresión, comportamiento, conductas y violencia. El tipo de investigación empleada fue mixta ya que en el enfoque cuantitativo se elaboraron tres cuestionarios. Primero se aplicó un cuestionario a 40 niños de 7 a 12 años de edad de diferentes grados de la primaria “Filberto Gómez Díaz” ubicada en Tultitlán Estado de México. El cuestionario permitió recabar información sobre los juegos de su preferencia y el tiempo que le dedican a esta práctica. Sin embargo, también se elaboraron dos cuestionarios más, uno dirigido a los padres y otro a los profesores, para obtener datos sobre los comportamientos que ellos como adultos cercanos a ellos observan en los niños tanto en el hogar como en el ámbito escolar.

De estos niños posteriormente se hizo una selección de aquellos que estaban más interesados en los juegos de video y recurriendo al enfoque cualitativo se realizó una observación participante en un local de juegos de video llamado “Tultitlan chispas” para observar el comportamiento de los infantes con el propósito de obtener señales de las principales conductas agresivas de los niños.

Considero que utilizar ambas metodologías enriqueció esta investigación y se pudo llegar a datos muy interesantes. Por ejemplo, se confirmó que los juegos de

video sí tienen influencia en el comportamiento agresivo que presentan los niños en sus juegos cotidianos y en la escuela con sus compañeros de clase. Esto es debido a que se arrojó en los datos las preferencias de los niños en estos juegos que resultaron ser los de contenidos son más violentos y agresivos.

En el local de juegos de video se observó que los niños tuvieron conductas agresivas mientras jugaban, es decir gritaban con frecuencia, decían palabras altisonantes y golpeaban las máquinas. Después de que terminaban de jugar estos niños imitaban y mostraban las conductas de violencia que observaron en los juegos de video. Cabe mencionar que los niños de quinto año fueron los que desarrollaron con mayor frecuencia estos comportamientos.

Otra investigación realizada por Karen Malagán Calderón en su tesis “La televisión como medio de influencia en el comportamiento violento de los niños” (2005) tuvo como principal preocupación que los niños actualmente aprenden un estilo de vida, valores y formas de comportamientos que generalmente no concuerdan con el entorno en el que se desarrollan y muchos de los cuales pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre el comportamiento de cada uno.

Algunas de sus preguntas de investigación fueron: ¿Qué es lo que sucede cuando un pequeño decide pasar más horas frente a un televisor que ir a jugar, leer o hacer tarea? ¿Cuáles son las consecuencias que se tienen? Y ¿Cuál es el impacto de los programas que tienen mayor interés para los niños? Uno de los supuestos fue que la televisión como medio de comunicación ha tenido y tiene una influencia en el comportamiento y actitudes que reflejan en los juegos que practican los niños.

En dicha investigación se utilizaron como técnicas de investigación encuestas y un análisis de contenido. Las encuestas se aplicaron durante el ciclo escolar 2003-2004, en la escuela primaria Erasmo Castellanos Quino, localizada en Río Frío y Nicolás Bravo e la Colonia Madalena Mixhuca. Se eligieron a los grupos de primero, segundo, quinto y sexto año, lo cual ayudó a hacer una comparación entre niños de 6 a 8 años y de 10 a 12 años, donde se les preguntó sobre sus

gustos en la televisión y el tiempo que dedican a ella. Cabe mencionar que se tomaron en cuenta sólo 50 encuestas de cada grupo.

Después se aplicó una encuesta a los padres de los niños para saber acerca de los programas que permiten ver a sus hijos y las horas que los dejan verlos. Y finalmente se aplicó una última encuesta a los profesores para preguntarles si tienen conocimiento de lo que ven sus alumnos en la televisión.

Conforme a los resultados de las encuestas se localizaron los programas de “Dragon Ball” y “Pokemon” como los favoritos de los niños. Por ello se tuvo también como objetivo analizar estos programas en cuanto a su contenido y a la frecuencia de violencia expuesta dentro de los programas. Este análisis de contenido se llevó a cabo durante un periodo de dos meses y se observaron variables como:

- El tiempo de duración
- Las características del programa
- La frecuencia con la que se observaba violencia física
- Las razones de estas acciones y
- La justificación que se le da a la violencia

Los principales hallazgos que se encontraron fueron que se detecta un grado de violencia en el comportamiento de los niños en la interacción con sus compañeros; otro es que aunque la televisión los orilla a imitar acciones, no los manipula así de simple, ellos también lo adquieren y lo van aprendiendo también de su familia, amigos y en la escuela.

Las horas que los niños pasan frente al televisor varían dependiendo de la edad y el sexo, pero van de 2 a casi 5 horas diarias. Es interesante conocer que en este estudio los niños opinaron que lo que les atrae más de un programa es la diversión que estos les pueden dar, pero también en algunas ocasiones pueden ser de su agrado programas que generen violencia o comportamientos agresivos en los niños como en los programas anteriormente analizados.

### **3.2.3 Aportaciones al estudio de los usos de la tecnología en los niños y jóvenes desde la comunicación.**

La comunicación ha investigado diversos temas en torno a los usos de las TICS y los medios digitales que hoy en día nos rodean. Estos aportes de la comunicación han sido vistos desde diferentes puntos de vista y con distintas finalidades. Por ello es importante remarcar que se han hecho estudios muy concretos sobre tecnología.

Durante la búsqueda se encontraron diversas investigaciones sobre el uso de internet en los jóvenes, ya que el internet al ser una de las tecnologías de la información y la comunicación más utilizada por las personas tuvo varias implicaciones en la sociedad como factor de crecimiento y medio de acceso a la información, que a su vez también ha implicado desventajas para quien no lo usa correctamente.

Otro de los aportes realizados por la comunicación es acerca de los efectos que causan los videojuegos en los niños y en los jóvenes de nuestra época, considerando que actualmente los videojuegos son muy utilizados en gran parte por los niños.

En el artículo “Identidad hipermedial: nuevos medios, nuevas audiencias, ¿nuevas identidades?” (2011), Jorge Alberto Hidalgo Toledo nos habla sobre las nuevas formas de entretenimiento con la evolución de la tecnología. El autor menciona que hoy todo es entretenimiento: el tiempo libre, el ocio y el consumo mediático; esto debido a la penetración de la era del servicio y la información derivado de la tendencia capitalista al ampliar el mercado.

Este mercado simbólico dio origen al nacimiento de ciertas tendencias y generaciones que están transformando de una manera radical los medios de comunicación.

Al realizar esta investigación se plantearon las siguientes preguntas: ¿Qué implicaciones tiene esta transformación tecno-económica en el marco

sociocultural? ¿De qué forma está cambiando la conducta humana la interacción con computadoras, los dispositivos móviles y la conexión permanente a la red? Y ¿Qué tipo de identidades culturales están surgiendo como consecuencia de la hibridación tecnológica?

Las respuestas a estas interrogantes se dieron mediante una revisión documental y un análisis etnográfico con el fin de proyectar el nacimiento de una identidad hipermedial. Así, el lector encontrará en este artículo reflexiones aportadas por ensayos, informes y estudios antropológicos desarrollados en más de 16 países emergentes incluyendo México.

Me parece interesante este análisis ya que nos presenta un panorama acerca de la tecnología a partir de distintas perspectivas desde el ámbito económico, social y cultural, además de los tipos de conductas e identidades que se están manifestando en las personas debido a estos cambios tecnológicos. Gracias a esta investigación se llegaron a las conclusiones de que los jóvenes son enjambres que viven inmersos en los hipermedios y el mundo del entretenimiento. Por lo que estas nuevas audiencias están descubriendo nuevos modos de unirse entrelazando el mundo físico con el mundo digital. El autor afirma que “esta transformación de la tecnología, de los medios, del mundo y de la sociedad son derivaciones de una nueva revolución simbólica” (Hidalgo, 2011:6).

### **3.4 Niños, jóvenes, entretenimiento y uso de las TICS**

Un estudio hecho en la tesis que lleva por título “La internet otra forma de comunicación entre los jóvenes” (2012) realizada por Yazmín Ivonne Hernández Santillán para obtener el título de Licenciado en Comunicación y Periodismo, hace un reportaje acerca del internet desde sus inicios hasta el día de hoy haciendo un análisis sobre la forma en la que se comunican los jóvenes con la internet.

Este trabajo periodístico expone cómo este nuevo medio contribuye a que la juventud se comunique de nuevas formas, exponiendo a su vez las características de este medio. También se da a conocer la situación de México en el tema del avance tecnológico en comparación de otros países. Es aquí donde se encontró

durante la documentación del reportaje que el internet tiene mayor auge en los grupos de menor edad.

En cuanto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo y cualitativo, ya que se aplicó un sondeo a 20 jóvenes de preparatoria y universidad de entre 17 y 24 y posteriormente realizaron entrevistas a profundidad a jóvenes de 20 años en adelante en la escuela privada la Salle, donde los resultados más importantes arrojaron que el 95% de los jóvenes tiene computadora en su casa y se conecta a internet a diario, sin olvidar que también se conectan ahora desde otros dispositivos como los smartphones, las tablets y las laptops.

De acuerdo a los usos más comunes que ellos le dan al internet están los de realizar tareas, chatear, permanecer en las redes sociales y buscar entretenimiento.

Los hallazgos planteados en esta investigación nos dan cuenta de los tipos de gustos que tienen los jóvenes de ahora en la red como las páginas o portales que visitan, lo que los entretiene como videos, películas o pertenecer a alguna red social y cuáles han sido las de su mayor preferencia y qué actividades hacen dentro de ellas. Por ello, Yazmín Hernández plantea que “la importancia del uso de estos nuevos medios no es su estructura y funcionamiento, más bien, el impacto que están produciendo sobre la vida, costumbres y formas de relación humana” (Hernández, 2012: 9).

Como dato importante que se recabó es que los jóvenes reconocen que el uso del internet sí reduce el contacto social y por lo tanto cambian su forma de interacción con los demás incluso con sus familias. Plantean que las redes sociales les ayudan a mantener contacto con otras personas, pero que también les traen consecuencias en sus hábitos escolares.

La tecnología es conocimiento aplicado socialmente, donde los valores y las creencias de la sociedad son los que influyen en los efectos de esa tecnología, ya que para cualquier desarrollo tecnológico existe un involucramiento social. Es por

ello que la gente aprecia los beneficios de la tecnología pero también se preocupa por el lado negativo de la misma.

Un estudio realizado en el año 2011 por Lisbeth Sosa López, titulado “El sexting y las nuevas tecnologías de la comunicación en el D.F.”, tiene por objeto de estudio la importancia de la tecnología en la actualidad como nueva forma de aceptación entre los adolescentes mexicanos. La autora divide su proyecto de investigación en tres partes fundamentales: La primera dedicada a dar a conocer los desarrollos tecnológicos que se tratan en la vida actual como el uso de internet, la informática, el video y la telecomunicación. El segundo apartado se enfoca al uso de la telefonía celular y a la problemática del sexting en los jóvenes. Por último, la tercera parte de la investigación se centra en la problemática del sexting relacionado con las nuevas tecnologías de la comunicación enlazándolo con los usos que los jóvenes le dan a la tecnología.

En dicha investigación se aplicó una metodología cuantitativa, ya que se acudió a tres preparatorias: la prepa número 1 “Gabino Barreda”, la número 2 ubicada en la delegación Xochimilco y la número 5 en la delegación Tlalpan a realizar una encuesta a jóvenes de entre 15 y 18 años que aseguraron contar con alguna red social.

Se encuestaron a 150 jóvenes aproximadamente, entre ellos 50 adolescentes, con la finalidad de obtener información tanto de las características demográficas y sociales del grupo como las actividades y tiempo de permanencia en las redes sociales, además de la importancia que le dan a las imágenes subidas en sus perfiles.

Aunque considero que la metodología debió haberse enfocado también al enfoque cualitativo para comprender a los sujetos, se llegó a resultados interesantes con relación al uso de las TICS y los jóvenes. En primer lugar se confirmó que el papel de la tecnología en la vida de los jóvenes es fundamental y el internet se ha convertido en el medio de comunicación más eficaz y preferente para los jóvenes, ya que lo adoptan como parte de su estilo de vida. Para los jóvenes las nuevas

tecnologías no son sólo sitios de información, también son tecnologías de relación y entretenimiento.

Con relación a las redes sociales las TICS convierten las amistades en un conjunto de redes de conocimiento entrelazadas, es decir, ayudan a conocer diferentes personas que abarca cada red, por ello las relaciones virtuales se apoderan cada vez más de los adolescentes. En consecuencia los jóvenes prefieren conectarse a la red en lugar de platicar con alguien de frente.

Efectivamente dentro de esta investigación las nuevas tecnologías de la comunicación tienen un efecto positivo porque a través de ellas se da un proceso de comunicación que contribuye a que personas alejadas conformen comunidades desde donde sea que se encuentran; sin embargo, los resultados también arrojaron que las redes sociales influyen en los adolescentes de manera negativa, pues utilizan estos medios para mostrar su cuerpo como forma de aceptación social.

Finalmente se llega a la conclusión de que ahora persiste una juventud que goza de más acceso a las nuevas tecnologías, por lo que existen enormes posibilidades para modificar las formas de subjetividad contemporánea como las nuevas formas de sociabilidad. Me parecen interesantes los resultados a los que se llegó en dicha investigación, pero considero de gran importancia el estudio cualitativo para llegar resultados aún más profundos.

Por otra parte, el internet no es el único medio por el cual los jóvenes encuentran entretenimiento. Dentro de la tecnología los videojuegos se han convertido en uno de los elementos más demandantes del siglo XXI por los jóvenes y ahora por los niños.

Alejandra Hernández Jiménez realizó en el año 2011 su tesis denominada "Videojuegos, droga virtual. Análisis de los efectos que ocasionan en los niños y jóvenes de la Ciudad de México en la época actual", cuyo objetivo fue explorar las evidencias actuales de los efectos de este fenómeno en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes para transmitir recomendaciones a profesionales del

sector salud e investigadores en la comunicación para un mejor uso de las futuras generaciones y de las TICS.

Para investigar su objeto de estudio que consistía en indagar y conocer los efectos que los videojuegos pueden ocasionar en los niños y jóvenes de la Ciudad de México en la actualidad, se realizaron encuestas a niños y adolescentes de clase media alta para conocer de qué manera los videojuegos han influido en su vida diaria. El estudio se realizó en el colegio incorporado a la SEP “Rosario Castellanos” en los niveles básicos de primaria y secundaria.

La encuesta se aplicó durante el ciclo escolar 2009-2010 con un total de diez reactivos; se analizó una muestra de 251 alumnos de entre 8 a 15 años de edad de diferentes grados escolares, con la finalidad de descubrir y confirmar si efectivamente en sus hábitos de consumo están los videojuegos y qué tan importante son estos en su vida.

En cuanto al enfoque cualitativo se realizaron entrevistas breves y significativas a profesionales como psicólogos, médicos, neurólogos y a la conductora del canal 11 Gabriela de la Garza. Estas entrevistas permitieron detectar las diversas opiniones tanto a favor como en contra del uso de los videojuegos. Entre los aportes más relevantes de estos profesionales están que los videojuegos facilitan el intercambio social, también permiten al jugador la habilidad para la resolución de diferentes niveles de problemas y por consiguiente los niños podrían adquirir estrategias más amplias para “aprender a aprender”. Así mismo se premia la destreza del jugador y éste experimenta nuevas sensaciones.

Los argumentos en contra fueron que los videojuegos pueden causar conductas impulsivas y agresivas, además de que son un inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y educativas es decir, los niños y jóvenes se vuelven sedentarios, lo cual no favorece su desarrollo integral.

Esta investigación me ha parecido de las más completas ya que considero que las entrevistas a profesionales ayudaron a conocer las consecuencias y virtudes que pueden traer los videojuegos desde el punto de vista de personas especializadas en

el tema. Además de que comparto la opinión de que al principio los juegos fomentaban el compañerismo y el trabajo en equipo pero con el avance de la tecnología estos juegos se fueron transformando, pues ahora los niños disfrutaban la evolución de la diversión virtual, que se ha convertido en la atracción no sólo de grandes sino también de pequeños (Hernández, 2011:4).

Cabe mencionar que la mayoría de lo escrito es sobre jóvenes y muy pocos sobre niños, por lo que considero que mi investigación será pertinente para poder contribuir a dichas aportaciones desde otro sector de edad en el que se ha escrito poco, debido quizá a que este acercamiento de los niños con la tecnología es relativamente actual.

### **3.5 Los niños y las formas de entretenimiento con las nuevas tecnologías de información y comunicación digital.**

Conforme a los estudios realizados en base a la forma de entretenerse de los niños y el uso de las tecnologías se pudieron encontrar investigaciones hechas en otros países, en las cuales se han encontrado hallazgos importantes que pueden darme un panorama acerca de cómo se ha estudiado este tema en otras partes del mundo y compararlo con los estudios realizados en México.

Un estudio realizado en Eslovenia en el año 2013 titulado “Communication Technology in the Home Environment of four year old children” traducido al español como “Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia”, estudia el acceso infantil a las tecnologías de la información y comunicación, su uso en casa, la influencia del uso por parte de los niños de las TICS en su desarrollo de competencias y la relación del niño con las TICS en el hogar.

Para realizar este estudio se llevó a cabo un método descriptivo, de investigación pedagógica empírica en el que se aplicó un cuestionario a 130 padres 83.8% mujeres y 16.2% hombres que tenían hijos de cuatro años, en edad preescolar que van a escuelas infantiles de Eslovenia. El cuestionario se aplicó en abril y mayo de 2011 y fue totalmente anónimo.

Los hallazgos más relevantes de dicha investigación fueron que los niños tienen acceso libre e ilimitado a los juguetes tecnológicos; sin embargo en opinión de los padres con menor nivel educativo las tecnologías casi no desarrollan las competencias motrices, de aprendizaje, lingüísticas, sociales y culturales. Mientras que los padres con un mayor nivel educativo creen que su uso incrementa el desarrollo de las competencias de los niños de manera progresiva. Es decir, los padres con mayor nivel educativo tienen una opinión más positiva sobre el uso de las tecnologías.

Otro aporte importante es que la mayoría de los niños de cuatro años viven en un entorno tecnológico, enriquecido con objetos multimedia en el que sus familias apoyan el aprendizaje mediante las TICS. A los niños les gusta usar la tecnología porque es entretenida y la utilizan de manera independiente. Sin embargo, se llega a la conclusión de que este deseo de los niños por usar las TICS se ve influenciado por el uso constante de ellos por parte de los padres u otros miembros de la familia, por lo que esto afecta la relación entre el uso de juguetes tradicionales y las tecnologías.

Esta investigación me acerca a la manera como se ha estudiado el uso de las tecnologías en los niños en otro país y cómo podríamos estudiarlo más detalladamente en el nuestro. Aunque opino que el estudio es interesante considero que analizar a los niños además de los padres de familia podría enriquecer más los resultados de dicha investigación.

Por otro lado, en Estados Unidos también se han realizado estudios sobre el papel que juega la tecnología en los niños. Un estudio de la Universidad de Wisconsin realizado por Philippa Roxby “Tecnología, ¿Beneficia o perjudica el desarrollo de los niños?” fue presentado en una conferencia de la Sociedad para la Investigación del Desarrollo Infantil al darse cuenta de que no era inusual ver a un niño de uno o dos años deslizar de forma intuitiva las pantallas y presionar los botones con seguridad, desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consola. La investigación tuvo como finalidad saber si los dispositivos digitales

pueden ser beneficiosos para el aprendizaje de los niños o si ese tiempo dedicado frente a la pantalla les está causando daños en el cerebro.

Conforme a estos estudios se descubrió que los niños de entre 2 y 3 años eran más propensos a responder a las pantallas táctiles que a las que no requieren de interacción como la televisión. Según la investigación mientras más interactiva y más real sea la pantalla más familiar se siente desde la perspectiva de un niño de dos años.

La profesora en estudios del desarrollo humano y familiar Heather Kirkorian explicó que los niños que están interactuando con la pantalla mejoran mucho más rápido, cometen menos errores y aprenden a un ritmo más acelerado. Por ello, muchas escuelas primarias y algunos establecimientos preescolares de Reino Unido están introduciendo iPads en sus salones de clase para facilitar el aprendizaje.

Otro estudio, realizado por Christine Stephen de la Escuela de educación de la Universidad de Stirling, en Escocia, descubrió que la actitud de la familia en casa respecto a la tecnología era un factor importante en la relación del niño con ella. “Las experiencias de los niños de 3 a 5 años están mediadas por el contexto sociocultural de cada familia y por las preferencias de cada niño” (Roxby, 2013: S/P) fue la conclusión de la investigación.

Por lo que según Christine Stephen concluye que la mayoría de los padres entienden los peligros de la adicción y la pasividad, por lo que implementan reglas y horarios para que el niño tenga una variedad de actividades tanto dentro como fuera de casa.

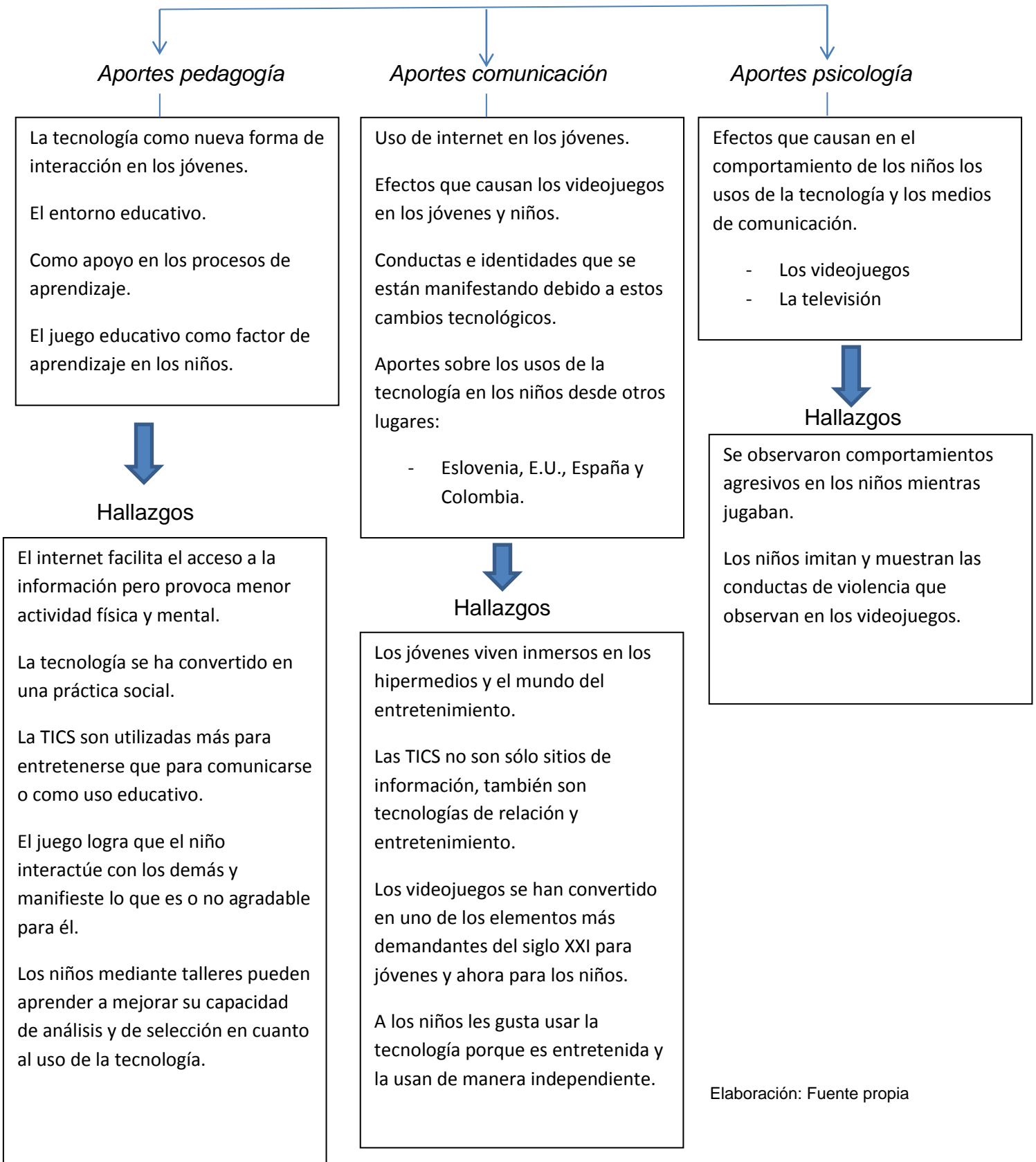
Considero que en México también es importante realizar más investigaciones sobre este tema ya que la tecnología cada vez se hace más fuerte en nuestro país.

### **3.6 Conclusiones**

A partir de lo encontrado es pertinente investigar este tema desde otra perspectiva como es el uso de la tecnología digital en los momentos de ocio como parte del entretenimiento de los niños.

A continuación se presenta un breve resumen sobre las aportaciones y hallazgos encontrados desde la psicología, pedagogía y la comunicación ya mencionados anteriormente que me ayudaron en este tercer capítulo a conocer las diferentes maneras en las que se ha estudiado este tema.

## Estudios de las TIC en jóvenes y niños



Elaboración: Fuente propia

# **CAPÍTULO IV**

## **MARCO TEÓRICO**

## **Lo lúdico a través de lo digital**

Los tres conceptos básicos que guiaron esta investigación son: tecnología digital, niños y entretenimiento, ya que lo que se pretende es analizar la interacción de los niños de 8 a 10 años de edad con la tecnología digital en su vida cotidiana. Primero me apoyé de algunas teorías del juego para comprender más detalladamente la importancia que tiene dicha actividad en los niños.

Después al relacionar el juego como parte del entretenimiento de los niños, consideré necesario retomar las categorías de ocio y tiempo libre para poder entender más detalladamente el concepto base, y por lo tanto analizar cómo es que los niños de esta edad que se encuentran en constante relación con la tecnología digital, se entretienen con ella.

En consecuencia se revisaron autores como Dumazedier y Neulinger, los cuales describen teorías relacionadas con el ocio para explicar el desenvolvimiento del individuo en su tiempo libre con relación a aspectos psicológicos y sociales del comportamiento. Estas teorías han permitido el estudio del comportamiento humano en las implicaciones psicológicas y sociales de las actividades de las personas con relación a su tiempo libre. Dichas propuestas teóricas me permitieron entender aspectos de la educación informal de los niños.

Con base en lo anterior, podemos definir también términos tales como: aprendizaje, juego y desarrollo; todos estos conceptos básicos se encuentran entrelazados con los anteriores ya que en esta relación tecnología digital y niños, la comunicación está presente al existir un proceso de interacción con ella, en la cual se originan hábitos y nuevas prácticas sociales las cuales desarrollan a su vez habilidades mentales, cognitivas y sociales que producen un intercambio simbólico.

Por ello, también es importante por un lado revisar el enfoque constructivista, ya que este enfoque me ayudó a observar como la tecnología digital al estar en interacción constante con el niño o niña, interviene en el proceso de aprendizaje y adquisición de conocimientos. Por esta razón se retomó principalmente la teoría

de Jean Piaget, ya que él explica diferentes fases del desarrollo del niño y por otro lado el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, quien le da prioridad al desarrollo del niño conformado por medio de su relación con la sociedad.

Pienso que es importante mencionar a ambos autores, ya que aunque plantean diferentes propuestas teóricas para comprender el proceso de desarrollo y de aprendizaje de los niños, ambos consideran el juego como parte fundamental en el desarrollo de los niños.

En el siguiente apartado se menciona al juego como parte del proceso de comunicación relacionándolo con el uso de la tecnología digital en la actualidad, planteando la propuesta de George Herbert Mead en cuanto a las etapas del juego y la conformación de la identidad, y al mismo tiempo apoyándome de teorías sobre la formación de la actividad lúdica en los niños para entender como la tecnología digital se ha formado como parte esencial e importante en las actividades favoritas de algunos niños para entretenerse hoy en día.

En el apartado relacionado con las tecnologías digitales, me incliné hacia la teoría de las hipermediaciones de Carlos Scolari para introducirnos a los procesos de mediación interactiva entre los sujetos y las nuevas tecnologías digitales, para poder comprender de qué manera se han incorporado los dispositivos tecnológicos en la actualidad en la infancia.

Finalmente me apoyé de la teoría crítica para poder hacer un análisis sobre el dominio de estas nuevas tecnologías en las personas, siendo éstas las nuevas bases de la industria cultural que se han convertido en necesidades de consumo, en donde ahora los niños se han vuelto un nuevo nicho de mercado para los fabricantes de aparatos electrónicos.

*“El hombre no deja de jugar por que envejece  
envejece porque deja de jugar.”*

*George Bernard Shaw*

#### **4.1 El juego y sus teorías**

Los niños desde que nacen tienen la necesidad de relacionarse e interactuar con las cosas que los rodean, siendo la infancia la primera etapa de la vida en la que nos construimos como personas, además de aprender cómo divertirnos a través del juego ya que es la primera herramienta que un niño o niña tiene para aprender y conocerse así mismo, siendo éste de gran importancia durante esta fase.

Cuando los niños juegan podemos observar que de manera natural disfrutan de ese momento en el cual al mismo tiempo desarrollan diferentes habilidades. Al jugar el niño explora, descubre, manipula, crea, desarrolla y conoce su cuerpo. Por ello, en primera instancia podemos considerar al juego como “la forma más adecuada para lograr el desarrollo en todas las áreas de maduración del hombre” (Medina, 1993: 14). Es decir, mediante el juego el hombre en su etapa de la niñez se va forjando físico, psíquico y socioculturalmente.

Sin embargo, la palabra juego también se emplea con el significado de entretenimiento. El juego brinda diversión a los niños ya que les proporciona placer, la oportunidad de desarrollar su imaginación y el espacio para desenvolver sus habilidades. Por ello, el juego es definido como una “actividad recreativa que proporciona descanso, distracción, diversión y recuperación. Como alivio del trabajo, es una actividad que se hace “como diversión para distraerse” (Mead, 1957: 84).

El juego ha sido un tema de estudio y reflexión teórica desde principios de siglo en distintas áreas de las ciencias sociales; la psicología y la pedagogía han desarrollado teorías para comprender su función en los seres humanos. Autores como Piaget, Vygotsky, Freud y Groos han otorgado diferentes concepciones y definiciones acerca del juego.

Desde el enfoque de la psicología, para Freud (1920), el juego está al servicio de la realización de deseos y plantea que la repetición observada en los mismos, se vincula directamente con el principio de placer. Es decir, los niños sienten placer al jugar, ya que es una actividad agradable en la que sonríen, disfrutan y conviven con los demás. La realización de los deseos se lleva a cabo en los niños a través del juego, en donde Freud menciona que también se encuentran involucrados los sentimientos inconscientes.

Sin embargo, una de las primeras teorías clásicas es la de Groos (1902) denominada teoría del ejercicio o autoeducación en la que plantea que el juego sirve para enseñar a los niños y prepararlos para el futuro.

Esta teoría fue formulada en el año 1896 por el psicólogo alemán Karl Groos, quien primero nombra la teoría de “El juego de los animales” y después en 1899 “El juego en el hombre”. Groos fue un filósofo alemán nacido en Heidelberg que trabajó aspectos sobre estética y psicología descriptiva y más tarde realizó investigaciones sobre el juego basadas en una teoría psicológica.

El autor consideraba que los estudios anteriores que se habían realizado sobre el juego no eran suficientes ya que en contraposición a éstas, Groos dice que el juego en definitiva está dentro de las categorías de actividades más importantes y esenciales del desarrollo de las personas, puesto que es un ejercicio para la formación de la vida.

La teoría de Karl Groos en el mundo académico es bastante conocida y fue muy difundida en el primer cuarto del siglo XX. En esta teoría se hace evidente al juego como la actividad que explica la importancia de la niñez y no su naturaleza como tal. Por eso me parece importante plantearla, ya que de acuerdo con el autor considero que el juego aunque es una actividad placentera y de entretenimiento, a su vez contribuye a la educación integral del niño como elemento formador. Por ello, Groos dice que “la niñez es una etapa que se nos ha proporcionado justamente para que podamos jugar” (Elnokin, 1980:65), siendo por tal motivo de

gran importancia desarrollar en esta etapa de la vida todas las capacidades y habilidades que en un futuro podamos llevar acabo en nuestra vida adulta.

Otro de los autores que han explorado el fenómeno del juego es Jerome Bruner, quien es uno de los principales teóricos del aprendizaje cognitivo, y plantea una relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento. Para Bruner el juego cumple una función fundamental y sirve como medio de exploración en donde se experimentan formas de combinar del pensamiento utilizando la inteligencia.

*El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combinar pensamiento, lenguaje y fantasía (Bruner, 1984: 219).*

El teórico consideraba que en cualquier etapa de la vida el juego es importante para poner en actividad nuestra mente y así desarrollar nuestra inteligencia desarrollando habilidades y adquiriendo nuevos aprendizajes.

El juego es fundamental desde las diferentes perspectivas que plantean los autores mencionados, porque a través de ellos podemos recordar que en nuestra niñez aprendimos a implementar convenciones sociales que nos acercaban a la realidad, por lo que también el juego se convierte en un ámbito de formación cultural y moral. Por ejemplo, cuando solíamos jugar a la mamá, al padre de familia, a la maestra, etcétera, imitábamos las acciones de los adultos plasmando nuestro primer acercamiento con la realidad.

Por tal motivo, una de las funciones que los juegos tienen es que se convierten en espacios en el que se pueden experimentar nuevas formas sociales, es decir, facilitan las relaciones, la integración de grupos permitiendo divertirse unos con otros. Por ejemplo, cuando los niños corren detrás de una pelota y a la vez practicando fútbol conviven con los demás niños, aprenden a seguir reglas y sobre todo a compartir espacios, adquiriendo valores y descubriendo perspectivas de cooperación.

“El juego es un comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante” (Redondo, 2008: 3). Por lo que ayuda al ser humano a desarrollar durante su infancia su personalidad y tiene una función muy importante en el proceso del aprendizaje social.

Otra de las funciones importantes del juego es el papel que tiene en el nivel cognoscitivo del niño ya que puede ser una herramienta para que avance en la formación de su pensamiento y supere conflictos dolorosos o traumáticos (Gispert: 47). Es por eso que el individuo, aun siendo adulto, siente la necesidad de jugar y buscar en alguna actividad diversión y entretenimiento que en muchas ocasiones le hace olvidar cosas que tal vez lo tienen preocupado. Por esta razón, jugar puede hacer referencia a la idea de sentirse libre, fuera de las actividades ordinarias logrando que pasemos un momento agradable.

En la etapa de la infancia el juego puede significar algo de gran importancia porque se convierte en la representación de las conductas, ideas, pensamientos y vivencias de los niños, en el que se pueden observar diferentes tipos de conductas como pueden ser violencia, estrés, miedos, seguridad, etc., que nos generan bases sobre la formación de su vida; es decir, el juego se convierte en una ventana al mundo interno del niño o niña.

En el campo de la pedagogía retomo las teorías de Lev Vygotsky con respecto al juego, porque éstas se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. El autor plantea que en el pensamiento de los niños están separados los objetos y las acciones, y es más importante el surgimiento de las ideas que la apariencia de los objetos. De manera que cuando un niño juega con una caja de cartón puede simular que es una nave espacial, es decir, dota de significado a las cosas.

En palabras de Vygotsky, el juego brinda a los niños una nueva forma de deseos en donde durante su ejecución se realizan los mayores logros del niño. Es por eso

que mediante el juego se propicia la imaginación y se logra un mejor desarrollo en la creatividad de los niños.

Diversos autores han realizado clasificaciones acerca del juego. Sin embargo, Piaget fundamenta una estructura por edades en las que menciona sus principales características. Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según el autor, el juego cambia de acuerdo a las etapas de la infancia del niño, es decir, de acuerdo a su edad se desarrollan distintos tipos de juegos. Jean Piaget hace una descripción de las conductas lúdicas que aparecen en la infancia durante el proceso de desarrollo y menciona lo siguiente:

De 0 a 2 años predomina el juego funcional o de ejercicio; estos juegos aparecen en los primeros años de vida, ya que se encargan del funcionamiento sensoriomotor, es decir en donde el cuerpo comienza a moverse en determinados espacios y por tanto se repiten acciones por el simple hecho de querer tener una respuesta inmediata. Algunos ejemplos son cuando los niños comienzan a gatear, más tarde a caminar, reírse con las personas que están con ellos, a explorar los objetos, lanzarlos etc. “La inteligencia la imitación y las conductas lúdicas son sensorio-motoras, ya que la imitación prolonga la acomodación, el juego prolonga la asimilación y la inteligencia reúne a todas” (Piaget, 1961: 145). En esta etapa básicamente los niños empiezan a descubrir su entorno.

Más tarde entre los 2 y 6 años de edad comienza a surgir el juego simbólico, el cual permite a los niños reflejar la realidad que los rodea; por lo tanto, esta actividad lúdica les ayuda a poner en marcha las habilidades cognitivas de los niños ayudándoles a desarrollar su pensamiento.

El juego simbólico es aquel que consiste en la simulación de situaciones, objetos o personajes que se hacen presentes en el momento del juego. Esto lo podemos ver cuando los niños ponen en práctica los roles establecidos en la sociedad adulta que los ayuda a comprender y a asimilar el entorno que los rodea.

George Herbert Mead (1973), uno de los pioneros del interaccionismo simbólico, plantea que el juego logra que el niño adopte el papel del otro, lo cual implica una base muy importante para la educación. Por ejemplo cuando los niños juegan a los policías y ladrones el niño o niña puede perseguir a alguien más o ser perseguido. “En el periodo de los juegos, el niño utiliza sus propias reacciones a esos estímulos que emplea para construir una persona” (Mead, 1973:181).

Otro ejemplo de ello es cuando los niños llevan a cabo juegos de roles sociales, en donde imitan acciones que observan de los adultos, las cuales ponen en práctica su imaginación, creatividad y el desarrollo de su personalidad. En estos juegos se produce una construcción simbólica, ya que “el juego constituye la actividad directriz del desarrollo puesto que permite al niño explorar el mundo social varios años antes de que pueda penetrar en él” (Maldonado, 1987:31).

Finalmente, Piaget menciona que entre los 6 y los 12 años predomina el juego de reglas; estos juegos son el principio de la cooperación en el que el niño aprende a ganar o a perder y resulta de gran importancia para la organización de las actividades lúdicas, además de que en ellos se pueden encontrar el uso de normas morales y sociales. Mead (1973) también establece que parte del placer del juego reside en establecer esas reglas, ya que es donde los niños finalmente aprenden a respetar el papel o la función del otro en el juego.

Algunos de los juegos que podemos recordar de nuestra niñez dentro de esta categoría son: el juego de canicas, atrapadas, escondidillas, carreras, etc., que son juegos competitivos y que a su vez favorecen la socialización y el aprendizaje de conocimientos y nuevas habilidades. En esta etapa los niños aprenden mediante el juego a relacionarse con los demás niños y con los adultos, además de que durante esta fase se comprenden las normas que en su momento necesitarán poner en práctica en la sociedad en su vida adulta.

El juego no es sólo un pasatiempo, tiene efectos sobre el desarrollo de los niños y es un instrumento muy importante para el aprendizaje. Para poder entender cómo

funciona el juego ligado al desarrollo y aprendizaje es necesario comprenderlo desde una teoría constructivista y sociocultural que a continuación se presenta.

#### **4.2 El desarrollo y el aprendizaje desde una mirada constructivista.**

El constructivismo tiene sus orígenes en la psicología, la filosofía, sociología y la educación, centrándose fundamentalmente en cómo se construye el aprendizaje humano, planteando que la mente de las personas crea el conocimiento a partir de la experiencia y de aprendizajes anteriores. Por ello, para esta teoría todo tipo de aprendizaje debe ser activo y por tanto una persona debe participar en actividades que lo mantengan dinámico y no permanecer siempre sólo observando y recibiendo información.

El constructivismo se inserta en la formación educativa de los niños en los procesos de conocimiento social, es decir, dicha teoría “se ha dedicado a estudiar la relación entre el conocimiento y la realidad” (Zubiría, 2004: 16), en la que la construcción de significados individuales proviene de la relación que el sujeto tiene con su entorno.

Dicha teoría nos ofrece explicaciones entorno a la formación del conocimiento que se desarrolla a lo largo de la vida de una persona y que va experimentando con diferentes objetos y situaciones. Por tal motivo “el constructivismo es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias” (Bednar et al., 1991). Con base en esto podemos decir que los niños a lo largo de su infancia van creando significados que a la vez los ayudan a construir conocimiento sobre la realidad.

Para el constructivismo, en el proceso de desarrollo de un niño es importante el contexto, ya que les proporciona diferentes perspectivas de aprendizaje en los distintos entornos de la vida diaria que los ayudan a entender lo que está sucediendo en la sociedad. Para esta teoría el conocimiento se logra

experimentando con conocimientos y objetos; estos mecanismos cognitivos se desarrollan a lo largo de la vida del niño.

Los constructivistas sociales insisten en que la creación del conocimiento es más bien una experiencia compartida que individual. “La interacción entre organismo y ambiente posibilita el que surjan nuevos caracteres y rasgos (...)” (Araya, 2007: 91).

Considero que el constructivismo ofrece un modelo alternativo para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años, ya que los niños al estar en contacto con las tecnologías digitales en su tiempo libre ponen en práctica habilidades mentales que ahora forman parte también de su aprendizaje. Por ello en esta investigación la teoría del constructivismo es relevante porque difiere de otras en las que se plantean que el aprendizaje se da únicamente por el paso de información y de manera pasiva.

Las tecnologías digitales han dado un cambio radical en las formas en las que los niños se relacionan con los demás, ya que al encontrar una forma de entretenimiento sin tener que establecer contacto social directo, se crea un individualismo que ayuda al menor a construir conocimientos por sí mismo, es decir cada uno de nosotros construye significados a medida que va aprendiendo. Sin embargo, el constructivismo plantea que “cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual (...)” (Vygotsky, 1978: 281). Por lo que considero que los niños que juegan a diario con los dispositivos tecnológicos digitales como son las tabletas desarrollan más su capacidad de aprendizaje a nivel individual, pero en contraposición se alejan del aprendizaje social.

Comúnmente cuando nosotros oímos la palabra desarrollo pensamos en el desarrollo físico; sin embargo, el desarrollo implica no solo el crecimiento biológico del niño, sino también la acción que el ambiente y la sociedad, a través de la familia, ejercen sobre él. El avance tecnológico en el que vivimos otorga gran importancia al proceso de desarrollo del niño que tiene las posibilidades de

interactuar con él, ya que desarrolla a nivel mental habilidades que son capaces de ejecutar de manera individual.

El constructivismo en la psicología ha sido representado de dos maneras: la primera representada por Jean Piaget basada en un constructivismo genético y la segunda como el constructivismo social, cuyo exponente fue Lev Vygotsky.

#### **4.2.1 El modelo cognitivo: La teoría de Piaget**

Uno de los pioneros del constructivismo fue Jean Piaget, nacido el 9 de agosto de 1896, quien se dice mediante documentos biográficos que fue un niño carente de juego ya que desde muy pequeño tuvo la necesidad de trabajar. Piaget se interesó en estudiar en las áreas de la biología y la pedagogía, por lo que posteriormente desde muy joven se dedicó a la investigación infantil.

Dentro de sus principales investigaciones está la del modelo cognoscitivo, en la que plantea que dentro del proceso de desarrollo cognitivo del niño está la formación de la personalidad mediante la identificación y la capacidad mental.

Para Piaget el conocimiento es resultado de la interacción de las personas con el entorno en el que se desenvuelve; por lo tanto en el caso de los niños van adquiriendo y aprendiendo mediante su relación con la realidad, construyendo sus propias ideas y estructurando sus mentes.

El desarrollo del niño es fundamental para Piaget en cuanto a sus funciones cognitivas, ya que durante la transición de una etapa a otra se dan características elementales para la formación del niño. La primera de ellas es la etapa sensomotriz, en la cual los niños desde su nacimiento hasta los 2 años comienzan a comprender cosas de su entorno a través de la exploración y manipulación constante de los objetos.

La segunda es la preoperatoria, en la cual los niños representan su realidad a su manera, es ahí donde el juego entra dentro de las actividades más importantes del niño. Por tal motivo, Piaget menciona que el juego forma parte de las funciones

cognitivas en el cual hay un proceso de relajación, donde lo que importa más es divertirse.

Y finalmente la etapa que dicho autor llama operativa o concreta la considero de las más importantes para dicha investigación, puesto que se da a los 6 o 7 años de edad hasta los 11. En esta etapa “el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlos (...)” (Dinza, 2011: 9). Por ello, los niños a esta edad pueden manejar en la actualidad como parte del juego dispositivos tecnológicos casi a la perfección.

#### **4.2.2 El modelo sociocultural: Perspectiva de Lev Vygotsky**

Por otro lado, Lev Semiónovich Vygotsky, uno de los más grandes psicólogos del siglo XX, nació en una pequeña ciudad de Bielorrusia y al igual que Piaget se interesó por los estudios de desarrollo y aprendizaje en los niños.

Sin embargo, Vygotsky, a diferencia de Piaget, destaca la importancia de la contribución de la cultura y de la interacción social para el desarrollo mental. Por eso, el juego en primera instancia para el autor surge como una necesidad de interactuar con los demás, es decir, como una actividad plenamente social.

Vygotsky (1933) considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que el niño toma sus símbolos personales. Debido a esto el juego simbólico tiene mucho peso en su teoría, ya que los niños al jugar transforman los objetos y les otorgan su propio significado.

Otra de las aportaciones en dicha teoría es la zona de desarrollo próximo la cual le ayudó a explicar a Vygotsky cómo se produce el aprendizaje social y participativo. En donde para el autor, el conocimiento tiene origen social y por tanto el sujeto en este caso los niños aprenden mediante herramientas y símbolos culturales que se adquieren en la sociedad.

Según Vygotsky, “los niños no se desarrollan aislados, por lo que el aprendizaje tiene lugar cuando interaccionan con el entorno social” (Daniels, 2003: 86). Es por eso que para el autor los juegos infantiles son áreas o espacios de desarrollo próximo, pues en ellos los niños aprenden siempre algo diferente al experimentar nuevas formas sociales y conductas culturales que forman parte de su adaptación al medio en el que viven.

Considero que aunque la percepción del desarrollo y el aprendizaje del niño para ambos autores es diferente, es importante tener presentes ambas perspectivas, ya que pienso que el niño o niña necesita de ambas para su formación, puesto que los niños interpretan el mundo a edades diversas, pero también los procesos sociales influyen en la adquisición de sus habilidades intelectuales relacionando al juego como una de las actividades lúdicas tanto a nivel biológico como sociocultural de las más importantes en este proceso, en el cual sí coinciden Vygotsky y Piaget.

Por otro lado, está el hecho de que no podemos ver al juego sólo como parte formadora de nuestro proceso de desarrollo biológico y social, pues el hombre desde que nace tiene la necesidad del desahogo y la diversión, es decir, las ansias de escapar del aburrimiento.

*“La diversión viene de las cosas  
la alegría del interior de uno mismo”.*

### **4.3 Ocio y tiempo libre.**

Todas las personas en la sociedad buscan divertirse y entretenerse en los ratos de ocio; para los niños en su etapa de la infancia es algo primordial. El ocio y el tiempo libre son dos conceptos que van de la mano pero no significan lo mismo. El tiempo libre como aspecto positivo del ocio surgió como contraste del tiempo de trabajo o de escolaridad. El tiempo libre “se puede concebir como un tiempo de reencuentro con lo lúdico, pudiendo haber curiosidades y nuevos aprendizajes” (Jiménez, 2004: 74).

Considero que el tiempo libre es el espacio para hacer las cosas que nos gustan, donde podemos realizar lo que queramos, en el que se olvidan las actividades que son obligatorias, en donde no hay compromisos formales, es decir, un momento que se disfruta por que se satisfacen nuestras necesidades personales. Por ello en segunda instancia podemos definir al tiempo libre como “un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar, divertirse o desarrollar su participación social voluntaria (...)” (Minello, 1997: 12).

Muchos autores, sociólogos, psicólogos y pedagogos, se han preguntado cuál es la diferencia entre el ocio y el tiempo libre, pero en algunas teorías suele sonar algo confuso porque las definiciones son muy similares; sin embargo, de acuerdo al autor Gete (1987), el tiempo libre se diferencia del ocio porque es un tiempo que no está destinado completamente a la actividades totalmente lúdicas, es decir ese tiempo lo utilizamos también para satisfacer nuestras necesidades básicas como el comer, descansar, ir al doctor etc., por lo que el tiempo restante Gete lo denomina tiempo de ocio en el que podemos aliviar el aburrimiento, tener satisfacción y felicidad.

Por esta razón el ocio adquiere una entidad propia y se convierte en una actividad que es necesaria para todos los seres humanos, además de ser un recurso importante para el desarrollo personal y social. Es considerado como:

*Un conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse, desarrollarse así mismo, o cualquier otro objetivo que no implique beneficios materiales (Argyle, 1996: 3).*

Sin embargo, Munné, quien ha sido uno de los precursores de los estudios del ocio, plantea que ambos conceptos son complementarios porque para entender el tiempo de ocio hay que partir del tiempo libre de los sujetos. Los niños a la edad de 8 a 10 años que asisten a la primaria cuando salen de la escuela ocupan un tiempo para hacer su tarea y obligaciones en casa, pero también disfrutan de un tiempo de ocio, en donde para algunos entretenerse con el uso del internet, los juegos digitales y videojuegos es interesante.

El estudio del ocio desde una perspectiva psicológica ha sido llevado a cabo por el estadounidense John Neulinger, considerado como el padre de la psicología del ocio, quien observa a este fenómeno como una actividad determinada en el que la persona está involucrada por iniciativa propia.

El ocio, desde la perspectiva de este autor, genera beneficios, ya que puede ser un tiempo importante para la satisfacción del sujeto, en el que puede decidir qué hacer con su mente, cuerpo y habilidades. Por ello plantea que el ocio es “la línea guía necesaria para cualquier decisión, relacionada con la calidad de vida” (Neulinger, 1981: 66). Debido a esto el ocio se ha convertido en un fenómeno que ha permitido estudiar los comportamientos de la sociedad.

Para el objeto de estudio de esta investigación, la teoría del ocio nos permite entender cómo los niños ocupan este tiempo libre, en el cual ponen en práctica actividades lúdicas llevadas a cabo mediante la tecnología digital que influyen en sus comportamientos y hábitos.

Haciendo referencia a los niños, el ocio para ellos implica jugar y realizar cosas que en la escuela no pueden hacer; por ejemplo, hacer algún deporte, ver televisión, salir al parque, salir a jugar con sus amigos, dibujar, etc. Es decir, actividades que lo hacen sentir bien y feliz.

Otro referente importante en las teorías del ocio es Joffre Dumazedier (1971), quien ha hecho investigaciones sobre el ocio hasta mediados del siglo XX. El autor caracteriza el ocio en tres fases: la primera se refiere al ocio como desarrollo de la personalidad, es decir, el que se concibe como un espacio para liberar nuestros pensamientos, por ejemplo, los niños al jugar y encontrar en que distraerse liberan su mente y comienzan a crear nuevas concepciones de la realidad.

La segunda fase es la del descanso, en la cual el ocio nos ayuda a liberarnos de las presiones, el estrés y las obligaciones. Los niños al empezar a ir a la escuela y tener obligaciones como la tarea necesitan un espacio para descansar y sentirse tranquilos, éste es el espacio en donde se sienten confortables y liberados. Por ello, una de las razones por las que los niños juegan en las computadoras, en los celulares o en las tabletas es porque se sienten liberados de las obligaciones escolares y de la presión de la sociedad que actualmente es cada vez más difícil.

Con esto me refiero a que los niños actualmente se enfrentan a situaciones difíciles de socialización, por ejemplo, al jugar ellos también pueden encontrar carencias de habilidades sociales, en donde no se sientan integrados a un grupo ya sea por cuestiones de personalidad, diferencias de ideas y en algunos casos problemas de bullying que podemos entenderlo como acciones acompañadas de rechazo o burlas. Considero que en la tecnología digital los y las niñas encuentran un nuevo espacio en donde pueden jugar sin tenerse que acoplar a un círculo social. Estos círculos sociales se crean a partir de la amistad y el compañerismo, siendo éstos grupos sociales a los que se pueden integrar pero también pueden ser excluidos.

Y finalmente, el autor relaciona la tercera fase del ocio con la diversión, la cual tiene la función de terminar con el aburrimiento de lo cotidiano. Llegando a la

conclusión de que el ocio es “un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse (...) cuando se ha olvidado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales” (Dumazedier, 1962: 30). Es aquí donde entra el juego en los niños, ya que es la actividad en la cual buscan divertirse y hacer cosas que dentro de sus obligaciones no pueden realizar.

Pienso que como dice Dumazedier (1962) el ocio puede ser una experiencia humana que ayude a las personas y a los niños a sentir satisfacción y placer, siempre y cuando sea aplicado de la manera correcta, y por tanto puede traer influencias sobre las conductas y estilos de vida de las personas.

El ocio, para que cumpla su función, debe causar un grado de satisfacción en las actividades realizadas por las personas; sin embargo el ocio no siempre es catalogado como bueno, puesto que existen diferentes tipos de ocio.

A lo largo de la vida de las personas se pueden presentar dos tipos de ocio: el activo y el pasivo. El ocio activo puede entenderse como la realización de actividades que pueden generarnos placer pero que conllevan un esfuerzo ya sea físico, artístico o social; en el caso de los niños puede ser el gusto por la realización de actividades deportivas como fútbol, natación entre otras, actividades artísticas como dibujar, tocar algún instrumento, etc., o juegos que implican alguna realización física. Mientras que el ocio pasivo podemos entenderlo como el tiempo en el que podemos pasar horas haciendo algo que nos mantiene entretenidos pero que nos aísla de lo demás, de nuestro entorno y de lo que puede llegar a ser más importante; en este caso nos podemos referir a los niños a los que les gusta ver televisión, pasar horas jugando con videojuegos, viendo videos en internet o jugando con las tabletas electrónicas por horas.

### **4.3.1 Ocio digital**

El ocio digital está relacionado a las posibilidades que una persona tiene para jugar con videojuegos, móviles, navegar en internet y demás dispositivos digitales.

El ocio digital es más que una simple forma de entretenerse de manera pasajera con la tecnología digital y es un momento realmente atractivo para los niños en donde experimentan nuevas formas de entretenimiento que los hacen sentir a gusto y satisfechos, haciendo esta rutina como parte de su vida. Sin embargo, la utilización de la tecnología digital tiene implicaciones en la forma en la que los niños utilizan su tiempo e interactúan con las personas de su entorno.

Existen nuevos hábitos de ocio, en los que predomina más la individualidad y sedentariedad. Por ello considero que las nuevas tecnologías han contribuido a la aparición de nuevas formas de ocio que inciden en las rutinas de la vida cotidiana de las personas y ahora de los niños.

De acuerdo a Bryce (2001), quien se ha dedicado a investigar sobre el ocio digital, éste cabe dentro de la categoría de ocio durante el tiempo libre desde varias perspectivas en donde se pueden establecer varias características. Es decir se puede efectuar en el tiempo que ya no tenemos ninguna obligación o incluso en tiempos cortos durante el trabajo.

El ocio digital o tecnológico puede hacer que la persona olvide el ocio activo que se mencionaba anteriormente, es decir, el gusto por hacer actividades físicas o culturales. Pienso que actualmente algunos niños prefieren estar en internet, jugar con los móviles o las tabletas que en lugar de salir a jugar con sus amigos o practicar algún deporte durante su tiempo libre, e incluso ver televisión.

Retomando palabras de Bryce (2001), esto sucede debido a que históricamente siempre ha habido una relación entre la tecnología y el ocio, pero con el creciente uso de internet, los dispositivos digitales y los juegos en el ordenador, durante los momentos de ocio se facilita más esta transformación de las actividades habituales

de ocio, en donde se deja de ver al juego como algo productivo y se le puede asociar con ocio pasivo o juego improductivo.

Es interesante entender cómo estos nuevos dispositivos digitales, en la actualidad, tienen gran éxito en las personas en el momento de elegir algún tipo de actividad para entretenerse o mantenerse ocupado, en relación a los niños su manera de jugar y divertirse en su tiempo de ocio se ha visto transformada en este proceso, más aun cuando ellos disponen de estos elementos digitales a su alcance y su interacción con éstos se hace constante, ya que “ocho de cada diez niños de padres internautas usan internet, principalmente en las escuelas, para la búsqueda de entretenimiento. En promedio se convierten en internautas a los diez años” (AMPICI, 2014).

#### 4.4 Tecnologías digitales

*La digitalización y el advenimiento de las redes interactivas han supuesto, en verdad, el mayor factor desestabilizador de los medios de comunicación.  
R. Salaverría*

La sociedad actualmente se encuentra en una nueva era tecnológica digital en donde las personas que tienen acceso a ella incorporan a su vida herramientas que fueron creadas para facilitar la comunicación.

Podemos entender como tecnología digital a los avances de la nueva era de la información y de la comunicación que facilitan el intercambio de información y los procesos de comunicación. Estos nuevos medios se han convertido en objetos cotidianos y necesarios para nuestra vida.

Carlos Scolari (2008), impulsor de una teoría de la comunicación digital interactiva, plantea el término “hipermediaciones”. Dicho concepto construye una teoría para entender la nueva realidad de comunicación mediada por las TICS.

Por hipermediaciones, según Scolari, “podemos entender los procesos de intercambio, producción y consumo simbólico en donde se miran a los procesos comunicacionales desde una perspectiva distinta” (Scolari, 2008: 113). Es decir la expansión de las tecnologías de la información y de la comunicación han transformado el proceso de mediación y la digitalización ha cambiado las formas de comunicación en la sociedad.

A esos cambios el autor los denomina como “comunicación digital interactiva” que sobrepasa a las teorías anteriores de comunicación masiva. Por ello, Scolari apoya las teorías sustentadas anteriormente por Martin Barbero, pero propone esta nueva visión.

El autor plantea que los procesos de comunicación mediados por las tecnologías digitales no sólo están transformando los viejos medios de comunicación de masas, sino que también la aparición de la digitalización contribuye poco a la

determinación de las nuevas formas de comunicación. Por ejemplo, ahora las familias que están en constante interacción con las tecnologías digitales están sufriendo fuertes transformaciones y estas transformaciones influyen directamente a los niños y niñas, pues ahora es muy común ver a un niño o niña con un celular o con tabletas electrónicas jugando o navegando en internet justo como lo hace un adulto.

Sabemos que existen diversas formas de comunicación como son la intrapersonal, interpersonal, grupal y masiva; sin embargo estos modelos pueden estar en crisis al estarse originando nuevas formas de comunicación, por ejemplo la aparición del correo electrónico, blogs, juegos en línea, etc. Por ello, Scolari plantea una nueva propuesta para la comunicación digital interactiva mediante el contexto de los estudios hechos anteriormente sobre la comunicación de masas.

Es cierto que existe un proceso de Interacción entre la persona, el dispositivo tecnológico digital y su usabilidad. Cuando los niños juegan con las tabletas electrónicas, los celulares y videojuegos están interactuando con los objetos, es decir, "hay interactividad en las comunicaciones sujeto-sujeto pero también en los intercambios entre un sujeto y dispositivo tecnológico" (Scolari, 2008: 94). Los niños pueden jugar en línea con otros niños desde sus casas y estar interactuando de manera mediada.

Sin embargo, Scolari al igual que Heeter (2008), otro pionero sobre la interactividad en los estudios de comunicación, considera que las formas de comunicación interpersonal o masiva definitivamente están cambiando actualmente con el uso del teléfono, la aparición de internet, el uso del correo electrónico y las redes sociales, los juegos en línea, etc., ya que en ellos hemos encontrado nuevas maneras de comunicación que nos han permitido la interconexión entre varias personas, la oportunidad de navegar en el ciberespacio y encontrar juegos en línea realmente entretenidos.

"Estos procesos de adaptación tecnológica se han naturalizado de tal manera que se han vuelto casi imperceptibles" (Scolari, 2004:113). Por ello interactuar con la

tecnología digital no nos resulta tan difícil y los niños que tienen la posibilidad de tenerla a su alcance se han adaptado a ella de manera sorprendente.

Marshall (2004), considera que estas nuevas tecnologías digitales aumentan la interconexión entre las personas y las posibilidades de modificar la forma cultural; es por eso que los niños ahora con la tecnología digital a su alcance se forman en un entorno más grande donde forman parte de un sistema mayor, por ello el uso de los dispositivos digitales han puesto en marcha en los niños nuevos procesos cognitivos y culturales. Es decir, hoy en día las y los niños cuentan con otras herramientas que intervienen en su proceso de aprendizaje y formación cultural.

Por tanto, también el proceso de socialización está transformándose a partir de nuevas formas de comunicación. Recordemos en nuestra infancia cuando jugábamos con los demás niños, aprendíamos a socializar de manera que para jugar era indispensable interactuar con los demás; sin embargo considero que ahora se da más la individualidad en los niños al entretenerse con los dispositivos digitales.

David Marshall (2004), quien es también uno de los autores más destacados en cuanto a los estudios de las nuevas formas de comunicación digital, plantea que el internet, los videojuegos, los celulares y demás nuevos entornos de la comunicación están transformando la manera de consumo de las personas. Esto podemos relacionarlo con los deseos de pertenencia que tiene la población infantil hoy en día; por ejemplo, los niños pueden interesarse por juguetes que ven en televisión, sin embargo para ellos ahora puede ser más atractivo pedir de regalo un celular, una consola para videojuegos, las famosas tabletas electrónicas, etc.

#### **4.5 Juego, comunicación y tecnología**

La tecnología, como parte del ser humano, está siempre ligada a la comunicación. Ésta no solo incluye métodos de transmisión de información, sino también la creación de un nuevo lenguaje comunicativo en el que se están dando procesos nuevos de interacción mediática que modifica los cambios y hábitos de las personas. Los niños, al estar en contacto con la tecnología digital en su casa y con las personas que lo rodean, también están modificando ciertas conductas en su vida cotidiana. Una de las actividades que está cambiando con la expansión de la tecnología digital es el juego como uno de los procesos fundamentales de formación del niño.

Los medios de comunicación en masa y ahora las nuevas tecnologías de comunicación e información, unen al mundo a través de sus redes, pero eliminan lo que es específico en la vida de las personas a nivel social y retan la sobrevivencia de las tradiciones que son el corazón de todas las sociedades. Cada día la tecnología demanda más de nuestro tiempo y de nuestras prioridades, distorsionando las relaciones de nuestro mundo (Westby & Atencio, 2002).

La tecnología puede traer muchos beneficios al niño y a la niña, incluso las TICS están revolucionando las técnicas de enseñanza y aprendizaje de los niños en cuanto a su educación formal; sin embargo, existe otra perspectiva en donde esta relación entre tecnología digital y niños en su proceso de aprendizaje informal dentro de los espacios de ocio, puede estar modificando el interés por las actividades físicas, que a la vez origina una pérdida en destrezas y habilidades físicas, escasez de comunicación interpersonal y riesgos de que los niños encuentren contenidos en internet no apropiados para su edad.

Por otro lado, el uso de la tecnología digital está creando nuevos valores y un nuevo lenguaje, en donde se les da la posibilidad a los niños de tener nuevas herramientas para jugar. Por medio de las cuales pueden desarrollar sus habilidades mentales. Sin embargo, no podemos olvidar que el juego, mediante la interacción con los demás sujetos, ayuda a los infantes a comunicar deseos,

vivencias, etc., es decir, las necesidades de los niños, en donde mediante sus acciones conocemos su manera de interpretar al mundo.

#### **4.5.1 El juego como comunicación**

El juego, para el niño, además de ser una experiencia necesaria y vital para el desarrollo y el aprendizaje en su vida cotidiana, “es un acto de comunicación con uno mismo y con él o los otros” (Mariotti, 2009: 27). Es decir, mediante el juego se favorecen las relaciones sociales más cercanas; los niños al jugar entablan diálogos con los demás niños y comparten momentos de encuentro en donde mantienen relaciones interpersonales o grupales.

La comunicación es una forma de compartir con los demás diferentes intercambios de conocimientos e ideas a través del lenguaje en donde el hombre es capaz de mirarse a sí mismo y desarrollar su verdadera identidad. El juego es un instrumento para lograrlo.

El filósofo, sociólogo y psicólogo social George Herbert Mead, teórico del interaccionismo simbólico mencionado ya anteriormente, plantea en su obra *Mind, Self and Society* que a través del juego se inicia el entendimiento del mundo social; es decir, el autor considera que la mente de las personas es algo que sólo puede surgir de la experiencia social y por tanto el pensamiento del individuo es producto de la acción social. Para Mead “el individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de los otros que están implicados en su conducta” (Mead, 2009: 170).

Desde la perspectiva del autor, el hecho de que el niño conviva con los demás e interprete distintos papeles dentro del juego ayuda a la formación de su propia personalidad, es decir, por medio de la interacción con el entorno los niños desarrollan su propia identidad, ya que adoptan a través de su formación actitudes del grupo social donde se desenvuelven.

Los niños de 8 a 10 años, por la manera que van jugando, van adoptando roles que observan en la sociedad donde se desenvuelven, en la cual no sólo aprenden

a adoptar un papel dentro del juego, sino también entienden los diferentes roles que pueden cumplir en una misma sociedad.

Por ejemplo, cuando los niños juegan al maestro y al alumno, en primera instancia pueden optar el papel del profesor y hacer mostrar su mando en los demás o imitar la manera en la que enseña un maestro, pero también es necesario que estén dispuestos a adoptar el otro rol, en donde cambian su conducta y comienzan a actuar como alumno acatando las reglas que éste le impone. “En la infancia es representado por los imaginarios compañeros de juegos que los niños crean y gracias a los cuales llegan a controlar sus experiencias en sus juegos” (Mead, 2009: 171).

Los niños más grandes, como ya se había mencionado en los capítulos anteriores, comienzan a desempeñar juegos que implican un desenvolvimiento de reglas en donde aprenden a seguir normas en una situación de juego para poder ser aceptados. En consecuencia, el niño o niña aprende normas de comportamiento, que lo enseñan a saber comportarse y actuar en diferentes situaciones de su vida. Esto es a lo que Mead le llama el “otro generalizado”.

El otro generalizado se refiere al grupo social o al entorno establecido que proporciona en el individuo un aprendizaje social durante su experiencia, que influye tanto en su conducta como en su pensamiento. “Esa incorporación de las actividades amplias de cualquier todo social dado es la base esencial para el desarrollo de una persona” (Mead, 1973: 185), pues implica el intercambio de ideas, pensamientos y actitudes que van acompañados de gestos y movimientos del cuerpo que también expresan algo. Los niños, al jugar y al imitar roles dentro del juego, se expresan por medio del cuerpo y ponen en práctica la comunicación verbal y no verbal en la manifestación de sus pensamientos.

Por ello, el juego es visto como un acto de comunicación, porque permite el uso de cualquier tipo de lenguaje, el cual permite intercambiar significados como conceptos o ideas; es decir, los niños mediante el lenguaje suelen expresar sus pensamientos y transmiten sus ideas a los demás.

“Las diferentes situaciones de juego en las que participan los niños en edad infantil, se convierten en un instrumento capaz de provocar y modificar diferentes tipos de intercambios comunicativos” (Nicolau, 1995: 29). Estos intercambios comunicativos construyen hábitos de vida y nuevas formas sociales, en donde el juego permite al niño aprender valores y manifestar su desarrollo intelectual y afectivo.

Esta situación se complica cuando la modernización entra a casa de los niños y estos interactúan más con computadoras, videojuegos, móviles y tabletas electrónicas, en donde existe un proceso de transmisión de información y de comunicación mediada, pero que pueden aislarlos de su práctica lúdica social. Por ello, Mead (2009) plantea al juego como un proceso en el cual se pueden crear a partir de relaciones con el entorno, identidades, al interactuar con otras personas, tomar diferentes ideas y desarrollar distintas habilidades en un entorno social, por lo que los niños que actualmente tienen a su alcance todas estas tecnologías digitales, pueden estar desarrollándose intelectualmente de manera distinta y, por tanto, creando una identidad también guiada por los nuevos medios.

#### **4.5.2 Las tecnologías digitales como herramientas o dispositivos lúdicos**

La tecnología digital tiene actualmente un papel muy importante en nuestra sociedad, ya que se está convirtiendo cada vez más en parte fundamental de nuestras vidas. La utilización de ésta como forma de entretenimiento por parte de los niños cada vez es más frecuente; por ello, ahora es muy común observar a niños jugando con algún dispositivo tecnológico con gran facilidad.

“Los niños, como los adultos, participantes de un proceso de formación recreativa en los nuevos espacios de la comunicación digital ya se encuentran conectados a un espacio de diversión, entretenimiento y de conocimiento de las nuevas tecnologías lúdicas” (Jiménez, 2004: 99). Es decir, la tecnología digital se ha convertido en un soporte lúdico y atractivo no sólo para los más grandes sino también para los más pequeños.

Pero, ¿Por qué los niños están tan familiarizados con ella? Como se ha mencionado anteriormente, los niños imitan las acciones de los adultos y las plasman en sus juegos. Considero que los niños al observar al adulto interactuar con los dispositivos digitales les llaman la atención y desean poder hacer lo mismo, haciendo que una de sus prioridades sea jugar o pasar tiempo en los dispositivos tecnológicos. En el proceso de desarrollo, “cuando un niño pequeño se interesa por un objeto con el que pretendemos distraerle, es muy probable que aquello que atrae su atención no sea el mero objeto sino el conjunto de la escena del adulto actuando con el objeto en movimiento frente al niño pequeño” (Maldonado, 1987: 24).

Por otro lado, también pienso que los adultos intervienen en este acercamiento porque así como se les prendía la televisión a los niños para mantenerlos entretenidos, ahora se les permite jugar con celulares, computadoras, videojuegos o tabletas electrónicas para que cubran su tiempo de ocio.

“Las conductas lúdicas nacen ante la necesidad de satisfacer al yo en el ejercicio de sus funciones y transformar la realidad de acuerdo con sus propios deseos” (Radrizzani, 1987: 23). Los niños que tienen acceso a estas tecnologías han encontrado en ellas una forma divertida para cubrir su tiempo de ocio pasivo, como por ejemplo los juegos en línea o entretenerse en internet viendo videos e incluso estando en las redes sociales. Estas actividades pueden convertirse en lúdicas cuando son ejercidas por el simple placer de ser efectuadas.

En la etapa infantil, la actividad lúdica se vuelve en el infante un aprendizaje significativo, en donde el pequeño va apropiándose de aptitudes que le ayudarán para su crecimiento y maduración (López, 2010). Hoy en día, la tecnología digital utilizada como herramienta lúdica contribuye en el proceso de desarrollo mental de los niños, pero su constante utilización disminuye el interés por la realización de actividades físicas.

Por otro lado, considero que el crecimiento del urbanismo sin espacios libres para los juegos conlleva a un creciente número de niños interactuando más con la

tecnología digital, por ello es importante saber la nueva forma de recreación y entretenimiento de los niños en esta nueva sociedad de consumo.

El uso prolongado de los aparatos digitales puede generar niños más pasivos y disminución de la interacción con las demás personas a falta de contacto físico. Por ello es importante que el contacto en la vida de los niños no sólo sea visual, sino también físico, en donde los niños ejerzan su capacidad de comunicación social. Ya que la interacción de los niños con los dispositivos tecnológicos digitales puede ocupar hoy en día la mayor parte de su tiempo libre, la cual condiciona parte de su comportamiento, decisiones, y relaciones sociales.

Sin embargo, también está la parte de imitación social, es decir, el querer tener lo que los demás tienen y estar a la moda, pues considero que los niños así como ven un juguete en la televisión y desean tenerlo, ahora observan la publicidad de los celulares, videojuegos o cualquier dispositivo que les permite conectarse a internet y desean tener uno a su alcance. Por ello las nuevas tecnologías digitales están provocando el incremento de la comercialización y el uso lúdico consumista que están significando cada vez más tanto los móviles como el internet (Adell, 2003).

El internet se ha convertido para algunos niños en un espacio lúdico, ya que en él pueden jugar juegos en línea, estar en una red social, visitar páginas interesantes, etc., pasar un momento agradable y placentero sin tener que moverse mucho de su lugar, en donde todo lo tienen al alcance de sus dedos. “La cultura de los nuevos medios implica vivir en este mundo cibernético del control o, como mínimo, potencialmente controlable” (Marshall, 2004: 19).

#### **4.6 Los niños, un nuevo nicho de mercado para los fabricantes de aparatos electrónicos.**

Los celulares, los videojuegos y las tabletas electrónicas se han convertido en aparatos tecnológicos que se han vuelto herramientas que nos permiten navegar

en internet, mantenernos comunicados, tener a nuestro alcance información, juegos en línea y por tanto una nueva manera de mantenernos entretenidos.

En la sociedad actual las industrias de la información y comunicación ocupan un lugar importante en las personas, ya que divertirse y entretenerse en los ratos de ocio se ha convertido en una de las prácticas cotidianas de los individuos de cualquier edad. Para analizar más a detalle esta situación me inclinaré hacia la teoría crítica, ya que es una teoría que ayuda a comprender la situación histórico-cultural de la sociedad.

La teoría crítica tiene su origen en la Escuela de Frankfurt en el año 1920 mediante el filósofo Horkheimer, la cual se formó como una teoría para el capitalismo en oposición a la teoría tradicional. Dicha teoría se encuentra también representada por Theodor Adorno; el autor hace una crítica a la cultura de masas y a la organización social y económica que pretende ampliar la debilidad del individuo con el fin de disminuir su autonomía y hacerlo esclavo de las mercancías. Por ello también el término de Industria cultural me servirá de hilo conductor para analizar la crítica de Adorno.

La industria cultural podemos entenderla como la organización social y económica de producir mercancías, las cuales satisfacen las necesidades del consumidor provocando agrado. Estas mercancías aterrizando el objeto de estudio de dicha investigación son los celulares inteligentes, los videojuegos, las computadoras y ahora las tabletas electrónicas que se han convertido en dispositivos de gran uso para los niños.

Adorno plantea que el sistema planifica los deseos del individuo para que éste se sienta satisfecho y siga consumiendo; por lo tanto, los niños que juegan y se entretienen con las tabletas, celulares, videojuegos y demás dispositivos tecnológicos forman parte de esta sociedad de consumo. Sin embargo, son los padres de familia los que tienen o no la posibilidad de adquirirlos y los que finalmente deciden comprárselos a sus hijos, incluso si los padres disfrutaban de la paz momentánea que produce darle a un niño un aparato para que juegue y se

mantenga ocupado mientras que ellos hacen sus actividades o también pasan tiempo en sus dispositivos digitales. “La sociedad de consumo proclama abiertamente la imposibilidad de la satisfacción, y mide su progreso en términos de una demanda que crece exponencialmente” (Bauman, 2004: 226).

Por ejemplo, hoy en día las tabletas electrónicas se han convertido en aparatos atractivos de las nuevas generaciones de niños con las posibilidades de tenerla a su alcance. Sin embargo he podido observar que niños incluso de clases sociales media o baja, anhelan tener una y se la piden a sus padres o a los reyes magos. El hecho es que ahora existen en el mercado gran variedad de tabletas electrónicas de distintos precios y de distintas calidades que tratan de ajustarse a la economía de las personas.

Las tabletas electrónicas para los niños son una novedad pues en ellas pueden encontrar en el mejor de los casos nuevos métodos para el aprendizaje; sin embargo, los niños pueden preferir los apps de juegos. De acuerdo a un estudio realizado por Uberflip<sup>1</sup> (2014), en promedio cada Tablet contiene 8 apps específicas para niños, en los cuales el 77% se divierte con apps de juegos, 57% las utiliza con objetivos escolares y 43% para ver sus shows favoritos de televisión o películas.

Los creadores de sistemas de software, diseñadores, programadores y otros profesionales incluidos en el proceso, crean programas para satisfacer las necesidades de un usuario bajo su construcción mental o ficción, un sueño (sin autor, 2004: 65).

Por ello los juegos digitales resultan novedosos y atractivos para los pequeños, pues les permiten adentrarse en la mayoría de los casos en un mundo de ficción que les encanta.

Debido a esto podemos ver como la industria cultural crece cada vez más en el ámbito de la tecnología digital, en donde el hábito de los niños de interactuar cada

---

<sup>1</sup>Uberflip: Plataforma de publicación digital popular para los editores y vendedores de medios.

vez más con los dispositivos tecnológicos no se aprende solo; la mayoría de los adultos, en este caso los padres de familia, influenciados por la adquisición de estos aparatos en el mercado, son los primeros en permitir que sus hijos se fascinen con ellos.

Por ello, “la industria cultural, en suma, absolutiza la imitación” (Adorno, Horkheimer, 2006: 175). Es decir, los niños imitan las acciones de sus padres dentro de su entorno cotidiano y se hacen futuros o actuales consumidores de la tecnología digital.

Adorno veía la tecnología como un instrumento de dominación, en el que cada vez necesitamos más de las mercancías para sentirnos satisfechos y plenos aunque se nos olviden situaciones de la vida que pudieran producirnos mayor felicidad; es ahí donde convertimos a esas mercancías en una necesidad. Herbert Marcuse, (1954) otro crítico de la sociedad moderna, plantea precisamente que la mayoría de las necesidades como divertirse, comportarse y consumir pertenecen a la categoría de falsas necesidades y que las únicas necesidades que pueden inequívocamente reclamar satisfacción son las vitales.

Otro de los factores que promueve el consumo digital es la publicidad, pues todo lo que adquirimos primero lo vemos en anuncios que nos ofrecen productos que nos atraen; por ello “la publicidad refuerza el vínculo que liga a los consumidores a los grandes konzern<sup>2</sup>” (Adorno y Horkheimer, 1994: 207), los cuales crean aparatos digitales más atractivos para el consumidor para que éste quiera o desee comprar cada vez uno mejor.

Adorno y Horkheimer hacen una relación sobre los dispositivos del ocio en el capitalismo, planteando que la industria cultural le resta importancia a la vida cotidiana al vivir en una sociedad en donde lo que más interesa es la adquisición de nuevos productos. Actualmente los dispositivos digitales se han convertido en mercancía que las sociedades actuales demandan cada vez más y esto en cierta

---

<sup>2</sup>Konzern: Asociación de empresas o entidades con intereses comunes para participar conjuntamente en un negocio importante.

parte ha producido interés también en los niños, pues aunque no son ellos los que lo compran, son parte de los deseos de estos, impuestos por la propia industria.

Y es que cada vez salen al mercado dispositivos tecnológicos más sofisticados, los cuales nos ofrecen mayores beneficios tecnológicos; es ahí donde Benjamín Walter identifica el concepto del aura y menciona que la reproducción técnica destruye la originalidad de las cosas, es decir hay una pérdida del aura en la cual ya no se le da el mismo valor a los objetos y cada día cobra más fuerza la necesidad de adueñarse de ellos sin darles el uso adecuado. En dicho objeto de estudio los adultos al tener contacto constante con los dispositivos digitales transmiten esa misma necesidad a los niños, los cuales al interactuar con estos dispositivos de manera constante pueden perder el sentido de las demás acciones importantes que necesitan en su vida y por tanto tener exceso de información si una clara conciencia de ésta.

Por otro lado, se ha utilizado a la tecnología digital como apoyo a la educación, en la cual se han implementado apps educativas para los niños, las cuales ofrecen aplicaciones lúdicas gratuitas, estas aplicaciones y el uso de tabletas las han implementado ya en algunas escuelas como apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Sin embargo, no tenemos la certeza de que la finalidad de las empresas creadoras de estas tabletas especiales para niños y las aplicaciones diseñadas para ellos sean la más adecuadas. Lo que es cierto es que la industria crece de manera impresionante en este ámbito aunque no todas las personas tienen acceso a ellas.

Los celulares, tabletas electrónicas, videojuegos y computadoras son ejemplo del consumo que los adultos hacen en su vida cotidiana y que los niños desde muy pequeños aprenden. Sin embargo, las empresas también intensifican el consumo de estas mercancías al crear campañas y publicidad atrayentes para los consumidores. Por ejemplo, el 30 de abril del año 2014, la empresa Telcel regaló 100 tabletas a los niños que resultaran ganadores de un sorteo.

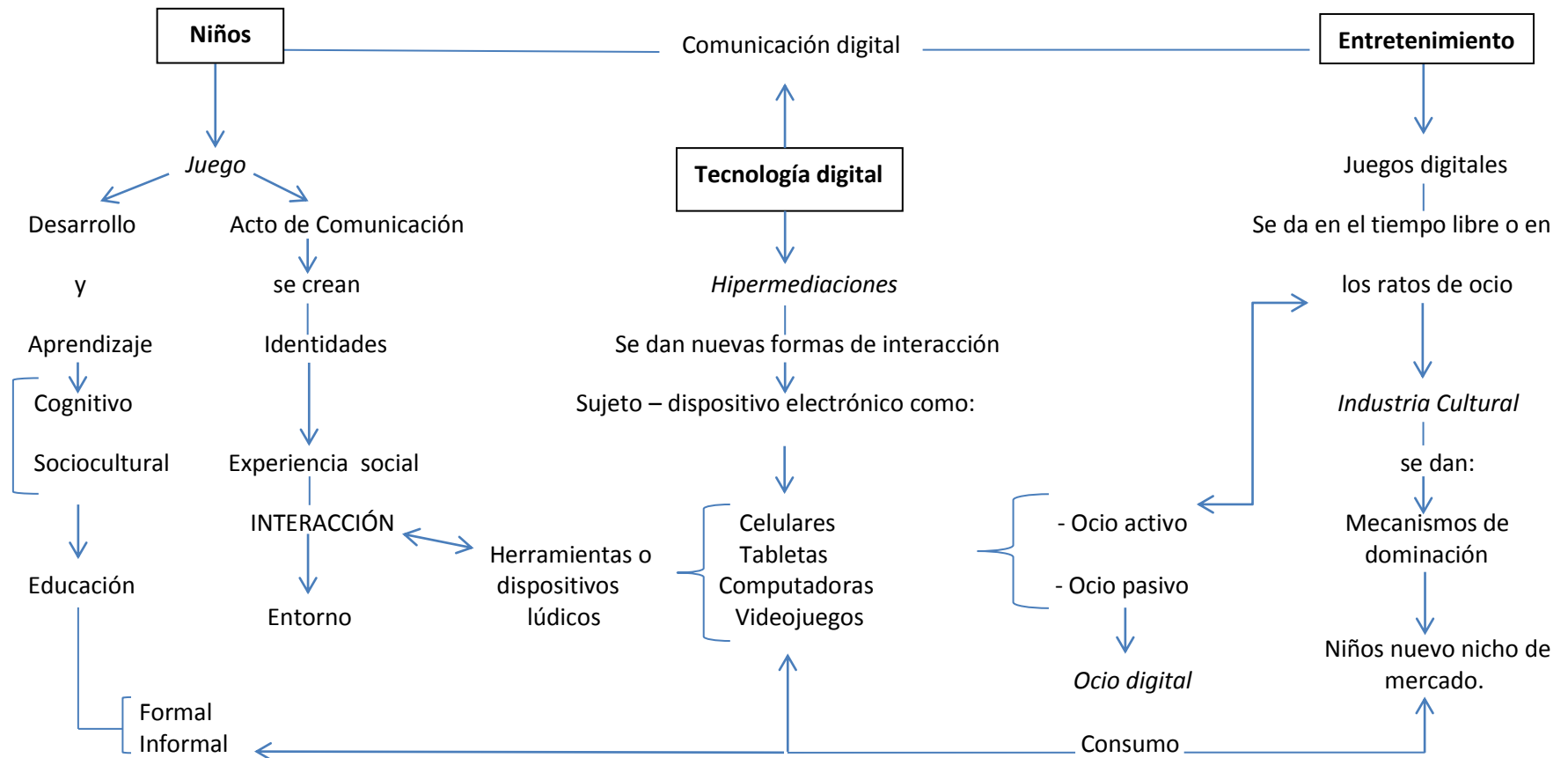
Por otro lado, la empresa Telcel puso en marcha la llamada “Aldea digital” en el zócalo de la Ciudad de México en donde se impartieron más de 40 talleres de aprendizaje digital y se permitió el acceso a personas y niños a tabletas y computadoras en préstamo de manera gratuita.

Este evento se llevó a cabo del 11 al 27 de abril de 2014 por medio de Telcel, Telmex y Carlos Slim uno de los mayores empresarios del país para darle acceso durante esos días a la población mexicana al mundo digital. En este evento asistieron todo tipo de personas, y entre ellos niños que no cuentan con los recursos económicos para tener acceso a estos dispositivos y al internet. Los talleres tenían una finalidad educativa en el uso de las tecnologías de la comunicación e información.

Sin embargo, las nuevas tecnologías de información y comunicación son consideradas actualmente parte de la industria cultural, ya que tienen la capacidad de penetrar en la gente aparatos o dispositivos digitales que los hacen desarrollar una falsa conciencia, donde las mercancías se convierten en mecanismos de dominación en la cual lo predominante es el mercado.

#### 4.7 Mapa conceptual del marco teórico

A continuación se presenta un mapa conceptual que sintetiza el marco teórico elaborado para la presente investigación.



### *Síntesis del mapa conceptual.*

En el mapa conceptual se pueden observar los tres conceptos base con los que se trabajó y de los cuales se desglosaron las distintas teorías que fundamentaron el objeto de estudio.

En la primera parte donde se menciona a los niños, se desglosa al “juego” como actividad importante en la vida de los niños, el cual ayuda a su desarrollo y aprendizaje tanto cognitivo como sociocultural, que se relaciona con la educación formal e informal de los infantes. Sin embargo, también se muestra al juego como la actividad donde se da el acto comunicativo, en el cual se crean identidades a través de la experiencia social en la interacción con el entorno físico.

En la parte del centro del mapa se menciona al segundo concepto clave que es la “tecnología digital”, la cual se relaciona con la comunicación digital donde se dan ahora hipermediaciones, las cuales crean nuevas formas de interacción entre el sujeto y los dispositivos digitales, tales como: videojuegos, celulares, computadoras y tabletas, que a su vez se han vuelto herramientas lúdicas para los niños.

Finalmente el tercer concepto base en el mapa es el “entretenimiento”, el cual se relaciona con los juegos digitales que se dan en los tiempos de ocio de los niños, estos momentos de ocio se pueden dar de dos maneras, ya sea activa o pasiva.

Cuando se da el ocio pasivo en el niño se puede desencadenar el ocio digital, que es el uso constante de la tecnología en su vida cotidiana. Por lo que los niños se han convertido en un nuevo nicho de mercado para esta industria cultural cada vez más demandada.

# **Capítulo V**

## **Estrategia metodológica**

En este capítulo se mencionan las diferentes herramientas metodológicas que se utilizaron para analizar el objeto de estudio. Realizando una descripción sobre el enfoque cualitativo como método de investigación, así como las herramientas utilizadas para responder a las preguntas y objetivos de esta indagación.

Con dichas técnicas se pretendió observar y obtener datos descriptivos, acciones y conductas de los sujetos sometidos a la investigación, para posteriormente hacer un análisis sobre las formas de entretenimiento actuales de los niños que están en constante interacción con la tecnología digital en su tiempo de ocio.

### **5.1 Definición y justificación del método**

La presente investigación es de tipo analítica porque lo que se buscó es hacer un análisis sobre los usos que los niños de ocho a diez años de edad hacen de la tecnología digital en su tiempo libre como forma de entretenimiento y así poder adquirir más conocimiento sobre este tema.

Como se mencionó anteriormente me incliné hacia una metodología totalmente cualitativa para comprender la situación del objeto de estudio, ya que es una técnica de índole interpretativa en la cual se pudieron ver las situaciones o personas desde una perspectiva holística, es decir, en un contexto amplio en el cual “los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas” (Taylor y Bogdan, 1987: 20). En este caso se buscó comprender las diferentes situaciones de los niños por las que se entretienen con los dispositivos digitales actualmente en su vida cotidiana.

Con ello pretendí acercarme a los niños no para buscar la verdad de la situación, sino para así poder entender desde distintas perspectivas la actual forma de jugar y entretenerse de este sector infantil motivado por la tecnología digital. “Los métodos cualitativos nos permiten permanecer próximos al mundo empírico” (Blumer, 1969). Es por esa razón que consideré que para dicha investigación es importante llevar a cabo un enfoque cualitativo ya que los datos recabados no se redujeron a simplemente datos numéricos, sino también a los significados que se extrajeron de los participantes.

Por otro lado los métodos cualitativos resultan particularmente útiles en estudios con niños, ya que permiten al investigador conocer qué piensan los niños, por qué lo piensan y en qué contexto social se forma dicho pensamiento, por ello este tipo de investigación permitió entender qué percepciones y actitudes existieron en un determinado ambiente, así como la manera en que se desarrollan (Cohen y Singer, 2001:576).

## **5.2 Definición y justificación de las técnicas de investigación**

Las técnicas de investigación son los instrumentos necesarios para tener un mayor conocimiento del tema a estudiar. Para ello se emplearon dos técnicas de investigación: la observación participante y la entrevista a profundidad. Sin embargo, para llegar a ellas consideré necesario tomar como estrategia metodológica la creación en primera instancia de un taller lúdico, el cual me permitió etnográficamente observar con detenimiento, por un lado, las habilidades, acciones y expresiones que manifestaron los niños a la hora de jugar, y por otro lado, las acciones que los niños tienen al interactuar con los celulares, tabletas y computadoras mediante juegos digitales.

La etnografía es un método de investigación que consiste en observar las prácticas sociales o culturales de las personas, por lo tanto “mediante esta técnica el mundo social es un principio, un territorio donde ocurren sucesos que hay que registrar para después intentar entender” (Rizo, 2005: 301). Considero que para dicho objeto de estudio fue fundamental partir de ella pero como estrategia para el acercamiento con los informantes, ya que lo que se buscó es poder observar la realidad a través de la percepción de los informantes claves que cumplieran con ciertas características fundamentales para dicha investigación, en donde todas las partes son fundamentales para una construcción de significados.

Dentro de la elaboración de este taller lúdico me apoyé de la observación participante ya que es la que me permite estar en el lugar de los hechos y captar información de primera mano desde el interior. “Este tipo de observación

proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan, pero también, la vivencia, la experiencia y la sensación de la propia persona que observa” (Díaz, 2011:9).

Malinosky (1972) es el primer autor que estructura la observación participante y afirma que para conocer bien a una cultura es necesario introducirse en ella y recoger datos sobre su vida cotidiana. Es decir, en este caso no solo me basé en simplemente observar a los niños, sino que también fui interactuando con el grupo para así lograr que se sintieran en confianza lo cual me permitió conocer la forma en la que los niños de esta edad y de este sector social juega y se entretiene con o sin el uso de la tecnología digital.

La observación participante “es la técnica que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (Taylor y Bogdan, 1987: 31). Por esta razón, para la realización de la observación participante se elaboró un taller para los niños en el que se realizaron tres actividades distintas en las cuales se vio involucrado el juego.

El taller fue de carácter lúdico, ya que tuvo como finalidad llevar a cabo una sesión interesante y divertida para los infantes, además de que considero que es la mejor forma de poder observar distintas acciones dentro de su actividad lúdica. La realización de este taller me proporcionó las herramientas necesarias para acercarme a los niños poniendo en práctica las actividades que me facilitaron información para poder seleccionar de la mejor manera a los niños que tuvieron mayor relación con la tecnología digital y así analizar el objeto de estudio de esta investigación.

Por tanto, una de las técnicas cualitativas de la cual me apoyé en mi investigación es en la entrevista en profundidad, puesto que consideré importante mantener un diálogo abierto con la profesora del grupo, a algunos padres de familia y con un especialista para tener distintos puntos de vista con respecto al tema. Ya que la entrevista en profundidad la podemos entender como “encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la

comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1987: 101).

La entrevista en profundidad es, pues, un constructo comunicativo, no un simple registro de discursos que “hablan al sujeto” (Rizo, 2005: 200). Ésta me ayudó a conocer mediante una plática libre y profunda con los informantes, algunas de las características de los niños con respecto al uso que le dan a la tecnología digital como parte de su actividad lúdica de todos los días. Además me aportaron datos importantes como los tipos de actividades y juegos que más les gustan a los niños durante su permanencia en los dispositivos digitales, así como el tiempo dedicado a ellos en su tiempo libre y la forma de adquisición de estos aparatos en su vida cotidiana.

“La entrevista en profundidad se basa en el seguimiento de un guión de entrevista, en él se plasman todos los tópicos que se desean abordar a lo largo de los encuentros” (Robles, 2011:41), esto con la finalidad de tener preparada la sesión con los temas que más me apoyaron para obtener la información deseada, tener un tiempo aproximado y evitar desvíos del tema durante la plática.

Considero importante la realización de este tipo de entrevistas con los adultos porque es una técnica donde se puede desarrollar una conversación espontánea y ágil, en la que los entrevistados puedan decirme abiertamente lo que piensan y saben sobre los temas a considerar.

Sin embargo, fue necesario realizar también entrevistas semi-estructuradas o también conocidas como semi-dirigidas. Estas entrevistas son guiadas a partir de una serie de preguntas a discutir previamente preparadas por el investigador; estas preguntas están diseñadas en un orden específico.

Dichas entrevistas me apoyaron en la búsqueda de información y preferencias de los niños, ya que al ser entrevistas en profundidad más cortas pueden ser menos pesadas para ellos y por lo tanto las más adecuadas. Aunque se elaboró una guía de preguntas para determinar cuál es la información relevante que se quiere

conseguir. Busqué primero ganarme la confianza de los niños para que éstos pudieran expresarme abiertamente sus respuestas, logrando que las entrevistas a los niños fueran más una plática amena en donde puedan tener la facilidad de decirme sus actividades en su tiempo de ocio.

### **5.3 Selección de muestra e informantes**

Para el análisis y realización de la metodología, los informantes claves son los niños. En un principio se pensó en trabajar solo con niños de 8 a 10 años de edad de ambos sexos, sin embargo para aterrizar más el objeto de estudio de la investigación se eligieron niños y niñas de un grupo de tercer año de la escuela primaria Francisco del Paso Y Troncoso ubicada en la calle Emiliano Zapata 1770, San Lorenzo, Delegación Iztapalapa, 09900 Ciudad de México, D.F.

Se eligieron a niños de esta edad ya que de acuerdo a Eric Erikson (2005) es la etapa de la niñez en donde se desarrolla el sentido de la industria, para el aprendizaje cognitivo, para la iniciación científica y tecnológica. Además de que considero que es una etapa en la cual los niños ya saben leer perfectamente y pueden llegar a ser más cooperativos durante las entrevistas. Se escogieron a tres niños y tres niñas participantes del taller para la realización de las entrevistas semi-estructuradas con la finalidad de tener perspectivas de ambos sexos. Los niños seleccionados tuvieron las siguientes características:

Los niños entrevistados cuentan con internet en casa, computadora, tableta, consolas de videojuegos o celular ya sean de uso propio o prestado por sus padres, por lo tanto fueron niños que tienen mayor acceso e interacción con la tecnología digital.

Para continuar con el trabajo de campo se eligió a una madre de familia de uno de los niños del grupo entrevistado para la realización de las entrevistas en profundidad. Se eligieron padres de familia porque son los informantes que

permiten o no esta interacción entre los dispositivos digitales y los niños, así como los permisos, horarios y tiempos que sus hijos pasan en sus ratos de ocio en ellos.

Otro informante importante para la realización de las entrevistas en profundidad para dicha investigación fue la plática con dos especialistas que me hablaron del tema desde otra perspectiva y en términos médicos con respecto a los efectos tanto positivos como negativos que puede causar el uso constante de la tecnología digital desde temprana edad.

Finalmente se entrevistó a la profesora encargada del grupo donde se realizó el taller lúdico para realizar una cuarta entrevista en profundidad, ya que es la persona que interviene también como parte formadora de la educación de los niños y por tanto tiene conocimiento sobre algunos de los gustos y preferencias de los pequeños con respecto a su actividad lúdica.

#### **5.4 Instrumentos**

A continuación se muestra una tabla en donde se especifican los talleres que se llevaron a cabo en el grupo de tercer año de la escuela primaria Francisco del Paso y Troncoso, así como los objetivos y elementos a observar en dichas actividades.

Escenarios	Sujetos	Actividades	Objetivo general	Objetivos particulares	Material	Evaluación
Salón de clases	Niños de 8 años de tercer grado de la primaria Francisco del Paso y Troncoso.	<p>Actividad 1 Duración: 40 min. Trabajo individual <b>“Elaboración de dibujos”</b></p> <p>- Elaboración de un dibujo de cómo les gusta jugar. -Elaboración de un dibujo de lo que tienen en su casa.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludos</li> <li>2. Plática</li> <li>3. Instrucciones</li> <li>4. Material.</li> <li>5. Reafirmar</li> <li>6. Hacer el dibujo</li> <li>7. Cierre</li> <li>8. Evaluación</li> </ol>	Conocer en primer momento mediante el dibujo las preferencias de los niños acerca del juego.	<p>a) Conseguir la confianza de los niños e iniciar la interacción con el grupo.</p> <p>b) Lograr que el niño exprese sus gustos y preferencias lúdicas a partir de la expresión artística.</p> <p>c) Tener un acercamiento con lo que cuentan los niños en su casa.</p>	<p>Hojas Crayones Cinta adhesiva (Diurex)</p>	<p>¿Qué es lo que dibujan?</p> <p>¿Para qué los dibujan?</p> <p>¿Qué es lo que expresan?</p> <p>¿Qué concepto tienen del juego?</p> <p>¿Cómo relacionan los niños la tecnología digital con el juego?</p>

<p><b>Salón de clases</b></p>	<p>Niños de 8 años de tercer grado de la primaria Francisco del Paso y Troncoso.</p>	<p>Actividad 2 Duración: 40 min. <b>“Juego en grupo”</b>  <b>Creación de un juego en equipos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludos</li> <li>2. Instrucciones</li> <li>3. Conformación de los equipos.</li> <li>4. Creación de un juego por parte de los niños.</li> <li>4. Jugar</li> <li>5. Cierre</li> <li>6. Evaluación</li> </ol>	<p>Poner en práctica la interacción y sociabilidad de los niños mediante el juego.</p>	<p>a) Conocer la forma de interacción de los niños y niñas durante el juego.</p> <p>b) Observar su lenguaje verbal y no verbal a la hora de jugar.</p> <p>c) Conocer cuáles son las habilidades tanto físicas como sociales que se manifiestan.</p> <p>d) Observar la capacidad de los niños de organizarse y ponerse de acuerdo.</p>	<p>Ninguno (lo que los niños se les ocurra en el momento)</p>	<p>¿Cómo interactúan los niños?</p> <p>¿Cómo se comunican?</p> <p>¿Cómo es el proceso de socialización?</p> <p>¿Qué habilidades ponen en práctica?</p> <p>Habilidades físicas.</p> <p>Creatividad</p>
-------------------------------	--	---	--	---	---	---

<p><b>Salón de clases</b></p>	<p>Niños de 8 años de tercer grado de la primaria Francisco del Paso y Troncoso.</p>	<p>Actividad 3 Duración: 40 min. <b>“Juegos mediante la Tableta o computadora”</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo</li> <li>2. Instrucciones</li> <li>3. Conformación de equipos</li> <li>4. Elección de juegos digitales</li> <li>5. Jugar</li> <li>6. Cierre</li> <li>7. Evaluación.</li> </ol>	<p>Conocer mediante el juego digital su interacción con los dispositivos tecnológicos.</p>	<p>a) Observar la interacción del niño o niña con los juegos digitales.</p> <p>b) Conocer las preferencias de los juegos digitales de los niños.</p> <p>c) Identificar las habilidades a desarrollar.</p> <p>d) Observar las expresiones de los niños mediante su interacción digital.</p> <p>e) Observar si es el caso, el</p>	<p>Tres tabletas y una computadora.</p> <p>Aplicaciones de juegos para niños en los dispositivos tecnológicos.</p> <p>Juegos digitales educativos</p> <p>Juegos digitales de entretenimiento</p>	<p>¿Qué hacen?</p> <p>¿Cómo lo hacen?</p> <p>¿Cómo es la interacción?</p> <p>¿Cuáles son sus juegos favoritos?</p>
-------------------------------	--	--	--	---	--	--

				favoritismo y ansiedad que producen los juegos digitales.		
<b>Salón de clases</b>	Profesor/a del grupo de tercer grado de la primaria Francisco del Paso y Troncoso.	Entrevista en profundidad.	Conocer mediante una plática profunda y libre características sobre la experiencia lúdica de los niños en cuanto a su educación.	<p>a) Saber la opinión del docente respecto al tema.</p> <p>b) Conocer los tipos de juegos que se dan en la escuela.</p> <p>c) Conocer cuál es la forma de sociabilización en el aula.</p>	Guía de tópicos	

## **Instrumento 2**

### *Entrevista semi- estructurada*

*Niños de ocho años de tercer grado de la Primaria Linaje Azteca.*

*Objetivo: Conocer mediante una plática breve las opiniones de los niños del grupo con respecto a las actividades llevadas a cabo en el taller, así como sus gustos, preferencias y actividades que les gustan realizar en su tiempo libre, su entorno social, escolar y su relación con los dispositivos digitales.*

- 1.- Hola soy Pamela ¿Cuál es tu nombre? ¿Cómo estás?
- 2.- Háblame sobre los juegos que más te gustan
- 3.- ¿A qué juegas cuando estás en tu casa?
- 4.- ¿Cómo te llevas con tus compañeros?
- 5.- ¿Te gustaron las actividades que hicimos? ¿Cuál te gusto más y por qué?
- 6.- ¿Te gustó jugar con tus compañeros en grupo? O ¿prefieres jugar solo?
- 7.- ¿Cuál de las actividades te gustaría que repitiéramos? ¿Por qué?
- 8.- ¿Tienes celular, tableta electrónica o computadora en casa?
- 9.- ¿Te prestan tus papás sus aparatos para que tú puedas jugar?
- 10.- ¿En qué momento te las prestan?
11. ¿Qué juegos en la computadora o en la tableta te gustan más?
12. ¿De todas las cosas que hicimos que es lo que más te divierte?
13. Cuéntame ¿de qué manera te dejan usar tu tableta/ videojuegos/ computadora?
14. ¿Qué permisos te dan para usarlos?
15. ¿Cuándo y por qué te compraron tu tableta/ consola/ computadora/ celular?

### **Instrumento 3**

#### **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD A LOS PADRES**

Hola buenas tardes, mi nombre es Pamela. Soy estudiante de la carrera de Comunicación y Cultura y estoy haciendo una investigación con el objetivo de conocer los hábitos y preferencias de los niños con respecto al juego. Este trabajo tiene la finalidad de ser utilizado para mi titulación, por tanto todo se llevará a cabo de manera académica y respetuosa.

##### *En cuanto a la adquisición de normas y hábitos*

- ¿Cuáles son los horarios de juego de sus hijos?
- ¿Qué hábitos tienen los niños en casa?
- ¿Tienen alguna actividad extraescolar en su tiempo libre?
- ¿Cómo es el acceso a dispositivos digitales en la casa?
- ¿Cuántas horas al día tiene acceso a ellas?

##### *Haciendo referencia al juego en sus hijos*

- ¿Cómo prefiere jugar el niño? ¿Sólo o en compañía?
- ¿Qué juguetes o materiales el niño o niña tiene a su alcance para jugar?
- ¿Mantiene su hijo (a) relaciones sociales o interacción con otros niños fuera de la escuela?
- ¿Cuáles son las actividades que usted comparte con su hijo (a)? ¿Quiénes más comparten con el niño (a)?
- ¿Qué tipo de actividades le inculca a su hijo (a) para estimular su desarrollo?

##### *Conforme a las condiciones en la vida cotidiana de su hijo (a)*

- ¿Cuál es el espacio físico con el que cuenta el niño o niña para el juego?
- ¿En qué lugar juega?

*En relación a los intereses y pasatiempos del niño o niña*

- ¿Qué le gusta hacer en el tiempo libre?
- ¿Qué le gusta hacer cuando esta solo?
- ¿Qué le gusta hacer cuando esta con sus amigos?
- ¿Con miembros de la familia?
- ¿Qué actividades le gustan menos hacer?

*Finalmente de acuerdo a su ambiente familiar y pautas educativas*

- ¿Qué métodos educativos usted emplea con su hijo (a)?
- ¿Qué criterios toma en cuenta en la manera de educar a sus hijos?
- ¿Qué opina sobre la implementación de la tecnología digital en la educación?
- ¿Qué opina usted sobre el papel de la tecnología digital como herramienta para tranquilizar a los niños?
- ¿Cuál es su expectativa como madre o padre respecto a la tecnología digital en la vida de sus hijos?

## **Instrumento 4**

### **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD AL PROFESOR (A)**

- ¿Cuál es su método de enseñanza?
- ¿Cómo es la socialización de los niños en el aula?
- ¿Está de acuerdo con el uso de la tecnología digital en los niños?
- ¿Qué factores determinan la conducta de sus alumnos?
- ¿Qué tipo de juegos ponen en práctica los niños en la escuela?
- ¿Qué tipo de información observa que sus alumnos reciben de fuentes como internet?
- ¿Qué opina acerca del uso de las TICS como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños?
- ¿Qué opina sobre el uso de tabletas, celulares y computadoras como parte del entretenimiento de los niños?
- ¿Cuál es la posición de usted como profesor (a) con respecto al uso de juegos digitales en los niños?
- ¿Qué factores del aprendizaje cree que puedan desarrollarse con la interacción adecuada de los niños con la tecnología digital?

## **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD AL ESPECIALISTA.**

### **1. Impacto de las nuevas tecnologías en los niños**

- ¿Cómo influye la tecnología digital en el niño o niña en su vida cotidiana?
- ¿De qué modo considera que las nuevas tecnologías digitales transforman las relaciones sociales?
- ¿Cómo pueden influir en el rendimiento escolar de los niños?
- ¿Qué rol cree que cumplen las familias en este proceso de inclusión de la tecnología digital en los niños?
- ¿Cuál debe ser el rol de los niños y niñas de ocho a diez años en este nuevo entorno digital?
- ¿Usted cree que con la implementación de las tablets que dio el gobierno a los niños de quinto año de primaria se está logrando acortar la brecha digital?
- ¿Considera que el uso excesivo o no moderado de los dispositivos digitales como los smartphones, las tabletas y el uso del internet puede causar una falta de deseo e interés de interactuar con iguales?
- ¿Cree que el uso de celulares, tabletas, videojuegos e internet tenga algún efecto negativo en la comunicación?
- ¿Qué hábitos usted cree que se puedan desarrollar con el uso de la tecnología digital?
- ¿Cree que con el uso del internet los niños y niñas de esta edad 8-10 años puedan forjarse identidades mediadas?

### **2. Aspectos negativos**

- ¿Qué efectos negativos podría traer el uso moderado de los juegos en línea o videojuegos?

- ¿Pueden llegar a ser adictos a ésta? ¿De qué forma?
- ¿Pero qué pasa cuando la adicción la sufren los padres?
- ¿De qué manera les puede afectar y a qué se exponen?
- ¿Considera usted que jugar con dispositivos digitales por largo tiempo puede contribuir al sedentarismo?
- ¿Qué opina sobre el uso de la tecnología digital como una práctica aislada?
- ¿Pueden los niños ser adictos a la tecnología digital?
- ¿Qué aspectos físicos o psicológicos podrían ser afectados por el uso inadecuado de la tecnología digital en los niños?
- ¿Cómo se puede afectar el desarrollo social de los niños con su constante interacción con la tecnología digital?
- ¿Qué opina sobre estas nuevas formas de interacción que los niños están desarrollando con el uso de los dispositivos digitales?

### **3. Aspectos positivos**

- ¿Qué podría traer de beneficio la tecnología digital en los niños?
- ¿De qué manera puede contribuir el uso de la tecnología digital en el aprendizaje de los niños?
- ¿Qué capacidades mentales o intelectuales podrían desarrollar los niños al interactuar con la tecnología digital?

### **4. Recomendaciones**

- ¿Cuánto tiempo usted como psicóloga podría decirnos que podría ser el adecuado para que un niño o niña de ocho años pase su tiempo jugando con las tabletas electrónicas, móviles o videojuegos?

## 5.5 Ruta metodológica

- Para la realización de este apartado metodológico se elaboró en primera instancia un taller lúdico para los niños que se llevó a cabo en un grupo de tercer grado de la escuela primaria Francisco del Paso y Troncoso.
- Se elaboraron tres actividades en las cuales los niños y yo como investigadora participamos para poner al juego como mirada principal en el taller, en donde se pudieron observar distintas características en los niños durante la actividad lúdica y se consiguió seleccionar a los informantes.
- Posteriormente se realizaron 6 entrevistas semi-estructuradas a 3 niños y 3 niñas del grupo acerca de sus actividades desempeñadas en su hogar para conocer sus preferencias relacionadas con el juego y sus actividades de ocio.
- Después del taller se efectuó una entrevista a profundidad a la profesora o profesor del grupo para conocer más acerca de la educación y sociabilidad de los niños, así como el apoyo como docente a los aparatos electrónicos.
- Se llevó a cabo una segunda una entrevista a profundidad con una de las madres de familia de los niños del grupo entrevistado.
- Finalmente se elaboraron tópicos para la realización de dos entrevistas a profundidad a especialistas en el tema para poder tener conocimiento acerca de los efectos que pueden traer el uso constante de la tecnología digital en la vida de los niños desde diferentes perspectivas.

**CAPÍTULO VI**

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE**

**RESULTADOS**

## 6.1 Cronograma de actividades en la intervención del taller

FECHA	TIEMPO	ACTIVIDAD	ESPACIO
28-05-14	8:00 – 8:30 am	Contacté con la institución y solicité personalmente a la directora del plantel el permiso para aplicar el Taller Lúdico.	Dirección general de la escuela
02-06-14	8:30 – 9:10 am	Se realizó la primera actividad que consistió en la elaboración de dos dibujos en donde los niños del grupo expresaran sus gustos lúdicos y los dispositivos digitales con los que cuentan en casa.	Salón de clases del grupo 3.A
09-06-14	10:30 – 11:10 am	Se llevó a cabo la segunda actividad impartida a la hora de su clase de educación física donde el objetivo fue poner a socializar e interactuar a los niños al poner un juego en equipo.	Patio de la escuela Francisco del Paso y Troncoso
12-06-14	8:30 – 9:10 am	Se finalizó el Taller Lúdico con una tercera actividad en donde se les otorgó a las y los niños del grupo una tableta electrónica por quipo que contenía juegos educativos y juegos de entretenimiento, con la finalidad de poner a los niños y niñas a interactuar con dichos aparatos.	Salón de clases del grupo 3.A

## 6.2 Observaciones y evaluación del Taller Lúdico

*Escuela Primaria Francisco del Paso y Troncoso*

*Actividad 1*

“Elaboración de dibujos”

Espacio: salón de clases

Horario: de 8:30 am a 9:10 am

Grupo: 3° A

### **Dibujo 1.**

#### *Descripción de la actividad:*

Al llegar al salón lo primero que se llevó a cabo fue una presentación de mi parte con los niños para ganarme su confianza y empezar a tener comunicación con ellos. Se les comentó que estaría tres días con ellos en los cuales llevaríamos a cabo actividades relacionadas con el juego en diferentes formas.

Después se les repartieron dos hojas blancas y un par de crayones y se les dio la indicación de realizar un dibujo en donde expresaran como les gusta jugar en su tiempo libre.

Posteriormente se les pidió que realizaran otro dibujo sobre los dispositivos digitales que tuvieran en su casa para acercarnos más al objetivo de la investigación.

### Observaciones

- Elaboración de un dibujo acerca de cómo les gusta más jugar.

Al darles la indicación a los niños de dibujar cómo les gusta jugar y con qué les gusta jugar más cuando llegan a su casa, observé que la mayoría de los niños y niñas comenzaron a dibujar parques, canchas de fútbol, juegos de roles en el caso de las niñas como: a la maestra, con sus muñecas, etc. Por lo que pude percatarme de que no todos los niños y niñas del grupo relacionan el juego con la tecnología digital.

Algunos no sabían qué poner, mientras que otros relacionaban el juego con salir a jugar con sus amigos y hacer actividades que les gustara, sólo unos cuantos lo relacionaban con la tecnología digital. De los 23 niños que asistieron ese día en el grupo, quince del total de los niños y niñas dibujaron actividades al aire libre y juegos con sus amigos, 2 niños y 2 niñas dibujaron juegos en el parque, el uso de muñecas en el caso de las niñas, juegos de fútbol y el juego del avión, pero al mismo tiempo expresan en sus dibujos el gusto por los juegos de internet y el x-box, así como el uso de la computadora y el celular como herramientas lúdicas. Es decir se puede notar la presencia de ambas formas de juego.

Sólo 2 niños y 2 niñas mostraron en sus dibujos únicamente el gusto por la tecnología digital en su tiempo libre relacionado con el juego.

Por tanto, al observar los dibujos se aprecian preferencias lúdicas como: jugar en la calle, jugar con la pelota, jugar atrapadas, escondidillas, juego con la riata, etc. Es decir, en general se observó que los niños y niñas no han olvidado las formas tradicionales del juego; sin embargo unos cuantos sí relacionan la tecnología digital dentro de sus actividades lúdicas.

Esto hace referencia a la teoría del juego de George Herbert Mead (2009), donde se menciona que el niño en el juego mediante su relación con el entorno, explora el mundo social ya que es indispensable para su desarrollo. Por ello, los niños a pesar de estar cada vez más expuestos al contacto con la tecnología digital, tienen la naturaleza de convivir y jugar con sus amigos, y la mayor parte del grupo relaciona el juego con su experiencia social y la creación de su personalidad haciendo lo que más les gusta.

Los niños mediante el dibujo, como lo menciona Sigmund Freud (1979), expresan su mundo interno, es decir su espacio, o el lugar donde disfrutaban estar, así como sus vivencias cotidianas; por lo que en primera instancia no se notó mucha presencia de la tecnología digital dentro de sus conceptos o ideas de juego.

#### Dibujo 2.

- Elaboración de un dibujo acerca de los aparatos electrónicos que tienen los niños y niñas en sus hogares (esta actividad se implementó en el momento para acercarme más al objetivo de la investigación).

Viendo que en el primer dibujo no se vio totalmente la relación del juego con la tecnología digital, opté por realizar una segunda evaluación, la cual consistió en hacer un dibujo de los dispositivos digitales con los que contaban las y los niños en sus hogares.

#### Observaciones

Durante la realización de esta actividad, pude darme cuenta que a pesar del nivel socioeconómico de la zona que es considerado como media-baja, la mayoría de los niños cuentan con tableta, computadora, dispositivos móviles, internet y consolas de videojuegos en sus casas.

Algunos niños comenzaron a tener confianza conmigo, por lo que mientras realizaban su dibujo me acercaba a preguntarles si jugaban con los aparatos y dispositivos digitales que estaban poniendo en sus dibujos; la mayoría me dijo que les gustaba jugar con ellos y cuánto tiempo les permitían sus padres hacerlo. En seguida les pregunté si eran propiedad de ellos y a todos los que les pregunté me contestaron que sí.

Por otra parte, la mayor parte de los niños del grupo me mencionaron su gusto por los juegos “Friv” que se encuentran disponibles en Internet. “Friv” es un sitio donde

los niños pueden encontrar mini juegos gratis; es seguro porque los contenidos de los juegos son de acción de carreras, de disfraces, de aventura, de terror, de cocina, de construcción, etc. Los niños mencionaban que en la clase de computación su profesor a veces les permite entrar a estos juegos casi al término de la clase, como un incentivo para ellos.

En algunos de los dibujos se muestran las marcas de los dispositivos y consolas de videojuegos que ellos usan, e incluso el modelo del celular que tienen. Esto quiere decir que los niños están conscientes de las marcas y modelos que usan.

### Evaluación

En conclusión, los primeros dibujos de los niños expresan sus gustos y preferencias en su tiempo libre. En ellos se puede observar el gusto por actividades al aire libre como el jugar fútbol, las niñas jugar con muñecas, jugar roles, e incluso la realización de actividades deportivas.

Sin embargo, en los segundos dibujos todo el grupo excepto una niña expresan su gusto por las tabletas y los videojuegos, así como la adquisición de celulares, computadoras y tabletas propias.

Lo anterior remite a lo que menciona Carlos Scolari acerca de que se está dando una nueva comunicación digital interactiva, y plantea que “hay interactividad en las comunicaciones sujeto-sujeto pero también en los intercambios entre un sujeto y dispositivo tecnológico” (Scolari, 2008: 94).

En la mayor parte de estos dibujos en los que no se hace presente la tecnología digital se puede apreciar la presencia de terceras personas, es decir, ellos no se dibujan solos sino jugando con alguien más. Sin embargo, en los dibujos donde se observa el uso de dispositivos digitales y videojuegos en los niños, se dibujan solos en su interacción con el aparato.

Por lo que como lo han mencionado los autores como Scolari y Heeter (2008), las formas de comunicación interpersonal o masiva están cambiando actualmente con el uso del teléfono, la aparición del internet, los juegos en línea, etc. Y en este

caso, tal vez los niños y niñas que están más en constante relación con la tecnología digital lo estén reflejando en sus dibujos.

## Actividad 2

### “Juego en equipos”

Espacio: patio de la escuela

Horario: de 10:30 am a 11:10 am

Grupo: 3° A

#### **Juego en equipos.**

##### *Descripción de la actividad:*

La actividad consistió en bajar a los niños al patio y con la ayuda del profesor de educación física se pusieron ejercicios de calentamiento a los niños antes de comenzar el juego. Escogí al azar a una niña y a un niño para que escogieran ellos a sus integrantes y conformaran dos equipos; ya conformados los equipos se les pidió que entre ellos inventaran un juego en el que compitieran ambos equipos.

#### Observaciones

Al realizar dicha actividad seleccioné a un niño y a una niña con un perfil de liderazgo y se les pidió que conformaran equipos; ellos escogían por turno a los integrantes de su equipo.

Lo primero que se observó es que se dividen mucho los niños de las niñas, es decir los equipos se conformaron la mayoría por el mismo sexo de sus líderes. Sabemos que eso es algo muy normal ya que a esta edad los niños prefieren

relacionarse con otros del mismo género y van aprendiendo a relacionarse con el sexo opuesto.

El segundo paso consistió en que se pusieran de acuerdo para ponerle un nombre a su equipo; se les dio aproximadamente un par de minutos, en esto se observó que el proceso de socialización del equipo que en su mayoría eran niñas les costó trabajo ponerse de acuerdo ya que no hubo comunicación entre ellos. Por otro lado, en el equipo donde la mayoría eran niños pudieron cumplir con el objetivo más rápido.

Ya conformados los equipos se les pidió a ambos que inventaran un juego donde ellos podrían competir y existiera un ganador. En este paso se les dieron 10 min para ponerse de acuerdo. Se pudo observar que les cuesta trabajo a los niños y niñas ponerse de acuerdo y llegar a una idea; sin embargo fueron capaces de inventar un juego que los divirtió a casi todos. Como ya se había mencionado anteriormente, Mead (1973) plantea que parte del placer del juego reside en establecer esas reglas. Por eso tomé la decisión de que ellos pusieran sus propias reglas.

Al juego que inventaron le pusieron como nombre “el guante robado” y consistía en que ambos equipos robaran un guante que pidieron prestado a un niño para el juego y el ganador sería el que lo robara más veces; sin embargo, no lograron organizarse bien, por lo que les pedí a ambos equipos que se enumeraran y les dije que cuando yo gritara un número, ese número de ambos equipos tenía que ir corriendo por el guante que se colocó en medio del patio.

La interacción de los niños durante el juego fue sorprendente porque aunque no lograron organizarse con facilidad, fueron capaces de convivir todos y de apoyarse como equipo; aunque se observaron a dos niños que les era indiferente el juego y cuando les tocaba su número no les interesaba correr, el resto de los niños y niñas se mostraron felices y a gusto con esta actividad. Pues de acuerdo a Piaget entre los 6 y 12 años de edad predomina el juego de reglas en los niños en el cual

aprenden a ganar o perder además de poner en práctica el uso de normas morales y sociales.

Por otra parte, detecte que algunos niños eran muy ansiosos al juego, ya que siempre querían que les tocara su número; también pude observar las habilidades de algunos niños para correr y competir por el guante.

Hubo comunicación verbal cuando les gritaban a sus compañeros que corrieran y se apuraran a agarrar el guante, ya que se emocionaban al ver que se les daba un punto por agarrar el guante primero.

En cuanto a la comunicación no verbal, cuando un integrante del equipo ganaba hacían expresiones faciales de felicidad, y el perdedor gestos de enojo, al igual que el resto de los integrantes de los equipos. Algunos saltaban de ansiedad y otros más movían las manos para decirles a sus compañeros que se apuraran a agarrar el guante.

Por lo que los gestos, las expresiones sensoriales, las sonrisas, y el esfuerzo físico se hicieron presentes en esta actividad, además de momentos de sociabilidad y convivencia.

### Evaluación

En general esta actividad me sirvió para ver los distintos perfiles que los niños muestran en una interacción grupal, así como las habilidades que muestran los niños y niñas al jugar, además de las diferentes personalidades de los niños. Se cumplió el objetivo de lograr una interacción grupal y que tuvieran un rato de diversión, ejercicio físico y de comunicación interpersonal.

Considero que esta actividad fue de gran importancia porque pude darme cuenta que los niños y las niñas del grupo además de pasar tiempo en las pantallas y jugar con videojuegos, siguen disfrutando de los juegos en equipo y de la interacción con los demás. Por eso el juego en primera instancia para Vygotsky (1933) surge como una necesidad de interactuar con los demás, es decir, como una actividad plenamente social.

### Actividad 3

“Interacción con dispositivos digitales”

Espacio: salón de clases

Horario: de 8:30 am a 9:10 am

Grupo: 3° A

#### **Juegos mediante dispositivos digitales.**

##### *Descripción de la actividad:*

La actividad consistió en formar grupos de 4 a 5 integrantes de sexo indistinto para el préstamo de una tableta por equipo. Se les dio la instrucción a los niños de que se les iba a prestar a cada uno la tableta para que escogieran un juego y pudieran disfrutarlo durante unos minutos.

Las tabletas contenían tres juegos educativos y tres juegos de entretenimiento que eran: el restaurante del doctor Panda, en el cual se aprenden cosas sobre los alimentos, el reciclaje y los animales; Tangram, que consiste en crear figuras y formas utilizando 7 piezas geométricas; Pepi Bath, que refuerza los hábitos de higiene de los niños de manera divertida; Angry Birds, Plantas contra Zombies y Candy Crush, que son juegos más de entretenimiento y los cuales estaban a disposición de los niños en cada una de las tabletas.

En total se formaron cinco equipos porque se contaba con 5 tabletas electrónicas, se les prestó dos veces a cada niño y mientras uno jugaba con la tableta los demás tenían que realizar un dibujo de lo que más les gusto del taller lúdico.

#### Observaciones

Al estar conformados los equipos en el salón, comencé a sacar las tabletas electrónicas de una mochila y pude observar que los niños comenzaron a

emocionarse y murmurar entre ellos. Algunas de sus expresiones eran: ¡qué chido! ¡Yo primero! ¡Yo quiero una!

Les di las indicaciones y proseguí a entregarles una tableta por equipo. Todos querían ser los primeros en jugar con ellas y en tres equipos comenzaron a pelearse por las tabletas.

La interacción con los dispositivos digitales fue interesante porque los niños que tienen tableta en su casa, que son la mayoría del grupo, manejaban con gran facilidad los juegos y escogían su favorito.

Dos niñas que no tienen tableta ni computadora en su casa, nunca habían interactuado con una, al hacerlo quedaron fascinadas y no tuvieron mayor dificultad para abrir el juego y ganarlo. Cabe mencionar que los dos niños antes mencionados que durante la segunda actividad del taller no presentaron mayor interés por el juego en equipo al aire libre, en esta actividad se mostraron cooperativos y más a gusto.

Anteriormente se les había preguntado a los niños cuáles eran los juegos que más les gustaban jugar en las tabletas electrónicas y en su mayoría eran Plantas contra Zombies, Candy Crush y Angry Birds, además de los juegos “Friv” que se encuentran en internet.

Las habilidades a desarrollar que se pusieron en práctica durante esta actividad fueron habilidades mentales y de concentración. Los niños que jugaban con ellas se aislaban de los demás y se concentraban en solo jugar. Mientras que los demás niños no empezaban sus dibujos, ya que estaban ansiosos por jugar en la tableta.

Otros más se acercaban a su compañero que tenía la tableta y observaban cómo jugaba e incluso le decían qué hacer; pero los niños que tenían la tableta en sus manos se concentraban sólo en ganar el juego. Según Vygotsky “los niños no se desarrollan aislados, por lo que el aprendizaje tiene lugar cuando interactúan con el entorno social” (Daniels, 2003: 86). Sin embargo, en esta actividad se

vieron reflejado dos momentos en donde la socialización de los niños se ve a todas luces: cuando un niño tiene la tableta el que quiere aprender se acerca y pone atención e incluso le comenta a los otros sobre el juego; y el segundo momento se da cuando el niño pone en práctica el juego y se concentra totalmente en éste, no importándole su entorno. La socialización tiene una consecuencia en donde mientras el niño o niña no tiene el dispositivo digital en sus manos interacciona con su entorno, pero cuando a éste se le da la tableta no exactamente el niño va a socializar.

Algunos niños mostraban expresiones faciales de inconformidad y de enojo cuando les decía que se había terminado su turno y que le pasaran la tableta a su compañero de alado. Así mismo se observaron dos niños que acercaban mucho la vista a los dispositivos durante el tiempo que jugaron.

Los dibujos que se hicieron mientras interactuaban con las tabletas electrónicas, tuvieron menor rendimiento y se puede observar que fueron hechos por la mayoría de los niños y niñas de manera rápida y desinteresada. Estos dibujos sirvieron de distracción mientras no tenían el dispositivo digital en sus manos.

Revisando los dibujos de los niños, casi en su mayoría coincidieron que las actividades que más gustaron del taller fueron el juego en equipo al aire libre y el juego con las tabletas que se estaba llevando a cabo en ese momento.

Al término de las actividades, pude detectar a niños que están en constante contacto con los dispositivos digitales y que al mismo tiempo les cuesta trabajo socializar y convivir con sus compañeros en el grupo.

### Evaluación

Esta última actividad me ayudó a poder observar cómo es la interacción de los niños del grupo con los dispositivos digitales, la habilidad que tienen los niños y niñas para manejar el dispositivo, la capacidad de concentración al momento de jugar con la tableta, así como los intereses y gustos en cuanto a los juegos digitales.

También pude percatarme de la importancia que le dan los niños al momento de interacción con la tecnología digital en su vida cotidiana y los diferentes procesos de socialización que se dieron durante la ejecución de dicha actividad. Además de que se les dio la oportunidad de jugar con las tabletas a niños que no tienen estos aparatos en su casa, por lo que también fue interesante ver el otro lado de la situación, es decir, la familiarización de estos dispositivos digitales en los niños.

En general en esta última actividad se logró captar la atención de todos los niños y niñas del grupo, aunque fue un poco difícil mantener el orden porque algunos niños ya querían volver a jugar con la tableta, la actividad cumplió su objetivo.

Pudo notarse que los niños se ponen felices cuando saben que van a poder jugar en una tableta, por ello los niños y niñas del grupo pedían más tiempo para poder jugar con ellas, o bien no querían soltarlas.

Cabe mencionar que con esta última actividad pude seleccionar a mis informantes claves con los que trabajé fuera de la escuela en entrevistas en profundidad.

## Informantes

A continuación se presentan los informantes claves que se eligieron durante el taller lúdico para las entrevistas semi-estructuradas.

INFORMANTES	CÓDIGO
<b>Cinthia Jazmín Castillo Mariscal</b> Edad: 9 años Fecha: 06-10-2014	NIC9-2014-ANEXO I
<b>Ingrid Alexandra</b> Edad: 8 años Fecha: 18-07-2014	NII8-2014-ANEXO II
<b>Yael Santiago Romo de la O</b> Edad: 9 años Fecha: 08-10-2014	NIJ9-2014-ANEXO III
<b>Guadalupe Itzel Domínguez Reyes</b> Edad: 8 años Fecha: 15-09-2014	NIG8-2014-ANEXO IV
<b>Erick</b> Edad: 9 años Fecha: 23-11-2014	NIE9-2014-ANEXO V
<b>Javier</b> Edad: 9 años Fecha: 16-22-2014	NIJ9-2014-ANEXO VI

En esta tabla se presentan los informantes adultos que se eligieron para complementar la información recabada por los niños anteriormente entrevistados.

INFORMANTES	CÓDIGO
<b>Lina Citlaltilli Mexicano Reyes</b> <b>Profesora de la escuela primaria</b> <b>Francisco del Paso y Troncoso.</b> <b>Fecha: 23-06-2014</b>	<b>PRL-2014-ANEXO VII</b>
<b>Señora Inés</b> <b>Ocupación: Madre de familia</b> <b>Fecha: 02-07-2014</b>	<b>MAI-2014-ANEXO VIII</b>
<b>José Gutiérrez</b> <b>Lic. En Filosofía e Ingeniero en</b> <b>Cibernética y Sistemas</b> <b>Computacionales.</b> <b>Fecha: 06-11-2014</b>	<b>ESJG-2014- ANEXO IX</b>
<b>Diana Téllez Quiroz</b> <b>Psicóloga y especialista en</b> <b>Psicoanálisis.</b> <b>Fecha: 22-12-2014</b>	<b>ESDP-2014-ANEXO X</b>

### 6.3 Análisis e interpretación de las entrevistas

#### 1. OCIO Y TIEMPO LIBRE

SUBCATEGORIAS	ENTREVISTADOS	ANÁLISIS / INTERPRETACIÓN
<p>- Juego e interacción de los niños con su entorno</p>	<p><b>Ingrid 8 años.</b> “Juego a veces en la rueda, en los columpios, en la resbaladilla y en el sube y baja”</p> <p>“Pues a veces juego con mi cocinita, con mis Barbies, y con muchas cosas”</p> <p><b>Guadalupe 8 años:</b> “Luego juego a la comidita, luego cuando vienen mis primos, la más chiquita”</p> <p>“Luego jugamos al caminito que hay por la escuela o al avancito”</p> <p><b>Cinthia 9 años:</b> “Juego con mis primos a quemados, a la botella, a las atrapadas, a las escondidas, a la Rueda de San Miguel”</p> <p>“Tengo Monster Highs, Bratz, este... peluches, muñecas”</p> <p><b>Yael 9 años:</b> “A futbol, a... un juego que inventó él, no me acuerdo como lo llamó”</p> <p>“También Max Steel porque me gusta mucho jugar con los monos de Max Steel que llegan a salvar</p>	<p>Los niños y niñas entrevistados mencionaron que a pesar de su contacto con la tecnología digital, les gusta salir a jugar al parque, jugar dentro de casa y poner en práctica los juegos que implican correr e interactuar con otros niños.</p> <p>Algunos de estos juegos son atrapadas, correteadas, escondidillas, el avioncito y quemados, también se llevan a cabo juegos de roles como en el caso de Guadalupe que le gusta jugar a vender comida.</p> <p>Los niños mencionan que al llevar a cabo este tipo de juegos comúnmente lo hacen cuando están con sus primos o amigos, es decir cuando está alguien cerca con quien puedan jugar.</p> <p>Cuatro de los niños entrevistados mencionan que aún se entretienen con los juguetes que tienen en casa, por lo que las formas comunes de jugar de los niños aún se hacen presentes.</p>

	<p>este... a gente”</p> <p><b>Erick 9 años:</b> “Jugar a tirarnos, a correr, a los zombies o que más..., atrapadas y ya”</p> <p><b>Javier 9 años:</b> “Jugar futbol... afuera de mi casa”</p>	
<p>- Juego e interacción de los niños con la tecnología digital</p>	<p><b>Ingrid 8 años:</b> “Juego en la compu... en juegos friv”</p> <p>“Ammm me gusta uno de Mario Bross, uno de Monster y uno de construir”</p> <p>“Puedo vestir a las muñecas, puedo pintarles el cabello, accesorios”</p> <p>“Tengo el juego de Angry Birds y el de pelotas y cual más... de carros”</p> <p><b>Guadalupe 8 años:</b> “Nada más el fin de semana juego con la compu...” “el que tiene cel es mi hermano y la Tablet”</p> <p>“Hay juegos Friv y los juegos de vestir”</p> <p>Lupita menciona que baja sus propios juegos: “pues uno de vestir, uno de diseños, uno de hacer helados, uno de pasteles”</p> <p><b>Cinthia 9 años en su tablet:</b> “Tengo un juego, este... de vestir muñecas, de peinarlas, de cortes de</p>	<p>Los niños y niñas seleccionados cuentan con internet en el hogar.</p> <p>De los niños entrevistados todos tienen tableta en su casa como objeto personal, en ellas utilizan juegos que descargan de sus aplicaciones como: Mario Bross, Monster High, de carros, Angry Birds, de Barbie, de las Bratz, de carros, entre otros.</p> <p>Sólo a Ingrid y Guadalupe les prestan los dispositivos digitales sus padres.</p> <p>Sin embargo, también son del gusto especialmente de las niñas del grupo los juegos “Friv” que se encuentran disponibles en internet. En estos juegos ellas pueden entretenerse vistiendo muñecas, haciendo helados, pasteles etc.</p>

cabello, de Monster High, de Barbie, de las Bratz, de muchos, tengo muchos; y también tengo de niño que son de carros, de motos, todo eso”.

“La computadora ehm... para hacer investigaciones, esa la uso para hacer mis tareas de investigaciones o cosas que no le entiendo las busco ahí. Osea yo la utilizo para tareas”

**Yael 9 años con relación a la computadora:**  
“Jugaba antes un juego que eran puros personajes y se peleaban, también jugaba este el King of Fighter”

En la Tablet: “Juego un juego de cuadritos que me gusta mucho, también juego uno de preguntas”.

“A mí me gusta mucho estar en el Youtube y ver videos y eso”

**Erick 9 años:** “Llego, juego pues podría ser Minecraft, en mi X-box o Carlos Duty o en mi Tablet me meto a mi face o juego Talking o salgo”.

En Youtube ve videos como: “Hola soy Germán, Werever tomorrow, este como se llama... Miranda Ibáñez, emm que más... música y Luisito Rey, una chava que hace parodias, un chavo Bart Barter que también hace parodias y ya”

**Javier 9 años:** “Play, tengo ammm me gustan de guerra, es que tengo uno que es de soldados y tengo

También los niños cuentan con computadora en su hogar.

Cabe estacar que en cuanto al uso de la computadora sólo Cinthia menciona que la usa únicamente para hacer sus tareas e investigaciones de la escuela; los demás mencionan que aparte de realizar sus tareas juegan en ella juegos de internet.

De acuerdo al uso de videojuegos Erick es el que juega seguido en su x-box en casa durante su tiempo libre y Yael al no tener ya videojuegos sale a jugar en las maquinitas de la calle. Estos tipos de juegos llegan a ser muy atractivos principalmente para los varones.

Otras de las cosas en la que los niños se entretienen con el uso de la tecnología digital es viendo videos en Youtube. Tal es el caso de Erick y Yael que durante las entrevistas mencionaron que son de su agrado los videos musicales, de bromas, parodias, y demás.

Por lo que podemos darnos cuenta que los niños y niñas del grupo encuentran en la tecnología digital gran variedad de juegos y cosas para entretenerse.

	<p>que matar a los malos y ya si gano paso de nivel". "A veces me meto a internet a ver videos o juego" "jugar en juegos Friv"</p> <p><b>Psicóloga Diana Téllez:</b> "Creo que los niños han desarrollado otras facultades que ayudan a quizá elaborar cuestiones más complejas a nivel subjetivo, por ejemplo el hecho de jugar con alguien sin que este alguien enfrente"</p>	<p>La especialista Diana considera que los niños, gracias a la tecnología digital, han podido aprender a jugar también de otra manera y así poner en práctica otras habilidades por si solos, por ello la relación con la tecnología tiene un aspecto positivo para los niños y niñas.</p>
<p><b>- Horarios y permisos de los niños en cuanto al uso de dispositivos digitales</b></p>	<p><b>Ingrid:</b> "Hasta que se le acabe la pila", "Cuando me porto mal no me dejan usarla"</p> <p><b>Guadalupe:</b> "La computadora solamente la usamos los fines de semana", "Una hora en la compu", en cuanto a la tableta mencionó: "Nos dejan jugar todos los días nada más que cuando acabemos la tarea".</p> <p><b>Cinthia en cuanto al uso de su tableta dijo:</b> "Yo la agarro cuando quiera" y cuando se porta mal menciona que no le quitan su tableta: "Solamente me dicen que ya no lo haga y hablan conmigo, no me quitan nada pero a veces me dicen cómo te portaste mal, este, hoy no vas a jugar en tu tableta; y yo digo: ah bueno".</p> <p><b>Yael:</b> "Me dicen: como estas castigado no te voy a prestar ni el celular, ni la Tablet, ni la pantalla y entonces eso me lo quitan"</p>	<p>Conforme a los permisos que se les dan a los niños y niñas en el uso de dispositivos digitales en su tiempo libre, algunos niños como Erick e Ingrid mencionaron que no tienen un horario para usarlos y pueden jugar o pasar tiempo en ellos sin ninguna restricción.</p> <p>Otros mencionan que los dejan usarlos siempre y cuando cumplan con sus obligaciones como terminar su tarea.</p> <p>Sin embargo, también pudo percatarse que cuando los niños se portan mal o los castigan, no los dejan usar sus tabletas o computadoras. Es decir, los padres utilizan el uso de estos aparatos como un privilegio que los niños tienen que ganarse.</p>

	<p><b>Erick:</b> “Pues no me dicen cuanto tiempo sólo los agarro y el tiempo que yo quiera”</p> <p><b>Javier:</b> Javier comenta que lo dejan jugar solo un rato en el Play Station “Nada más una hora” y sólo dos horas jugando en la calle, sin embargo en su Tablet lo dejan estar el tiempo que él quiera.</p> <p>Cuando se porta mal o sale con malas calificaciones en la escuela no le permiten usar los dispositivos digitales: “No me los prestan, me dicen estas castigado y que no puedo jugar, nada más puedo ir con mis abuelitos y jugar ahí en el patio”</p>	<p>Asimismo, se dan casos en los que padres de familia al castigar a sus hijos no les permiten a sus hijos jugar o pasar mucho tiempo en los dispositivos digitales o videojuegos; pero por el contrario, cuando no existe un castigo o alguna razón que justifique el no uso de videojuegos, tabletas o celulares, no existe una buena regulación del uso de éstos en los niños.</p>
<p>- Actividades deportivas o artísticas fuera de la escuela de los niños y niñas.</p>	<p><b>Guadalupe:</b> Mmm colorear, dibujar y pintar”, “El ballet si me gusta pero me da pena luego bailar, me siento como nerviosa a que me rechacen”.</p> <p><b>Cinthia:</b> “Voy a clases de natación”.</p> <p><b>Yael:</b> “Este... futbol”, “estaba pero me sacaron (...) me di cuenta de que no era tan bueno”.</p> <p><b>Erick:</b> “Jugaba futbol, natación, hee tenis y poquito basquetbol, correr y ya”. Al preguntarle porque ya no lo hacía mencionó: “porque me quedo a jugar”.</p> <p><b>Javier:</b> “Sí a mí me gusta mucho el futbol... pero no tienen dinero a veces”</p>	<p>Pueden existir diferentes razones por las que los niños y niñas no realicen alguna actividad extra fuera de la escuela. Por lo mencionado en las entrevistas algunos de estos motivos pueden ser que no se sientan conformes con su capacidad al hacer las cosas, ya que tienen miedo a ser motivo de burla o rechazo por los demás, por lo que puede ser más fácil para ellos quedarse en casa jugando con sus tabletas, videojuegos o computadoras e donde tal vez ahí si se sientan capaces de realizar alguna acción. Los niños y niñas actualmente están creciendo en un ámbito social más difícil en donde sienten la necesidad de ser aceptados por los demás.</p>

<p><b>El juego</b></p>	<p><b>Psicóloga Diana Téllez:</b> “Creo que el niño debe tener no sólo la posibilidad de tener acceso a los juegos de video, sino también a la bicicleta, tener espacios abiertos, tener espacios de cuestiones manuales porque todo el juego le va a ayudar a desarrollar diferentes capacidades, a nivel psíquico y a nivel emocional el juego pues le va a ayudar a procesar cuestiones hee... internas al niño que le es difícil verbalizar y es más fácil que las proyecte en un juego”</p> <p>“Todo juego le va a ayudar a desarrollar su capacidad a nivel psíquico”</p>	<p>Para los especialistas es de suma importancia que un niño juegue, no importa de qué manera pero que juegue, ya que en el juego los niños tienen la oportunidad de desarrollar su creatividad y proyectar lo que les sucede.</p> <p>Por ello, el juego es la principal actividad para que los niños desarrollen sus conocimientos y experiencias durante las primeras etapas de su vida.</p>
------------------------	---	--

**2. TECNOLOGÍAS DIGITALES**

<i>SUBCATEGORIAS</i>	<i>ENTREVISTADOS</i>	<i>ANÁLISIS / INTERPRETACIÓN</i>
<p><b>- Uso de la tecnología digital en la educación</b></p>	<p><b>Profesora del Grupo 3.A Lina Citlaltili Mexicano Reyes:</b></p> <p>“yo creo que enfocándonos a las páginas que realmente son educativas, si están muy bien porque hay muchas que por ejemplo te evalúan la comprensión lectora, incluso les dicen a ellos muy bien te sacaste tus cinco puntos y les ponen ahí alguna cosa y ellos se emocionan, pues esto crea que ellos sigan interesándose en leer, o en algún otro</p>	<p>De acuerdo a la opinión de la profesora Lina del grupo 3.A la tecnología digital puede ayudar a que los niños y niñas entiendan mejor los conocimientos que ella les está explicando y poder llamar más la atención de sus alumnos. Asimismo el especialista José Gutiérrez en su experiencia como profesor en línea y en la realización de proyectos educativos opina que la tecnología digital es un apoyo para los alumnos ya que gracias al</p>

tipo de ambiente para ellos, para poder aprender”.

**Especialista en Cibernética y Sistemas Computacionales José Gutiérrez actualmente profesor en línea:**

“Toda la tecnología va a ser la que va a facilitar los contenidos para que el alumno en su casa lo pueda hacer a su tiempo, a su forma y todo, ya si hay dudas o preguntas muy concretas se resuelven en el salón de clases...”

“Aprendí tecnologías de todo de todo de todo, este como era una empresa muy pequeña podíamos hacer muchas cosas como plataformas para educación en línea, plataformas síncronas, asíncronas, este cursos para niños, cursos para maestros, cursos para papás, de todo de todo y vi que hay un campo enorme, enorme, enorme, en donde las nuevas tecnologías en los medios de comunicación pueden impactar a las personas”. “Se crean también otro tipo de habilidades”.

**Madre de familia Inés Reyes:**

“Pues está bien, porque lo que quieras investigar ya luego luego lo pones y rápido lo encuentras o alguna duda que tengas te la resuelven rápido, pero como que no me gusta mucho porque ahora los niños nada más quieren estar ahí pegados, si por ellos fuera y yo los dejara yo creo que desde que llegan se la

internet ellos pueden buscar contenidos vistos en clase y por lo tanto no quedarse con dudas.

Asimismo, la profesora del grupo considera que también el uso de juegos educativos ayuda a que los niños puedan aprender de otra manera.

Por lo que una de las herramientas que puede proporcionar la tecnología digital en la educación, además de la búsqueda de información, es el apoyo visual como lo videos e imágenes de internet que son de gran ayuda tanto para el docente como para los alumnos, además de facilitar el trabajo en el aula.

Los padres de familia pueden estar de acuerdo con la incorporación de las TICS al espacio educativo, ya que consideran que pueden contribuir a una mejor educación para sus hijos. Sin embargo, la señora Inés opina que esta relación puede hacer que también los niños quieran pasar más tiempo en ellos como medio de entretenimiento y explorar en el caso del internet otras opciones.

pasarían ahí, entonces como que sí y como que no porque además te atontan todo y aparte de eso dañan la vista...”

**Profesora del Grupo 3.A Lina Citlaltili Mexicano Reyes:**

“Por ejemplo hay algunos que si son muy hábiles en matemáticas, por ejemplo ya unos ya no ocupan ni los deditos ¿no?, yo los veo ahí, a veces se les dificulta en el papel pero a la hora en que están jugando, como que más rápido entienden el concepto y empiezan a hacerlo más rápido, en cuestión de por ejemplo, que les ponen muchos ejemplos hay veces que es más fácil que ellos comprendan los conceptos o viendo videos no se... de historia, todo esto es mucho más agradable para ellos a que se los platicues y pues no tengan ningún referente visual, que digan pues si esta padre lo que dice la maestra, pero nunca he visto ni una chinampa, ni he visto los canales de Xochimilco, que a diferencia que si los llevo a la computadora y se los enseño para ellos es más significativo”.

“Lo que pasa es que bueno va a ver muchos cambios en cuestión de educación, tenemos ahora sí que el deber de actualizarnos nosotros como maestros y ahora los niños de quinto si no más recuerdo se les van a proporcionar una Tablet con fines educativos, pero igual o sea mientras sean con fines educativos yo creo que está padre, porque finalmente va a ser

Durante la entrevista la profesora menciona que el gobierno del Distrito Federal otorgaría unas tabletas a los alumnos de quinto año las cuales ayudarán a que los niños y niñas tengan tecnología digital a su alcance y por lo tanto los profesores de primaria se actualicen, de manera que va a ser más fácil en su opinión enseñarle a un alumno los conocimientos necesarios.

Este uso de tecnología digital, de acuerdo a las opiniones de los informantes, les ayuda a los niños a desarrollar habilidades mentales como agilidad para memorizar cosas o hacer operaciones matemáticas de manera más divertida.

En suma, las personas entrevistadas coinciden en que la tecnología digital se debe concebir como una nueva vía de aprendizaje en la cual los niños pueden salir beneficiados.

	<p>muy fácil agarrar y decirles a tus niños de quinto vamos a buscar tal video sobre... ellos ven historia general o sea de la segunda guerra mundial, o búsqüenme la biografía de Hitler y para ellos va a ser más ágil decir a pues aquí está”.</p>	
<p><b>- Uso de la tecnología digital como forma de entretenimiento</b></p>	<p><b>Especialista en Cibernética y Sistemas Computacionales José Gutiérrez actualmente profesor en línea:</b></p> <p>“Sí veo también una desventaja, que se concibe a la tecnología como fin y no como un medio en todas las etapas, niños, adultos, parte del desarrollo del niño es el desarrollo motriz, y tiene que aprender a jugar jugando, y no con los dedos, ósea tiene que desarrollar todo su cuerpo”</p> <p>“Si tienes a un niño sentado detrás de una computadora, este lo que se está haciendo es una vida sedentaria no una vida activa, y pega en otro problema que es un problema de salud pública muy fuerte (...) estas tecnologías de estar sentado impactan directamente en esta variable donde creas una vida sedentaria y si lo creas en el niño en el adulto lo vas a ver reflejado muchísimo más, si hay obesidad y hay diabetes infantil, y ya se están detectando esos grupos pero a largo plazo, ósea el niño que fue sedentario, de adulto lo va a ser y va a ser más complicado y con mayores enfermedades, ósea si tiene un impacto negativo en ese sentido por</p>	<p>La tecnología digital como forma de entretenimiento, en opinión del especialista José Gutiérrez, puede traer desventajas si no se le da un uso adecuado. Una de ellas es que los niños y niñas pierden interés en actividades que pueden ser beneficiosas para su desarrollo, por ello la falta de ejercicio y de una vida activa trae como consecuencia en algunos casos, niños y niñas más propensos a enfermedades como la diabetes y la obesidad.</p> <p>Por ello, el profesor plantea que concebir a la tecnología digital como un todo es lo que crea una desventaja, ya que en su opinión los niños desde pequeños deben de concebir a la tecnología como un medio, es decir, los niños y niñas no deben de resolver todo por medio de la tecnología digital, ya que el uso inadecuado de dispositivos digitales puede</p>

considerarlo como fin y no como el medio, ósea ya todo se va a resolver por tecnología ¿no?”

**Profesora del Grupo 3.A Lina Citlaltili Mexicano Reyes:**

“Ahora ya nada más es tele, x-box, PSP, al menos la mayoría de ellos es lo que me dicen que hacen por las tardes, jugar con los videojuegos”.

“Muchas veces se meten a juegos pues hasta violentos ¿no?, o sea de batallas, de golpes, entonces es ahí donde yo creo que estamos mal ocupando la tecnología ¿no?, y como te digo yo creo que igual en casa también fijar un horario ¿no?, o sea, ok quieres jugar estás en tu derecho pero de tal a tal hora ¿no?, porque por ejemplo hay juegos muy buenos en el x-box eee... estos donde bailan, es mucha coordinación entonces a lo mejor los niños que viven en departamentos que los papás que no los pueden sacar, pues esa sería una buena opción para hacer ejercicio, para coordinar manos, los pies etc.”

**Madre de familia Inés Reyes:**

“Se meten a juegos y a ella le gusta mucho un juego de muñecas, de cambiarles el pelo, de vestirlas, y últimamente se están metiendo mucho a una telenovela que paso hace tiempo”

crear en los niños sedentarismo, que de adulto se va a ver reflejado muchísimo más.

La profesora Lina comenta que sus alumnos le cuentan que después de clases juegan y se entretienen mucho en los dispositivos digitales como son los videojuegos, las tabletas y también algunos aun viendo televisión. Por lo que dentro de su concepto de tecnología digital en los niños, encuentra que es una de las prioridades de sus alumnos en su tiempo libre. Sin embargo, también considera que hay juegos que aun no siendo educativos pueden poner en práctica en los niños que no cuentan con espacio para poder jugar en casa otras habilidades como la coordinación. Lo importante y necesario para un buen uso de estos dispositivos digitales es mantener un horario de parte de los padres.

Algunos padres de familia pueden estar de acuerdo o no en que sus hijos pasen mucho tiempo jugando en la computadora, celulares, videojuegos o tabletas, ya que se preocupan que sus hijos puedan tener acceso a juegos violentos o páginas no apropiadas para ellos.

“(...) les digo entonces vayan y disfruten de lo que tienen y me dicen, es que queremos ir al parque y yo les digo que nosotros no podemos ir al parque todos los días porque nos queda un poco lejos, pero aquí en el patio corran, salten, griten hagan lo que quieran y si se van a jugar pero pues no como a mí me gustaría, porque quisiera que jugaran más y ellos prefieren estar metidos ahí y les digo que no, a mí me gustaría verlos en el patio jugando todo el día pero pues no, y a mí si me gustaría que la computadora y el internet y esas cosas se hicieran para trabajo, para investigaciones y cosas así, no para jugar”.

**Psicóloga Diana Téllez:** “Cualquier cuestión que les ayude a los niños a jugar es positivo”

“No es que sean malos los juegos de video, pero si solamente juega en cuestiones de video o a la tableta hee... o a lo que tenga a la mano el niño de tecnología, no es que este mal que lo juegue, sino que sea lo único que juegue, porque también debe de haber esta interacción de jugar en equipo, de hacer competencias, de tener este contacto físico y todo esto para que desarrollen otras áreas, entonces lo que ha afectado desde mi punto de vista, no es el hecho de la existencia o el acceso a, sino, pues el hecho de que se reemplace una cosa por la otra, ósea los niños también tienen que tener físicamente este contacto también”.

La señora Inés preferiría que sus hijos pasaran su tiempo jugando en el patio que dentro de casa en los juegos digitales y que la computadora la usaran sólo para realizar sus tareas.

La especialista plantea que el uso de la tecnología digital como forma de entretenimiento no es algo que se debe considerar malo, ya que un niño o niña necesita del juego sin importar de qué manera lo haga.

Sin embargo, un niño o niña necesita de una regulación de las actividades por parte de los padres, ya que también se debe fomentar en ellos el trabajo en equipo, diferentes formas de juego y el contacto físico con los demás.

**- Nuevas formas de comunicación y la socialización en los niños**

**Lupita:** “Me gusta jugar con personas nada más que mi hermano luego se va a su cel o luego se va a la Tablet, o luego se va con mis abuelitos en el carro... sí nada más juego yo solita”

**Javier:** “Juego solito porque nada más estoy solo con mi papá”

**Cinthia:** “A veces llego y si no están mis primos, este... yo juego con mi tableta media hora y ya luego la apago y hago mi tarea... ya después la agarro otra vez y ya si llegan mis primos la apago y voy a jugar con ellos”

**Yael:** “heee como ya no veo mucho a mis tíos, juego mucho con la tableta o con todo eso de tecnología... me entretengo con la Tablet”

En cuanto al uso de redes sociales como el Facebook los niños mencionaron lo siguiente:

**Erick:** “Juego, publico y platico. Mmm... más o menos, unas 3 o 4 horas”

**Javier:** “Platicar con todos mis amigos y jugar los juegos” “tengo varios de aquí y de mi familia”

**Yael:** ¿Y tienes muchos amigos en Facebook? “Si tengo unos que tenía en otra escuela”. “También Juego, juego el... todo el juego es dedicado, todo el

Pueden existir diversos factores para que un niño o una niña de esta edad tenga la necesidad de jugar sólo más que con otras personas. Hoy en día los padres de familia se encuentran trabajando u ocupados y tienen menos tiempo para jugar con sus hijos o llevarlos al parque, o bien, los demás niños se mantienen entretenidos con las tabletas, celulares o videojuegos que tienen en su casa, incluso los mismos familiares.

Por ello, los niños, cuando juegan solos, pueden hacerlo porque no tienen a su alrededor o cerca a alguien que pueda pasar tiempo con ellos. Por lo que algunas veces recurren a jugar con sus tabletas, celulares o videojuegos.

Los niños también por cuestiones de aceptación en un círculo social o problemas de bullying, prefieren jugar solos que integrarse a un grupo.

Sin embargo, algunos niños también están encontrando nuevas formas de comunicarse al tener ya perfiles en las redes sociales como el Facebook, que además de permitirles jugar les ha dado la oportunidad de tener interacción con otras personas y acceso a información.

Facebook es dedicado para mis juegos”.

**Psicóloga Diana Téllez:** “A nivel de sociabilización creo que si es importante que tengan contacto con otros niños físicamente, porque los niños todavía no tienen la capacidad de sociabilizar a nivel subjetiva, por ejemplo eso que estoy comentando, hay personas que necesitan mayor contacto directo y un niño es uno de ellos, no tiene una capacidad abstracta tan desarrollada, entonces ayuda mucho este proceso ¿no?, de sociabilizar, de tener el contacto físico, visual, hee... táctil con otro ser humano y eso le va a dar herramientas a nivel psíquico para ir elaborando cuestiones de sociabilización”.

“El hecho de que los niños reemplacen esta situación social por el juego, pues es lo que ha afectado o podría afectar la interacción de los niños con su medio ambiente”.

La especialista opina que en cuanto a la socialización de los niños es sustancial que los niños de esta edad mantengan relación con su entorno, en donde puedan mediante la interacción cara a cara con otras personas desarrollar la capacidad de aprender a convivir y comunicarse con los demás.

Por esa razón, puede ser que el uso excesivo de dispositivos digitales mejor conocido como el ocio digital en los niños, puede ser un factor que transforme las relaciones sociales.

### 3. CONSUMO DIGITAL

SUBCATEGORIA	ENTREVISTADOS	ANÁLISIS / INTERPRETACIÓN
<p><b>Adquisición de celulares, tabletas, videojuegos y computadoras</b></p>	<p><b>Guadalupe:</b> “Este de cumpleaños quiero un celular y de navidad una Tablet”, “Es que esa me gusta un montón, me gustan las tablets”.</p> <p>“Es que yo quiero uno de manzanita como el de mi hermana o como el tuyo o como el de mi hermano”, “Si quiero la Tablet y el cel, pero el cel creo que me lo va a regalar mi tía y la Tablet mi mamá o mi papá en mi cumpleaños o de reyes magos o alguien”.</p> <p><b>Erick:</b> “Mi papá tiene un celular, mi hermana un celular, mi hermano un celular y mi hermana y mi hermano y mi papá un iPad; mi mamá una computadora, un celular y yo una Tablet y un celular, y la computadora como mi mamá tiene dos me presta una”.</p> <p>“A mí otra vez me darían dinero y ahora en vez de tener una tablet así (muestra el tamaño) les voy a pedir un iPad normal de las azules... Ah y una tarjeta iTunes de 200”.</p> <p><b>Cinthia:</b> “Celular me van a regalar uno, mi padrino me va a regalar uno pero saliendo de quinto... si saco buenas calificaciones”.</p>	<p>Los niños y niñas mencionaron que en fechas importantes como el día de su cumpleaños o en navidad ellos aprovechan para pedirles a sus papás, familiares o en su caso a los Reyes Magos, celulares, tabletas o videojuegos que quieren tener.</p> <p>Estos dispositivos digitales se han vuelto para algunos niños objetos de entretenimiento que anhelan obtener y los que ya cuentan con alguno quisieran tener uno mejor, uno más grande, de mejor marca o simplemente uno nuevo.</p> <p>Otras formas en las que los niños adquieren estos dispositivos digitales es como una recompensa a acciones que ellos han hecho bien como, por ejemplo salir con buenas calificaciones de la escuela.</p> <p>Los dispositivos digitales que más piden los niños son computadoras, tabletas y celulares. Los padres de familia son los que finalmente deciden que comprarles a</p>

**Ingrid:** “Mmm pues una bici y una tableta”, “Bueno para... no se para Reyes”.

**Yael:** “Tengo una tableta y una computadora, nada más como no tenemos Internet nos estamos robando la señal... Me la dieron en el... cuando era Día de Reyes”.

**Javier:** Al preguntar a Javier que iba a pedir en su cumpleaños dijo lo siguiente: “Mmm un celular o una Tablet”

**Madre de familia Inés Reyes:** “Pues el niño pidió la tableta, y la niña también la había pedido pero al final dijo que no, que ella quería juguetes... el niño quería un celular y le dije, si sacas puros dieces sí, pero no por lo general nunca piden nada y mi hermana se lo acaba de regalar por su cumpleaños”.

**Profesora del Grupo 3.A Lina Citlaltili Mexicano Reyes:**

“te digo son niños pequeños digo bueno para mí son niños pequeños de 8 a 9 años y muchos traen celulares bueno tienen celulares que son suyos, no son de la mamá ni del papá sino tienen sus propios aparatos celulares”.

“Ahorita realmente no vienen porque ellos quieren venir a aprender o a hacer algo, sino vienen porque el papá se los manda, o incluso la modalidad de, es que yo tengo que sacar buenas calificaciones para

sus hijos; sin embargo otros miembros de la familia pueden darles un celular o una tableta como obsequio.

Algunos padres de familia estén o no de acuerdo con darles a tan temprana edad este tipo de dispositivos digitales a sus hijos no pueden negarse a comprárselos si tienen buenas calificaciones o son niños obedientes.

La profesora del grupo se ha percatado que la mayoría de los niños y niñas del grupo 3.A tienen celular, lo cual no se le hace conveniente porque considera que son aún muy pequeños para tener uno propio.

Los dispositivos digitales para los niños se han convertido en una especie de retribución en cuanto a la escuela, ya que algunos padres suelen prometerles a sus hijos comprarles una tableta o un celular si van a la escuela y sacan buenas calificaciones.

La profesora del grupo de tercero se ha percatado que la adquisición de estos dispositivos digitales es un incentivo para

que me den lo del niño talento, o sea todo tiene que tener una retribución material, o me dicen “maestra este bimestre si me voy a apurar porque mis papás me dijeron que si saco diez me van a comprar un juego para el Wii”, así me lo han dicho, y pues yo creo que ahí estamos mal porque no deben de buscar ninguna retribución”.

**Especialista en Cibernética y Sistemas Computacionales José Gutiérrez actualmente profesor en línea:**

“Si bien te ayuda y te hace el paro en muchas cosas, pero el centro como en la filosofía de la empresa aun cuando están pensando en el usuario, sigue siendo pues obtener dinero, ósea no es el usuario final, no es crecemos armónicamente, vamos a bajar los precios porque estamos ganando mucho dinero, no, sigue siendo ellos ganar más dinero y está bien pues son una empresa, pero en la tecnología no es el centro el usuario y cuando se empieza a perder empiezan a haber los problemas, se totaliza la tecnología y se deja de lado al usuario, a mí me molesta un poco, pero tiene cierta razón desde ese punto de vista si es cierto si la tecnología no está a favor del usuario es cuando empieza negativamente... el centro no es el usuario, el centro sigue siendo la empresa y la economía”.

algunos niños en cuanto a la escuela.

Hoy en día existen en el mercado gran variedad de dispositivos digitales de todo tipo y de muchas marcas y precios, e incluso tabletas especialmente para niños. Sin embargo, el especialista José Gutiérrez opina que la finalidad de las empresas siguen siendo su economía, pues la venta de estos dispositivos digitales y de videojuegos ha sido un éxito hoy en día, por lo que los niños a pesar de no ser los compradores directos se han vuelto parte de este consumo digital.

# **¿UNA GENERACIÓN DE NIÑOS DISTINTA?**

## **6.4 Los niños frente a la tecnología digital**

La influencia de la tecnología digital en la vida cotidiana de las personas y ahora de los niños ha dado lugar a nuevas formas de comunicación, en donde se ven insertados diferentes factores que propician el uso de dispositivos digitales en la comunidad infantil como medio de entretenimiento o de distracción. Estos nuevos medios digitales pueden estar generando cambios sociales, nuevas formas de interacción y el desarrollo de nuevas habilidades en los niños y niñas de ocho a diez años de edad. Es por ello que se realizaron entrevistas en profundidad para dar seguimiento a la investigación y poder reforzar lo observado durante el taller lúdico.

### **6.4.1 Los niños y la socialización**

Con respecto al desarrollo social de los niños del grupo 3.A de la Primaria Francisco del Paso y Troncoso, las entrevistas arrojaron datos muy interesantes en cuanto a la interacción de los niños con su entorno, que tiene que ver con su relación en la escuela, sus amigos, su hogar, sus preferencias y gustos en su tiempo libre. Además de las formas de jugar y entretenerse de algunos de los niños seleccionados para las entrevistas, que durante el taller presentaron mayor relación o interés por la tecnología digital.

Mediante la observación, como ya se mencionó anteriormente, pudo notarse que en el grupo de tercer año en el que se aplicó el taller, los niños tienen problemas para socializar, pues no todos se llevan bien y se muestran cooperativos, ya que los niños se agrupan y no conviven con los demás. Sin embargo en la segunda actividad del taller lúdico que tuvo como finalidad jugar en el patio en equipo, hubo buena interacción de parte de los niños mediante la realización del juego y se logró el objetivo de poner a interactuar a todos los niños y niñas, aunque estos no fueran precisamente amigos.

Por ello, para acercarnos más al objeto de estudio se entrevistó a la maestra del grupo para tener una opinión más cercana de los niños y niñas, y así conocer la opinión de la profesora acerca del comportamiento, educación y gustos de los niños en la escuela. En cuanto a la relación social de los niños en la escuela Lina Citlaltilli Mexicano Reyes, profesora del grupo 3ºA, mencionó que:

“Los más populares por así decirlo, son por lo regular los líderes, pero luego igual entre ellos así como que se pelean y demás, pero les cuesta mucho trabajo esta parte de platicar que es lo que está pasando. Para ellos es más fácil resolverlo a veces mediante o la agresión física o verbal”. Ello refiere a que los niños de este grupo efectivamente tienen algunas dificultades para socializar entre ellos; y cuando necesitan arreglar un problema, lo hacen mediante agresión física, haciendo que estos niños no tengan buenas relaciones sociales en la escuela.

Recordemos que teóricos como Vygotsky plantean que los niños aprenden en el ambiente social, es decir, en la interacción con los demás, y esta relación con el entorno es la que facilita el aprendizaje. Debido a esto “el niño y la niña se van apropiando de las manifestaciones culturales que tienen un significado en la actividad colectiva” (Chaves, 2001:60), dando como resultado no sólo un desarrollo biológico sino también sociocultural.

Sabemos que el hombre como ser social necesita de la lengua para interactuar. Los niños en su crecimiento aprenden a relacionarse con los demás y precisamente uno de los lugares donde se fortalece este proceso es en la escuela mediante la relación con los demás, por supuesto sin olvidar que es en el ámbito familiar el primer momento en donde los niños aprenden los hábitos de la socialización. Sin embargo, existen algunas deficiencias en algunos de los niños del grupo en cuanto a la comunicación verbal porque tienen dificultades para expresarse y cuando lo hacen algunos de ellos recurren a palabras altisonantes o golpes. La comunicación verbal “es un intercambio social, pues con base en ella se reconoce el rol de los interlocutores y del contexto, así como la importancia del mensaje que resulta de esa interacción” (Fajardo, 2009: 123). Por lo que es de suma importancia que los niños y niñas se desarrollen en un espacio de

convivencia donde puedan interactuar con los demás, ya que si la comunicación es efectiva mejoran las habilidades sociales.

En cuanto al uso de la comunicación no verbal que es la que se da mediante gestos, contacto visual o movimientos corporales, se presenta en este caso en los niños que recurren a la agresión física con sus compañeros, pues se encuentran en estos casos relacionados con los movimientos kinésicos o bien conocidos como movimientos corporales. “De repente son un poco pesados, a veces les cuesta trabajo esta parte de tratar de hablar en lugar de luego, luego, llegar y golpear o de llegar y agredirse” (PRL-2014-ANEXO VI). Por lo que es más sencillo a veces para los niños de este grupo agredirse y arreglar las cosas mediante golpes, en lugar de hablar, resolver y encontrar soluciones a sus problemas y, por lo tanto, tener comunicación con los demás.

Por otro lado, la comunicación interpersonal se hace presente al hacerse grupos pequeños entre los niños, pues cada uno tiene un amigo o un grupo de amigos con lo que se sienten más a gusto; es decir, la comunicación cara a cara se da al existir relaciones entre amigos y compañeros en el grupo, por lo que la profesora también menciona que estos niños hacen sus grupitos porque a la mayoría les cuesta integrarse con los demás incluso entre géneros: “Sí, tienen muy marcado el rol de niño y niña, la única que si entra al juego junto con ellos, son dos, es Jeny y Dulce, ellas si conviven con los niños, y da igual si es niña o es niño, las otras no...” (PRL-2014-ANEXO VI). Es decir, las relaciones interpersonales en los niños se dan de manera específica, ya que no todos los niños mantienen buena relación social con todos los miembros del grupo.

Estas relaciones interpersonales en el ámbito escolar se dan al tener que interactuar con los demás niños o con sus amigos de la escuela, pero puede ser que llegando a casa estas relaciones se pierdan al entretenerse con sus dispositivos digitales y no tener ya interacción con su familia, hermanos o demás amigos.

Recordemos que para Vigotsky (1978) es fundamental en los niños el proceso de socialización, ya que mediante este proceso los niños interaccionan con su entorno, por lo que no pueden desarrollarse aislados. Sin embargo, dentro de las entrevistas se plantea que algunos niños del grupo prefieren o tienen la necesidad de jugar en grupos pequeños o solos.

“Me gusta jugar con personas nada más que mi hermano luego se va a su cel o luego se va a la Tablet, o luego se va con mis abuelitos en el carro... sí nada más juego yo solita” (NIG8-2014-ANEXO IV). Pueden existir diversos factores para que un niño o una niña de esta edad tenga más necesidad de jugar solo que con otras personas. Hoy en día algunos padres de familia se encuentran trabajando u ocupados y tienen menos tiempo para jugar con sus hijos o llevarlos al parque, o bien, los demás niños se mantienen entretenidos con las tabletas, celulares o videojuegos que tienen en su casa, incluso los mismos familiares.

Cinthia de ocho años menciona en la entrevista que es una niña muy activa porque va a clases de natación y fuera de la escuela le gusta jugar con sus hermanos y con sus primos porque viven cerca de donde vive; sin embargo cuando está sola o no tiene con quién jugar, juega con su tableta: “A veces llego y si no están mis primos, este... yo juego con mi tableta media hora y ya luego la apago y hago mi tarea... ya después la agarro otra vez y ya si llegan mis primos la apago y voy a jugar con ellos” (NIC9-2014-ANEXO I). El mismo caso lo encontramos en Yael, de nueve años, que dice jugar con sus tíos mientras estén con él, “heee como ya no veo mucho a mis tíos, juego mucho con la tableta o con todo eso de tecnología... me entretengo con la tablet o jugando con mi hermano” (NIJ9-2014-ANEXO III).

Es decir, los niños, al no encontrar con quién jugar o al estar solos, buscan en la tecnología digital la manera de entretenerse sin tener que tener cerca a otro individuo, lo cual los hace de alguna manera más independientes. El problema es cuando estos hábitos se vuelven frecuentes y se deja a un lado esta interacción con los demás.

La psicóloga Diana Téllez, especialista en adolescentes y niños entrevistada para dicha investigación, considera que el juego mediante el uso de la tecnología digital no debe suplantar las relaciones sociales: “El hecho de que los niños reemplacen esta situación social por el juego pues es lo que ha afectado o podría afectar la interacción de los niños con su medio ambiente” (ESDP-2014-ANEXO IX). Por lo que plantea que es sustancial que todo niño de esta edad mantenga relación con su entorno, en donde pueda mediante la interacción cara a cara con otras personas desarrollar la capacidad de aprender a convivir y comunicarse con los demás.

Es por ello que recordando al autor sabemos que “cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual...” (Vygotsky, 1978: 281). En este caso pudo observarse que en algunos niños de este grupo se está dando más seguido este nivel individual, dejando a un lado el nivel social, en donde los niños también por cuestiones de aceptación en un círculo social o problemas de bullying<sup>3</sup> prefieren jugar solos que integrarse a un grupo.

A Ingrid, de 8 años, le gusta salir a jugar con sus amigas, pero se burlan de ella: “Ay pero hay una que siempre me dice bola de manteca” (NII8-2014-ANEXO II). Los niños y niñas actualmente están creciendo en un ámbito social más difícil en donde sienten la necesidad de ser aceptados por los demás.

Lupita, también de ocho años, no toma ninguna actividad extra pero le gustaría aprender a bailar ballet; sin embargo no lo hace por miedo a ser rechazada: “El ballet sí me gusta pero me da pena luego bailar, me siento como nerviosa a que me rechacen” (NIG8-2014-ANEXO IV). Las actividades artísticas o deportivas que los niños pueden hacer por las tardes pueden ser otro espacio para que los niños o las niñas además de poner en práctica otras habilidades, puedan mantener relaciones sociales; sin embargo, no todos los padres tiene la oportunidad de

---

<sup>3</sup> El bullying se puede definir como la intimidación, el abuso, el maltrato físico y psicológico de un niño o grupo de niños sobre otro u otros. Consultado el 15 de octubre de 2014, disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/140/14027703008.pdf>

proporcionarles otra actividad extra a sus hijos o no tienen quién los lleve o simplemente prefieren mantenerlos entretenidos jugando dentro de casa.

Y es que ahora con la tecnología digital los niños pueden mantenerse entretenidos en su tiempo libre con los juegos digitales en las tabletas, los celulares o las consolas de videojuegos, sin necesidad de tener cerca a alguien o cara a cara a su contrincante o aliado, es decir, sin miedo a algún rechazo por parte de los demás. Sin embargo, esto no quiere decir que los niños no tengan otro tipo de interacciones y relaciones sociales, ya que mediante la tecnología digital también se dan nuevas habilidades y formas de comunicación.

José Gutiérrez, especialista en Cibernética y Sistemas Computacionales durante la entrevista opinó que con base su experiencia como profesor en línea, se ha dado cuenta que los niños suelen expresarse con mayor facilidad mediante el uso de la tecnología digital con lo que se refiere a la educación y a la relación con los demás: “Yo no lo veo tan mal porque muchos niños son muy tímidos y es la única forma que tienen de comunicarse, este... y se crean también otro tipo de habilidades” (ESJG-2014- ANEXO VIII), planteando que esto ha logrado que los niños encuentren otras alternativas para interactuar y comunicarse de manera efectiva.

Por ello, hago referencia a lo que menciona Carlos Scolari (2008), cuando nos dice que se están generando nuevas formas de interacción a las cuales él llama hipermediaciones. Es decir, las formas de comunicación están transformándose al existir nuevas formas de interacciones digitales que se pueden dar no sólo de sujeto a sujeto, sino también de sujeto a dispositivo, en los cuales se dan intercambios mediáticos que pueden traer como resultado nuevas identidades y formas culturales, en este caso de los niños que tienen este alcance tecnológico.

Por lo tanto, los niños y niñas han encontrado en la tecnología digital una nueva forma de jugar o entretenerse muy atractiva, ya que en ella pueden encontrar gran variedad de posibilidades lúdicas o de entretenimiento, además de videos en internet y en algunos casos el uso de redes sociales. Esta interacción trae consigo

nuevas formas de aprendizaje y el desarrollo de nuevas habilidades. “Estos procesos de adaptación tecnológica se han naturalizado de tal manera que se han vuelto casi imperceptibles” (Scolari, 2004:98), por ello, actualmente es más común y natural ver a un niño o una niña utilizando celulares, tabletas o videojuegos con gran facilidad.

Los niños, durante las entrevistas, mencionaron las diferentes cosas que les gustan hacer en los dispositivos digitales, como por ejemplo qué tipos de juegos son sus favoritos; a Ingrid le gusta jugar en la computadora o con su tableta “Aaamm me gusta uno de Mario Bross, uno de Monster y uno de construir” (NII8-2014-ANEXO II), además de los juegos “friv” que se encuentran en internet; Lupita y Cinthia mencionaron también sus gustos por los juegos en internet, “Juego juegos de comida, de este... de muñecas, de canciones y así” (NIG8-2014-ANEXO IV), “Tengo un juego, este... de vestir muñecas, de peinarlas, de cortes de cabello, de Monster High, de Barbie, de las Bratz, de muchos, tengo muchos; y también tengo de niño que son de carros, de motos, todo eso” (NIC9-2014-ANEXO I).

Sin embargo, los niños y niñas al tener la posibilidad de conectarse a internet en sus dispositivos o en el de sus padres, también pueden encontrar otras alternativas para entretenerse como son los videos en la web o el uso de redes sociales como es el caso de Yael: “Jugaba antes un juego que eran puros personajes y se peleaban, también jugaba este... el King Of Fighter”, pero también menciona que se entretiene mucho viendo videos chistosos de bromas, “pero a mí me gusta mucho estar en el YouTube y ver videos y eso” (NIJ9-2014-ANEXO III).

Por lo que los niños, además de divertirse con los juegos en internet o de las aplicaciones, también han encontrado otras maneras para comunicarse con los demás. Es decir, los niños y niñas de este grupo de tercero, están descubriendo también en las redes sociales como el Facebook otras alternativas para estar en comunicación con sus amigos u otras personas. Para tal efecto estamos hablando como lo menciona Scolari (2008), de una red de usuarios interactuando entre sí, mediatizados por documentos compartidos y dispositivos de comunicación.

Es decir, las relaciones sociales de las que nos hablaba Vygotsky (1933), las cuales se dan mediante la interacción con el entorno, ahora también se manifiestan como lo menciona actualmente Scolari mediante la interacción con los dispositivos digitales, en donde se está dando una nueva realidad comunicativa, la cual puede estar transformando las culturas sociales de los niños.

### **6.5 El juego como factor indispensable en la vida de los niños y niñas**

Por otro lado, a pesar de que en su mayoría los niños presentan su gusto por la tecnología digital en su vida cotidiana, tienen aún presentes los juegos que requieren de esfuerzo físico, de destreza y de convivencia, así como salir al parque y realizar actividades deportivas. En los dibujos realizados por los niños del grupo de tercer año se pueden observar niños corriendo en los parques, jugando fútbol y entreteniéndose con juguetes o actividades que les gustan; de igual manera cuando se puso en práctica el juego llamado por los niños “el guante robado” se observó a los niños felices y conviviendo con sus compañeros.

Los juegos han conformado y siguen conformando un factor de aprendizaje que se desarrolla en los primeros años de vida de los niños, y a pesar de que cada vez ellos pueden encontrar más alternativas para entretenerse, siguen encontrando diversión en los juegos que requieren de la relación social con otros niños: “Creo que el niño debe tener no solo la posibilidad de tener acceso a los juegos de video, sino también a la bicicleta, tener espacios abiertos, tener espacios de cuestiones manuales porque todo el juego le va a ayudar a desarrollar diferentes capacidades a nivel psíquico y a nivel emocional, el juego pues le va a ayudar a procesar cuestiones hee internas al niño que le es difícil verbalizar y es más fácil que las proyecte en un juego” (ESDP-2014-ANEXO IX).

Por ello, las actividades lúdicas fuera de lo digital son inherentes a la naturaleza del niño, ya que los niños necesitan manipular objetos, relacionarse, mover su cuerpo, desarrollar su creatividad, cometer aciertos, errores y esto precisamente es lo que ellos ponen en práctica mediante el juego.

Lupita durante la entrevista dijo que en la escuela le gusta jugar quemados: “me gusta mmm... jugar quemados” (NIG8-2014-ANEXO IV); el mismo caso es para Cinthia: “juego con mis primos a quemados, a la botella, a las atrapadas, a las escondidas, a la Rueda de San Miguel” (NIC9-2014-ANEXO I), y por otro lado Ingrid menciona que le gusta mucho salir al parque y jugar con sus amigas: “Juego a veces en la rueda, en los columpios, en la resbaladilla y en el sube y baja” (NII8-2014-ANEXO II).

Haciendo mención a lo que se citaba en el marco teórico Piaget (1961) menciona que entre los 6 y los 12 años predomina el juego de reglas, estos juegos son el principio de la cooperación en el que el niño aprende a ganar o a perder, por lo que los niños conforme a su edad manifiestan cierto gusto por los juegos y diferentes actividades durante su infancia. Esto pudo observarse en los primeros dibujos hechos por los niños durante la primera actividad, así como en las entrevistas, ya que los niños entrevistados mencionaron que aún ponen en práctica estos juegos.

Dichos juegos aún siguen siendo elementales para el proceso de desarrollo de los niños y niñas en su vida, y queda claro que sí se siguen llevando a cabo, y que los niños aun disfrutan de estas actividades lúdicas en su vida cotidiana. Esa fue precisamente la finalidad de la segunda actividad del taller lúdico que mediante el juego en equipo ellos interactuaran con los demás, pusieran en práctica sus habilidades y aprendieran a establecer reglas, ya que haciendo referencia a lo que plantea Mead (1973) en ese tipo de actividades “es donde los niños finalmente aprenden a respetar el papel o la función del otro en el juego”.

Sin embargo, ahora los niños con el avance de la tecnología digital pueden también en su tiempo libre satisfacer sus ratos de ocio pasando tiempo en los videojuegos y dispositivos digitales como las tabletas, celulares o computadoras. Recordemos que el ocio es considerado por Joffre Dumazedier (1962) como un espacio para liberar los pensamientos, olvidarse de las obligaciones, encontrar diversión y por lo tanto terminar con el aburrimiento; pero el ocio puede hacerse

pasivo si se pasa una persona durante horas haciendo algo, aislándose de su entorno y de lo que puede llegar a ser más importante.

Es por eso que el tiempo es un elemento determinante del juego, ya que a más tiempo mayor ocio; por esta razón algunos niños de este grupo tienen reglas en su casa y horarios para utilizar estos dispositivos como las tabletas, celulares, videojuegos o computadoras pero otros no lo tienen. La madre de Lupita comenta que ella permite usar a sus hijos la Tablet y los celulares pero conforme a un horario, ya que lo considera pertinente para que los niños no pierdan todo el día jugando ahí: “Si por ella fuera se la pasaría en la computadora toda la tarde, pero nada más los dejo una hora u hora y media, depende” (MAI-2014-ANEXO VII).

Sin embargo, no todos los padres están al pendiente de sus hijos ni ponen límites en el uso de los dispositivos digitales, y esto puede ocasionar un ocio pasivo que haga que los niños se aíslen de su entorno y pierdan el gusto por otras actividades fundamentales para su desarrollo.

Por ello, otras de las situaciones que se presentan en los niños que mantienen mayor relación o gusto por la tecnología digital, en que por lo regular son niños o niñas que se encuentran la mayor parte del tiempo solos en casa, no mantienen buena relación con sus padres, o las personas que los cuidan no pueden poner un límite ya que no son personas con autoridad.

La profesora del grupo comentó que “en su mayoría los niños, hay algunos que tienen ciertos problemas en casa, divorcios, algunos de ellos no viven con los papás viven con los abuelitos, este... o los papás todo el día están trabajando y pues en realidad no tienen tiempo para estar con ellos...” (PRL-2014-ANEXO VI). Por dicha razón, fue difícil localizar a los padres de algunos niños para solicitar el permiso para las entrevistas, ya que comenta la profesora que ni a las juntas de padres de familia de la escuela asisten y son niños muy irregulares que faltan mucho a clases o no terminan el año escolar. Sin embargo, estos niños con los que no se pudo realizar las entrevistas fueron los que más presentaron en los

dibujos mediante el taller lúdico mayor gusto y relación en el uso de videojuegos y tabletas.

Estas situaciones pueden hacer que la tecnología digital se convierta, como se mencionaba en los capítulos anteriores, en un ocio pasivo, donde los dispositivos digitales no sólo puedan funcionar como herramientas lúdicas sino también como un recurso cotidiano para tener ocupados a los niños o llenar vacíos en cuanto al tiempo que los padres deberían pasar con sus hijos. Y esta es precisamente una desventaja que el especialista José Gutiérrez observa y nos menciona en la entrevista en donde conforme a su punto de vista el sedentarismo se hace presente: “si tienes a un niño sentado detrás de una computadora, este lo que se está haciendo es una vida sedentaria no una vida activa, y pega en otro problema que es un problema de salud pública muy fuerte” (ESJG-2014- ANEXO VIII). Estos problemas de salud conforme a las investigaciones que ha revisado el licenciado José Gutiérrez son el crecimiento de la obesidad y la diabetes en los niños, ya que en algunos casos se pudiera estar perdiendo la realización de otras actividades que son fundamentales para su desarrollo.

Considero que los niños y niñas necesitan poner en práctica distintas actividades para su crecimiento y coincido con el especialista en lo siguiente: “parte del desarrollo del niño es el desarrollo motriz, y tiene que aprender a jugar jugando, y no con los dedos, ósea tiene que desarrollar todo su cuerpo... si tiene sus ventajas pero la desventaja es la parte de activación muscular, la actividad lúdica fuera del juego virtual también es muy importante” (ESJG-2014- ANEXO VIII).

Los especialistas plantean que el uso de la tecnología digital como forma de entretenimiento no es algo que se debe considerar malo, ya que un niño o niña necesita del juego sin importar de qué manera lo haga.

Sin embargo, un niño o niña necesita de una regulación de las actividades por parte de los padres, por lo que también se debe fomentar en ellos el trabajo en equipo, diferentes formas de juego y el contacto físico con los demás, ya que el juego ayuda al niño o niña a descubrir su identidad personal. De acuerdo a Mead

(2009) la mente de las personas es algo que sólo puede surgir de la experiencia social y por tanto el pensamiento del individuo es producto de la acción social. Es decir, los niños y niñas adoptan actitudes del grupo social donde se desenvuelven.

Sin embargo, ahora que los niños pueden tener un contacto virtual, la identidad se va forjando también a través de lo que observan o de lo que pueden encontrar en internet, esto puede intervenir en sus gustos, preferencias, actitudes, entre otras cosas, por lo que los factores externos también cumplen un papel importante en la formación de su personalidad.

La psicóloga Diana Téllez, por su parte, menciona que “la identidad pesa mucho por cuestiones ambientales, pero tampoco es absoluta” (ESDP-2014-ANEXO IX). Es decir, hay cuestiones de personalidad con las que ya nacemos o hemos desarrollado desde muy pequeños por lo que no se puede decir que el uso de la tecnología digital es el único factor para que los niños adopten cuestiones de personalidad, sólo un medio más.

## **6.6 Tecnología digital como herramienta lúdica o de esparcimiento en una sociedad de consumo para los niños**

En la sociedad actual el entretenimiento ocupa un lugar protagónico en la vida de los niños en sus ratos de ocio, ya que los seres humanos por naturaleza buscamos distracción, esparcimiento o diversión, pero ¿Por qué los niños ahora encuentran todo esto en la tecnología digital?

Pueden existir diferentes factores que incentiven a los niños a usar estos dispositivos digitales como herramientas lúdicas. Hoy en día los niños y niñas están creciendo en un ambiente de desarrollo tecnológico digital en el cual sus habilidades y conocimientos evolucionan junto con ella; sin embargo, también existe esta situación de la imitación social en donde los niños y niñas buscan estar a la moda y tener lo que los demás tienen. Lupita dijo querer un teléfono como el de sus hermanos e incluso le llamó la atención el que yo traía en las manos al

momento de la entrevista: “Es que yo quiero uno de manzanita como el de mi hermana o como el tuyo o como el de mi hermano” (NIG8-2014-ANEXO IV). Es decir, los niños muchas veces les atrae el juguete del otro y por tanto anhelan tener uno igual; ahora pasa lo mismo con los dispositivos digitales.

Por otro lado, también existe la creciente influencia que los niños ejercen sobre el consumo familiar o de otras personas a su alrededor; es decir, los padres actualmente también se encuentran involucrados en este avance tecnológico y por lo tanto los niños y niñas pueden observar esta relación del adulto con el dispositivo digital, haciéndolo atractivo también para su entorno, y por consecuencia, se vuelven susceptibles a entrar en este proceso de consumo. Esto refiere a lo que mencionan los autores antes mencionados: “la industria cultural, en suma, absolutiza la imitación” (Adorno y Horkheimer, 2006: 175).

La señora Inés, madre de Lupita, comenta en la entrevista que ella se entretiene también en la tableta de sus hijos o en su celular pero acabando sus obligaciones como ama de casa: “yo solamente cuando... es que me dedico a vender cosas y lo uso para preguntar si llegó la mercancía o para avisar que voy a ir a cobrar o cosas así, pero así como para el chisme pues no y si también tengo Facebook pero la verdad es que sólo lo abro para ver si tengo algún mensaje y eso porque hasta eso me aburre, si lo abro y ahora sí que veo el chisme y ya, hasta ahí y ya y en el celular lo mismo, de repente soy muy novelera y me hecho la novela una hora, y entonces hay días que también ellos me alegan, dicen: pero tu porque si estás ahí, y les digo sí, pero yo tengo que hacer esto y esto ósea termino mis cosas y luego ya me pongo, ya cuando no tengo que hacer, tampoco estoy ahí todo el tiempo” (MAI-2014-ANEXO VII).

Sin embargo, aunque la señora Inés dice que sólo lo hace por ratos cortos después de las ocupaciones, su hija Lupita comentó durante la entrevista que su madre pasa mucho rato jugando en su celular o en la tableta: “Ahora siempre escribía y siempre estaba cocinando pero ahora ya es adicta al teléfono... Juega Candy Crush y juega uno de los las frutitas... Juega en su celular, en el celular de

mi hermano, en la Tablet y en la noche juega Candy Crush, no sé a qué hora se duerme” (NIG8-2014-ANEXO IV).

Pasar rato jugando en un dispositivo digital como los celulares, las tabletas o los videojuegos se ha convertido en unas de las prácticas culturales cotidianas favoritas de algunas personas y ahora de los más pequeños. Por ello, los niños son sujetos de consumo. Es decir, a pesar de las dificultades económicas se pudo observar que la mayoría de los niños donde se realizó el taller lúdico cuentan con aparatos personales como celulares y principalmente tabletas electrónicas; esto se vio reflejado en los dibujos que realizaron los niños durante la primera actividad del taller lúdico y durante las entrevistas.

Uno de los factores que propician que los niños logren adquirir estos dispositivos digitales es porque los mismos padres se los otorgan con la condición de que ellos estudien, se porten bien o como una especie de retribución a, por ejemplo, sacar buenas calificaciones en la escuela. La profesora, durante la entrevista, comenta que los niños y niñas del grupo intentan sacar buenas calificaciones para que sus padres les compren el videojuego, o celular que ellos quieren: “me dicen: maestra este bimestre sí me voy a apurar porque mis papás me dijeron que si saco diez me van a comprar un juego para el Wii, así me lo han dicho, y pues yo creo que ahí estamos mal porque no deben de buscar ninguna retribución” (PRL-2014-ANEXO VI). Por lo que ella como profesora opina que esta acción no está bien para el proceso de educación de un niño, ya que considera que el ir a la escuela debe ser una labor por gusto propio de aprender de los niños y no por la satisfacción de que tendrán un dispositivo de estos en casa.

Si bien es cierto que la tecnología digital puede impactar de diferentes formas, en este caso estamos hablando del consumo, no del contenido, sino de la adquisición de estos dispositivos digitales como pertenencia de los niños, haciendo que los niños y niñas anhelan tener a su alcance celulares, videojuegos, computadoras o tabletas electrónicas. Por ejemplo, Erick, un niño que ya cuenta con celular, tableta, computadora y videojuegos en su casa, al preguntarle qué era lo que le gustaría pedirle a los Reyes Magos dijo lo siguiente: “A mí otra vez me darían

dinero, y ahora en lugar de tener una Tablet así (muestra el tamaño) voy a pedir un iPad de las grandes, y ya... haaa y una tarjeta iTunes de seiscientos para poder descargar los juegos que necesito dinero” (NIE9-2014-ANEXO V). Por ello, la industria cultural está creciendo en este ámbito, ya que cada vez salen al mercado dispositivos tecnológicos más sofisticados y atractivos para los niños.

Y es que cada vez salen más a la venta gran variedad de dispositivos digitales, los cuales nos ofrecen mayores beneficios tecnológicos, además de que existen mercancías de todo tipo de costos, es decir, hay tabletas y celulares ahora para el alcance de diferentes niveles sociales. Por esta razón, ahora los padres pueden adquirir un celular o una tableta de bajo costo o bien en compañías o empresas bajo contratos de meses sin intereses que a la larga se va pagando más del costo real, pero que facilitan esta adquisición.

Por lo tanto, otra de las vertientes que nos incitan a adquirir dispositivos digitales es la publicidad que intenta incrementar el consumo de éstos a través de los medios de comunicación; hoy en día podemos observar comerciales de pañales promoviendo a su vez el uso de tabletas electrónicas en los niños desde muy corta edad, y en internet anuncios publicitarios sobre celulares y videojuegos que los niños pueden encontrar en Youtube.

José Gutiérrez, especialista en Cibernética, considera que en la venta de cualquier dispositivo tecnológico o producto “el centro no es el usuario, el centro sigue siendo la empresa y la economía” (ESJG-2014- ANEXO VIII); es decir, que la finalidad de las empresas aun cuando están pensando en el beneficio del usuario es finalmente obtener dinero y por lo tanto incrementar sus ventas. Por eso hago referencia a lo que plantean los teóricos Adorno y Horkheimer cuando mencionan que las mercancías se convierten en mecanismos de dominación y las personas se vuelven esclavas de las mercancías. Esto lo vemos todos los días en las personas que constantemente compran productos que para ellos son indispensables en su vida; sin embargo, ahora los niños a pesar de no tener un sustento económico propio también adquieren dispositivos digitales como regalo de sus padres o familiares.

Sin embargo, no todos los niños tienen alcance tecnológico en sus casas. Dos de los niños del grupo informante mencionaron no tener internet en sus hogares y por lo tanto ningún dispositivo digital; debido a esto se pudo observar que estos niños se mostraron serios y tímidos, como si no entraran en ese momento en el grupo durante la última actividad del taller lúdico, puesto que no conocían los juegos digitales y no habían tenido interacción con ellos.

Dentro de este marco, la especialista en psicología infantil expone lo siguiente: “Cuando alguien está restringido de algo que ya es del conocimiento de su medio, de alguna manera puede quedar rezagado, entonces por eso es importante que el niño este en un medio ambiente en donde todos más o menos estén en las mismas circunstancias porque sino el niño puede ser visto como el que no tiene el acceso a, y eso en cuestión social pues también lo saca de la jugada” (ESDP-2014-ANEXO IX).

Es decir, el uso de dispositivos digitales en algunos niños ha creado la necesidad de que otros lo tengan debido a que los niños que están en constante relación con la tecnología digital tienen el alcance no sólo juegos virtuales, sino también información que pudieran comentar o discutir en la escuela o con el grupo de amigos; es por eso que el niño o niña que no tiene ese acercamiento pudiera quedar fuera del círculo social en ese momento y por consiguiente querer o anhelar un celular, una tableta o computadora para tener la posibilidad de navegar en internet. En efecto los niños se ven obligados a adaptarse a situaciones cambiantes para sentirse integrados en la sociedad.

# **CONCLUSIONES GENERALES**

Gracias al trabajo de campo se pudieron conocer las preferencias lúdicas y la forma de entretenerse de los niños de este grupo en su tiempo libre, consiguiendo contestar la pregunta general de investigación, así mismo, se describieron algunas razones por las que los niños y niñas de este sector usan la tecnología digital como medio de diversión.

En cuanto al papel que juega la tecnología digital en el comportamiento y desarrollo de los niños se encontraron tanto beneficios como algunas desventajas que la población infantil puede tener con el uso de la tecnología digital en su vida cotidiana.

Dentro de los beneficios que los niños tienen con el uso del internet, son el acceso a información para el apoyo a sus tareas en lo que se refiere a la educación, la oportunidad de interactuar con otras personas de manera mediada con el acercamiento de las redes sociales o los juegos en línea, también ver videos o programas a la hora y en el tiempo que ellos quieran, nuevas alternativas lúdicas atractivas que les ayudan a desarrollar otras habilidades mentales y la posibilidad de poder jugar solo, sin tener la necesidad de tener la presencia de alguien más, o bien, ser aceptado en un círculo social.

Cabe mencionar que dentro de los problemas que se vieron reflejados en el trabajo de campo con respecto al uso que los niños le dan a la tecnología digital, fue la falta de socialización que se puede dar dentro de la escuela, el desinterés por la realización de actividades deportivas o artísticas y la falta de comunicación interpersonal, además de problemas de salud que más tarde se podrían ver reflejados en los niños, si no le dan un uso adecuado a la tecnología digital. Por lo que se pudo observar que a pesar de los muchos beneficios que la tecnología digital puede producir en los niños, principalmente en la educación formal, las consecuencias del mal uso de estas tecnologías pueden ser de mayor peso.

Sin embargo, las preferencias lúdicas de los niños y niñas de este sector no se vieron totalmente transformadas, pues a pesar de su relación con el internet y el uso de dispositivos digitales como tabletas, celulares o videojuegos en casa, los

niños mostraron interés también por salir a jugar con sus amigos o ir al parque, mismo que se vio reflejado en la segunda actividad del taller lúdico. Por lo que los niños de este grupo no es que estén cambiando del todo sus preferencias lúdicas, por una parte la sociedad los orilla a pertenecer cada vez más en este entorno digital, pues la comunidad infantil va actualizándose, ya que sino lo hacen pueden incluso no sentirse parte del grupo al que pertenecen.

Algunas de las razones por las que los niños y niñas del grupo pueden ser más apegados a la tecnología digital son: la falta de espacio para jugar dentro de su hogar, el poco contacto con otros niños o personas fuera de la escuela, falta de comunicación y atención de parte de sus padres o de las personas quienes se hacen responsables de ellos, no tener actividades extras escolares, entre otras. Por lo que esta relación que los niños del grupo tienen con la tecnología digital, puede intervenir en la manera de comportarse, en la creación de hábitos y en la conformación de su identidad, siendo todo esto hallazgos fundamentales de dicha investigación.

Por esta razón, los padres intervienen de manera importante, ya que son los principales responsables del acercamiento de los niños con la tecnología digital y de acuerdo a las entrevistas no existe un uso regulado de los dispositivos digitales en los niños de este grupo, pues algunos padres no se encuentran en casa o simplemente no toman mucha importancia en la relación que tienen sus hijos con los dispositivos digitales. Además de que los mismos padres de familia también al usar estos dispositivos, de igual manera están creando estos mismos hábitos en sus hijos.

El problema no es el uso de la tecnología digital, sino que el tiempo libre de los niños que pudiera ser repartido en la realización de distintas actividades que ayudaran al niño a la complementación de su desarrollo, en algunos casos se ven suplantadas por el uso de celulares, tabletas o videojuegos en la mayor parte de su tiempo, ya que la tecnología digital influye en el entretenimiento de los niños de manera atractiva.

# **CONCLUSIONES FINALES**

A partir de este análisis se pudieron conocer las diferentes formas en las que los niños y niñas del grupo 3.A de la Primaria Francisco del Paso y Troncoso se entretienen en su vida cotidiana con y sin tecnología digital, así como algunos de los factores por los cuales se da la interacción de los niños con los dispositivos digitales.

En primera instancia, al llevar a cabo la primera actividad en el taller lúdico se pudo observar que los niños y niñas del grupo relacionan el juego con diferentes actividades que ellos pueden hacer durante su día, como ir al parque, jugar fútbol, jugar en su casa, jugar con la computadora, estar en los videojuegos o pasar tiempo en la tableta.

Cabe mencionar que a pesar de la ubicación geográfica en donde se encuentra la escuela primaria y el nivel socioeconómico que se presenta, la mayor parte de los niños del grupo 3. A cuentan con alcance tecnológico digital en casa y la mayoría del grupo tiene tableta y celular propio, por lo que se hicieron presentes los gustos de los niños entrevistados por los juegos en internet, aplicaciones y videojuegos, además de otras actividades que les gustan hacer en internet como ver videos, establecer comunicación instantánea, estar en las redes sociales, escuchar música, etc.

Debido a esto, se están dando nuevas formas de comunicación en los niños y niñas de este sector, ya que comienzan a familiarizarse con las redes sociales como el Facebook y el Youtube en donde se sociabiliza, se comparte información y se crea una identidad. Es por eso que la comunicación interpersonal puede estar transformando debido a que la comunicación mediada está creciendo y dando nuevas alternativas de interacción y comunicación con el uso de la tecnología digital.

Sin embargo, se pudo percibir que no existe por parte de todos los adultos o padres de los niños una regulación en el uso de la tecnología digital en su tiempo libre, ya que los niños han mencionado que se les permite usar los dispositivos digitales el tiempo que ellos quieren a menos que estén castigados o no cumplan

con sus obligaciones escolares. Por esta razón, los niños pueden estar más apegados a cuestiones tecnológicas que a procesos de sociabilización, puesto que se notó que fuera de la escuela hay cierta ausencia de interacción con sus padres o amigos, haciendo que la relación con los dispositivos digitales sea una forma de mantenerse entretenidos mientras se encuentran solos o no tienen un espacio donde jugar.

Otro factor es la influencia que propicia el ambiente familiar en el acercamiento del niño hacia la tecnología digital, pues la mayor parte de los adultos también se encuentran inmiscuidos en este desarrollo tecnológico, que los niños pueden observar en su entorno.

De igual manera, también se observaron los beneficios que los niños pueden tener con el acceso a estas tecnologías, como el desarrollo de nuevas habilidades en cuanto al uso de juegos virtuales que ayudan a su memorización, creatividad y el apoyo del uso del internet en sus tareas, además de la posibilidad de practicar la interactividad como algo habitual.

El taller lúdico realizado para dicha investigación enriqueció el proceso de socialización al fomentar la participación, convivencia y la interacción de todos los niños del grupo en las distintas actividades, además de que permitió conocer las preferencias lúdicas de los niños en primera instancia y el acercamiento de todos ellos con los dispositivos digitales.

Por supuesto, no se pretendió obtener verdades absolutas; por el contrario, únicamente se buscó abrir vías para encaminar al lector hacia un acercamiento a la forma en la que los niños de 8 a 10 años se entretienen en su tiempo libre en esta era digital.

Con la presente investigación podemos confirmar que si los padres de familia o los adultos logramos penetrar aun en los niños las actividades deportivas, artísticas o bien la interacción con los demás y con su entorno, la tecnología digital en la vida de los niños puede ser una gran herramienta para que los niños y niñas no sólo de esta primaria, sino de muchas más, puedan tener acceso al conocimiento a

distintas formas de comunicación, interacción y posibilidades lúdicas más atractivas que ayuden y sean parte fundamental en su proceso de desarrollo.

En este sentido, se sabe que el mal uso de la tecnología digital puede traer consecuencias de salud, de falta de comunicación verbal y desinterés por otras actividades en la vida diaria de un niño. Por eso, la tecnología digital sólo debe ser un medio o una opción más de entretenimiento, en vez de utilizarla como sustituto de compañía, atención y guía.

Por otro lado, también hay limitantes como la brecha digital que pueden también ser detonantes de ciertas transformaciones sociales, pues hay niños que no tienen este alcance tecnológico y se pueden sentir excluidos del grupo, por lo que la sociedad los orilla a querer tener un celular, una tableta o cualquier otro dispositivo digital en donde puedan conectarse a internet y poder tener acceso a juegos, videos y demás.

Esto ha logrado que la tecnología digital también sea un buen negocio, pues los niños se vuelven consumidores y los padres compradores de estos dispositivos digitales no sólo para su uso personal, sino también para sus hijos. Estos nuevos hábitos por parte de las nuevas generaciones demandan nuevas pautas de consumo para esta industria, logrando que la publicidad se haga más fuerte en este sentido y, por lo tanto, se promueve en los medios cada vez más el uso de tabletas en los niños desde muy temprana edad.

Las conclusiones derivadas dan muestra tanto de algunas ventajas como consecuencias del uso de la tecnología digital en los niños, además del impacto que tienen los dispositivos digitales hoy en día en la infancia como herramientas lúdicas. De ahí la importancia de realizar la presente investigación para continuar explorando el papel que juega la tecnología digital en la vida de los niños y por lo tanto seguir contribuyendo a investigaciones futuras, ya que es un tema actual que seguirá creciendo y no sabemos hasta dónde llegará este impacto a las próximas generaciones de los más pequeños.

Dentro de las líneas de investigación que se abrieron a partir de la presente investigación son las siguientes: la identidad creada a partir del uso constante de la tecnología digital en los niños, la tecnología digital como productora de nuevas formas de diferenciación y exclusión social en los niños, el uso de la tecnología digital como escape o alternativa para acabar con el aburrimiento e insatisfacción en la vida de los niños, entre otras más.

## BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, A. (2010) El juego educativo como factor de aprendizaje significativo en los niños que cursan el nivel preescolar. Tesis profesional. Licenciada en Pedagogía, Universidad Don Vasco incorporada a la UNAM. Tesis defendida en febrero de 2010. En línea, disponible en: <http://www.dgbiblio.unam.mx/index.php/catalogos> (fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013)

Álava, S. (2013) “¿Una generación de niños distinta? Las nuevas tecnologías y el ocio”, en El Confidencial, 7 de mayo de 2013. En línea, disponible en: <http://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/psicologos4you/2013/05/07/una-generacion-de-ninos-distinta-las-nuevas-tecnologias-y-el-ocio-120328> (fecha de consulta: 28 de octubre de 2013)

Alzate, M. (2003) “La infancia: concepciones y perspectivas”. Historia, educación, Colombia, Papiro. En línea, disponible en: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/3364/1/Concepciones%20de%20infancia.%20pdf.pdf> (fecha de consulta: 29 de octubre de 2013)

Anguera, M. (1977) *La observación participante*. Etnografía: Metodología cualitativa en la investigación sociocultural, Marcombo.

Araya, V. et. al. (2007) *Constructivismo: Orígenes y perspectivas*, en Laurus, núm. 24, vol. 13, mayo-agosto 2007, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela, pp. 76-92. En línea, disponible en:

Arribas, A y O. Islas (2013) “Niños y jóvenes ante internet”, en Razón y palabra, Núm. 67, septiembre 8 de 2013. En línea, disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n67/varia/aarribas.html> (Fecha de consulta: 1 de noviembre de 2013)

Barbero, J. (2001) *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*, México, Mass Media.

Belloch, C. (2012) "Las tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje". Material docente. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. En línea, disponible en: <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf> (fecha de consulta: 13 de noviembre de 2013)

Benjamín, W. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, Itaca.

Bringué, x. y C. Sádaba (2009) "La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas", en *Razón y palabra*, núm. 69, julio-agosto de 2009, pp. 1-31. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520330081>

Cabanzo, C. (2009) *Ocio y tiempo libre: una aproximación a sus representaciones y percepciones en la Universidad Pedagógica Nacional*, Observatorio de Bienestar y Responsabilidad Social Universitaria, México, pp. 53. En línea, disponible en:

Sin autor. (2008) "Cronología del siglo XX. 1944-1967". Editorial: Plaza & Janes editores S.A. realizado por la Universidad Autónoma Metropolitana UAM. En línea, disponible en: <http://www.azc.uam.mx/csh/sociologia/sigloxx/bibliografia.html> (fecha de consulta: 22 de noviembre de 2013)

Cuenca, M. (2004) *Pedagogía del ocio*, Bilbao, España, Universidad de Deusto.

Daniels, H. (2003) *Vygotsky y la pedagogía*, Barcelona, Paidós.

Darmohraj, A. (2001) "Nuevas Tecnologías de Información en el Sector Público" en *Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP)*. En línea, disponible en: <http://www.sgp.gov.ar/contenidos/inap/publicaciones/docs/modernizacion/nuevaste c.pdf> (fecha de consulta: 4 de noviembre de 2013)

Dillón, G. (2011) "Infancia, tabú y lenguaje" en *Boletín Iberoamericano de Teatro para la Infancia y la Juventud*, Núm. 9, noviembre de 2011, Madrid, pp. 65-71. En línea, disponible en: [http://www.cervantesvirtual.com/portales/fernando\\_almena/obra/infancia-tabu-y-lenguaje-poetico/](http://www.cervantesvirtual.com/portales/fernando_almena/obra/infancia-tabu-y-lenguaje-poetico/) (Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013)

Dinza, S. (2011) *Teoría de los juegos*. Tesis de maestría. Universidad Colegio internacional de educación superior. Tesis defendida en Junio de 2011.

Edgerton, D. (2006) "Historia de la tecnología moderna. Innovación y tradición", Barcelona, Crítica. En línea, disponible en: <http://books.google.com.mx/books?id=xJFRFY8gRV8C&printsec=frontcover&dq=historia+de+la+tecnologia+siglo+xx&hl=es&sa=X&ei=cWdfUvPTHMna2QW4vIAg&ved=0CEsQ6AEwBQ#v=onepage&q=historia%20de%20la%20tecnologia%20siglo%20xx&f=false>

Elkonin, D. (1980) *Psicología del juego*, Madrid, Visor.

Erikson, E. et. al. (1982) *Juego y desarrollo*, Barcelona, Crítica.

Eroski, C. (2007) "Infancia y entretenimiento: Ocio en soledad", en *Revista Consumer*, marzo de 2007, pp. 1-4.

Escobar, G. (2005) "Niñez y adolescencia", en *III Informe sobre Derechos Humanos, Federación Iberoamericana de Ombudsman*. En línea, disponible en: <http://www.acnur.org/biblioteca/pdf/8016.pdf?view=1> (fecha de consulta: 26 de octubre de 2013)

Fran, A. (2013) "Buscando una tablet para niños" en *Tecnología y sociedad en red en el Diario Turing*. En línea, disponible en: [http://www.eldiario.es/turing/Buscando-Tablet-ninos\\_0\\_166933513.html](http://www.eldiario.es/turing/Buscando-Tablet-ninos_0_166933513.html) (Fecha de consulta: 20 de octubre de 2013)

García, G. y E. Torrijos (2004) "Juegos tradicionales mexicanos. Divertidas actividades para preservar nuestras costumbres", México, D.F. Selector. En línea, disponible en: <http://www.biblioteca-pdf.info/2011/08/juegos-tradicionales-mexicanos.html> (fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013)

Gispert, C. (s/f) *Desarrollo del niño*. Enciclopedia de la psicología infantil y juvenil, Barcelona, Océano.

González, N. et. al. (2009) "Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea?", en *Redalyc*, Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio de 2009, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia, pp. 369-376. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409025> (fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013)

Gualotuña, P. (2011) Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa. Tesis profesional. Licenciada en Ciencias de la Educación, Escuela Politécnica del Ejercito. Tesis defendida en marzo de 2011. En línea, disponible en: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf> (fecha de consulta: 28 de octubre de 2013)

Hernández, A. (2011) Videojuegos, droga virtual. Análisis de los efectos que ocasionan en los niños y jóvenes de la Ciudad de México en la época actual. Tesis profesional. Licenciada en Comunicación y Periodismo, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tesis defendida en el 2011.

Hernández, J. (2006) "Breve historia de la Segunda Guerra Mundial". Colección: breve historia, Madrid, Nowtilus. En línea, disponible en: <http://books.google.com.mx/books?id=hTGmwp2AXKcC&printsec=frontcover&dq=historia+de+la+segunda+guerra+mundial&hl=es&sa=X&ei=rGtfUqvVPMTj2QWtnlDwBQ&ved=0CDQQ6AEwAQ#v=onepage&q=historia%20de%20la%20segunda%20guerra%20mundial&f=true>

Hernández, S. (2008) “El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje”, en *Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, núm. 2, vol. 5, octubre 2008, RUSC, pp. 26-45. En línea, disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> (fecha de consulta 14 de setiembre de 2013)

Hernández, Y. (2012) La Internet otra forma de comunicación entre los jóvenes. Trabajo periodístico y comunicacional. Tesis profesional. Licenciada en Comunicación y Periodismo, Universidad Nacional Autónoma de la Ciudad de México (UNAM). Tesis defendida en el 2011.

Hidalgo, J. (2011) “Identidad hipermedial: nuevos medios, nuevas audiencias, ¿nuevas identidades?”, en *Redalyc*, Núm. 35, enero-junio 2011, México, Universidad la Salle, pp. 5-10. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34218346002> (fecha de consulta: 15 de noviembre de 2013)

History (2013) *Portal de History Channel*. En línea, disponible en: <http://mx.tuhistory.com/hoy-en-la-historia.html> (fecha de consulta: 22 de noviembre de 2013)

Horkheimer, M. (1990) *Teoría Crítica*, Buenos Aires, Amorrortu.

Huidobro, J. (2002) “Historia de los Satélites Comunicacionales”, en *¿Qué es?*, Núm. 134, España, S.A. En línea, disponible en: [http://www.coit.es/foro/pub/ficheros/historia\\_de\\_los\\_satelites\\_de\\_comunicaciones.\\_bit\\_134.\\_5c6c417a.pdf](http://www.coit.es/foro/pub/ficheros/historia_de_los_satelites_de_comunicaciones._bit_134._5c6c417a.pdf) (fecha de consulta: 16 de Octubre de 2013)

Jiménez, C. et. al. (2004) *Recreación lúdica y juego*, Bogotá, Magisterio.

Ibar, J. (2013) “La historia de la electricidad”, EPEC. En línea, disponible en: <http://www.epec.com.ar/docs/educativo/institucional/historia.pdf> (Fecha de consulta: 16 de octubre de 2013)

Ibarra, A. y D. Llata (2012) "Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias" en *Razón y palabra, Semiótica y Comunicología: Historias propuestas de una mirada científica en construcción*, Núm.72, marzo de 2012. En línea, disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/> (Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2013).

Iriarte, F. (2007) "Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICS)", en *Redalyc*, Núm. 20, agosto-diciembre de 2013, Colombia, Universidad del Norte, pp. 208.224. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21302010> (fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013)

Jaramillo, P. (2005) "Uso de tecnologías de información en el aula. ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información?", en *Revista de Estudios Sociales*, Núm. 20, Junio de 2005, Bogotá. En línea, disponible en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123885X2005000100003&script=sci\\_arctext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123885X2005000100003&script=sci_arctext) (fecha de consulta: 10 de noviembre de 2013)

Leif, J. y L. Brunelle. (1978) *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires, Kapelusz.

Lepicnick, J y P, Samec (2013) "Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia", en *Revista Científica de Educomunicación*, Marzo de 2013, Eslovenia, pp. 119-126.

Linaza, J y A. Maldonado (1987) *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*, Barcelona, Anthropos.

Malagón, K. (2005) *La televisión como medio de influencia en el comportamiento violento de los niños*. Tesis profesional. Licenciada en Sociología, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tesis defendida en septiembre de 2005.

Marés, L. (2012) "Tablets en educación" en *Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno, Red Latinoamericana portales educativos (relpe)*. En línea, disponible en: <http://www.oei.es/70cd/Tabletseneducacion.pdf> (fecha de consulta: 26 de octubre de 2013)

Mariotti, F. (2009) *Creatividad y desarrollo de la personalidad*, México, Trillas.

Márquez, A. (2007) Un punto de encuentro entre los niños y la comunicación: Talleres escolares como formadores de una educación para los medios. Tesis profesional. Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional Autónoma de México. Tesis defendida en el 2007. En línea, disponible en: <http://www.dgbiblio.unam.mx/index.php/catalogos> (fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013)

Martínez, B. y M. Torres (1999) Influencia de los juegos de video en el comportamiento agresivo de los niños. Tesis profesional. Licenciado en Psicología, Universidad nacional Autónoma de la Ciudad de México (UNAM). Tesis defendida en 1999. En línea, disponible en: <http://tesis.unam.mx/F> (fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013)

Martínez, E. (2008) "El juego como escuela de vida: Karl Groos", en *Magister*, núm. 22, Revista miscelánea de investigación, pp. 7-22.

Martínez, J. (2011) "La sociedad del entretenimiento y su imperativo superyoico de goce: El fenómeno de lo lúdico", en *Revista Luciérnaga* Facultad de Comunicación audiovisual, edición 5, 2011, Colombia, Facultad de Comunicación Audiovisual, pp. 16-25.

Martínez, J. (2011) "Sociedad del entretenimiento (2): construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector", en *Revista Luciérnaga*, Facultad de Comunicación audiovisual, edición 6, 2011, pp. 6-16.

Martínez, J. y M. Sánchez. “Evolución de los procesadores Intel”. En línea, disponible en: <http://www.wadalbertia.org/docs/EvolucionProcesadoresIntel.pdf> (fecha de consulta: 18 de octubre de 2013)

Martínez, M. y M. Vélez (s/f) “Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo”, Universidad de Granada. En línea, disponible en: <http://aipo.es/articulos/5/1385.pdf>

Mc Phail, E. (1998) “El tiempo libre y la autonomía: una propuesta”, en *Revista de estudios de género*, Guadalajara: Universidad Autónoma de Guadalajara núm. 9, pp. 83- 103. En línea, disponible en: <http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/pperiodo/laventan/Ventana9/ventana9-4.pdf>

Mead, G. (2009) *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductivismo social*. Introducción de Charles W. Morris, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós.

Medina, E. (2009) “El uso del tiempo libre en la era de internet”, en *Revista del CIPES para la gestión educativa*, núm. 15, marzo de 2009, Punto edu, pp. 8-15.

Medina, R. y M. Vega (1993) *El juego en el aprendizaje constructivo: La revalorización en la escuela*, Buenos Aires, Braga.

Meneses, M y M. Monge (2004) “¿A dónde juegan nuestros niños y niñas?”, en *Redalyc*, Núm. 2, Vol. 4, julio-diciembre, 2004, Costa Rica, p.0. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740207> (Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013)

Ministerio de Educación y Ciencia (2004) *Portal de Análisis de Tecnologías Convergentes de Información y Comunicación en el ámbito educativo*. En línea, disponible en: <http://ares.cnice.mec.es/informes/09/documentos/5.htm> (fecha de consulta: 20 de octubre de 2013)

Moraga, F. y M. Contreras (2005) "Los niños e internet. La visión pediátrica de la nueva generación digital", en *Revista Chilena de pediatría*, volumen 76, núm. 2, mayo de 2005, Chile.

Peggy, A. y J. Timothy (1993) "Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción", en *Performance Improvement Quarterly*, pp. 50-72. En línea, disponible en: [http://crisiseducativa.files.wordpress.com/2008/03/conductismo\\_cognitivismo\\_constructivismo.pdf](http://crisiseducativa.files.wordpress.com/2008/03/conductismo_cognitivismo_constructivismo.pdf)

Pestana, J. (2007) Aspectos complejos del tiempo libre y el sí mismo, Tesis Doctoral. Doctorado en Psicología, Universidad de Barcelona. Tesis defendida en marzo de 2007. En línea, disponible en: [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2671/01.JVP\\_INTRODUCCION.pdf?sequence=2](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2671/01.JVP_INTRODUCCION.pdf?sequence=2)

Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. Imitación, juego y sueño imagen y representación, México, Fondo de Cultura Económica.

Posada, M. (2013) "En México, profunda brecha digital entre hogares pobres y ricos: The-CIU", en *La Jornada*, 9 de septiembre de 2013, pág. 27. En línea, disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2013/09/09/economia/027n1eco>

Redondo, M. (2008) "El juego infantil, su estudio y como abordarlo", en *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, núm. 45, diciembre de 2008, pp. 1-8. En línea, disponible en: <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

Rizo, M. (2005) *Metodología cualitativa*. Antología, México, Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Robles, E. (2003) "Cultura y Era Tecnológica" en *Razón y palabra*, Núm. 35. En línea, disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.html> (Fecha de consulta: 22 de octubre de 2013)

Rodríguez, J. y E. Argullo (2002) *Psicología social y ocio: una articulación necesaria*, Universidad de Oviedo, núm. 1 vol. 14, pp. 124-133.

Rodríguez, W. (1999) "El legado de Vigotsky y de Piaget a la educación", en *Revista Latinoamericana de Psicología*, núm. 3, vol. 31, Colombia, pp. 477-489. En línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Rojas, L. (2010) Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos: el desafío de la creación del significado. Tesis Doctoral. Humanidades: producción y consumo de la cultura, Universidad Autónoma de Barcelona. Tesis defendida en el 2010. En línea, disponible en: [http://www.recercat.net/bitstream/handle/2072/83505/Tesina\\_Laura\\_Rojas\\_Final.pdf?sequence=1](http://www.recercat.net/bitstream/handle/2072/83505/Tesina_Laura_Rojas_Final.pdf?sequence=1)

Rosas, M. (2013) "Los niños de la web", en *Etcétera*, mayo 2013, México, pp. 44-47.

Roxby, P. (2013) "Tecnología, ¿beneficia o perjudica el desarrollo de los niños?", en *BBC*, Miércoles, 1 de mayo de 2013. En línea, disponible en: [http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/05/130422\\_salud\\_bebe\\_tecnologia\\_desarrollo\\_gtg.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_gtg.shtml) (Fecha de consulta: 1 de noviembre de 2013)

Ruíz, A. (2009) Educación y tecnología: nuevas formas de interacción y producción de conocimientos en los jóvenes. Tesis de Maestría. Maestría en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tesis defendida en abril de 2009.

Ruíz, J. (2009) "Guillermo González Camarena", México, D.F. UAM. En línea, disponible en: [http://www.uam.mx/e\\_libros/biografias/GONZALEZ.pdf](http://www.uam.mx/e_libros/biografias/GONZALEZ.pdf) (fecha de consulta: 25 de noviembre de 2013)

Sampieri, R. et. al. (2010) *Metodología de la investigación*, México, Mc Grall Hill.

San Martín, J. (1997) *Psicosociología del ocio y el turismo*, Málaga España, Aljibe.

Sánchez, J. (2005) “Albert Einstein: su vida y su obra” en *Monografías de la Real Academia de Ciencias de Zaragoza*, Núm. 27, pp. 11-24. En línea, disponible en: <http://www.unizar.es/acz/05Publicaciones/Monografias/MonografiasPublicadas/Monografia27/2-Ron.pdf>

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones*. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva, Barcelona, Gedisa.

Sosa, L. (2011) El sexting y las Nuevas Tecnologías de la Comunicación en el D.F. Tesis profesional. Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional Autónoma de México. Tesis defendida en el 2011. En línea, disponible en: <http://tesis.unam.mx/F> (fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013)

Steinberg, S. (2011) “Los niños y la tecnología: las nuevas reglas de la seguridad en línea” en *CNN México*, Miércoles, 23 de noviembre de 2011. En línea, disponible en: <http://mexico.cnn.com/salud/2011/11/23/los-ninos-y-la-tecnologia-las-nuevas-reglas-de-la-seguridad-en-linea> (Fecha de consulta: 1 de noviembre de 2013)

Velásquez, A. (1998) Historia y evolución de la computación hasta nuestros días. Tesis profesional. Ingeniero de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación, Universidad Francisco Marroquín. Tesis defendida en 1998. En línea, disponible en: <http://www.tesis.ufm.edu.gt/pdf/2751.pdf> (fecha de consulta 26 de octubre de 2013)

Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

# ANEXOS



## NIC9-2014-ANEXO I

### ANEXO 1

**Pamela.** Bueno nena, ¿me puedes decir tu nombre y tu edad?

**Cinthia.** Me llamo Cinthia Jazmín Castillo Mariscal, tengo 9 años.

**Pamela.** Ok. Oye princesa a ver cuéntame; ¿te gustaron las actividades que hicimos?

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** ¿Sí? ¿Cuáles te gustaron más?

**Cinthia.** Todas.

**Pamela.** ¿Todas? ¿No hubo una que te gustara más?

**Cinthia.** Todas me gustaron mucho.

**Pamela.** Ah bueno. Este.... ¿y cómo viste el juego de las tabletas? ¿Cuántas veces te tocó jugar con ellas?

**Cinthia.** Mmm.....no me acuerdo.

**Pamela.** ¿No te acuerdas? Y ¿Cuál jugaste?

**Cinthia.** Todos.

**Pamela.** ¿Todos? ¿El de Angry birds y el de Candy crush?

**Cinthia.** Sí, todos.

**Pamela.** Ah bueno. Y por ejemplo: cuando sales de tu escuela y por ejemplo ahorita que llegas a tu casa ¿Qué haces?

**Cinthia.** Juego un rato y luego hago mi tarea y vuelvo a jugar otra vez y me duermo un rato; y luego me despierto.

**Pamela.** Ah, ósea que primero llegas, juegas, y luego haces tú tarea y ya otra vez te pones a jugar.

**Cinthia.** Mhm!

**Pamela.** ¿Y a qué juegas ahí en tu casa?

**Cinthia.** Juego con mis primos a “quemados”, a “la botella”, a “las atrapadas”, a “las escondidas”, a “la rueda de San Miguel”

**Pamela.** Órale, con tus primos.

**Cinthia.** Sí con mis primos.

**Pamela.** ¿Ellos viven por ahí?

**Cinthia.** Viven cerquitas, casi cerca de donde yo vivo.

**Pamela.** Ah ok. Y aparte de tus primos ¿tienes amiguitos por ahí?

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** ¿Y sales a jugar o van a tu casa?

**Cinthia.** Van a mi casa a jugar.

**Pamela.** ¡Ah que padre! ¿Tienes patio o algo así?

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** Ah entonces tienes espacio donde jugar.

**Cinthia.** mhm.

**Pamela.** Ah muy bien, y aparte de jugar “quemados” y así, ¿a qué otra cosa juegas? ¿Juegas solita o siempre juegas con alguien?

**Cinthia.** Siempre juego con alguien, porque a veces juego con mis primos y mi hermano o a veces con mi hermana.

**Pamela.** Ah ok. ¿Tu hermano cuantos años tiene?

**Cinthia.** Cuatro.

**Pamela.** Ah esta chiquito, muy bien. ¿Y qué juguetes tienes en tu casa?

**Cinthia.** Tengo “Monsters High”, “Bratz”, este....peluches, muñecas.

**Pamela.** Si tienes muchos juguetes eh!

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** ¿Y con ellos juegas también?

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** Oye, ¿y con tus amiguitos de la escuela como te llevas?

**Cinthia.** Bien.

**Pamela.** ¿Tienes muchos amigos aquí en la escuela o te juntas con algunos?

**Cinthia.** Con algunos.

**Pamela.** ¿Si? ¿Niñas o niños?

**Cinthia.** Niñas y niños.

**Pamela.** ¿De los dos? ¡Órale, muy bien! Y ¿no tienes problemas con algún niño o niña?

**Cinthia.** No.

**Pamela.** Ah muy bien, bueno. Oye y en tu casa, este, ¿tienes tableta, computadora?

**Cinthia.** Tengo una computadora y una tableta.

**Pamela.** Ah y ¿son tuyas?

**Cinthia.** Sí, son mías

**Pamela.** ¿Todas, las dos son tuyas?

**Cinthia.** Las dos son mías

**Pamela.** Ah ¡muy bien!

**Cinthia.** Y mi hermano tiene Nintendo.

**Pamela.** Y te lo presta.

**Cinthia.** Ajá.

**Pamela.** Y ahí en el Nintendo ¿Qué juegan?

**Cinthia.** Eh juegos.....es que como mi papá le metió internet ahí; este pues, él se pone a jugar juegos de carros y así.

**Pamela.** ¿Y tú juegas esos juegos también a veces?

**Cinthia.** No, yo juego de niña.

**Pamela.** ¿De niña?

**Cinthia.** Es que él como ya sabe bajarlos pues él los baja y yo juego los de niña y él los de niño.

**Pamela.** Ah! Muy bien. Y este. ¿Y en la tableta? ¿Qué juegas? ¿Tú bajas los juegos?

**Cinthia.** Sí yo los bajo.

**Pamela.** ¡Órale!

**Cinthia.** Tengo un juego, este, de vestir muñecas, de peinarlas, de cortes de cabello, de Monster High, de Barbie, de las Bratz, de muchos tengo muchos; y también tengo de niño que son de carros, de motos, todo eso.

**Pamela.** ¡Órale! Oye y cuando juegas ahí en tu tableta ¿te tardas mucho tiempo? ¿Juegas mucho tiempo o te dan horario?

**Cinthia.** No, juego media hora y, a veces llego y si no están mis primos yo juego con mi tableta media hora y ya luego hago mi tarea.

**Pamela.** Ah ¿y después la vuelves a agarrar?

**Cinthia.** Sí, la agarro otra vez y ya si llegan mis primos la apago y voy a jugar con ellos.

**Pamela.** Ah muy bien; ósea solo la usas cuando no hay nadie y estas solita

**Cinthia.** Cuando no hay nadie, ajá.

**Pamela.** Ah perfecto. ¿Y cuál de todos los juegos te gusta más? El de vestir, el de Monsters High ¿Cuál te entretiene más?

**Cinthia.** El de vestir.

**Pamela.** ¿El de vestir?

**Cinthia.** Sí

**Pamela.** Creo que a muchas niñas les gusta ése, Lupita también me dijo que le gustaba mucho ése pero que ella no tiene tableta. Muy bien. ¿y esa tableta quien te la regalo?

**Cinthia.** Mi papá.

**Pamela.** ¿Tu papá? ¿Y por qué? De cumpleaños, porque te portaste bien....

**Cinthia.** Por mi cumpleaños

**Pamela.** ¿Sí?

**Cinthia.** Y aparte porque saque un diploma en segundo.

**Pamela.** Órale, ¿vas muy bien en la escuela?

**Cinthia.** Más o menos, por eso me la regalo mi papá

**Pamela.** Ah muy bien! Y ahorita en Navidad y en Reyes Magos ¿no sabes que vas a pedir?

**Cinthia.** No, todavía no sé.

**Pamela.** ¿Todavía no sabes? Muy bien, bueno. Oye y ¿te ponen algún horario para agarrar tu tableta o la agarras cuando tú quieres?

**Cinthia.** No, yo la agarro cuando quiera.

**Pamela.** ¿Sí? Y el tiempo que tú quieras

**Cinthia.** Ajá

**Pamela.** Perfecto. Y la computadora ¿para qué la usas?

**Cinthia.** Ehm para hacer investigaciones, esa la uso para hacer mis tareas de investigaciones o cosas que no le entiendo las busco ahí. Ósea yo la utilizo para tareas.

**Pamela.** ¿Ahí no juegas?

**Cinthia.** Ahí no juego.

**Pamela.** Ah perfecto, solo en tu tableta.

**Cinthia.** Ajá

**Pamela.** Ah muy bien, me parece bien. Y este...y algo chistoso que me quieras contar, no sé, de tu tableta que se te haya caído, o no te han regañado por algo

**Cinthia.** No. Si se me ha caído mi tableta

**Pamela.** ¿Sí?

**Cinthia.** Y no le pasa nada nada ni se rompe.

**Pamela.** ¿No? ¿Cuántas veces se te ha caído?

**Cinthia.** Como 15

**Pamela.** ¿En serio? A mí se me cayó un celular y se rompió con una sola caída ¿Cómo ves? Que padre! ¿Y no se ha rayado ni nada?

**Cinthia.** No.

**Pamela.** ¿Y no te han regañado?

**Cinthia.** No.

**Pamela.** ¿Nada? Ah que bueno. Pues ha de ser muy buena tu tableta ¿Cómo es? ¿Sabes que marca es?

**Cinthia.** No, no sé. Pero es grande, chiquita.

**Pamela.** Grande. Ah muy bien, no pues ya no la tires. Y oye ¿celular tienes?

**Cinthia.** Celular me van a regalar uno, mi padrino me va a regalar uno pero saliendo de quinto.

**Pamela.** Saliendo de quinto. ¿Y te lo van a dar por buenas calificaciones?

**Cinthia.** Si saco buenas calificaciones.

**Pamela.** Ah muy bien, perfecto. Y este... ¿cómo cual celular quieres o el que sea?

**Cinthia.** Todavía no sé cuál quiero.

**Pamela.** ¿Y ese para que lo quieres?

**Cinthia.** Para jugar

**Pamela.** ¿Jugar también? Para llamar, mandar mensajes, ¿eso no?

**Cinthia.** Mmm, como que no me interesa tanto eso

**Pamela.** Ah muy bien. Ósea nada más lo quieres para jugar.

**Cinthia.** Ajam

**Pamela.** Muy bien, y más o menos como por cuando te lo regalan, ¿no te dijeron?

**Cinthia.** No, no me dijeron

**Pamela.** Bueno, oye en la televisión ves comerciales o algo así de tabletas, celulares ¿has visto algún comercial?

**Cinthia.** Mmm no

**Pamela.** ¿No, en la tele no has visto nada? ¿Y aquí en la escuela tus compañeros te han dicho que tienen tableta y eso?

**Cinthia.** Pura tableta, porque celulares no tienen.

**Pamela.** Tabletetas

**Cinthia.** Sí tabletetas

**Pamela.** Si les pregunte y muchos tienen tabletetas, menos Lupita. Y aquí en la escuela no se las dejan traer ¿verdad?

**Cinthia.** No. Yo un día traje la mía y no me dijeron nada pero al segundo día, este, me dijeron que ya no la llevara porque se iba a caer o me la iban a tirar ó la iban a mojar y ya no iba a servir y ya no la lleve.

**Pamela.** Mmm ya no la trajiste

**Cinthia.** Mmm no

**Pamela.** Ah ya, bueno. Y cuando por ejemplo te llegas a portar mal o algo así ¿no te castigan quitándote tu tableta o tu videojuego, tu computadora, no sé algo?

**Cinthia.** No, solamente me dicen que ya no lo haga y hablan conmigo, no me quitan nada pero a veces me dicen: como te portaste mal, este, hoy no vas a jugar en tu tableta; y yo digo: ah bueno. Y ya no juego ahí pero ya puedo...

**Pamela.** Ah

**Cinthia.** Y a veces cuando me la quitan yo puedo jugar en la computadora pero eso yo la utilizo nada más para mis investigaciones y a lo que no le entiendo.

**Pamela.** Para eso te dicen que la tienes que usar.

**Cinthia.** Aja, y yo la utilizo para eso.

**Pamela.** Ah muy bien; ¿Oye y haces alguna actividad aparte de jugar? No sé, vas a clases de baile, ¿algunas clases? Deporte....

**Cinthia.** Voy a clases de natación.

**Pamela.** Órale ¿apoco? ¿Qué días vas?

**Cinthia.** Voy los miércoles y viernes.

**Pamela.** ¿En dónde, no sabes?

**Cinthia.** No, no sé

**Pamela.** Órale, miércoles y viernes; ¿y ya sabes nadar entonces?

**Cinthia.** Mmm más o menos.

**Pamela.** Que padre que tomes una actividad; y aparte de natación ¿ya no haces otra cosa?

**Cinthia.** No, nada mas eso, natación.

**Pamela.** Muy bien; ¿y te gusta mucho ir a tus clases de natación?

**Cinthia.** Poquito

**Pamela.** ¿Poquito? Bueno... Entonces; dices que en la escuela vas más o menos.

**Cinthia.** Ajamm

**Pamela.** Muy bien. Y algo que me quieras platicar de....de lo que hicimos aquí en el taller; este, ¿Cómo viste a tus compañeros? ¿Crees que les gusto que viniera?

**Cinthia.** Sí porque....al otro día cuando fueron, en el recreo nos juntamos y platicamos de eso y todos dijeron que sí les gusto.

**Pamela.** ¿Sí? Ah que bueno; que bueno ojala pueda volver a ver a muchos de ustedes porque ahorita vine y casi no....te encontré a ti de casualidad, bueno a tu mamá. Me dijeron: "ella es la mamá de Cinthia" y andaba buscando a la mamá de América pero...pero bueno a ver déjame ver que más te pregunto.

**Cinthia.** Es que luego ella se va a la casa de su abuelita, la va a visitar y ya luego se va a su casa.

**Pamela.** Ah pues con razón. Oye y este.... ¿tu mamá tiene celular, tu papá?

**Cinthia.** Mi mamá y mi papá

**Pamela.** ¿Tienen celular, tableta?

**Cinthia.** Tableta nada más yo

**Pamela.** ¿Nada más tú? Ah muy bien. ¿Y a tus papás como los ves? ¿Los ves mucho tiempo en su celular o normal?

**Cinthia.** Normal

**Pamela.** ¿Sí? ¿Ellos no juegan con su celular?

**Cinthia.** A veces, si porque a veces mi mamá juega con nosotros igual mi papá y ya no ocupan su celular

**Pamela.** Y cuando lo ocupan, este...

**Cinthia.** A veces, este...nos dejan jugar en su celular.

**Pamela.** Ah se los prestan

**Cinthia.** Aja

**Pamela.** Ah muy bien. Eso me parece muy bien. Bueno princesa, déjame ver que más te puedo preguntar. Entonces solamente haces esa actividad, natación.

**Cinthia.** Si

**Pamela.** Muy bien. Que otra cosa. Oye los juegos que te pusimos "Candy Crush", "Angry birds" y todos esos, este... ¿te gustan? O ¿esos no los juegas en tu casa?

**Cinthia.** Si los juego pero muy poquito

**Pamela.** Muy poquito, ¿te gustan más los otros?

**Cinthia.** Ajamm

**Pamela.** ¿Esos que dices son de internet? Los de vestir muñecas...

**Cinthia.** Este...Yo los descargo de App Store; de ahí los descargo y ya me espero...me espero 5 minutos y ya se descargaron.

**Pamela.** Ósea que tu tableta es un iPad?

**Cinthia.** No sé qué marca sea

**Pamela.** Porque descargas de App Store. De una que tiene una manzanita, ¿no tiene una manzanita?

**Cinthia.** No la he visto, no la he visto.

**Pamela.** Ah muy bien

**Cinthia.** Es que como tengo una funda que es de las Monsters High y es negra, pues no sé de qué marca es.

**Pamela.** Y se la pones

**Cinthia.** Aja

**Pamela.** Ah muy bien. Y este... y me hablaban tus compañeros aquí de los juegos Fripp ¿tú has jugado esos juegos?

**Cinthia.** Sí

**Pamela.** ¿Te gustan esos juegos?

**Cinthia.** Si

**Pamela.** ¿Esos son los que luego te metes en la computadora o algo así?

**Cinthia.** Sí.

**Pamela.** Ah muy bien, porque muchos me han hablado de esos juegos. ¿Y aquí en tu clase de computación los dejan jugar?

**Cinthia.** No

**Pamela.** ¿No les dejan jugar?

**Cinthia.** El maestro no nos deja jugar.

**Pamela.** Ah ok. Nada más este...

**Cinthia.** Hacer el trabajo, porque luego mis compañeros se distraen con los juegos y ya no hacen el trabajo.

**Pamela.** Ah, es que me mencionaba la maestra que a veces les dan permiso de jugar en computación pero cuando les sobra tiempo, cuando no pues no. Ah muy bien princesa. Pues te agradezco mucho que me hayas dado chance de entrevistarte, que bueno que gustaron las actividades y pues a ver si les puedes decir a tus compañeritos que los ando buscando para entrevistarlos para que me digan como...si les gusto, que les gusto, todo eso.

**Cinthia.** Ajam

**Pamela.** Bueno, pues muchas gracias.

## NII8-2014-ANEXO II

### ANEXO 2

**Pamela.** Hola nena me ¿podrías decir tu nombre y tu edad?

**Ingrid.** Me llamo Ingrid y tengo ocho años

**Pamela.** Ok, me puedes platicar como es que te gusta jugar cuando sales de la escuela y llegas a tu casa. ¿Qué es lo que te gusta hacer?

**Ingrid.** Mmm no hacer la tarea

**Pamela.** ¿Y a parte de no hacer la tarea a qué juegas?

**Ingrid.** Juego en la compu

**Pamela.** ¿En la compu?

**Ingrid.** ajam

**Pamela.** ¿Y qué te gusta jugar en la compu?

**Ingrid.** Pues muchos juegos de todo

**Pamela.** ¿Cómo de cuáles? haber pláticame los que más te gustan

**Ingrid.** Aaamm me gusta uno de Mario Bross, uno de Monster y uno de construir.

**Pamela.** ¿De construir?

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** Y esos donde los encuentras ¿en internet o en dónde?

**Ingrid.** En juegos Friv

**Pamela.** Juegos Friv son juegos en internet

**Ingrid.** Ajam

**Pamela.** A ok ¿y diario juegas eso?

**Ingrid.** Pues, no mucho

**Pamela.** No mucho, ¿a veces?

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** Y tu mamá te da permiso o tienes...

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Que te dice haber platícame

**Ingrid.** Me dice... yo le digo ¿este mamá me prestas la compu? Y me dice: sí hija y ya

**Pamela.** ¿Y cuánto tiempo te deja?

**Ingrid.** Media hora

**Pamela.** ¿Cómo media hora cuando tú quieres te deja?

**Ingrid.** Si

**Pamela.** Y de cuáles de esos juegos que me dijiste es tu favorito, el que más te encanta

**Ingrid.** El de las Monster High

**Pamela.** Ahí qué haces en ese juego

**Ingrid.** Puedo vestir a las muñecas, puedo pintarles el cabello, accesorios

**Pamela.** Y ese es tu favorito

**Ingrid.** Ajam

**Pamela.** Ok ¿Tienes tableta en tu casa?

**Ingrid.** Se me rompió (hace expresión de tristeza)

**Pamela.** ¿Tenías?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Y porque te la compraron? De cumpleaños, o te la trajeron los reyes, ¿Qué pasó?

**Ingrid.** No sé porque me la compraron

**Pamela.** ¿Tú la pediste?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Se las pediste a tus papás? Y porque te la compraron

**Ingrid.** No se

**Pamela.** Porque te compraste bien o algo así

**Ingrid.** Yo creo

**Pamela.** A bueno, y cuando tenías tu tableta ¿te gustaba mucho?

**Ingrid.** Era blanca

**Pamela.** ¿Y te gustaba jugar en ella?

**Ingrid.** Si

**Pamela.** ¿Qué jugabas ahí?

**Ingrid.** Es que tenía unos juegos para diseñar los pies

**Pamela.** Ajam

**Ingrid.** Y también tengo... eee también juegos Friv

**Pamela.** ¿También de ahí del internet?

**Ingrid.** Si

**Pamela.** ¿Y luego que pasó porque se te rompió? Haber cuéntame

**Ingrid.** Es que íbamos a casa de mi abuelita no, luego tenía una cobija y mi tableta, entonces la tableta se me resbaló y se cayó

**Pamela.** Ummmm ¿Y te regañaron?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Qué te dijeron?

**Ingrid.** Mi mamá estaba muy molesta

**Pamela.** ¿Por qué? ¿Qué te dijo?

**Ingrid.** Porque se rompió la tableta

**Pamela.** ¿Y te castigo?

**Ingrid.** Si me castigó

**Pamela.** ¿Y cuál fue tu castigo?

**Ingrid.** No se ya no me acuerdo

**Pamela.** Ya no te acuerdas como te castigó y luego este ¿lloraste o que sentiste cuando tu tableta se rompió?

**Ingrid.** Feo. Siempre se la tengo que pedir a mi papa, también tiene mi papá una

**Pamela.** Ahora te la presta tu papa, a bueno, ¿y cada cuando te la presta, cuanto tú quieres? O él te dice hoy si, hoy no...

**Ingrid.** Cuando yo quiero, le digo papá me prestas tu tablet y me dice que sí, o a veces me dice que no.

**Pamela.** ¿Y cuándo te la presta cuanto tiempo te deja estar ahí?

**Ingrid.** Pues mucho

**Pamela.** ¿Sí?

**Ingrid.** Hasta que se le acabe la pila.

**Pamela.** (Sonríe) Y luego que juegas, también los juegos Friv

**Ingrid.** Mmmm no, esa no tiene

**Pamela.** Esa no tiene, ¿Entonces ahí que juegas?

**Ingrid.** Juego Angry birds y como se llama, para arreglar los pies, si como están así...

**Pamela.** ¿Pintarlos?

**Ingrid.** No, mmm como te podría decir

**Pamela.** Como de médico o algo así

**Ingrid.** Aja

**Pamela.** Aaa arreglas los pies de las personas y ese te gusta también

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Que padre, oye y aparte de que te gusta mucho jugar en la computadora y ahora con la tableta de tu papá, ¿te gusta jugar con tus amiguitos?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Sales a la calle o algo

**Ingrid.** Sí salgo al parque

**Pamela.** ¿Y qué juegas cuando sales al parque?

**Ingrid.** Juego a veces en la rueda, en los columpios, en la resbaladilla y en el sube y baja.

**Pamela.** Aaaa ¿y tienes muchos amiguitos?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Sí, de donde de ahí de tu casa, en la unidad o donde

**Ingrid.** Ay pero hay una que siempre me dice bola de manteca

**Pamela.** ¿Y porque te dice eso?

**Ingrid.** Es mi peor enemiga

**Pamela.** Te trata mal o algo así

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Y luego que le dices, le dices a tus papás

**Ingrid.** Sí, pero ellos no hacen nada

**Pamela.** Ay y luego te peleas con esa niña

**Ingrid.** Ujum, por eso yo nunca le hago caso, es una gorda

**Pamela.** Y sales al parque y te la encuentras o como

**Ingrid.** Sí, a veces hay luego que nos copea, también tengo una amiga grande ella no es mi enemiga, ella es mi mejor amiga

**Pamela.** Y con ella sales a jugar

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** Y esas niñas también van a la escuela contigo

**Ingrid.** No, solo van en la tarde

**Pamela.** A ya ¿y cómo que juegos haces en el parque con tus amiguitos?

**Ingrid.** Pues a veces juego con mi cocinita, con mis barbies, y con muchas cosas

**Pamela.** ¿Y tu mamá te deja salir todos los días?

**Ingrid.** No todos

**Pamela.** ¿No?

**Ingrid.** Me dice, es que viene a tocar mi amiga no y me dice ¿vas a salir? Y le pregunto a mi mamá ¿voy a salir? Y a veces me dice que no y a veces me dice que sí.

**Pamela.** ¿Y cuándo te deja salir te deja cuando acabas tu tarea, o antes o no importa?

**Ingrid.** Cuando acabo mi tarea

**Pamela.** Si no, no te deja

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** Y cuánto tiempo te deja estar en la calle

**Ingrid.** A veces 15 minutos

**Pamela.** Ok nena, y cuando te castigan que te portas mal o haces algo malo ¿qué te prohíben? No te dejan salir o no te dejan jugar con la computadora o cómo te castigan

**Ingrid.** Este no me dejan salir, no me dejan usar la computadora y eso, tampoco la tablet

**Pamela.** Y cuantos días no te dejan usarla

**Ingrid.** ¿Qué? ¿La compu?

**Pamela.** Cuando te portas mal

**Ingrid.** Cuando me porto mal no me dejan usarla

**Pamela.** ¿No?

**Ingrid.** No

**Pamela.** Ok, oye y por ejemplo ¿cuándo es tu cumpleaños?

**Ingrid.** El 19 de abril

**Pamela.** Bueno todavía falta pero ahora que viene navidad o reyes magos que les vas a pedir haber cuéntame ¿qué quisieras?

**Ingrid.** Mmm pues una bici y una tableta

**Pamela.** ¿Otra Tablet? ¿Y ahora si la vas a cuidar? (Sonríe)

**Ingrid.** (Sonríe) sí

**Pamela.** ¿Eso lo quieres para navidad o para Reyes Magos?

**Ingrid.** Sí. Bueno para... no se para Reyes

**Pamela.** Ok ¿Y qué tableta quieres? La que sea o tienes así una como que te guste.

**Ingrid.** Pues una igual como la que tenía

**Pamela.** ¿Cuál tenías te acuerdas?

**Ingrid.** Una blanca

**Pamela.** Grande o chiquita

**Ingrid.** Era como de este tamaño (me muestra el tamaño con las manos)

**Pamela.** Ok. Y sólo les pedirías eso, es como lo que más quieres.

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Muy bien, oye y como te gusta jugar más, la verdad con tus amigos en la calle, o en la tableta o tu computadora ¿Cómo te entretienes más?

**Ingrid.** Mmmm con mis amigos

**Pamela.** ¿Sí? Te gusta jugar más con tus amigos

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Que padre. ¿Y en la escuela te dejan llevar tableta?

**Ingrid.** No

**Pamela.** ¿En la escuela tienes clase de computación?

**Ingrid.** Tenía

**Pamela.** ¿Y ahí que hacías?, ¿los ponían a jugar?

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** ¿Con qué jugaban?

**Ingrid.** Con las maquinas

**Pamela.** ¿Cómo que jugaban?, plátícame

**Ingrid.** Jugábamos a pintar, a hacer pasteles, al memorama y a vestir ya

**Pamela.** ¿Pero juegos de internet o...?

**Ingrid.** De internet

**Pamela.** ¿Y cómo cuanto tiempo les dejaban jugar? No te acuerdas heee... mucho tiempo o poquito.

**Ingrid.** No sé, no me acuerdo

**Pamela.** No te acuerdas, ok y te gusta hacer alguna actividad a parte de jugar

**Ingrid.** Un experimento

**Pamela.** Un experimento, ¿Pero al físico? Bailas, haces algún deporte

**Ingrid.** Me gusta bailar y modelar

**Pamela.** ¿Y tienes clases de baile o algo?

**Ingrid.** No de baile no. Pero en la escuela bailo

**Pamela.** Aaa Ok, y deporte

**Ingrid.** Tengo también deporte en mis clases

**Pamela.** ¿Fuera de tu casa no vas a clase de natación o algo así?

**Ingrid.** No

**Pamela.** ¿Pero si has tomado alga vez clase?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Cursos de verano?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Y qué hacías ahí?

**Ingrid.** Pues ahí me enseñan a... como se llama a nadar

**Pamela.** Te enseñaron a nadar, muy bien. Oye y te gusta a ti mucho la tecnología, usar la computadora y la tableta

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** ¿Crees que sea divertido estar mucho tiempo ahí?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** Muy bien princesa, oye y algo que me quieras platicar que te haya pasado o alguna anécdota chistosa, cuéntame bien como pasó lo de la tableta

**Ingrid.** Este... cuando íbamos al coche se me resbaló y se cayó y mi mamá me regañó

**Pamela.** ¿Y qué hicieron? ¿No la mandaron a arreglar?

**Ingrid.** Sí ahorita ya la van a llevar a arreglar

**Pamela.** A ver si se puede

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Oye y tienes teléfono celular?

**Ingrid.** Sip

**Pamela.** ¿Y haces llamadas?

**Ingrid.** No, no hago llamadas

**Pamela.** ¿Para qué lo utilizas?

**Ingrid.** Para jugar

**Pamela.** ¿Sí, también para jugar?

**Ingrid.** Ujum, tengo el juego de Angry birds y el de pelotas y cual más... de carros

**Pamela.** Oye y haber pláticame ese celular quien te lo dio

**Ingrid.** Mi mamá, no mi papá

**Pamela.** Te lo regalaron tú lo pediste o te lo compraron

**Ingrid.** Me lo regalaron

**Pamela.** Sí ¿y porque te lo regalaron?

**Ingrid.** No sé, mi papá tiene uno nuevo

**Pamela.** Aaaaa y te regalo el viejito

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** ¿Y te gusta tener tu celular?

**Ingrid.** Sipi

**Pamela.** Órale y lo usas diario o cada cuando lo usas

**Ingrid.** Pues a veces, es que ese se le acaba muy rápido la pila.

**Pamela.** A ok muy bien princesa, oye haber ¿videojuegos tienes en tu casa?

**Ingrid.** Tenía uno pero se me descompuso

**Pamela.** ¿Cuál tenías?

**Ingrid.** Uno de Mario Bross, de muchos

**Pamela.** Tenías nintendo entonces

**Ingrid.** Aja

**Pamela.** ¿Te gustaba mucho jugar con los videojuegos?

**Ingrid.** Sí

**Pamela.** ¿Tenías muchos?

**Ingrid.** Bueno sólo tenía dos, dos videojuegos

**Pamela.** Y cuando servía cuanto tiempo jugabas ¿todo el día o un ratito?

**Ingrid.** Un ratito

**Pamela.** ¿Y ya no te gustan?

**Ingrid.** Pues sí pero ya no los juego porque como se llama se me trabó pues

**Pamela.** aaa y por eso juegas más con la tableta. Muy bien bueno nena pues te doy las gracias por la entrevista y espero que te hayas divertido mucho en los talleres va.

**Ingrid.** Ujum

**Pamela.** Cuídate mucho princesa

**Ingrid.** Gracias

**Pamela.** Bye

**Ingrid.** Bye

### **NIJ9-2014-ANEXO III**

#### **ANEXO 3**

**Pamela.** Hola, bueno primero dime tu nombre y tu edad.

**Yael.** Me llamo Yael Santiago Romo De la O, mi edad son 9 años.

**Pamela.** Ok. Este... ¿te gustaron las actividades que hicimos?

**Yael.** Sí, mucho.

**Pamela.** ¿Cuál te gusto más?

**Yael.** Cuando...este...la de los videojuegos.

**Pamela.** ¿Sí? ¿Qué te toco jugar, que juegos jugaste?

**Yael.** Me toco uno de un este... como un experimento que salía mal pero tenías un Jetpack, no me acuerdo como se llamaba.

**Pamela.** Ese fue el que te toco

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Y no te acuerdas cuantas veces te tocó jugar, cuantas rondas te toco?

**Yael.** Tres, no me acuerdo

**Pamela.** ¿Tres? Ah muy bien, tú eras del grupo de los niños que acababan rápido ¿no? Todos ganaban.

**Yael.** Si (ríe)

**Pamela.** Este....y el juego del guante robado ¿te gusto?

**Yael.** El guante robado sí, mucho

**Pamela.** ¿Sí? Ese porque te gusto a ver cuéntame

**Yael.** Porque este... luego cuando este... uno se despistaba ganabas rápido

**Pamela.** ¿Tu equipo fue el que gano o el que perdió?

**Yael.** Eh...en una... en el primer round quedamos, ganamos. Y ya en el segundo perdimos.

**Pamela.** Jaja ¡Ah muy bien! Oye, ¿y cómo te llevas con tus compañeros de aquí de la escuela?

**Yael.** Bien, con algunos más o menos

**Pamela.** ¿Sí? ¿Tienes muchos amigos?

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Cómo cuantos?

**Yael.** Mmmmmm.....jaja, no sé cómo cuantos decirte

**Pamela.** Pero son puros hombres

**Yael.** Este...sí, también tengo amigas.

**Pamela.** ¿Ah sí? Ah muy bien. ¿Y tienes algún problema con alguien? Así que te lleves mal o algo así

**Yael.** Con.....con Jorge me llevo más o menos bien.

**Pamela.** Oye y haber pláticame, cuando sales de la escuela y llegas a tu casa ¿Qué haces?

**Yael.** Este....agarro me quito mi uniforme para que me lo laven y ya después este...veo tantito la tele y ya después hago la tarea.

**Pamela.** Ah muy bien, y este... ¿y que ves en la televisión, que te gusta ver?

**Yael.** Este....veo este a veces Bob Esponja, The Haunting Hour, este... Enredos de brujas, muchas cosas.

**Pamela.** ¿Y juegas aparte de ver la televisión, juegas en tu casa?

**Yael.** Sí, con mi hermano

**Pamela.** ¿A que juegan?

**Yael.** A futbol, a.... un juego que inventó él, no me acuerdo como lo llamó.

**Pamela.** ¿Solo tienes un hermano?

**Yael.** Dos. Tengo un hermano y un hermanita bebé, de un añito.

**Pamela.** Ah, y juegas con tu hermano

**Yael.** Sí.

**Pamela.** ¿Y salen a jugar o juegan ahí en su casa?

**Yael.** Este...ahí en mi casa

**Pamela.** ¿Tienes patio?

**Yael.** Sí, tenemos patio.

**Pamela.** Oye y aparte de eso ¿a qué otra cosa juegas? Tienes computadora, tableta...

**Yael.** Tengo una tableta y una computadora, nada más como no tenemos Internet nos estamos robando la señal.

**Pamela.** ¿Y en la compu qué juegas?

**Yael.** Jugaba antes un juego que eran puros personajes y se peleaban, también jugaba este...el King Of Fighter

**Pamela.** ¿Y en la tableta?

**Yael.** Juego un juego de cuadritos que me gusta mucho, también juego uno de... de preguntas.

**Pamela.** ¿De preguntas? Ah muy bien. Oye ¿y esa tableta es tuya?

**Yael.** Si es mía.

**Pamela.** ¿Y cuándo te la regalaron o porque te la regalaron?

**Yael.** Me la dieron en el...cuando era Día de Reyes.

**Pamela.** Aja y....ah te la trajeron de Reyes.

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Y te dejan usarla el tiempo que tú quieras?

**Yael.** Este...no porque este...ya se le acaba muy rápido la batería.

**Pamela.** Nada más cuando se le acabe y ya la apagas.

**Yael.** Si

**Pamela.** Y luego la vuelves a cargar... ¿y diario juegas con ella o de vez en cuando?

**Yael.** De vez en cuando porque este....de vez en cuando utilizo este...la pantalla; es que también tengo pantalla y tiene este....YouTube

**Pamela.** Ah muy bien ¿y en Youtube que te gusta ver?

**Yael.** Este.....hay un canal que se llama: "Vegeta777" y hacen videos muy chistosos

**Pamela.** Y ahí ves videos

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Igual en la compu, te metes a YouTube e internet?

**Yael.** Sí. Ah es que ya no la puedo.....en.....en la computadora ya no los puedo utilizar porque se le reventó la bocina a la computadora

**Pamela.** Entonces por eso lo pones en la....

**Yael.** En la pantalla o en la tablet

**Pamela.** Oye y cuando te portas mal o te castigan ¿te prohíben, te quitan la tableta o algo así?

**Yael.** Si me lo quitan, todo

**Pamela.** ¿Qué te dicen?

**Yael.** Me dicen: como estas castigado no te voy a prestar ni el celular ni la tablet ni la pantalla y entonces eso me lo quitan.

**Pamela.** Y te lo quitan ¿por mucho tiempo o un ratito?

**Yael.** Un día

**Pamela.** ¿Un día? Y ya al día siguiente ya te la vuelven a prestar

**Yael.** También me quitan mi domingo

**Pamela.** (Risas) Oye y ahora ¿Cuándo es tu cumpleaños?

**Yael.** hee... ya paso, fue el 10 de Agosto

**Pamela.** Bueno ahora para Navidad y Reyes Magos este... ¿Qué vas a pedir?

**Yael.** Este... se me ocurre pensar este... en un, en una pista HotWheels, esas me han gustado mucho esas

**Pamela.** ¿Las pistas HotWheels? Te gustan mucho los carros entonces

**Yael.** Si

**Pamela.** Órale está bien. ¿Y qué más? ¿Algo más que te guste?

**Yael.** También Max Steel porque me gusta mucho jugar con los monos de Max Steel que llegan a salvar este....a gente.

**Pamela.** Ah está bien. Ósea puro muñeco

**Yael.** Sí

**Pamela.** Oye ¿y videojuegos tienes?

**Yael.** Tenía un Play Station 2 pero luego lo vendieron porque no servía bien

**Pamela.** Mmmm y ya no lo tienes ahorita

**Yael.** No

**Pamela.** ¿Ya no juegas videojuegos?

**Yael.** Si tengo este.....no. ya no los juego, también juego maquinitas.

**Pamela.** ¿En la calle?

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Te gustan mucho, que tipo de juegos ahí juagas?

**Yael.** Me gusta mucho el King Of Fighter , el Marvel vs Capcon

**Pamela.** ¿Son como todos de combate de pelea?

**Yael.** Sí, todos de combate y pelea

**Pamela.** Y cuando sales ¿te dejan mucho tiempo salir a jugar a las maquinitas?

**Yael.** No, porque a veces nomas me dan 10 pesos. Me dan 10 pesos y esos yo me los gasto; y esos 10 pesos me los gasto y los que me quedan ya me voy a las maquinitas.

**Pamela.** Ah muy bien, ¿y ya te pasas mucho tiempo ahí?

**Yael.** Sí.

**Pamela.** ¿Sí?

**Yael.** Es que me llevan mis tíos, entonces mi tío tiene... ah también le gustan entonces el también trae dinero.

**Pamela.** Ah muy bien. Oye y aparte de todo eso ¿haces alguna actividad, algún deporte?

**Yael.** Este....futbol.

**Pamela.** ¿Sí? Juegas ¿estás en un equipo o juegas con tus amigos?

**Yael.** Estaba, estaba pero me sacaron.

**Pamela.** Te sacaron

**Yael.** Bueno, me salí tantito

**Pamela.** ¿Y porque te saliste?

**Yael.** Es que este....me di cuenta de que no era tan bueno entonces....bueno de que estaba tan, este.....tan lejos; como por nuestra casa hay un, este.....un “ah como se llama” bueno no me acuerdo como se llama y ahí puedo llegar a jugar.

**Pamela.** Ah ósea te queda retirado de tu casa y mejor juegas por ahí cerca

**Yael.** Aja

**Pamela.** ¿Con tus amigos o algo así?

**Yael.** No, con mis primos, con mis tíos.

**Pamela.** Ah muy bien. ¿Amiguitos ahí por tu casa tienes? Aparte de los que tienes aquí en la escuela.

**Yael.** No, no tengo como... ninguno cerca.

**Pamela.** ¿No? Por eso juegas con tus primos.

**Yael.** Con mis primos y mis tíos.

**Pamela.** ¿Y tus papás tienen celular, tableta y eso?

**Yael.** Nada más tienen celular

**Pamela.** ¿Sí? ¿Y ellos juegan en su celular o casi no lo ocupan?

**Yael.** Sí, si juegan y casi....todo el tiempo ha sido dedicado para el Facebook

**Pamela.** Ah están en su Facebook y todo el tiempo están en el face ¿Y tú te das cuenta o por qué lo dices?

**Yael.** Me doy cuenta, porque cada vez que agarro mi tablet y.... me dan una solicitud para jugar un juego....me doy cuenta de que están...hace 5 minutos han publicado esto.

**Pamela.** ¿Y tú tienes Facebook?

**Yael.** Sí, pero como yo digo que no tengo señal no puedo este....ya puedo utilizarlo.

**Pamela.** ¿Y quién te ayudo a sacarlo?

**Yael.** Mi abuelita

**Pamela.** ¿Tu abuelita? Ah ¿Y tienes muchos amigos en Facebook?

**Yael.** Si tengo unos que tenía en otra escuela.

**Pamela.** ¿Sí? ¿Y platicas con ellos o...en Facebook que haces? ¿También juegas?

**Yael.** También Juego, juego el....todo el juego es dedicado, todo el Facebook es dedicado para mis juegos.

**Pamela.** ¿Ah sí? Ósea no subes fotos ni nada, nada más te pones a jugar.

**Yael.** Si

**Pamela.** Y juegos en línea. ¿Has jugado juegos en línea?

**Yael.** Si....son este....hay como un juego que se llama a.....no me acuerdo....uno que se llamaba Obbo y ese salía de la cárcel y peleaba contra gente.

**Pamela.** Y... ósea tú jugabas con otras personas que no conocías

**Yael.** Sí. Luego hasta me llegaron a Knockear

**Pamela.** ¿Si, por qué?

**Yael.** Es que no sé....estábamos este... estábamos ahí sentados este... en el juego y viene otro y me dispara así: Pff!!!! Y me mata.

**Pamela.** Y ahorita ya no juegas eso por el internet?

**Yael.** Mhm no tengo el juego.

**Pamela.** Pero ¿te gustan mucho esos juegos?

**Yael.** Si

**Pamela.** Oye y si tuvieras que escoger, ósea si yo te preguntara ¿Cómo te gusta jugar más? Si... ¿con tus amigos en la calle o te gusta más estar en los videojuegos, en la tableta? ¿Qué te gusta más la verdad?

**Yael.** Eee...como ya no van mis tíos juego mucho con la tableta, con todo eso de la tecnología.

**Pamela.** Ósea cuando estas con tus primos si sales y así

**Yael.** Si juego, aja

**Pamela.** Pero si no, te entretienes....

**Yael.** Si no, me entretengo con la tablet o jugando con mi hermano.

**Pamela.** Ah ok. Bueno...y este...algo chistoso que me quieras platicar, que te haya pasado con la tableta o así.

**Yael.** Sí, un día estaba viendo videos y la tenía en mi cama, estaba ahí, entonces que se me cae. Por suerte no se rompió porque cayó este... no cayó de lado de la pantalla, y eso fue lo que me pasó.

**Pamela.** No le pasó nada entonces. ¿Y no te regañaron o no te dijeron nada?

**Yael.** No, porque nomas estaba yo solo en la cama, ya los demás ya estaban allá en el otro cuarto.

**Pamela.** Qué bueno que no le paso nada. Oye entonces tú tienes también celular

**Yael.** Tengo un celular también me regalaron en....me lo regalo Santa, pero luego como me llego la tablet se lo regale a mi....a mi abuelita. Y ahorita el celular que yo tenía se lo di a mi abuelita.

**Pamela.** Ah muy bien. ¿Y el celular para que lo ocupabas? ¿Hacías llamadas o algo así?

**Yael.** No, nada más lo utilizaba para jugar.

**Pamela.** ¿si también? ¿Meterte a internet y eso?

**Yael.** Sí, nomás que no podía estar también en el YouTube

**Pamela.** ¿Por qué?

**Yael.** Porque a mí me gusta mucho estar en el YouTube y ver videos y eso.

**Pamela.** ¿Sí? ¿Qué tipo de videos? ¿Los que me dijiste de....los juegos?

**Yael.** Sí, de....de juegos, de bromas pesadas

**Pamela.** ¿Cómo Jackass y todo eso no?

**Yael.** Sí. También cuando hacen parodias entre música, es que yo veo un video cuando...a mi hermana le puse un video...le puse “y si hagamos un video”, “y si hacemos un video” y empezaba.....y si hacemos un video....y lo empezaban a cantar.

**Pamela.** (Risas) Pues...déjame ve que más, creo que ya me dijiste todo mmm. Oye ¿y los fines de semana que haces en tu casa con tu familia y así?

**Yael.** Los fines de semana...un día namas juego con mi tablet y ya los domingos juego con....no veo nada, veo este.....películas de terror, de chistes pero con mi tío, con mi abuelita, con....con casi con mi familia que está en mi casa.

**Pamela.** Ah muy bien. Oye y la tableta que tienes ¿sabes que marca es?

**Yael.** Este... no, no sé

**Pamela.** Ah muy bien, y este... en la televisión y así ¿has visto como muchos anuncios sobre celulares, tabletas y todo eso?

**Yael.** Si mucho

**Pamela.** ¿Sí?

**Yael.** Hasta cuando estoy viendo videos me anuncian eso de...si este....haz retweet 20 veces y te ganas una...no, dos tablets

**Pamela.** Ah... ósea si ves, llegas a ver muchos anuncios, más en internet ¿no? En YouTube

**Yael.** En internet

**Pamela.** Y cuando los ves si como que ¿te dan ganas de tener algo así?

**Yael.** Si pero no...luego porque este....luego me llevan a comprar y noo

**Pamela.** Te dicen que no

**Yael.** Yo me quedaría nomas con las ansias

**Pamela.** ¿Con las qué?

**Yael.** Ansias

**Pamela.** Ah pues sí; ¿pero si sacas buenas calificaciones y así si te compran lo que quieres?

**Yael.** Ya este....mañana se hace un examen y si saco bien me llevan al Gotcha

**Pamela.** ¿Te llevan qué?

**Yael.** Al gotcha

**Pamela.** Al Gotcha...te gusta el Gotcha

**Yael.** No, nunca lo he jugado

**Pamela.** Pero te van a llevar para que conozcas

**Yael.** Si

**Pamela.** Bueno pues... te agradezco que me hayas dado la entrevista y a ver si les dices a tus compañeros a los que veas mañana, voy a venir el viernes y ya les dices a ver si...este....luego me paro aquí, para ver si me ven me encuentran, para yo ir con sus mamás y decirles que si me dejan este... entrevistarlos.

**Yael.** Si

**Pamela.** ¿Vale? ¡Bueno gracias!

**Yael.** De nada

## NIG8-2014-ANEXO IV

### ANEXO 4

**Pamela.** Hola, bueno primero ¿me puedes decir tu nombre y cuántos años tienes?

**Lupita.** Guadalupe Itzel Domínguez Reyes y años tengo ocho

**Pamela.** Bueno, ¿te gustaron las actividades que realizamos?

**Lupita.** ujum

**Pamela.** ¿Cuál te gusto más?

**Lupita.** La de jugar con los celulares y las tablets

**Pamela.** ¿Te gustó esa más? ¿Y esa es la que te gustaría que repitiéramos si volviera a la escuela a hacer las actividades?

**Lupita.** Sí

**Pamela.** ¿Por qué?

**Lupita.** Este porque me gusta jugar ahí, casi no tengo para jugar, porque... no tengo ni celular ni Tablet (pone cara triste)

**Pamela.** ¿No? Ok bueno, por eso esa es la que más te gustó

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** ¿Y tú crees que todos tus compañeros se divirtieron cuando fui?

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Cuéntame a que juegas cuando llegas a tu casa, cuando sales de la escuela, ¿qué es lo que haces? Por ejemplo ahorita si no estuviera yo ahorita que ibas a hacer.

**Lupita.** Este... nada, pero luego me pongo a hacer la tarea y luego juego a la comida, luego cuando vienen mis primos la más chiquita.

**Pamela.** Con ella juegas a la comidita ¿y con qué juegas a la comidita?

**Lupita.** Pues con mis trates y mi comidita

**Pamela.** Aaaaa tienes trastes ¿y juegan a que la hacen y la venden? O ¿cómo?

**Lupita.** Ella

**Pamela.** Ella la vende y tú la haces

**Lupita.** Ujum (ríe) es que como está chiquitita yo le digo quieres jugar algo, y pues me dijo eso a la cocinita porque ve mis juguetes

**Pamela.** ¿Y qué juguetes tienes en tu casa?

**Lupita.** Bebés, muñecas, un jenga y nada más

**Pamela.** Entonces llegas de la escuela, haces tu tarea y luego te pones a jugar

**Lupita.** Sí o a ver la televisión.

**Pamela.** ¿Que ves en la tele? ¿Qué te gusta?

**Lupita.** Mmm la familia peluche pero casi no pasa

**Pamela.** La familia peluche y que más, ¿no ves caricaturas?

**Lupita.** Si veo este es un programa pero es de niños

**Pamela.** Es de niños

**Lupita.** Chiquitos

**Pamela.** No te acuerdas como se llama

**Lupita.** Si si me acuerdo

**Pamela.** ¿Cómo se llama?

**Lupita.** Princesita Sofía

**Pamela.** Aaaa princesita Sofía, yo vi esa película, hay una película ¿no? Esta bonita

**Lupita.** Hay dos

**Pamela.** Yo vi una nada más, y aparte de ver la televisión que otras actividades te gusta hacer

**Lupita.** Mmm colorear, dibujar y pintar

**Pamela.** Eres muy artística entonces

**Lupita.** Es que tenía acuarelas pero luego se me perdieron

**Pamela.** ¿Se te perdieron? y te gusta mucho entonces pintar

**Lupita.** ujum

**Pamela.** Órale, oye y haces algún deporte ¿te gusta hacer alguno?

**Lupita.** Me gusta hacer el.... mmm quemados

**Pamela.** Ósea te gusta jugar quemados

**Lupita.** Si

**Pamela.** Y cuando juegas eso con quien lo juegas

**Lupita.** No es que luego lo jugaba con mis compañeras de la escuela

**Pamela.** Y te gusta mucho ese juego, muy bien. Y otras actividades, por ejemplo no vas a clases de danza, o de pintura otro tipo de clases aparte de la escuela

**Lupita.** Me iban a meter al ballet pero casi no hay niñas

**Pamela.** A ok, ¿te gustaría aprender ballet o te gusta bailar?

**Lupita.** Bueno es que me da pena, el ballet no

**Pamela.** ¿No te gusta?

**Lupita.** El ballet si me gusta, pero me da pena luego bailar, me siento como nerviosa a que me rechacen

**Pamela.** Ay nena, entonces por una parte no quieres y por otra si

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** ¿Y porque te da pena? Que lo hagas mal o que se burlen de ti

**Lupita.** Pues las dos cosas

**Pamela.** Pero es un arte muy bonito deberías practicarlo ¿Y si llegan más niñas ya no te van a meter?

**Lupita.** No se está aquí enfrentito

**Pamela.** Ok, bueno y haces otras cosas aquí en tu casa, tu mama te pone no se a lavar los trastes, levantar tu cuarto, cuéntame que más haces aquí

**Lupita.** Mmm lavo los trastes pero mi mamá no me deja

**Pamela.** ¿Qué más?

**Lupita.** Luego me dice que lave a ropa, acomodo mi cama y hago como pulseras

**Pamela.** ¿Haces pulseras? Orales haber cuéntame de que las haces

**Lupita.** Este aquí tengo el material

**Pamela.** ¿Y de qué son? son las liguitas

**Lupita.** No, son de material

**Pamela.** Piedritas

**Lupita.** No, como de shakiras

**Pamela.** Aaaa de shakiras, a ver enséñamelas. Y las vendes, las regalas o las haces para ti

**Lupita.** No, las vendo en la escuela y luego se las regalo a mis amigas

**Pamela.** Órale que padre

**Lupita.** Hasta abajo están todas las estas

**Pamela.** Que padre, entonces tus las haces

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Muy bien y quien te compra el material ¿tu mamá?

**Lupita.** Nooo, luego me los compro o luego mi tía

**Pamela.** OK

**Lupita.** La otra vez que vi a mi tía haciendo esto le dije tía te puedo ayudarte y la señora que se llama Pilar me dejo hacer un collar así que lo hice y me lo quede y se lo di a una de mis amigas

**Pamela.** Y cada cuando haces tus collares ¿diario o cuando se te ocurra o cuando estas aburrída?

**Lupita.** Cundo estoy aburrída

**Pamela.** Y a parte de tus collares haces otra cosa en tu tiempo libre

**Lupita.** Mmm no, nada más el fin de semana juego con la compu y luego voy con mi abuelita al mercado, luego juego al Jenga solita o luego juego con una cosa de niños

**Pamela.** ¿Una cosa de niños?

**Lupita.** Es algo que reparas con herramientas

**Pamela.** Aaa ok, oye y tienes muchos amigos

**Lupita.** Pues tengo una amiga y otra, la primera ¿tú no estuviste con Viridiana?

**Pamela.** ¿En el taller?

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Sí, si me acuerdo de Viridiana

**Lupita.** Ya se fue de la escuela

**Pamela.** ¿Ya no va?

**Lupita.** Nop

**Pamela.** ¿Y eso? no sabes

**Lupita.** Cuando entramos no vino, era mi amiga y ya después se fue ahora me junto con Cinthia y esta Mariana

**Pamela.** Aja

**Lupita.** Tengo otros amigos pero nos pelemos

**Pamela.** ¿Y porque se pelearon?

**Lupita.** En primera porque era mi amiga Mariana y le prestaba mis cosas y dice tu no debes prestarle tus cosas si sigues así ya no vas a ser mi amiga, y dije no le voy a prestar y seguía prestando y me quitó mi cajita

**Pamela.** ¿Te quitó tu cajita?

**Lupita.** Y dije haber ya son mis cosas, y ya le preste las cosas y ya luego no me habla y me dijo de cosas, luego esta Mariana le dijo a mi hermano y mi hermano las fue a regañar y luego nos peleamos y nos dijo una grosería una niña que eran de esas

**Pamela.** Entonces no te llevas muy bien con todos tus compañeros de la escuela

**Lupita.** No, de la escuela si menos con ellas

**Pamela.** Ok

**Lupita.** Pero casi como que odian a todos ni los conocen, solamente varios los odian, como Cinthia odia a Jorge, a María de Jesús, a Cristián,

**Pamela.** Aaaa ellos se caen mal, y con los que si te llevas bien a que juegan

**Lupita.** No, solamente juego con Cinthia y esta Mariana

**Pamela.** Y que juegan ustedes tres

**Lupita.** Luego jugamos al caminito que hay por la escuela o al avioncito

**Pamela.** Eso es dentro de la escuela y fuera de la escuela ya no las vez ¿Ya no juegas con ellas?

**Lupita.** Mmmm no, la otra vez fui con Cinthia a su fiesta y jugamos, pero Cinthia se cambió de casa, esta Marina no sé dónde vive

**Pamela.** Entones ya no convives mucho con ellas por lo mismo

**Lupita.** (Mueve su cabeza diciendo que no)

**Pamela.** ¿Y cerca de tu casa tienes amiguitos?

**Lupita.** Uno que dice que es mi primo, mis padrinos y uno que está chiquito

**Pamela.** ¿Y sales a jugar con ellos?

**Lupita.** Mi hermano luego los vecinos nos sacan, luego mi hermano juega, luego yo

**Pamela.** ¿Qué juegan?

**Lupita.** Juego de futbol

**Pamela.** ¿Y tú también juegas futbol con ellos?

**Lupita.** No me gusta yo sólo los veo y mi hermano juega

**Pamela.** Ok pero sales a verlos

**Lupita.** Luego llegan con sus hermanos y ahí juegan, yo salgo con mis padrinos o luego con mis papás

**Pamela.** Y cuando sales con tus papas que hacen haber cuéntame a donde van

**Lupita.** Solamente salimos, vamos a comer, vamos a visitar amigas de mi mamá o vamos a comprar las cosas de la comida

**Pamela.** Muy bien, Y cuando estás en tu casa más o menos a qué hora haces tu tarea luego, luego, que llegas o te esperas un ratito

**Lupita.** Me espero un ratito

**Pamela.** Y luego ya la haces

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Ok. Entonces me comentabas que no tienes tableta, tienes computadora nada más

**Lupita.** No, la computadora solamente la usamos los fines de semana el que tiene cel es mi hermano y la Tablet

**Pamela.** ¿Y te la prestan?

**Lupita.** Bueno casi el cel no y la Tablet tampoco

**Pamela.** ¿Casi no? Y la computadora solo te la prestan los fines

**Lupita.** Solo los fines de semana

**Pamela.** Y ahí que haces o que juegas

**Lupita.** Juego juegos de comida, de este de muñecas, de canciones y así

**Pamela.** ¿Son de internet esos?

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Son los que les llaman juegos “Friv”

**Lupita.** Hay juegos Friv y los juegos de vestir

**Pamela.** A ok ¿y esos son los que más te gustan?

**Lupita.** Si

**Pamela.** Platícame cual es como tu favorito o cual me recomiendas jugar a mí

**Lupita.** El de vestir, es que a mí me gusta

**Pamela.** ¿Vistes muñecas?

**Lupita.** Muñecas

**Pamela.** Aaaaa muy bien entonces pues Tableta y cel casi no te los prestan

**Lupita.** Nooo y ni tengo

**Pamela.** Y la computadora es de todos, es de tu hermano, es tuya...

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Muy bien te dan los fines de semana algún horario, te dicen nada más un ratito o algo así

**Lupita.** Una hora en la compu

**Pamela.** Muy bien y como te llevas con tu hermano no se pelean por la computadora

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Porque haber cuéntame

**Lupita.** Es que luego nos peleamos

**Pamela.** Porque quieren jugar los dos al mismo tiempo o ¿Por qué?

**Lupita.** Es que uno quiere primero y luego otro quiere segundas

**Pamela.** Y no juegan juntos en la compu

**Lupita.** Nop. Luego yo juego con mi hermano a “Fuego y agua” pero luego se mete a su face y ya no jugamos juntos

**Pamela.** (Río) ¿Tu hermano tiene Facebook?

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** ¿Y tú no?

**Lupita.** (Mueve la cabeza diciendo que no)

**Pamela.** Aaaa muy bien, y ese de cómo dijiste “fuego y agua” ¿qué es?

**Lupita.** Es un juego de una niña que es agua y un hombre que es fuego

**Pamela.** Y se juega en la computadora,

**Lupita.** Ujum.

**Pamela.** ¿Y luego?

**Lupita.** Solamente si es agua tiene que pasar por el agua si pasa por el fuego se quema, y si es fuego no puede pasar por el agua tiene que pasar por el fuego y tienen que recoger sus diamantes

**Pamela.** ¿Pero lo juegan en parejas?

**Lupita.** ujum

**Pamela.** A ok

**Lupita.** O luego lo juego solita con los dos

**Pamela.** Y como te gusta jugar más con personas o te gusta más jugar solita.

**Lupita.** Solita

**Pamela.** ¿Solita? ¿Por qué?

**Lupita.** Mmm no sé

**Pamela.** Te sientes más cómoda

**Lupita.** No

**Pamela.** Entonces

**Lupita.** Este... bueno a mi si me gusta jugar con personas nada más que mi hermano luego se va a su face, o luego a la tablet, luego se va con mis abuelitos en el carro

**Pamela.** Y te quedas solita

**Lupita.** Si

**Pamela.** Y te gusta jugar también solita a la cocinita y eso

**Lupita.** Nada más juego yo solita, luego mi mamá le digo que juegue conmigo

**Pamela.** Y a veces juegan

**Lupita.** Si

**Pamela.** Entonces me decías que la actividad que más te gusto fue la de las tabletas no

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Cuantas veces te tocó jugar con las tabletas

**Lupita.** No sé creo que dos veces

**Pamela.** ¿Y qué juego agarraste?

**Lupita.** No me acuerdo creo que era como Angry birds

**Pamela.** ¿Si verdad y te gustó?

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** ¿Te gustaría a ti tener una Tablet propia?

**Lupita.** O un celular aunque está mejor la tablet

**Pamela.** (Río)

**Lupita.** Es que esa me gusta un montón, me gustan las tablets

**Pamela.** ¿Para que la quisieras tener para jugar nada más?

**Lupita.** Para jugar, investigar, para ver videos...

**Pamela.** Qué tipo de videos te gustaría ver ahí musicales...

**Lupita.** Música y este hay una novela que me gusta pero que ya pasó

**Pamela.** Y te gustaría verla ahí

**Lupita.** ujum

**Pamela.** En internet

**Lupita.** Pero ya me la van a comprar porque mi hermano no me la presta, la Tablet ni su cel

**Pamela.** jajaja no te los presta y por ejemplo ¿cuándo es tu cumpleaños?

**Lupita.** El 28 de diciembre

**Pamela.** A pues después de navidad, y ya pensaste que te gustaría pedir de tu cumpleaños o de navidad o los Reyes Magos haber cuéntame que quieres

**Lupita.** Este de cumpleaños quiero un celular y de navidad una Tablet

**Pamela.** Aaa de navidad quieres tu Tablet, y ya les platicaste a tus papás lo que quieres

**Lupita.** Si ya le dije a mi papá que me compre una Tablet y me dijo que me la iba a comprar en febrero pero ya pasó

**Pamela.** Y no te la compró

**Lupita.** nooo

**Pamela.** ¿Y ya le dijiste que la quieres para tu cumpleaños?

**Lupita.** Mmm no pero si es posible pues la quiero en unos cuantos días

**Pamela.** ¿Y el celular para que lo quieres?

**Lupita.** Nada más para jugar, para ver, para llamar

**Pamela.** ¿Tienes a quién llamarle? ¿Tienes amiguitos con celular?

**Lupita.** Mmm no sé pero tengo una prima que está en un pueblo y pus para llamarle a mi prima que la quiero mucho

**Pamela.** Muy bien y la Tablet pues para jugar ¿Y en caso de que te la compren crees que te pongan un horario para usarla?

**Lupita.** Mmmm no

**Pamela.** ¿No?

**Lupita.** Nos dejan jugar todos los días nada más que cuando acabemos la tarea

**Pamela.** A ok, pues ojala te la puedan comprar, y algo que me quieras platicar, algo chistoso que te haya pasado con la computadora o la tableta de tu hermano

**Lupita.** La computadora casi siempre se traba y ya no puedo jugar la tableta de mi hermano la tire y el celular no me deja

**Pamela.** ¿Y por qué la tiraste?

**Lupita.** Es que se me cayó

**Pamela.** Se te resbaló

**Lupita.** Es que era un protector que tenía una tapita alado que la cargo así (me muestra) y se le quitó la carcasa y se cayó, pero si funcionó no tiene nada roto

**Pamela.** jajaja no pasó nada

**Lupita.** No

**Pamela.** ¿Y no se enojaron contigo?

**Lupita.** Mi mamá

**Pamela.** ¿Qué te dijo?

**Lupita.** Ya no te la voy a prestar y si me la presta mi mamá

**Pamela.** jajaja pues si pero no te castigaron o algo así

**Lupita.** Noo

**Pamela.** Bueno y hablando de castigos cuando haces algo malo o no haces tu tarea te prohíben este... usar la computadora

**Lupita.** Cuando lo tenemos que hacer y si lo hacemos hasta la noche pues no nos dan el cel ni la Tablet

**Pamela.** Ok ósea es como una recompensa

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Y el celular porque no te lo prestan por lo mismo de que tiraste la tableta de tu hermano

**Lupita.** No, es porque luego no acabo y el cel porque luego mi hermano no me lo presta

**Pamela.** Pues sí. Oye y tienes alguna idea de que tableta quieres

**Lupita.** Pensaba en una grandota como un iPad, es la más grandota, o si no una chiquita como la que tiene mi hermano

**Pamela.** Ok sabes que marca es

**Lupita.** No sé, creo que es como Heasen o algo así

**Pamela.** Ok y a tu hermano le dieron una ¿no?

**Lupita.** No la tableta se la trajeron los Reyes y el celular se lo compró mi tía

**Pamela.** Ok, pero aquí en la escuela les dieron una a las de quinto año

**Lupita.** Así pero solamente para hacer trabajos

**Pamela.** ¿Sí?, y en esa no puede jugar

**Lupita.** Mmm no

**Pamela.** No vienen como algunos juegos

**Lupita.** En la tableta de mi hermano en esa grandota tenía unos pero los borró

**Pamela.** A ya esa es de tu hermano

**Lupita.** No esa es la de la escuela

**Pamela.** A esta es la que les dieron

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Pero no tiene muchos juegos entonces

**Lupita.** No, se los borró

**Pamela.** Yo creo se lo piden no que los borren

**Lupita.** No sé pero creo que los borró creo que se lo pidió la maestra

**Pamela.** Ok, y ella hizo que los borrara. Entonces eso es lo que quieres para tu cumpleaños

**Lupita.** O si fuera posible mi tía que me compre mi Tablet porque mi papá como que este no quiere porque yo quiero jugar en la Tablet porque yo puse juegos en la Tablet de mi hermano pero luego los borré

**Pamela.** ¿De las aplicaciones? ¿Tú sabes bajarlas?

**Lupita.** Sí

**Pamela.** No es muy difícil

**Lupita.** nooooo

**Pamela.** Y como que juegos bajas

**Lupita.** Pues uno de vestir, uno de diseños, uno de hacer helados, uno de pasteles

**Pamela.** Oye y por ejemplo ustedes tienen videojuegos

**Lupita.** Mmm teníamos

**Pamela.** ¿Cuál tenían?

**Lupita.** Mi hermano tenía un videojuego que era gris pero se descompuso del monitor

**Pamela.** Era el nintendo

**Lupita.** Mmm no era otro, era de Mario Bross, de matar patitos

**Pamela.** Aaa entonces si era nintendo no

**Lupita.** No, yo tengo nintendo pero no sé dónde lo deje, este mi hermano tenía un PSP y teníamos controles de jugar no sé si los tiraron o siguen ahí

**Pamela.** ¿Y si jugaban?

**Lupita.** Yo jugaba

**Pamela.** ¿Cuáles jugabas?

**Lupita.** Pues había de Star Wars, de Batman, a mí me gustaba más Batman porque ahí podías hacer lo que quieras

**Pamela.** ¿Qué hacías?

**Lupita.** Pues jugaba, entraba a los casilleros a cualquier parte

**Pamela.** Y ahorita ya no juegan videojuegos entonces

**Lupita.** No

**Pamela.** ¿Y cuando jugaban igual les ponían un horario nada más los dejaban un rato?

**Lupita.** Mmm no luego yo los conectaba y no me decían nada y teníamos... mi hermano tenía un Wii pero los vendieron

**Pamela.** A ok

**Lupita.** Porque me entretenía más con los perritos que tuvo mi Canelita pero como los vendieron

**Pamela.** Tenías perritos y los vendieron

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Y sentiste feo que vendieran los perritos

**Lupita.** Si los quería mucho me encariñe con ellos, pero como los vendieron porque dijeron que no tuviéremos tantos perros, estaban bien chiquitos y tenía fotos en la compu pero como la repararon se quitó las fotos del bautizo de mi sobrinito, se quitó las fotos de mis perritos,

**Pamela.** También te gusta tomar fotos

**Lupita.** Sí

**Pamela.** ¿Tienes cámara?

**Lupita.** Mmm no por eso si fuera posible tener mi cel con cámara pero como no tengo (pone cara triste)

**Pamela.** Y te sientes triste de no tener uno

**Lupita.** Si porque no tengo casi para ver videos, luego en el cel de mi mamá o de mi papá

**Pamela.** ¿Te los prestan?

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Mucho o poco

**Lupita.** Poquito

**Pamela.** ¿Por eso quieres los tuyos?

**Lupita.** Ujum (expresión de tristeza)

**Pamela.** Que otra cosa me puedes platicar sobre eso

**Lupita.** Mmmm no sé qué más quiere saber

**Pamela.** Y juegas todavía con tus muñecas

**Lupita.** No a las muñecas ya no juego ni a las Barbies, solamente a la cocinita

**Pamela.** Ya no te gusta jugar con las Barbies y todo eso

**Lupita.** Nop aunque cuando estaba chiquita quería una Barbie pero no me la compraron

**Pamela.** Y el celular que vas a pedir más o menos como lo quieres ¿dices que tenga cámara no?

**Lupita.** Cámara, you tube, whatsapp,

**Pamela.** O sea que puedas meterte a todo eso

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** ¿Te gustaría tener whatsapp?

**Lupita.** Casi todos mis primos tienen

**Pamela.** ¿Sí? Cuantos años tienen tus primos

**Lupita.** Tienen como dieciséis veinti algo

**Pamela.** Mmm ya están grandes

**Lupita.** Uno igualito como el tuyo

**Pamela.** ¿Así? Este es un iPod, nada ms escuchas música, este graba como ahorita estamos grabando, tomas fotos, video te metes a internet pero este no tiene whatsapp porque no es un celular solo es un iPod

**Lupita.** ¿Cómo?

**Pamela.** Haz de cuenta que es como un celular pero no puedes hacer llamadas nada más escuchas música, te metes a internet

**Lupita.** ¿Puedes hacer llamadas?

**Pamela.** En este no porque no tiene chip como un celular pero puedes sacar fotos o video

**Lupita.** Es que yo quiero uno de manzanita como el de mi hermana o como el tuyo o como el de mi hermano

**Pamela.** ¿Con la manzanita?

**Lupita.** Ujum

**Pamela.** Aaa ok

**Lupita.** El de la Tablet la quiero igual como la de la escuela o si no un poco más chiquita

**Pamela.** Aja

**Lupita.** Pero no esté tan tan chiquita

**Pamela.** Y el celular algo así de la manzanita como tú dices

**Lupita.** Aja como el de mi hermana, el de mi hermana tiene el de manzanita que es como es blanco y tiene la manzanita que cuesta un montón y el de mi hermano no sé de qué marca es y el tuyo es un iPod, yo quiero como el de mi hermana el tuyo o el de mi hermano.

**Pamela.** A ok que puedas entrar a internet y tengas whasupp y en el whatsapp tendrías contacto entonces con tus primos

**Lupita.** Y con mis amigos

**Pamela.** Si porque Facebook no creo que te dejen tener o ¿sí?

**Lupita.** nop

**Pamela.** Todavía estas muy chiquita

**Lupita.** ¿Chiquita? Si a mi hermano le hicieron su face a los cuatro años

**Pamela.** ¿A los cuatro años? Entonces a ti porque no te dejan si no estás tan chiquita

**Lupita.** Pus no lo sé es que como que ya pusieron los nombres de mi... pusieron mi nombre en todo, una se llama Guadalupe, otro apodo de Cenicienta. Le puse Itzel Reyes y ya había, Guadalupe

**Pamela.** O sea no pudiste hacerlo

**Lupita.** Nop

**Pamela.** ¿Y si se pudiera si lo sacarías?

**Lupita.** Ujum, pero luego dicen que no que luego ahí te solicitan y no sabes quién, luego mi hermano conoció un amigo en el face dijo Israel no mejor no le contestes tal vez y no sabes y te puede robar o es un cavo que vende drogas y así

**Pamela.** Si es que es peligroso no

**Lupita.** Aja

**Pamela.** Porque no sabes con quien estas platicando pero bueno si tú tienes tu celular pues es que tengas mucho cuidado no con eso

**Lupita.** Es que mi mamá solo usa su face solamente para jugar

**Pamela.** Aja

**Lupita.** Ahora siempre escribía y siempre estaba cocinando pero ahora ya es adicta al teléfono

**Pamela.** (Ríe) por que la ves mucho tiempo en el teléfono

**Lupita.** Juega Candy crush y juega uno de los las frutitas

**Pamela.** Aaa es como Candy crush no el de las frutitas

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Creo que se llama ay bueno no me acuerdo como se llama pero es igual ¿no? vas juntando frutitas hasta que caigan y ya ganas. Entonces la ves mucho tiempo jugando en su celular

**Lupita.** Juega en su celular, en el celular de mi hermano, en la Tablet y en la noche juega Candy crush, no sé a qué hora se duerme

**Pamela.** jajaja y luego no le dices nada

**Lupita.** Le digo que me de ese cel y no me lo da porque se la pasa jugando

**Pamela.** ¿Y tu papá también?

**Lupita.** No él anda trabajando

**Pamela.** Él casi no juega

**Lupita.** Nop trabaja y trabaja y digo que solamente este vaya hasta la noche digo hasta el día porque en la noche tengo miedo que le pase algo, porque dicen que por aquí asaltan

**Pamela.** ¿A poco? No me digas es porque me va a dar miedo ahorita regresarme jajaja

**Lupita.** En la noche

**Pamela.** A muy bien jajaja

**Lupita.** Es que por donde estabas ahí había unos huaraches

**Pamela.** Ajá

**Lupita.** Y asaltaron a la de la los huaraches, a la dulcería, al internet pero los que se han salvado son pero los huaraches los asaltaron muy en la mañana casi eran como las seis de la madrugada, este los que se salvaron fueron la tienda por la esquina de ahí y por la estética y la tienda que se llama Marvella, ellos se salvan porque tienen pistola, tienen armas

**Pamela.** No pues que peligroso tengan mucho cuidado

**Lupita.** Y ellos también tienen rejas

**Pamela.** ¿Así?

**Lupita.** Luego mi prima escuchó una balacera y estaba con su bebé

**Pamela.** Que miedo

**Lupita.** Luego que se salga en la noche y que esté con su bebé

**Pamela.** Entonces te da miedo eso

**Lupita.** Sí es que Josué fue solito al baño y escucho la balacera

**Pamela.** Tengan cuidado

**Lupita.** Luego que mataron a un señor

**Pamela.** Por eso casi no sales por aquí

**Lupita.** No porque luego íbamos a hacer nuestra primera comunión pero había unos quince años alado y como se podía hacer si ellos tenían banda ya casi llegamos como a las 12:54 que ya iba a ser la una y que ya casi no había gente y llegaron los marihuanos y dicen mejor no porque haya tienen sonido no se va a escuchar nada

**Pamela.** No pues si me imagino. Pues cuando tengas tu celular cuídalo mucho hee

**Lupita.** A mi hermano le dicen que no se lo lleve a la calle porque se lo pueden robar

**Pamela.** Si cuiden mucho sus cosas mejor sáquenlo aquí en la casa nada mas

**Lupita.** Es que aquí afuerita te lo roban por acá pero en la noche si más en San Lorenzo

**Pamela.** Si conozco por ahí

**Lupita.** Me iba a poner mi cadenita de oro pero me dijo mi mamá que no asaltan mucho y te la pueden jalar yo era la mía de virgencita, mi hermano se trajo la cadena pero era de Dios se trajo la cadena de oro y si le dije te dije que te la dejaras y mi mamá se la quitó

**Pamela.** Oye y cuando tengas tu tableta crees que te dejen sacarla de la casa.

**Lupita.** Mmm sacarla de la casa no, solamente cuando vamos con unos amigos o si vamos al departamento que están rentando hay si me dejan el departamento son de mis abuelitos, si vamos con mis abuelitos del pueblo si nos dejan o con nuestros amigos o con nuestros primos

**Pamela.** Muy bien oye y cuando ves mucho a tu mamá jugando en el celular y así eso hace que a ti también te den ganas de jugar

**Lupita.** Si por eso siempre tengo ganas de jugar pero casi no tengo el cel, si pudiera ahorita estuviera jugando, ahorita la quisiera, este quiero que me la regale alguien de cumpleaños o alguien a mi papa que me la compre

**Pamela.** Oye ¿y tienes buenas calificaciones en la escuela?

**Lupita.** Pues más o menos

**Pamela.** No crees que te digan algo de te la compro pero tienes que echarle ganas a la escuela

**Lupita.** Luego si me dicen

**Pamela.** Pues échale muchas ganas para que te compren todo lo que tú quieres

**Lupita.** Si quiero la Tablet y el cel pero el cel creo que lo va a regalar mi tía y la Tablet mi mamá o mi papá en mi cumpleaños o de reyes magos o alguien

**Pamela.** Muy bien, bueno nena pues te agradezco que hayas platicado conmigo échale ganas y que bueno que te gustaron las actividades cuídate mucho gracias.

**Lupita.** Sí

**Pamela.** Bye

## NIE9-2014-ANEXO V

### ANEXO 5

**Pamela.** Hola bueno me puedes empezar diciendo cuál es tu nombre

**Erick.** Erick

**Pamela.** Bueno haber cuéntame que haces cuando sales de la escuela y llegas a tu casa

**Erick.** Llego, juego pues podría ser Mycraf, en mi X-box o Carlos Duty o en mi Tablet me meto a mi face o juego Talking o salgo

**Pamela.** Sales ¿al parque?

**Erick.** Sí

**Pamela.** Ok, oye y por ejemplo este esos juegos son tus favoritos

**Erick.** No, bueno mis favoritos favoritos no, tengo más

**Pamela.** ¿Tú los descargas en tu tableta o cómo?

**Erick.** Sí los descargo o los compro

**Pamela.** Ok entonces tienes tableta, celular y videojuegos

**Erick.** Sí

**Pamela.** Que tipos de videojuegos tienes en tu casa

**Erick.** Tengo x-box

**Pamela.** Y de todo eso q tienes en tu casa con cual te entretienes más

**Erick.** Con... pues con todo la tablet, el x-box, el celular y la computadora

**Pamela.** Muy bien, oye y te dan permisos para utilizarlos o los usas cuando tú quieras

**Erick.** Pues a veces si les tengo que pedir permiso y a veces las agarro nada más

**Pamela.** ¿Sí?, y cuando te dan permiso cuanto tiempo te dejan, mucho tiempo

**Erick.** Pues no me dicen cuanto tiempo sólo los agarro y el tiempo que yo quiera

**Pamela.** Ok, esos aparatos te los compraron, o se los pediste a los reyes...

**Erick.** Me los compraron

**Pamela.** Y porque te los compraron tú se los pediste o porque te portaste bien

**Erick.** No sé (sonríe)

**Pamela.** Oye y sales a jugar con tus amigos

**Erick.** Sí

**Pamela.** Y cuando sales a qué juegas que te gusta hacer afuera

**Erick.** Jugar a tirarnos, a correr, a los zombies o que más, atrapadas y ya

**Pamela.** Ok, y tienes muchos amigos

**Erick.** Pues más o menos

**Pamela.** Y en la escuela como es tu relación con los otros niños, tienes buenos compañeros o te llevas mal con ellos

**Erick.** La mayoría si me llevo bien

**Pamela.** Entonces ahí tienes más amigos

**Erick.** Sí

**Pamela.** Oye y haces algún deporte aparte de jugar en tu casa o salir al parque

**Erick.** Deporte deporte hacía

**Pamela.** ¿Qué hacías?

**Erick.** Jugaba futbol, natación, heee tenis y poquito basquetbol, correr y ya

**Pamela.** Y porque ya no lo haces

**Erick.** Porque me quedo a jugar

**Pamela.** ¿En tu casa?

**Erick.** Sí

**Pamela.** Ósea que prefieres estar en tu casa jugando videojuegos o con tu tableta que salir o hacer algún deporte

**Erick.** Pues más o menos

**Pamela.** ¿Oye y ves televisión?

**Erick.** Sí

**Pamela.** ¿Qué te gusta ver en la televisión?

**Erick.** ¿Qué programa?

**Pamela.** Pues si programas o lo que te guste ver

**Erick.** Me gusta ver The walking dead, the big bang, hee Tour nocturno, hee como se llama éste... Vas con todo, que más...

**Pamela.** ¿Caricaturas y eso no ves?

**Erick.** No, me aburren

**Pamela.** aaa ok y tienes computadora

**Erick.** Sí

**Pamela.** ¿Y la computadora para que la utilizas?

**Erick.** Para meterme a Facebook, a You tube y para jugar

**Pamela.** ¿Oye y en Facebook tienes muchos amigos, o que haces ahí, juegas, publicas, subes fotos...?

**Erick.** Juego, publico y platico.

**Pamela.** Oye y ¿Quién te ayudo a sacar el Face?

**Erick.** Nadie.

**Pamela.** ¿Tú lo sacaste solito?

**Erick.** Aja

**Pamela.** ¿Y en la escuela cómo vas? Vas bien, vas mal.

**Erick.** Más o menos.

**Pamela.** ¿Más o menos? ¿Y te castigan tus papás si vas mal en la escuela o algo así?

**Erick.** No.

**Pamela.** ¿No? ¿No te castigan?

**Erick.** No.

**Pamela.** Oye y tus papás tienen también celular, tableta ¿sí?

**Erick.** Mi papá tiene un celular, mi hermana un celular, mi hermano un celular y mi hermana y mi hermano y mi papá un iPad; mi mamá una computadora, un celular y yo una Tablet y un celular, y la computadora como mi mamá tiene dos me presta una.

**Pamela.** ¿Oye y entonces en tu casa tus papás y tus hermanos están jugando constantemente en sus tabletas y así?

**Erick.** No, no juegan ellos se meten a su face lo revisan, platican en su WhatsApp pero casi no juegan.

**Pamela.** Casi no juegan. Ah muy bien. Oye y me dices que en You tube, te gusta meterte a You tube ¿Qué ves ahí, videos de qué?

**Erick.** “Hola soy Germán”, “Werever tomorrow” este como se llama “Miranda Ibáñez” emm que más....música y “Luisito Rey”, una chava que hace parodias, un chavo “Bart Barter” que también hace parodias y ya.

**Pamela.** Y ya. Ah muy bien, y este y en Internet que más te gusta hacer aparte de ver videos, de jugar.

**Erick.** Meterme a hacer ah no, aparte de jugar y ver videos... pues meterme a como se llama, a Face

**Pamela.** ¿A Facebook? Muy bien. Y aproximadamente así al día ¿cómo cuánto tiempo estas ahí? Todo el día, muy poquito.

**Erick.** Mmm...más o menos, unas 3 o 4 horas.

**Pamela.** Diarias

**Erick.** Si

**Pamela.** Unas 3, 4 horas diarias. Ok. Y la verdad ¿Qué te gusta más hacer? La verdad ¿salir al parque con tus amigos? O ¿jugar videojuegos, con tu tableta?

**Erick.** Pues la verdad los 2

**Pamela.** Los 2, ¿no hay algo que te guste más?

**Erick.** Ajá.

**Pamela.** Muy bien. Oye y este en la escuela. ¿Los dejan llevar sus tabletas y así?

**Erick.** No.

**Pamela.** ¿No? ¿Ahí tienen clases de computación o?

**Erick.** No, teníamos.

**Pamela.** Tenían ¿y ahí que hacían, que les enseñaban no te acuerdas?

**Erick.** No.

**Pamela.** ¿no te acuerdas?

**Erick.** No, solo me acuerdo que nos ayudaban a Word

**Pamela.** Ah ok, pero nada más.

**Erick.** No, nada más me acuerdo de eso, pero nos enseñaban más.

**Pamela.** Muy bien. Oye ¿y en tu casa tienes juguetes todavía?

**Erick.** Sí, pero ya no los ocupo.

**Pamela.** ¿No? Y que, antes que, ¿con que juguetes jugabas?

**Erick.** Con ninguno.

**Pamela.** No jugabas con no sé carritos, muñecos...

**Erick.** Pues a veces sí. Ya no mucho.

**Pamela.** ¿Ya no mucho? Muy bien. Oye y ahora que viene Navidad y Reyes Magos ¿más o menos que quieres pedir, como que te gustaría que te trajeran?

**Erick.** A mí otra vez me darían dinero y ahora en vez de tener una tablet así (muestra el tamaño) les voy a pedir un iPad normal de las azules.

**Pamela.** Ah de las grandotas, órale que padre.

**Erick.** Y ya.

**Pamela.** Y ya, ósea nada más quieres eso.

**Erick.** Sí.

**Pamela.** Muy bien.

**Erick.** Ah y una tarjeta iTunes de 200

**Pamela.** Para que puedas este, descargar tus...

**Erick.** Los juegos que...necesito dinero.

**Pamela.** Ah muy bien. Perfecto, bueno pues muchas gracias por la entrevista.

**Erick.** Sí.

**Pamela.** Gracias.

**Erick.** Bye.

**Pamela.** Bye.

## NIJ9-2014-ANEXO VI

### ANEXO 6

**Pamela.** Hola ¿me puedes decir tu nombre y tu edad?

**Javier.** Javier Adran Gutiérrez Vivar, nueve años

**Pamela.** Ok, oye Javier que es lo que te gusta hacer cuando sales de la escuela y te vas para tu casa

**Javier.** Juego futbol

**Pamela.** Juegas futbol, ¿con quién juegas, con tus amigos, tus primos?

**Javier.** Con mis primos

**Pamela.** Haa muy bien, ¿viven cerca de tu casa?

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y en donde juegan?

**Javier.** Ammm afuera de mi casa

**Pamela.** ¿En la calle?

**Javier.** Ajam

**Pamela.** Ok y luego luego que sales de la escuela te pones a jugar o primero haces tú tarea, u otras cosas

**Javier.** No, primero hago mi tarea

**Pamela.** ¿Y cuánto tiempo te dejan estar en la calle?

**Javier.** Mmm dos horas

**Pamela.** ¿Cómo dos horas?, ¿y aparte de jugar futbol a que otra cosa juegas?

**Javier.** Play

**Pamela.** ¿Tienes Play Station? ¿Y qué tipo de juegos te gustan ahí?

**Javier.** Tengo ammm, me gustan de guerra

**Pamela.** ¿Como cuáles?

**Javier.** Es que tengo uno que son de soldados que tengo que matar a los malos

**Pamela.** Aja

**Javier.** Y ya si gano paso al otro nivel

**Pamela.** Órale, ¿y cuando juegas esos, juegas con alguien o tu solito?

**Javier.** Solito porque nada más estoy solo con mi papa

**Pamela.** A muy bien ¿y hermanos no tienes?

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y con ellos no juegas o son más grandes...?

**Javier.** Son más grandes

**Pamela.** ¿Y ya no juegas con ellos?

**Javier.** No (mueve la cabeza)

**Pamela.** Entonces juegas juegos como de guerra, ¿y otro tipo de juegos no?

**Javier.** De carreras y de futbol

**Pamela.** Muy bien y cuando estas en el Play cuanto tiempo te dejan jugar

**Javier.** Nada más una hora

**Pamela.** ¿Nada más una hora, y que te dicen después si tú quieres jugar más?

**Javier.** Que mmm media hora o una hora cuando mucho

**Pamela.** ¿Y después ya no te dan más tiempo?

**Javier.** No

**Pamela.** Aaa muy bien, hee parte de tener tu Play, que otra cosa haces en tu casa cuando estas aburrido, algo con lo que entretengas ¿tienes celular?

**Javier.** No

**Pamela.** ¿Tus papas tienen o tus hermanos?

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y te los llegan a prestar?

**Javier.** Sí, mi papá

**Pamela.** Y ahí que haces en el celular

**Javier.** Mmm estoy jugando un juego de billar

**Pamela.** ¿Y ese es de internet o de las aplicaciones que puedes bajar?

**Javier.** De las aplicaciones

**Pamela.** ¿Oye y tú sabes bajarlas?

**Javier.** Mmm no

**Pamela.** Ok, ¿y tienes tableta?

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y ahí que haces?

**Javier.** Mmm a veces me meto a internet a ver videos o juego

**Pamela.** ¿En youtube o donde ves videos?

**Javier.** En youtube

**Pamela.** ¿Y qué videos te gusta ver?

**Javier.** Me gusta ver así... chistosos

**Pamela.** Como de bromas algo así

**Javier.** Ajam

**Pamela.** No recuerdas así uno en especial

**Javier.** Mmm no

**Pamela.** Y aparte de entrar a ver videos que otra cosa haces en internet

**Javier.** Jugar un juego Friv

**Pamela.** ¿Aaa los juego Friv de internet? ¿Y a ti cuales te gustan ahí, porque hay mucho no?

**Javier.** Aja un de como que es transformers que tienes que matar a... hay varios colores este amarillo, azul y de esos

**Pamela.** Esos te gustan órale, ¿y juegas mucho tiempo en la tableta, te la pasa mucho tiempo ahí?

**Javier.** Sí (sonríe)

**Pamela.** ¿Y no te dicen nada?

**Javier.** No

**Pamela.** ¿Te dejan el tiempo que tú quieras?

**Javier.** Sí

**Pamela.** Y tienes por ejemplo Facebook

**Javier.** Sí

**Pamela.** Y ahí que te gusta hacer

**Javier.** Platicar con mis amigos, jugar los juegos porque también hay juegos de Dragon City, de billar o un rompecabezas

**Pamela.** Muy bien y este... en el Facebook que más haces, publicas, subes fotos...

**Javier.** Veo fotos

**Pamela.** ¿Pero no subes fotos o algo así?

**Javier.** No

**Pamela.** Nada más juegas y platicas

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y quién te ayudó a sacar tu cuenta?

**Javier.** Mi hermana

**Pamela.** A ok tu hermana, ¿y tienes muchos amigos en Facebook de aquí de la escuela son de otros lados?

**Javier.** No tengo varios de aquí y de mi familia

**Pamela.** ¿Y en internet has jugado juegos en línea?

**Javier.** No

**Pamela.** Esos si no te gustan

**Javier.** No

**Pamela.** Muy bien. ¿Oye y cuando es tu cumpleaños?

**Javier.** El 28 de enero

**Pamela.** Ósea ya casi, el próximo año pero ya mero

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y qué te gustaría que te regalaran?

**Javier.** Mmm un celular o una Tablet

**Pamela.** ¿Y qué tipo de celular, el que sea?

**Javier.** Uno touch

**Pamela.** ¿Un touch?, ¿en dónde puedas estar en internet y así?

**Javier.** Si

**Pamela.** Que padre y ahora en navidad y en Reyes Magos

**Javier.** Mmm un carro a control remoto o de esos jueguitos de futbol que como se llaman... hee la mesita de futbol

**Pamela.** Con el que juegas futbolito algo así

**Javier.** Sí futbolito

**Pamela.** Aaa muy bien, ese esta padre, ¿oye y aparte de venir a la escuela no haces otra actividad, no vas a clases de algún deporte o algo?

**Javier.** No

**Pamela.** ¿Nada? ¿Música?

**Javier.** No

**Pamela.** ¿No te gusta o no te da tiempo?

**Javier.** Sí, a mi si me gusta mucho el futbol

**Pamela.** Te gustaría entrar como a algún equipo o algo así

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y les has dicho a tus papas?

**Javier.** Si

**Pamela.** ¿Pero no te inscriben?

**Javier.** No mmm no tienen dinero a veces

**Pamela.** Sí pues sí. Y futbol digital te gusta jugarlo

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿En dónde lo juegas en la compu, en la Tablet?

**Javier.** En la Tablet

**Pamela.** ¿Y son juegos de aplicaciones o de internet?

**Javier.** De aplicaciones o también de internet

**Pamela.** Ah... y en la computadora que haces la utilizas para tus tareas

**Javier.** Ajaaaa, o también para meterme a investigar

**Pamela.** Ujum y donde investigas en google

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Y ahí no juegas?

**Javier.** Si también

**Pamela.** Igual juegos en internet

**Javier.** Sí

**Pamela.** Oye y como te llevas con tus compañeros aquí en la escuela

**Javier.** Bien

**Pamela.** Tienes este... muchos amigos

**Javier.** Muchos

**Pamela.** Y no tienes ningún problema con nadie o algo

**Javier.** Heee a veces

**Pamela.** ¿Sí? pero nada malo

**Javier.** No

**Pamela.** Ósea nada más no les hablas

**Javier.** A veces nos peleamos y así no les hablo

**Pamela.** ¿Y por tu casa tienes amigos?

**Javier.** Sip

**Pamela.** ¿Y te llevas bien con ellos? ¿Sales a jugar a veces con ellos?

**Javier.** Si, futbol

**Pamela.** ¿Y de todos tus amiguitos te has dado cuenta si tienen celular tableta o eso?

**Javier.** Si mis amigos de la escuela

**Pamela.** Y cuando sales a jugar con ellos te los enseñan o algo así

**Javier.** No

**Pamela.** Muy bien, no te dicen nada, Tus papás que tienen celular tienen Facebook y esas cosas

**Javier.** Mmm nada más mi papá

**Pamela.** ¿Y a él lo ves mucho tiempo en sus aparatos?

**Javier.** Mmm no

**Pamela.** Casi no ok, y cuando te llegan a castigar o te portas mal no te prestan los aparatos o te dicen que no puedes jugar

**Javier.** No, no me los prestan

**Pamela.** ¿Por qué? ¿Qué te dicen?

**Javier.** Que “estas castigado y que no puedes jugar”

**Pamela.** Ósea te dicen que no

**Javier.** Nada más puedo ir con mis abuelitos y jugar ahí en el patio

**Pamela.** Y ya pero los aparatos no los puedes agarrar, ok ¿y si llegas a salir mal de la escuela?

**Javier.** Me regañan también y me castigan

**Pamela.** ¿Y no te compran lo que tú quieres?

**Javier.** No

**Pamela.** Muy bien ¿oye y los fines de semana haces algo?

**Javier.** Sí, juego con mi primo futbol

**Pamela.** Futbol también

**Javier.** Si, con mis primos en vacaciones porque como mi primo va en la secundaria en la tarde

**Pamela.** ¿Y con tu familia no sales los fines de semana?

**Javier.** heee cuando vamos con mis tíos a su casa

**Pamela.** Ok, ¿Y ves también televisión?

**Javier.** Sí

**Pamela.** ¿Qué te gusta ver?

**Javier.** Este, caricaturas

**Pamela.** ¿Cómo cuáles?

**Javier.** La de “el chavo del ocho”, “Bob esponja” y nada más.

**Pamela.** ¿Y ves mucho la televisión o más o menos?

**Javier.** Más o menos

**Pamela.** Bueno pues muchas gracias Javier

**Javier.** De nada.

## PRL-2014-ANEXO VII

### ANEXO 7

Bueno, buenas tardes maestra, primero quería agradecerle el tiempo para la entrevista y este comentarle que los datos recabados de las preguntas son para uso académico y no sé si podría decirme su nombre y la profesión que ejerce, así como el tiempo que lleva hasta la fecha de hacerlo.

**Profesora.** Bueno mi nombre es Lina Citlaltili Mexicano Reyes, soy maestra, en educación primaria tengo cuatro años, en preescolar trabajé antes cerca de seis años.

**Pamela.** Ok, Usted como profesora ahorita del grupo de tercero A ¿Cuál es más o menos su método de enseñanza con los niños?

**Profesora.** Bueno, siempre procuro partir del interés de ellos que sea algo, un tema que les interese, aplicado a lo que ellos viven, aunque bueno no siempre se puede pero trato de que así sea.

**Pamela.** OK, usted como profesora en el grupo, ¿Cómo observa que es la socialización de los niños, o sea entre ellos?

**Profesora.** Pues entre ellos, de repente son un poco pesados, a veces les cuesta trabajo esta parte de tratar de hablar en lugar de luego luego llegar y golpear o de llegar y agredirse, eso les cuesta algo de trabajo entre ellos.

**Pamela.** ¿Se hacen como grupitos entre ellos o...?

**Profesora.** Sí, si a veces este, igual bueno, los más populares por así decirlo, son por lo regular los líderes, pero luego igual entre ellos así como que se pelean y demás, pero les cuesta mucho trabajo esta parte de platicar que es lo que está pasando. Para ellos es más fácil resolverlo a veces mediante o la agresión física o verbal.

**Pamela.** Y por ejemplo ¿hay niños que se aíslan, o sea que son como muy individuales?

**Profesora.** Nada más tengo a Francisco, pero él bueno, tiene trastorno de hiperactividad y déficit de atención, es el único que sí, así como que le cuesta más trabajo integrarse con los demás.

**Pamela.** Y bueno, yo por lo que observé ¿si se dividen mucho los niños y las niñas verdad?

**Profesora.** Sí, tienen muy marcado el rol de niño y niña, la única que si entra al juego junto con ellos, son dos, es Jeny y Dulce, ellas si conviven con los niños, y da igual si es niña o es niño, las otras no, si como que... sobre todo las niñas. Los

niños si se intentan integrar a las niñas, pero las niñas como que ponen su barrera y dicen ¡no te pases de aquí!

**Pamela.** Sí, es lo que pude observar.

¿Qué factores cree usted que determinan la conducta de sus alumnos? Por ejemplo, en su casa, sus padres...

**Profesora.** Pues bueno, en su mayoría los niños, hay algunos que tienen ciertos problemas en casa, divorcios, algunos de ellos no viven con los papás viven con los abuelitos, este o los papas todo el día están trabajando y pues la realidad no tienen tiempo para estar con ellos, y muchas veces pues quienes los crían son las tías o los abuelitos pero ya no es el mismo ritmo de un abuelito a un papá.

**Pamela.** Claro, si y ahora ustedes como profesores ¿no? también entran mucho ahí.

**Profesora.** Sí de repente, se nos acercan para pues resolver cosas de su casa, para pues contarnos problemas no, y muchas veces pues uno intenta ayudarlos.

**Pamela.** Y bueno hablando de la conducta de los niños que tipos de juegos los niños ponen en práctica aquí en la escuela.

**Profesora.** Eeee pues a ellos les gusta mucho heee... correr, saltar pero por ejemplo si de repente buscan los juegos de celulares, un tiempo hubo en que este se traían hasta las tablets, tuve que incluso hablar con varios papas porque pues finalmente si les pasa algo nos meternos en un embrollo.

**Pamela.** Pero aparte está prohibido ¿no? Que las metan.

**Profesora.** Exactamente. Pero igual de repente, todo se dio porque como a uno no le prestaron la tablet del otro, (ríe) fue cuando vino y me dijo: "maestra es que fulano y mengano traen tablet".

**Pamela.** Si porque ellos me comentaron que nos las pueden traer

**Profesora.** No.

**Pamela.** Aaaa ok. Y por ejemplo en educación física, pues les ponen juegos este... ¿de qué tipo?

**Profesora.** Dirigidos, les gusta jugar quemados.

**Pamela.** Con reglas

**Profesora.** Sí, todos llevan sus reglas.

**Pamela.** Llevan educación artística o algo artístico

**Profesora.** Sí.

**Pamela.** Y ahí también los ponen como...

**Profesora.** Pues por ejemplo, el día de hoy presentaron una obra entonces durante dos semanas estuvieron practicando en el salón, con sus diálogos, intentando aprendérselos, y el día de hoy ya lo pusieron en práctica. Y les cuesta trabajo el hecho de que ellos solitos logren hacer las cosas sin necesidad de que uno esté detrás de ellos.

**Pamela.** Ellos me comentaban que en computación los dejan jugar...

**Profesora.** Sí a veces

**Pamela.** Ósea les ponen unos juegos, este no les entendí muy bien que tipos de juegos pero supongo que son juegos educativos ¿no?

**Profesora.** Por ejemplo heee ahorita están, estuvimos viendo los tres programas de computación el Word, el Excel y si terminan ellos su trabajo hay veces en que se les permite entrar a las páginas a explorar los juegos. O bien heee como he visto que les cuesta trabajo las fracciones, los he puesto a buscar juegos donde jueguen con las fracciones o con los verbos, que es lo que se les dificulta.

**Pamela.** Aaa ok, si porque ellos me mencionaban de unos juegos "Friv" o Frid" algo así me decían...

**Profesora.** Aaa aja.

**Pamela.** Que son... las niñas me decían que cocinaban y así en esos juegos y pues me llamo la atención. ¿Y cómo cuanto tiempo les permiten nada más un ratito?

**Profesora.** Aja, nuestra clase es de cincuenta minutos pero este por ejemplo si ellos estamos ahorita haciendo por ejemplo una presentación de Power Point, escriben su enunciado, buscan su imagen y eso es alrededor de unos veinte o veinticinco minutos ósea que realmente de juego en la computadora les quedan como quince minutos, o a menos que si sea ese día que vamos a destinar para jugar como te digo para las fracciones, para los verbos, ahí si se les dan los cincuenta minutos.

**Pamela.** Ok. Este heee qué es lo que usted como profesora observa en los niños al poner en práctica todas estas habilidades tanto físicas, artísticas, ¿usted cree que si le ayuden a su desarrollo?

**Profesora.** Pues si bueno nosotros de repente era lo que siempre comentamos, ahora los niños yo no sé si son más frágiles o más bien no saben caer, muchas veces a nosotros nos enseñaban era de pues te caes, te levantas, te sacudes y lo que sigue, y mete manos y aguas con la cara etc. Pero ahora ellos por ejemplo en la escuela les cuesta mucho trabajo esto de meter manos o coordinar, para ellos hay muchas veces o hay muchos niños que no saben su derecha o su izquierda pero igual porque nunca han tenido tiempo a lo mejor desde el jardín o en la propia casa de orientarlos no, de decirles a ver esta es tu derecha, esta es tu izquierda, esto es adelante, esto es atrás o aguas siempre que te vayas a caer

mete manos, se ha perdido esta parte de jugar, muchas veces igual sus piecitos se les atorán con mucha facilidad...

**Pamela.** ¿No coordinan bien?

**Profesora.** No coordinan bien, o no saben medir sus espacios, muchas veces mueven las manos y sin querer les dan al de junto pero no porque le quieran dar sino no, no tienen claro cuál es su espacio, entonces si les falta mucho este trabajo de jugar, de subir de bajar, de trepar que muchas veces hacíamos nosotros en la calle con los amigos ¿no?

**Pamela.** Sí

**Profesora.** Ahora ya nada más es tele, x-box, PSP, al menos la mayoría de ellos es lo que me dicen que hacen por las tardes, jugar con los videojuegos.

**Pamela.** Sí, era lo que le iba a preguntar si ellos mismos le cuentan a usted que es lo que hacen en su casa porque supongo que pues si usted se llega a enterar más o menos que es lo que tienen los niños en su casa y que es lo que hacen ¿no?

**Profesora.** Sí la mayoría es lo que me dice, uno que otros si tiene una actividad extra, futbol, hee una nena tiene su hermanito que es sordo y luego van a terapia, pero de ahí en fuera la mayoría o se la pasa viendo tele o se la pasa jugando.

**Pamela.** ¿Entonces usted está de acuerdo con el uso de la tecnología digital en los niños?

**Profesora.** Pues, yo creo que todo debe de tener un medio no, osea si está bien porque si es cierto en el desarrollo de habilidades que muchas veces no tenemos este tan fácilmente bien delimitadas, les ayuda mucho por ejemplo el uso de Word, el Excel, te ayuda para este... hacer tablas, para sacar promedios, para muchas cosas, el Power Point para cuando van hacer una presentación, pero yo creo que debe de tener un horario fijo no, de decir te voy a dar una hora para que juegues y hasta ahí, o una hora para que emplees todo este tipo de tecnología y hasta ahí. O darles un fin educativo

**Pamela.** Exacto

**Profesora.** Porque bueno en mi caso si nos metemos y trabajamos, pero en algunos de otros casos de otros compañeros, lo destinan únicamente esos cincuenta minutos para jugar a lo que ellos quieran meterse y yo creo que ahí estamos mal ocupando las tics.

**Pamela.** Y el contenido

**Profesora.** Exactamente

**Pamela.** ¿Qué opina sobre el uso de las Tics pero como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños?

**Profesora.** Pues ahora sí que como te digo yo creo que enfocándonos a las páginas que realmente son educativas, si están muy bien porque hay muchas que por ejemplo te evalúan la comprensión lectora, incluso les dicen ellos muy bien te sacaste tus cinco puntos y les ponen ahí alguna una cosa y ellos se emocionan, pues esto crea que ellos sigan interesándose en leer, o en algún otro tipo de ambiente para ellos para poder aprender.

**Pamela.** A parte le facilita al profesor ¿no?

**Profesora.** Sí, porque muchas veces para nosotros no es fácil tener láminas de todo, o este paisajes de todo, o estar escribiendo, para ellos también hasta cierto punto es tedioso.

**Pamela.** Exactamente si yo lo viví y si era tedioso jajaja

**Profesora.** (Ríe) Hasta tres hojas de resumen

**Pamela.** Si nooo y estar copiando del pizarrón, en mis tiempos solo eran pizarrones

**Profesora.** Sí

**Pamela.** Si la verdad si facilita. Y bueno que factores del aprendizaje cree que puedan desarrollarse con la interacción adecuada de los niños con la tecnología digital, por ejemplo no sé, a lo mejor más habilidad para las matemáticas o...

**Profesora.** Pues por ejemplo hay algunos que si son muy hábiles en matemáticas por ejemplo ya unos ya no ocupan ni los deditos no, yo los veo ahí, a veces se les dificulta en el papel pero a la hora en que están jugando como que más rápido entienden el concepto y empiezan a hacerlo más rápido, en cuestión de por ejemplo que les ponen muchos ejemplos hay veces que es más fácil que ellos comprendan los conceptos o viendo videos no se de historia todo esto es mucho más agradable para ellos a que se los platicues y pues no tengan ningún referente visual que digan pues si esta padre lo que dice la maestra, pero nuca he visto ni una chinampa, ni he visto los canales de Xochimilco que a diferencia que si los llevo a la computadora y se los enseño para ellos es más significativo.

**Pamela.** Bueno qué opina sobre el uso de tabletas, computadoras, videojuegos, celulares, fuera de la escuela como parte del entretenimiento de los niños

**Profesora.** Pues hijole es que eso es muy difícil ¿no? Porque digo uno como mamá de repente si está muy fácil de:¡ten el celular, déjame en paz (ríe) y ahí entretente no! y bueno si hicieran un este..., si fueran juegos educativos que les van a dejar algo pues yo creo que está bien, pero muchas veces se meten a juegos pues hasta violentos no, o sea de batallas, de golpes, entonces es ahí donde yo creo que estamos mal ocupando las tecnología no, y como te digo yo creo que igual en casa también fijar un horario no, o sea ok quieres jugar estás en tu derecho pero de tal a tal hora no, porque por ejemplo hay juegos muy buenos en el x-box eee.. Estos donde bailan, es mucha coordinación entonces a lo mejor

los niños que viven en departamentos que los papás que no los pueden sacar, pues esa sería una buena opción para hacer ejercicio, para coordinar manos, los pies etc.

**Pamela.** Usted cree que los padres necesitarían como no se estar más informados sobre los contenidos, los horarios que los niños deberían pasar en esos dispositivos

**Profesora.** Pues yo creo que como papás si debes de... hasta lo que ven en la tele no, muchas veces hay programas que están dirigidos más a adolescentes que a los propios niños y permitimos como papás ver ese tipo de cosas cuando el niño no va a entender realmente a que se refiere o que querrán decir con ese tipo de lenguaje no, porque incluso aquí manejan lenguajes subidos de tono y tu les preguntas y no saben ni lo que significa y no lo ocupan para lo que realmente es o sea ni siquiera saben porque lo están diciendo. Entonces yo creo que si como papá debes de saber de a qué horas a qué horas ocupan tus hijos su computadora, tablets y pues deberías de tenerlos en tu poder no y decirle ok son tales horas, te lo entrego una hora, y debes en cuando así como que ¿qué estás haciendo? No ¿A qué te metiste? ¿De qué se trata ese juego?, ¿cómo se juega?

**Pamela.** Sí porque ya ahora con el internet pues los niños pueden estar metiéndose a páginas que a lo mejor no son apropiadas ¿no?

**Profesora.** Para ellos

**Pamela.** Y por ejemplo usted como maestra este que observa de los niños y niñas que aprenden de internet o sea no sé si usted ha observado o le han dicho cosas que han visto en internet

**Profesora.** Sí bueno ellos de repente lo que les gusta mucho son las historias de terror, entonces de repente vienen y ¡maestra en el YouTube vi tal cosa! y ya pues a lo mejor les empiezo a preguntar bueno y tú crees que sea realidad, y tú qué opinas, y así pero muchas veces pues como niños pequeños se dejan llevar por todo lo que dicen no, e incluso en una ocasión que me contaron que estaban oyendo una que le llaman Cripis pastas, yo no las conocía, son igual historias que según esto son como leyendas urbanas, me metí a investigar y son leyendas urbanas, entonces apenas hace dos semanas bajaron corriendo del baño a la hora del descanso y me dicen los niños, es que dicen que se oyó un muerto, y así como que me hicieron referencia a una historia, y les digo y esa historia de donde la sacaron y este y me dicen no es que yo la escuche de internet, entonces se dejan como que guiar mucho por este tipo de cosas y te apuesto a que si les preguntamos a los papás no saben que se meten a esas cosas. Por ejemplo también tengo un alumno que escucha mucho rap y se lo sabe de memoria te lo puede decir, del grupo este... "Porta", y te canta la canción y todo eso pero pues igual si yo me remito a los papás muchas veces no saben ni a donde se meten, les entregan las tablets, los dejan en las computadoras, y ahí se olvidan que tienen hijos no, igual por ejemplo ellos no saben manejar muchas veces la tecnología, entonces por lo mismo pues los niños van siempre un paso más adelante y se los

bailan (ríe) y hasta nosotros muchas veces los más grandes muchas veces saben meterse a más cosas de las que sabemos nosotros como maestros.

**Pamela.** Si es que ya es como si los niños nacieran con un chip jajaja

**Profesora.** Ajaaa

**Pamela.** Y por ejemplo cuál es su opinión con respecto a los juegos digitales, ya sea en línea o los videojuegos que ahora a lo mejor les llama más la atención hee pues estar en los juegos digitales que por ejemplo salir a jugar en el parque o no sé, aparte de que por la delincuencia y todo eso ya los papas ya no los dejan salir mucho no

**Profesora.** Tan fácilmente salir

**Pamela.** Pues igual les gusta más tenerlos en sus casas pero ¿qué opina sobre esto?

**Profesora.** Pues digo hasta cierto punto todo es bueno, hasta cierto punto, porque bueno por ejemplo en línea se convive a lo mejor con otro niño pero ahí también se corre el riesgo de que no sea otro niño, sino sea una persona adulta y pueda generar otras cosas no, porque aunque a pesar de que están jugando pues si de repente platican, yo nunca he jugado en línea que juegas con otros, te comunicas, algunos son tus enemigos, otros son tus aliados, nunca he intentado y tenemos juegos de esos en casa pero igual mis hijas no los han metido todavía, pero de ellos yo no he escuchado que se metan en línea más bien juegan ellos solitos con su x-box...

**Pamela.** Las aplicaciones... a ok

**Profesora.** Ajá, pero ya por ejemplo los más grandes incluso con el maestro de educación física, puso ahí su página para que jugaran con él, entonces digo a lo mejor para ellos es una opción como dices tú finalmente ahorita ya es muy difícil que salgas a la calle o que te lleven a dar la vuelta aunque sea al parque no y bueno es entendible pero pues también como papás deberíamos de darnos un poquito el tiempo de decir pues vamos a dar una vuelta aunque sea a ver que hay por aquí ¿no?

**Pamela.** ¿Y usted como mamá este igual pone horarios con sus hijos?

**Profesora.** Yo a mis hijas mira por lo regular me gusta tenerlas ocupadas (ríe) entonces bueno en las tardes toman ballet, entonces prácticamente toda la tarde se la llevan en el ensayo, ya que regresamos a casa pues terminan si es que tenían tarea o a lo mejor tienen una hora para jugar con sus tabletas porque si tienen tabletas, o para jugar con su x-box o con su wii y ya de ahí bueno cada quien tiene sus roles en la casa, una levanta trastes, la otra levanta su cuarto y lava los trastes la más grande, entonces pues realmente no les queda así como que mucho tiempo y antes de dormir igual les doy un lapso de un media hora y

muchas veces están con el aparato y ya lo tienen encima porque ya se durmieron jajaja

**Pamela.** Ya no les dio tiempo

**Profesora.** Ya no les dio tiempo de jugar, la grande es la que es más con el celular pero igual le digo haber ya, cuando se come o cuando se cena apagan tanto yo como ellas, cerramos celulares y es para momento para estar con ellas y ella conmigo.

**Pamela.** Y por ejemplo intervienen en los castigos si ellas llegan a hacer algo mal o no hacer su tarea les quita las tabletas o eso no interfiere

**Profesora.** Sí, a veces sí

**Pamela.** Porque me comentaban muchos niños aquí que sus papás cuando los castigan se las quitan

**Profesora.** Es que por ejemplo antes el castigo que nos daban a nosotros era no sales, porque esa era tu diversión jaja

**Pamela.** Después era el no vez la televisión jaja

**Profesora.** No vez la tele exactamente, ahora es no juegas con las tablets, con los celulares, incluso te digo son niños pequeños digo bueno para mí son niños pequeños de 8 a 9 años y muchos traen celulares bueno tienen celulares que son suyos, no son de la mamá ni del papá sino tienen sus propios aparatos celulares

**Pamela.** Sí exacto igual las tabletas ya son de uso personal

**Profesora.** De uso de ellos

**Pamela.** Bueno eso es lo que me cuentan algunos niños y bueno hace poco escuche a la directora haciendo una junta con los papás porque les iban a regalar una tabletas a los niños, no alcance a escuchar bien pero heee usted qué opina de que no sé si sea el gobierno el que este implementando pues este uso

**Profesora.** Lo que pasa es que bueno va a ver muchos cambios en cuestión de educación, tenemos ahora sí que el deber de actualizarnos nosotros como maestros y ahora los niños de quinto si no más recuerdo se les van a proporcionar una Tablet con fines educativos, pero igual o sea mientras sean con fines educativos yo creo que está padre porque finalmente va a ser muy fácil agarrar y decirles a tus niños de quinto vamos a buscar un... tal video sobre... ellos ven historia general o sea de la segunda guerra mundial, o búsqüenme la biografía de Hitler y para ellos va a ser más ágil decir a pues aquí está, a ver saca tres puntos importantes, léela y saca tres puntos importantes, que aquí con la computadoras como no hay para todos pues se juntan de a dos de a tres, y ya no es lo mismo porque a lo mejor el de junto no lee tan rápido como yo y yo ya me aburrí ya hasta perdí el hilo de lo que estoy leyendo, que si tengo mi propio dispositivo a mi gusto lo subo, lo bajo y escribo lo que necesito pero si en lugar de meterse a las páginas

que decimos o como profesores a lo mejor hasta nosotros hay que ser honestos de repente pues hay un pretexto para hacerlo en lo que yo te califico, pues tampoco.

**Pamela.** ¿Entonces esas tablets si se las van a poder llevar a su casa?

**Profesora.** Tengo entendido que si

**Pamela.** Es que escuche lo de la junta pero iba a hablar con la directora para que me explicara pero no la he encontrado, pero me llamo la atención porque la directora lo decía como pues “las dichas tablets” como que a la directora no le pareció

**Profesora.** Lo que pasa es que bueno finalmente yo creo que muchas veces satanizas todo esto y muchas veces también el problema es que a veces los programas del gobierno pues nos recalcan a nosotros y si algo les pasa a las tablets es como los que tenemos libros del rincón, si se nos pierde un libro bueno casi nos andan acribillando y era lo que muchas veces decimos, es que entonces vamos a llegar a no prestarlos porque es factible que se te pierdan uno o dos cada año no, o sea es imposible que no se te pierdan. Muchos pues dicen es que yo los guardo, y no se los doy por eso no se les pierden, pero igual las tablets si algo les pasa pues yo creo que también nos van a meter en un lio por ahí, porque todo va sobre nosotros, ese es el problema que ahorita ya también tanto el gobierno como los papás nos han hecho a nosotros responsables directos de todo lo que sucede de si aprenden, de si tienen valores, de si se saben comportar y muchas veces todo eso ha minado nuestro trabajo porque muchas veces en lugar de venir a dar clase tienes que venir a cuidarlos, a que ¡No no le pegues! ¡No le jales! ¿Haber qué estás haciendo? ¡Trabaja! Y cuando estudiábamos nosotros, yo recuerdo que pues tú sabías a lo que venías no, la maestra daba la clase y tu tenías que estar calladito, atender, tratar de comprender, si tenías duda preguntar, pero ahora ya más bien aquí se ha convertido de repente hasta en guardería no

**Pamela.** Sí claro es lo que yo he planteado que la educación viene desde la casa

**Profesora.** Exactamente

**Pamela.** Y este pues usted como profesora pues observa no, muchas cosas aquí con los niños, y por ejemplo pues ya hablando este... de lo de las tabletas que se les van a otorgar usted cree que... sabemos que es una buena herramienta porque facilita el aprendizaje...

**Profesora.** Sí

**Pamela.** Pero cree que podría influir por ejemplo en la manera en que los niños, de por si no nos gusta mucho leer a los mexicanos y ya con una tableta y con muchas herramientas a la mano cree que pueda como afectar en eso, que los niños ya no les guste buscar en los libros este...

**Profesora.** Yo más bien creo que lo que nos hace falta es como papás y como maestros buscar su punto de interés, mi hija... a mí me gusta leer mucho te voy a compartir, mis papás también entonces ahí en tu casa tengo muchos libros de lo que te puedas imaginar, hay de todo lo que tú quieras leer, pero mi hija la grande cada cierto tiempo le compraba yo un cuento y se lo leía y con el afán, tiene una biblioteca grande de cuentos, pero a ella no le gustaba leer o sea le decía es que ya leíste el que me pediste, o sea me pedía el libro, lo empezaba a leer y lo dejaba, entonces yo le dije ya no te voy a comprar libros, y apenas salieron los de los juegos del hambre entonces yo supe que eran libros cuando vi la primera película entonces yo le dije a mi esposo, oye regálame los tres libros, pues yo me di a la tarea de leerlos porque yo quería leer el libro antes de ver la película, fuimos a ver la premiere de la segunda porque a ella le gusta la primera, iba con mis primos y empezamos no es que le falto esta cosa, es que le falto esto otro, y me decía mi hija y de donde vieron eso, en que página vieron eso, o en que programa lo vieron, no nena son los libros, ¿en los libros dice todo eso? Sí ¿y ahí lees cosas así? Sí ¿me los prestas? Ahorita ella ya acabó el segundo, va por el tercero, pero yo más bien creo que es irles metiendo este gusanito porque muchas veces como papás malamente creemos que al dejarles ahí la biblioteca ya, que se acerquen y lean, pero no, es fomentarles este gusto no, porque pues ¿y donde dirá eso no?, y ¿porque le pasó eso no? o sea ir buscándole la trama. Igual por ejemplo a ellos, estuvimos viendo historia de México, cuando vimos lo del movimiento de independencia y todo esto, yo se los iba contando como si fuera un cuento, entonces les decía y bueno este Miguel Hidalgo dijo “ay pues yo estoy enojado, y yo no quiero nada más quedarme como juda”, y bueno les empecé yo a meter como si fueran diálogos, y ellos de repente ya llegaban y yo les decía bueno ya, ¡no es que cuéntame más! No ahora lean lo que resta de su libro y lo comentamos la otra clase, entonces así la mayoría se fue jalando, no todos porque finalmente es muy difícil jalar a todos a que lean, pero yo creo que cuando menos unos diez si empezaban a leer los libros, y a la siguiente clase me decían oiga maestra y si es cierto que este... un señor fue cargando una piedrota, haaa pues si fíjate y de ahí me empezaba yo a agarrar y así ellos iban también poniendo de su cosecha no, es que yo leí tal cosa, es que a mí me dijeron que tal cosa, entonces yo creo que más bien es que busquemos la manera de que aunque seamos un país que no es muy lector tratar de buscar en ellos, muchas veces uno dice es que deben de leer cosas de calidad pero yo creo que con que lean un cuento hasta los textos de Harry Potter yo creo ya es ganancia para nosotros.

**Pamela.** Exactamente, y por ejemplo este, como le podría hacer esta pregunta ¿usted considera que es fomentar pues no nada más que uno como adulto pues incorpore a los niños porque como usted dice nos tenemos que modernizar y estar pues al día ¿no? No podemos quedarnos como

**Profesora.** Atrás

**Pamela.** Pero sería también seguir fomentando entonces pues lo que hemos aprendido desde pues desde hace mucho que es este por ejemplo el juego no,

que sigan jugando, conviviendo con los niños cara a cara no, no nada más por ejemplo en línea

**Profesora.** Exactamente o la lo mejor te digo bueno por ejemplo en el x-box hay muchos juegos en donde puedes jugar más de uno, hay por ejemplo unos donde es boliche, en el caso de nosotros los fines de semana pues esta mi esposo y estoy yo y de repente es así de juegan y mucha veces uno porque tiene muchas cosas que hacer contesta “no” pero con que te des quince minutos ellos son felices porque incluso hacen sus retas no, mis hijas son muy diferentes en edades una tiene trece y la otra tiene seis, pero aun así a la de seis que apenas está agarrando la onda pues se ríe y empieza “ahora yo”, y juegas y a lo mejor de pura chiripa te gana no, y tu así de haaa me ganaste, pero eso aun así a lo mejor ocupando estas cosas pero seguir integrando esta convivencia no, el hecho de decir, pues no te lo compré para suplirme a mí, sino te lo compre para que pasemos un rato agradable los dos, los tres, los cuatro los que juguemos no

**Pamela.** Exactamente, si porque al fin y al cabo pues ellos ven a los adultos con estos aparatos no

**Profesora.** También

**Pamela.** Ellos aprenden pues de lo que ven

**Profesora.** Si en el caso de nuestra familia mi marido es muy asiduo de jugar videojuegos, entonces de repente van las niñas en la noche y ¡papá no puedo pasar el nivel! ¿Me lo pasas? Y ahí va el esposo y luego ahí él se queda jugando y luego las niñas van mamá dile a mi papá que ya nos devuelva el control (ríe) pero aun así digo es un hecho de que están con ellos no, de que están conviviendo, están platicando, luego están y como le hiciste para pasar y donde le moviste, y cómo es ese truco y aun así bueno están compartiendo no, que es muy diferente al pues hay que juego quieres pues ahí investigale como le haces y ahí te quedas, porque es lo que muchas veces hacen. Es raro el papá que se sienta con ellos y ¿qué estás jugando?, porque hay muchos juegos que si estimulan pues tu mentalidad no, incluso hay unos de conectar puntitos pero no tienes que pasar por encima de otros y los vas juntando por colores y eso es muy bueno porque empiezan a buscar soluciones al problema, pero aun así si no hay nadie que los oriente va a llegar un momento en que el juego se va a volver más difícil

**Pamela.** Y van a buscar otras alternativas

**Profesora.** No y van a decir ese ya no, porque ya no lo puedo jugar ya no sé cómo, mejor me voy por los que nada más son para jugar sin ningún motivo

**Pamela.** Sí como los de... una niña me decía que le gustaban los de matar a alguien

**Profesora.** Es lo que te digo, porque incluso aun esos de matar tienen sus niveles, porque por ejemplo te digo mi esposo juega Resident Evil y yo siempre decía ay bueno que le ves si nada más estas matando, no es que tienes que encontrar tal

pieza para que te salga tal cosa, y tienes que encajar no sé qué y hacer unos acertijos, yo porque nunca le preste la atención a lo mejor no, pero a lo mejor también dentro esos que tú los ves tan feos a lo mejor hay algo pero siempre y cuando haya un adulto que te pueda decir bueno es que es un juego, así y así y asado, no es parte de la realidad porque luego es lo malo, que ellos se meten pensando que es parte de la realidad.

**Pamela.** Sí ya cuando creen que la realidad pues es así no y eso es lo

**Profesora.** Lo difícil exacto

**Pamela.** Y por ejemplo aquí me comentaba un niño que le gustaba el futbol, pero que le gustaba más jugarlo en su x-box porque se cansa, y porque como dice que esta gordito que no corre mucho entonces que en el x-box pues para él es más fácil ganar, ¿usted qué opina de eso, cree que en un juego digital los niños pueden llegar a hacer lo que a lo mejor en la realidad ellos creen que no lo pueden hacer?

**Profesora.** Es que muchas veces ya como que, no hemos, bueno yo siempre he dicho el bullying siempre ha existido, yo me acuerdo que yo era chiquita y era gordita y bueno me hacían una de maldades, pero finalmente a mi mis papás siempre me decían es que si te ven llorar si te ven que te sientes mal, te lo van a seguir haciendo porque están logrando su objetivo, tú tienes que ser más inteligente y darles vuelta, ríete de lo que dicen, ignóralos y muchas veces a los pequeñitos de ahorita no los dejamos hacer eso no, como papás, ¡mamá es que ya me dijo! Y vas y te metes no, o ¡mamá es que el maestro me dice que debo de hacer más ejercicio y que debo de bajar de peso! y a lo mejor como papá tu lo tomas a mal y le dices no ese maestro está loco, ya no te voy a llevar ahí al futbol ya no te voy a llevar no, ni te esfuerces yo te ayudo, entonces muchas veces dejamos de hacer que los niños se esfuerzen por conseguir lo que quieren y les enseñamos que hay salidas mucho más fáciles, pero a la larga es como yo se los digo a los papás de aquí, a la larga todo eso que los dejamos que no hagan, todo eso va a repercutir porque van a ser niños que se den por vencidos muy fácil, y que digan pues es que yo no puedo correr, yo no voy a poder ser un buen jugador, pues me conformo con esto no

**Pamela.** Si como el niño que decía que en su x-box él ganaba

**Profesora.** Exactamente porque, porque a lo mejor tú lo manejas de otra manera no, finalmente puedes ponerles en niveles fáciles, pero finalmente es esforzarte para encontrar esto, incluso ahorita con la educación tu pregúntale a la mayoría de los niños a qué vienen y te dicen que es porque su papá los mandó, cuando antes yo me acuerdo que te preguntaban a qué vienes, era a aprender, a lo mejor hasta unos decían a conocer gente no, porque a lo mejor muchos de nosotros éramos hijos únicos y no teníamos con quien más jugar en la casa y para mí era más fácil pues venir a conocer niños no y jugar con ellos era lo interesante, pero ahorita realmente no vienen porque ellos quieran venir a aprender o a hacer algo, sino vienen porque el papá se los manda, o incluso la modalidad de es que yo tengo

que sacar buenas calificaciones para que me den lo del niño talento, o sea todo tiene que tener una retribución material, o me dicen “maestra este bimestre si me voy a apurar porque mis papás me dijeron que si saco diez me van a comprar un juego para el Wii”, así me lo han dicho, y pues yo creo que ahí estamos mal porque no deben de buscar ninguna retribución, el hecho de que vengan a la escuela a que aprendan cosas es para bien de ellos, para que ellos más adelante puedan valerse por sí mismos, esa es la meta yo creo de un maestro y de una escuela.

**Pamela.** Pues le agradezco maestra por darme esta entrevista

**Profesora.** No al contrario

**Pamela.** Pues muchísimas gracias, ya le traeré los resultados

**Profesora.** Sí aquí te estaré esperando, (sonríe)

## MAI-2014-ANEXO VIII

### ANEXO 8

**Pamela.** Bueno antes que nada le agradezco que se haya tomado su tiempo para poder platicar conmigo, si usted gusta me puede decir su nombre, sino nada más a que se dedica y cuántos hijos tiene.

**Señora Inés.** Soy Inés Reyes, me dedico al hogar y tengo dos hijos.

**Pamela.** ¿De cuántos años?

**Señora Inés.** De nueve y ocho

**Pamela.** Ok, para empezar la plática podría platicarme como es un día normal de su hijo cuando sale de la escuela y ya lo lleva a su casa.

**Señora Inés.** Primero descansan un ratito, prenden la televisión o se acuestan un rato en la cama y después ya a comer, terminan de comer y luego un rato a jugar y luego la tarea y así depende o salimos a comer o salimos a cualquier lado.

**Pamela.** ¿En familia y así?

**Señora Inés.** Sí, con mi esposo, nada más los cuatro.

**Pamela.** ¿Su esposo trabaja o está en su casa?

**Señora Inés.** No, él trabaja, es taxista entonces, tiene la facilidad de llegar a cualquier hora

**Pamela.** Bien y ya hablando de que sus hijos juegan, ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre a su niña?

**Señora Inés.** Si por ella fuera se la pasaría en la computadora toda la tarde, pero nada más los dejo una hora u hora y media, depende.

**Pamela.** ¿Tienen cada quien su propia computadora o no?

**Señora Inés.** No, nada más es una para todos, nada más los dejo una hora depende que si ya terminaron de hacer lo que tienen que hacer

**Pamela.** Después de sus actividades y por ejemplo ¿Qué le gusta hacer cuando está sola en la computadora le gusta estar con su hermano o con ustedes o está sola comúnmente?

**Señora Inés.** No, siempre están los dos, siempre andan juntos para todas partes, juegan los dos, si juegan juegan los dos, salen al patio y cuando están en la computadora si, de repente si están los dos pero les gustan estar solitos, cada quien la hora que le toca.

**Pamela.** ¿Y con los miembros de la familia, por ejemplo ¿Con usted o con su papá juegan, tiene alguna actividad?

**Señora Inés.** Al parque los domingos un ratito, a veces no siempre se puede, pero si nos vamos al parque, pero otra actividad no, juegan un ratito ahí con el papá, le hace caballito (risas).

**Pamela.** ¿Y por ejemplo tienen amigos fuera de la escuela?

**Señora Inés.** En realidad no, bueno ahorita que estaban con lo del catecismo hicieron unos amiguitos pero solo se ven los sábados un ratito, pero así que tengan amigos fuera de la escuela no.

**Pamela.** ¿No salen a la calle a jugar o así?

**Señora Inés.** No, a la calle no, nada más al patio.

**Pamela.** ¿Pero si conviven con otros niños?

**Señora Inés.** Si, si conviven, con sus primos, pero así con amigos que salgan a jugar no porque por la cuadra casi no hay niños, entonces estamos solitos.

**Pamela.** ¿Qué actividades son las que menos le gustan hacer a la niña?

**Señora Inés.** ¿Menos?

**Pamela.** Sí, que no le gusta hacer en su casa porque ya me dijo que le encanta estar en la computadora pero ¿que no le gusta hacer?

**Señora Inés.** No le gusta hacer la tarea, no le gusta levantar sus cosas, tienen que recoger sus cosas, lo que tiran y eso, le gusta hacer su tiradero pero no le gusta recogerlo, es muy floja, lo hace porque lo tiene que hacer pero si por ella fuera se pasa un día, dos días y ahí se queda.

**Pamela.** ¿Entonces no hace alguna actividad extra escolar por ejemplo deporte o danza?

**Señora Inés.** No, a veces la llevo nada más a regularización, pero apenas estamos viendo porque ella quiere ballet pero ahí cerquita donde vivimos hay un lugar donde..mmmm.. ¿Cómo se llama?

**Pamela.** ¿Casa de cultura?

**Señora Inés.** No de esos donde dan Zumba y cosas así.

**Pamela.** Ah, ok.

**Señora Inés.** Entonces están por abrirlo y estamos esperando a que lo abran pero no, hubo un tiempo en que los llevaba a natación pero también ya no.

**Pamela.** ¿Se la pasan más en su casa?

**Señora Inés.** En la semana sí.

**Pamela.** ¿Y bueno como prefiere jugar su hija con la computadora o tiene otra preferencia?

**Señora Inés.** Pues en las dos cosas, le gusta mucho jugar en la compu, pero también a la comidita, a las muñecas o pone su puesto de cosas y vende como si fuera una cocina, vende comida, vende de todo con eso juega mucho o lo que hace es que... como es la única niña pues a veces su hermano no quiere, pone unas sábanas y dice que hace su casita y ahí se queda a jugar.

**Pamela.** ¿Usted le pone horarios para jugar?

**Señora Inés.** Para la computadora si, para cualquier otro juego no, ella puede después de que haya terminado de hacer su tarea puede jugar a otra cosa, en la computadora si nada más los dejo una hora, hora y media depende pero para jugar a otra cosa no tienen horario mientras hayan terminado de hacer sus cosas pueden jugar todo el día si quiere.

**Pamela.** ¿Aparte de la computadora tienen algún otro dispositivos electrónicos le comento porque ahora que estuve trabajando con todos los niños muchos me dijeron que tenían celular o tableta?

**Señora Inés.** Pues ella no tiene ni celular ni tableta, pero el celular se lo presta mi esposo y la tableta su hermano cuando tiene ganas.

**Pamela.** ¿Su hermano si tiene?

**Señora Inés.** El si tiene una, si juegan pero para eso si tienen que pedir permiso si los dejo jugar o no, en eso si soy muy estricta porque luego el papá les suelta y no, como él no está casi y no los ve pues es más accesible con ellos pero no yo les digo no, es un horario y si él se la presta o si no se la presta, si juega con ella pero nada más un ratito igual con horario.

**Pamela.** ¿Cómo de cuánto tiempo más o menos?

**Señora Inés.** Pues también depende del tiempo que su hermano la deje porque se la quita, una media hora, no se depende pero si usa la tableta no usa la computadora, en eso si les mido mucho el tiempo.

**Pamela.** ¿Entonces a esos dispositivos tienen acceso en su casa al celular, tableta y computadora?

**Señora Inés.** Si

**Pamela.** ¿Cuándo ellos ocupan estos dispositivos los usan para meterse a páginas o solo se meten a los juegos o a sus aplicaciones?

**Señora Inés.** Se meten a juegos y a ella le gusta mucho un juego de muñecas, de cambiarles el pelo, de vestirlos, y últimamente se están metiendo mucho a una telenovela que paso hace tiempo por un bebé.

**Pamela.** ¿Entonces usted está pendiente de lo que puedan ver en internet?

**Señora Inés.** Sí.

**Pamela.** Creo que hay como seguros para bloquear la información de ciertas páginas que sus hijos pueden llegar a ver ya sea en la computadora o en las tabletas, ¿Ustedes tienen esa precaución?

**Señora Inés.** No, pero yo le dije, a la niña pues no, no es necesario y al niño si le dije: “voy a confiar en ti y no quiero que te metas a páginas que no debes”. Porque aquí en la escuela hay niños que están como más abiertos, entonces pues les tengo confianza y si los he revisado, les caigo de sorpresa y no, nunca se meten a otras cosas, te digo que ella siempre se mete ahí, te digo que mi sobrina hace poco vino y tuvo a su bebe, entonces mi hija se encariño mucho y se fue y le duele mucho, y cada que se acuerda llora y sufre por eso entonces yo siento que por eso ve mucho una que salió hace tiempo no tiene mucho, que nace un bebe y lo ve, siempre ve esa partecita y siempre está viendo esa porque yo creo que le recuerda al bebe que teníamos y no, no se meten te digo porque el día que yo los cache que se meten en otras cosas que ellos no tienen que ver porque es cosa de adultos, les digo que se las quito y que ya no se las vuelvo a dar y ya no les doy permiso, entonces yo creo que por eso hasta ahorita ella no tiene “face” ni nada pero a veces si le reviso a ver que ve, que hace, con quien habla.

**Pamela.** ¿El niño si tiene “face”?

**Señora Inés.** Si, el si tiene, pero ella no, ella no y aun así a él si le reviso, porque un día si le encontré a él unas cosas, hablando cosas que no debían y entonces le llame la atención y le dije pues me lo bloqueas eso, pero con la niña no tengo eso, como que eso no le llama la atención a ella, ella nada más quiere jugar, ella juega y ya.

--¿Y los juegos son en línea, de esos donde pueden estar jugando con otros niños por internet?

**Señora Inés.** No, no se si no sepa o no le gusta, porque a ella nada más lo que le interesa es cambiarles el color del pelo a las muñecas.

--Jugar con muñecas pero virtualmente

**Señora Inés.** Y que la ropa y esas cosas, con eso juega ella.

--Hablando de los dos hijos, ¿Cómo prefiere jugar ella, en compañía de hermano o sola?

**Señora Inés.** Solos, porque si están juntos están peleando, que ponle esto, que esto no y entonces les digo, los amenazo diciéndoles que como ya están los dos

ya corre la hora de los dos, entonces cada quien solitos, ella con su tiempo, de repente si le habla por que se le atora algo por que todavía no le sabe mucho y le habla a su hermano, oye que pasa aquí y esto y lo otro, pero nada más.

--¿No han llegado a pelearse por la tableta, la computadora o el celular?

**Señora Inés.** Si, si se pelan, pero ¿Por qué quieren jugar al mismo tiempo??

--Aja, porque uno quiere la tableta y el otro la está ocupando.

-Ah sí, sí, si se pelean.

--¿Qué juguetes o que materiales sus hijos tienen a su alcance para jugar, por ejemplo aparte de estos dispositivos, que otras cosas tienen para jugar?

**Señora Inés.** Pues ella muñecas, juguetes, un tocador, su cocina, muñecos, nenucos casi ya no tiene porque no le gustaron nunca pero si tiene muñecas de las que igual ella las viste porque dice que va a ser diseñadora de modas, les hace su ropa, las viste y las desviste y les cambia y así se la pasa y juega mucho a la comidita, dice que vende comida y anda ahí ofreciendo que si quieres un té o que si quieres un café, con eso.

--¿Y el niño que juguetes?

**Señora Inés.** El pues mmm el balón y tiene carritos todavía juega con sus carritos a veces y muñecos, uno creo que se llama Max Steel, sus soldados, si, todavía juega con esos.

--¿Le gusta el futbol o lo practica?

**Señora Inés.** Le gusta pero no lo practica.

--¿Video juegos tienen, consolas de video juegos por ejemplo Xbox, play?

**Señora Inés.** No, tenían nintendo, pero ya lo vendieron y ya no, pero no les gustaba mucho y Xbox no, no tienen.

--¿Cuándo están en casa en que espacio físico regularmente juegan?

**Señora Inés.** En la sala

--¿Ahí es donde está la computadora?

**Señora Inés.** Aja, digamos que acondicionamos un cuarto donde estaba mi sobrina y entonces si no están en la sala se pasan ahí como está solo y está despejado todo y ahí está la computadora y hay espacio ahí juegan.

**Pamela.** ¿Qué actividades como padres comparten con sus niños, por ejemplo a la hora de la comida están juntos?

**Señora Inés.** Por lo regular a la hora de la comida estamos juntos y en las tardes cuando llega su papá pues igual, estamos con él un rato y luego que salimos al pan y que a la tienda por algo.

**Pamela.** ¿Igual todos juntos?

**Señora Inés.** Todo, todo lo hacemos en bola.

**Pamela.** ¿Hablando de la educación de sus hijos como considera la relación que tienen sus hijos con sus compañeros, tienen algún problema de bullying?

**Señora Inés.** Pues la niña yo creo que sí, porque ella en la casa es un torbellino, no para, habla, grita y de todo, pero en la escuela todo lo contrario.

**Pamela.** De hecho sí, yo me acuerdo de ella y es muy tímida.

**Señora Inés.** Si, ella es todo lo contrario a lo que ves acá, en la casa hasta a su hermano le pega y ella hace de todo, pero aquí en la escuela siempre ha sido así y en el kínder era peor, de hecho se sentaba al lado de la maestra yo creo que por que alguien la molestaba y ahorita acá ya es un poquito menos, pero si a ella todo le da pena, no es muy sociable y como que se deja manipular, porque me ha platicado muchas cosas de sus compañeras, por ejemplo antes me hablaba mucho de Cinthia, "Cinthia no me deja ir a ningún lado, quiere que yo le dé y me pide mi dinero" y bueno yo dije pues hay que decirle a su mamá y ella me dijo "no, no, no!" Ósea como que le da miedo, entonces yo le dije "pues entonces tu dile que no y ponte así como te pones aquí en la casa ponte así con ella. Entonces ahorita hay niñas que son muy posesivas y a ella le cuesta mucho trabajo, no sabe decir no, ahorita con esta niña América, dice mi hija "es que América me dice que no juegue, es que América se enojó porque me fui a jugar con otra niña, me dijo que ya no es mi amiga" y le digo no pasa nada, al ratito se le pasa y otra vez te vuelve a hablar.

**Pamela.** ¿Usted considera que por esta razón su hija prefiera está en la computadora o en la tableta jugando en lugar de hacerlo con otras niñas?

**Señora Inés.** Pues no te digo que en la casa es todo lo contrario, pero aunque te digo que por ahí por la casa no hay otros niños, todos son adultos, y pues es que es una casa, cuando es departamento pues si van y te tocan y te dicen vamos a jugar pero acá no porque en la casa nada mas son ellos dos y al lado llegan algunos niños pero no los dejan salir a la calle, porque en las fiestas si sale a jugar, pero la realidad es que no sé porque en la escuela se ponga así, no se si no se defiendan, no sé si le peguen porque no me dice, yo creo que no, pero si he visto que la niña esta le dice "no juegues con ella o ven acompañame a comprar, o no hagas esto o lo otro" pero así, a la buena.

**Pamela.** ¿Y entonces ella cuando llega a casa le platica más o menos como le fue en el día?

**Señora Inés.** No me lo dice luego, luego, como que no le da mucha importancia pero yo le voy preguntando poco a poco que ha pasado con la niña esta América, le pregunto que si no la molestó y ella ya me empieza a platicar.

**Pamela.** Ya en otro tema; ¿En cuanto a la educación que le dan ustedes a sus hijos que método educativos emplean con ellos? Por ejemplo si ustedes les ponen horarios para hacer la tarea, o ustedes los ponen a estudiar un poco más de lo que les piden aquí etc.

**Señora Inés.** Pues un horario que digas a las cuatro de la tarde se hace la tarea no, pero saben que las tareas tiene que hacerse antes de que se haga de noche ya deben de haber terminado de hacer todo, arreglar su mochila, poner lo que van a llevar el día siguiente y por ejemplo cuando salimos de la escuela si tienen que pasar a comprar algo a la papelería pues tratamos de pasar a llevarlo de una vez, para ya no volver a salir y que no hay pretextos eso sí. Y a ella es a la que a veces la llevo a regularización por lo mismo de que le cuesta un poquito de trabajo aprender, entonces a ella la he ayudado un poco más.

**Pamela.** ¿Usted como madre que expectativa tiene en cuanto a la tecnología digital qué pues viene siendo todo este crecimiento en cuanto a juegos digitales, video juegos, dispositivos electrónicos en sus hijos?

**Señora Inés.** Pues está bien, porque lo que quieras investigar ya luego luego lo pones y rápido lo encuentras o alguna duda que tengas te la resuelven rápido, pero como que no me gusta mucho porque ahora los niños nada más quieren estar ahí pegados, si por ellos fuera y yo los dejara yo creo que desde que llegan se la pasarían ahí, entonces como que sí y como que no porque además te atontan todo y aparte de eso dañan la vista y les empiezo a explicar el por qué no me gusta, porque ellos dicen “¿por qué no me dejas?, ¿porque esto?, ¿Por qué lo otro?” Y les digo, es que si está bien, con la tecnología pues ya no te aburres, ni nada pero, pero le digo q no porque una vez escuche a una persona decir que la televisión te hacia alentar, que te alenta en todo, en el estudio, en aprender, en todo eso y yo les explico eso y así pero ellos no lo entienden, les digo es que también te dañan los ojos, la vista porque estás ahí metido y de repente sales y pues eso te afecta porque también luego se les ponen los ojos bien rojos y entonces yo digo q no está bien y hasta ahorita si tienen límites en casa, porque les digo es una hora y es una hora nada mas pero el día de mañana quien sabe, entonces pues si está bien la tecnología porque si te ayuda bastante pero en los niños yo creo que debe haber como límites.

**Pamela.** ¿Y por ejemplo ustedes como padres también utilizan esta tecnología? ¿Usted tiene celular, su esposo?

**Señora Inés.** Sí.

**Pamela.** ¿Y por ejemplo ustedes en su casa andan jugando con él o chateando?

**Señora Inés.** No, yo solamente cuando... es que me dedico a vender cosas y lo uso para preguntar si llevo la mercancía o para visar que voy a ir a cobrar o cosas

así, pero así como para el chisme pues no y si también tengo Facebook pero la verdad es que solo lo abro para ver si tengo algún mensaje y eso porque hasta eso me aburre, si lo abro y ahora sí que veo el chisme y ya, hasta ahí y ya y en el celular lo mismo, de repente soy muy novelera y me hecho la novela una hora, y entonces hay días que también ellos me alegan, dicen, “pero tu porque si estás ahí” y les digo sí, pero yo tengo que hacer esto y esto ósea termino mis cosas y luego ya me pongo, ya cuando no tengo que hacer, tampoco estoy ahí todo el tiempo.

**Pamela.** Si era lo que le iba a preguntar porque los niños observan y empiezan.

**Señora Inés.** Si les digo, mira yo ya te hice de comer ya hice mis cosas porque sobre todo es en las noches ya cuando nos vamos a acostar me dicen “mama ya duérmete porque si nosotros nos tenemos que dormir temprano tú también” le digo mira, yo ahorita es el único horario que tengo disponible así que yo me duermo tarde o me duermo temprano me tengo que levantar para hacerles sus cosas, llevarlos a la escuela y prepara sus cosas, cuando yo ya termine de hacer mis obligaciones es cuando me meto, es lo que ustedes deben hacer y ya les dice el papa “ si, su mamá tiene razón, así que ustedes duérmense y dejen a su mama que vea o haga lo que quiera”. Y ahorita últimamente en las noches una hora porque en los programas ya casi me estoy durmiendo, es esa hora o los sábado que no hay que hacer o los domingos que hay un rato libre y que no hacemos que hacer en casa es cuando ya me meto yo.

**Pamela.** ¿Y su esposo, el también?

**Señora Inés.** Sí, el también, si cuando está en la casa, que llega de trabajar y se duerme un rato o se mete ahí pero tampoco esta así todo el día, así como los niños quisieran estar, el no, yo creo que le aburre igual que a mi después de un rato, pero yo veo que ellos se paran, se sientan, se paran, se sientan, y no se aburren y nosotros sí, bueno yo si después de un rato ya me aburre, y ya, pero no eh no es mucho, si acaso serán así exagerando unas dos horas y ya, al principio cuando apenas habíamos comprado la computadora si no me quería levantar de ahí pero ya después ya como que se te va pasando y ahora si ya dos horas máximo, ya me aburro y ya la apago y me voy a hacer otra cosa, a salir o algo.

**Pamela.** ¿Entonces usted considera que los padres deben poner el ejemplo para que los niños no estén todo el tiempo ahí?

**Señora Inés.** Pues si porque sino luego los niños te dice “¿y tú mamá o tu papá porque si?” entonces en esa cuestión si, por eso. Les digo primero terminen sus cosas y luego ya juegan o que tengan tiradero, recoge todo y levanta todo y haz lo que tengas que hacer y luego ya te dejo una hora.

**Pamela.** ¿Y regresando al tema de que les puede afectar la vista, según usted que otras consecuencias pueden llegar a pasar por estar ahí tanto tiempo jugando en la computadora?

**Señora Inés.** Te digo que dicen que se hacen más lento en todo, para aprender, para hacer las cosas, un día nos decía una maestra que no los dejáramos ver tanto tiempo la televisión porque en la escuela digamos que a la hora de escribir no escriben más rápido, como que no están pensando, como que la mente la tienen ahí metida, los distrae mucho y pues otras cosas.

**Pamela.** ¿En lo físico por ejemplo, no sé usted cree que tenga alguna repercusión?

**Señora Inés.** Pues no sé yo me imagino que tal vez a correr, los puede volver más torpes.

**Pamela.** ¿Y beneficios usted cree que tengan estos aparatos?

**Señora Inés.** Pues con mi hija si, por que al principio ella no sabía escribir y no sabía leer, entonces ella nada más veía las letras, por ejemplo veía como se escribía juego y luego las iba copiando, entonces ahí yo siento que eso si le ayudo, porque las iba copiando y se las iba grabando, ósea nada más se guiaba por los dibujitos y por las letras, entonces con lo de sus muñecas pues le ayudo a conocer los colores, a decir ese es rojo, ese es rosa y así, entonces yo siento que s les ayudo en eso, o también tenían un aparatito en donde le apachurrabas y te iba diciendo el color, el numero cosas así, entonces si está bien porque a la vez te ayuda pero también te perjudica, depende de cómo lo quieras usar. Bueno de hecho a los dos les ayudó mucho porque ella hace lo que hacía el hermano, entonces el hermano lo ponía y ella lo veía y también lo hacía, le ayudo en los colores, le ayudo en los deditos, no se a moverlos.

**Pamela.** ¿En la agilidad con el teclado?

**Señora Inés.** Pues no tanto, pero en comparación con algunos de sus compañeros de salón, dice que no saben o no pueden todavía pues sí, ella sí pero a la vez yo digo que si está mal, entonces ahí si ya no sabría si decir 10 de calificación para la tecnología o decir 5, pero pues si está bien, solo que hay que estar al pendiente de lo que ven y lo que hacen.

**Pamela.** Bueno es que también hay papás que no se preocupan por ver lo que ven sus hijos.

**Señora Inés.** Si, si hay algunos que los dejan estar ahí a sus hijos sin molestarlos, pero no, yo si estoy viendo que están haciendo y que ven y ellos dicen que soy mala, que soy muy mala pero yo prefiero a que al ratito se quede ciego, no sé, no se alguna cosa que se me ocurra que les pueda afectar.

**Pamela.** ¿Y usted qué opina de la tecnología como herramienta para tranquilizar a los niños?

**Señora Inés.** Pues para tranquilizarlos no creo, porque yo prefiero que anden corriendo en el parque, les digo, vayan al parque o al patio, muchos niños quisieran tener un patio y están en un departamento donde no pueden salir no

puedes hacer ruido, aquí en el patio ni corre, vayan y hagan lo que quiera allá afuera y no, nada más quieren estar metidos ahí y les digo no. Ahorita no lo aceptan porque lo tienen porque les digo vámonos a vivir a un departamento y me dicen, “ay no mamá, porque ahí no tienen patio y no hay donde jugar” y les digo, ya ves como si me das la razón, aquí tienes el patio y no juegas, mejor allá nos vamos y estamos encerrados y me dicen, no mamá aquí nos quedamos, les digo entonces vayan y disfruten de lo que tienen y me dicen, es que queremos ir al parque y yo les digo que nosotros no podemos ir al parque todos los días porque nos queda un poco lejos, pero aquí en el patio corran, salten, griten hagan lo que quieran y si se van a jugar pero pues no como a mí me gustaría, porque que jugaran más y ellos prefieren estar metidos ahí y les digo que no, a mí me gustaría verlos en el patio jugando todo el día pero pues no y a mí si me gustaría que la computadora y el internet y esas cosas se hicieran para trabajo, para investigaciones y cosas así, no para jugar.

**Pamela.** ¿Ustedes se las compraron con esa finalidad?

**Señora Inés.** Si, bueno de hecho mi hermana fue la que se las regalo, porque yo estaba en eso de aprender porque yo no sabía nada, ni prenderla ni nada de nada, por eso ella nos la compro, la compro para todos, nos la regalo.

**Pamela.** Ya para comenzar a cerrar esto, podría contarme una anécdota o algún berrinche que sus hijos le hayan hecho con respecto a esto que me ha mencionado sobre que quieren estar todo el tiempo ahí. ¿Qué es lo que le dicen, o como justifican el hecho de querer estar ahí en la computadora?

**Señora Inés.** Pues no mucho eh, porque ellos dicen que yo soy mala y es que si yo les digo que no, y aunque hagan berrinche o se pongan necios no los dejo, luego me dicen, me retan y dicen la voy a agarrar o voy a prender la computadora aunque tú no quieras y les digo ándale ve y préndela y te castigo toda la semana sin nada de computadora ni nada o si no respetan el tiempo, porque Lupita es la que luego como que se hace la loquita porque ya se pasó su tiempo y ella sigue ahí y les digo si no respetan su tiempo mañana ya no les doy permiso o te castigo toda la semana y saben que lo cumplo, entonces por eso ya no hacen berrinche ni se ponen tan necios, porque si les cumplo lo que les digo.

**Pamela.** ¿Y por ejemplo en sus cumpleaños, en navidad o en día de reyes, que es lo que regularmente les piden de regalos a ustedes como padres?

**Señora Inés.** Pues el niño pido la tableta, y la niña también la había pedido pero al final dijo que no, que ella quería juguetes de los que te digo que venía una cajota por ejemplo con un elote, verduras todo eso, juguetes de cocina y cosas así, ella cambio la tableta por todo eso.

**Pamela.** ¿Y por ejemplo si sacan buena calificaciones sus hijos les piden algo?

**Señora Inés.** No eh, bueno en realidad no, el niño quería un celular y le dije, si sacas puros dieces si, pero no por lo general nunca piden nada y mi hermana se lo acaba de regalar por su cumpleaños, pero así de que ellos pidan algo por que

sacan buenas calificaciones no, si acaso les damos algo por que salieron bien, pero que yo les diga que le voy a comprar uno de esos aparatos si sale bien en la escuela no.

**Pamela.** ¿Y qué opina que ahora al parecer a los niños de quinto y sexto por parte del gobierno les van a proporcionar una tableta?

**Señora Inés.** Pues me parece bien, pero pues digamos que para mi gusto pues va a ser lo mismo porque es lo que le dije, mira así tengas lo que tengas y sea tuyo y lo que sea cuando estés en la casa no te la vas a poder pasar todo el día ahí, ni con el celular, porque él me alega que la tableta se la trajeron los reyes, me dice, “es que tu no me la compraste, me la trajeron los reyes” y yo le digo, no me importa, si yo sé que te afecta no te la voy a dejar así te la haya comprado quien sea, en la casa se va a hacer así como hasta ahora y punto y así lloren, se enojen y digan y hagan lo que quieran y me digan que soy mala, les digo, no me importa el día de mañana tal vez me lo agradezcas. Entonces yo digo que está bien, porque para mis hijos va a ser lo mismo se las de quien se las de las reglas ya están y no van a estar todo el día metidos ahí y pues si está bien porque también hay niños que en verdad no la tienen y si les hace falta porque también por eso les hacen bullying de que no saben o no tienen aunque ahorita creo que ya es raro el niño que no tenga un aparato de estos.

**Pamela.** Si, de hecho yo les pregunte a los niños del grupo y la mayoría de las niñas y niños tienen su tableta propia y me comentaban que aquí en computación luego los dejan jugar un ratito.

**Señora Inés.** Pues mi hija no tiene, y yo creo que hasta su cumpleaños porque le dijo su tía que, que es lo que iba a querer de cumpleaños y ella dijo q su tableta porque te digo que luego su hermano no se la quiere prestar, entonces ella dice que la quiere, pero pues ellos creen que al tenerla pues van a poder estar ahí todo el tiempo metidos pero pues no es así, luego me dicen que me odian y que soy muy mala pero no me importa porque yo lo hago por el bien de mis hijos.

**Pamela.** Bien, pues le agradezco mucho por su tiempo, esto me va a servir mucho para la tesis para identificar como es que ahora a los niños les gusta jugar.

**Señora Inés.** Estaban muy contentos con usted porque dice que los dejaba jugar, nos prestaban una tableta y nos dejaban que nos metiéramos ahí a jugar un ratito, ellos si saben cómo divertir a los niños y no sé qué más.

**Pamela.** Si, de eso se trataba, les dimos cuarenta minutos y les llevamos tabletas para que estuvieran ahí, nos dimos cuenta de que les encantan los juegos por ejemplo “Angry Birds”. Yo no sé si usted sepa qué tipo de juegos le gustan más jugar a sus hijos pero aquí en la escuela mostraron preferencia por cierto tipo de juegos.

**Señora Inés.** ¿Y Lupita?

**Pamela.** Lupita, a ella le gusta el de “Angry Birds” y también le pusimos el de “Plantas vs Zombies” y no sé si ya los ha jugado en su casa pero los jugaba muy bien.

**Señora Inés.** Si, ¿el que tiras no?

**Pamela.** Si, el de los pajaritos.

**Señora Inés.** Ah sí.

**Pamela.** Y pues si acabaron muy bien, muy contentos, tuvimos tres actividades, dibujaron, jugaron físicamente y después con las tabletas y pues si nos dimos cuenta que a los niños les gusta mucho, pero pues claro que es importante la opinión de los padres respecto a estos dispositivos porque a lo mejor a ustedes como padres no lo ven muy bien o a lo mejor no lo ven nada bien.

**Señora Inés.** ¿Pues hay juegos de habilidad no? Que les sirve mucho, que son los de al principio, empezaron con esos a jugar porque no sabían otras cosas pero ahorita ya, aunque yo la he visto nada más con las muñecas, siempre las muñecas y con la novela que te digo cuando oigo la musiquita ya hasta le digo, “Ay esa musiquita ya la odio Lupita” te digo siempre es el mismo capítulo cuando nace el bebe y cuando está el bebe ahí, siempre es el bebe, luego hasta le digo que ya no la voy a dejar jugar o estar en la computadora porque ya me tiene harta su musiquita, pero afortunadamente no es nada agresivo.

**Pamela.** Si, de hecho eso es muy importante. Bueno señora pues le agradezco mucho por su tiempo y por permitirme platicar con usted.

**Señora Inés.** Saben bloquear para que no vean mi “whatsapp”, o lo bloqueo para que no vean mi “face”

**Pamela.** Sí. Saben cosas así que uno no sabe, y la verdad me impresiona mucho la capacidad de los niños porque a lo mejor a un adulto le cuesta mucho más trabajo aprender a usar una computadora o bloquear por ejemplo, pero no, los niños ahora así son.

**Señora Inés.** A mí me tienen que dar contraseñas y todo, y me dicen si mamá aquí están anotados, solo así y si se enojan y me dicen que soy un ogro y cosas así pero pues es que a mí no me gusta que estén todo el día ahí embobados y no vamos lejos ellos tienen a sus primos y ahí están siempre pegados, embobados, hay unos que ya están grandes y por ejemplo si hay una reunión en su casa todos encerrados en su cuarto o si están en la sala están ahí todos sentados pero todos con sus aparatos.

**Pamela.** Y no haciendo caso no platicando ni nada.

**Señora Inés.** No, ni platican ni hacen nada, ni salen a bailar, nada.

**Pamela.** Y es que es eso lo que me impacta yo me acuerdo que antes era la televisión, porque a mí todavía me toco que me dijeran mis papas que no tenía

que estar viendo caricaturas, no estar viendo mucho la televisión, pero ahora es más estar jugando con los aparatos, sus hijos no, pero hay niños que se obsesionan con los videojuegos y es impresionante; aquí en el grupo hay un niño al cual yo quería entrevistar junto con sus papás pero me dijo la maestra que desgraciadamente son papás que no los voy a encontrar por nada, dice que el niño prácticamente vive solo, incluso los hice dibujar a los niños, resulta que en sus dibujos todo el tiempo me dibujo su consola y él en la computadora, no me dibujo otra cosa más que eso, hay niños por ejemplo Lupita me dibujo un paisaje, un parque y ahí es donde te das cuenta que los niños van más allá de esto, de los aparatos pero en cambio hay niños que no pasaron de dibujarme un juego, una computadora, su mundo era en toda la hoja era una computadora y hay niños que no, me dibujaban parques, jugando al a pelota con otras amiguitas, cosas así y por ejemplo Lupita ahorita que ya me menciono lo de sus juguetes yo no le había entendido pero creo que en sus dibujos ella me hizo cosas para vender, sus juguetes.

**Señora Inés.** Sí y siempre dibuja todo, a su papá, la casa, sus juguetes y siempre me pregunto ¿Por qué o que significara eso, porque lo hace, o si e hará falta algo o qué? Porque siempre nos dibuja así, plantas, un jardín, su casa y a nosotros, siempre eso y pues quien sabe que querrá decir con eso, no sé si le hará falta algo, también dibuja un arcoíris, el cielo, florecitas.

**Pamela.** Sin embargo en las actividades que realizamos con ellos coincidió que le gusta estar en la tableta y le gusto estar con sus compañeros, porque hicimos una actividad en equipo y nos dimos cuenta que efectivamente le gustan ambas cosas, no es una niña que este todo el tiempo metida, pero pues si le gusta, que si usted como madre le da el acceso, le dice haz lo que quieras ella si lo haría porque efectivamente los aparatos son muy atractivos para los niños todos esos juegos son muy atractivos para ellos, entonces pues a mí me intereso mucho porque ahorita hay mucho estudio de adolescentes, los jóvenes en las redes sociales, los jóvenes chateando etc. Pero a mí me importan los niños porque yo siento que todavía desde pequeños, si todo esto no se le enseña desde chiquitos, si todo esto no se le previene, cuando sea adolescente como usted dice ¿Qué va a pasar?

**Señora Inés.** Si, hace como una semana fuimos a misa en la noche y estaban saliendo los niños, bueno los jóvenes de la secundaria y dije ay no que miedo, esto van a vivir mis hijos y me dice un maestro méталos en una bolsa y guárdelos para que no los deje salir para nada, y si me gustaría en la secundaria, meterlos a una burbuja y que nadie los toque porque se andaban peleando ahí los niños, bueno los muchachos, las niñas unas palabras que dices, ay no que barbaridad, que cosas porque cuando yo iba a la secundaria eso no existía, y ahorita ahí andan haciendo la bola porque ya se andan peleando, quien sabe porque, ay no, no, no, ya está muy feo.

**Pamela.** Si la verdad ya las cosas están cambiando mucho.

**Señora Inés.** Sí, yo por ejemplo no sé qué hacer o como hacerle para que mis hijos no sean así, ahorita ella por ejemplo es muy calmada, no sé en la secundaria

como le vaya a hacer, no sé si ella sea la peleonera o mi hijo o que les hagan algo, no sé eso me preocupa mucho, pero pues ¿Qué podemos hacer?

**Pamela.** Pues como usted dice tenemos que estar al pendiente de ellos, y esa es una de las finalidades de este trabajo, el mostrarle a los padres como pueden hacerlo, no prohibirles nada porque para los niños no es la solución, aparte queremos niños felices, no queremos niños retraídos o que se sientan impotentes de no poder jugar con algo porque pues no está mal, todos lo hacemos a todos nos llama la atención jugar, pero pues yo no tenía todo esto en mente hasta que lo hable alguna vez con una maestra la cual me comento que los niños que tienen este tipo de problemas en su casa son los que más están en este tipo de cosas y sin supervisión por que los padres no saben si realmente están jugando en la tableta o que están viendo.

**Señora Inés.** En el salón de mi hijo así hay un niño que esta bárbaro eh, cada que le habla a mi niño, mi hijo me sale con algo nuevo, casi como para decirle ya no le hables a ese niño porque `pues no es que me asuste, o bueno la verdad si me asusta porque digo, bueno hasta donde llega su mente, el otro día me dijo, ya no me vayas a poner periódico para los recortes de la escuela donde salgan muchachas encueradas porque el otro día Javier, así se llama el niño, me dijo, "a ver déjame agarrarle sus chichis a la muchacha". Luego me dice, ay mama es que no te quiero decir porque te vas a enojar y le digo no, cuéntame y ya me dice cada cosa, que digo ay Dios mío Y ¿dónde aprende Javier esas cosas? Dice que en el internet y se metió en la clase de computación y vio esto y esto y esto, y le digo ¿y la maestra? Y me dijo pues estaba ocupada y no se dio cuenta. Bueno pues en su caso también lo ha de hacer y eso viene a dañar a la mente de otros niños porque aunque tú les prohíbes eso pues los niños se dan cuenta porque los otro compañeritos hacen cosas que no deben.

**Pamela.** Pues imagínese entonces, es lo malo que usted le pone reglas pero si ve que sus compañeros no lo hacen y lo incitan y le dicen.

**Señora Inés.** Ya no te queda de otra más que decirles, mira tú vas q tener edad para conocer esas cosas, no hay necesidad de que tú te adelantes y pues ahí le dices un choro pero si te quedas así de y ¿y ahora que le digo? Pero pues ni modo así nos tocó vivir, como tú dices no hay que prohibirles nada, si yo luego les prohíbo pero como que a la vez los dejo, ósea para que sepan también.

**Pamela.** Si porque sino también si no saben luego sale peor.

**Señora Inés.** Exactamente, entonces pues solo nos queda estar atentos, y pues yo voy a verlos y están bien pero ven en la calle, escuchan y cosas así y entonces ya tu les explicas, pero si se espanta uno porque en mis tiempo si a mi mamá le preguntara eso ¿Qué haría la pobre? Pero bueno pues así es, ni modo.

**Pamela.** Pues ya la dejo porque ya me están hablando, a ver si luego la contacto para ver si luego puedo hablar con Lupita allá o en vacaciones, muchas gracias, hasta luego.

## ESJG-2014- ANEXO IX

### ANEXO 9

**Pamela.** Buenas tardes antes que nada le agradezco el tiempo tomado para la entrevista y no sé si podemos empezar diciéndome a que se dedica y cuánto tiempo lleva ejerciendo su profesión.

**José Gutiérrez.** Pues yo soy heee, bueno mi nombre es José Gutiérrez, soy ingeniero en sistemas, la carrera se llama Ingeniería en Cibernética y Sistemas Computacionales tiene un nombre rimbombante pero bueno es ingeniero en Sistemas, es mi segunda carrera y antes había estudiado la Licenciatura en Filosofía, tengo prácticamente dos carreras, este después de que estudié Filosofía trabajé como maestro en una escuela que era primaria, secundaria y preparatoria y di mucho tiempo clases ahí, después deje todo eso y empecé a estudiar la carrera de sistemas y al mismo tiempo desde hace diez años que comencé la carrera doy clases de Filosofía y Teología básicamente en una universidad privada en la Universidad La Salle a pues donde estudió la maestra, que no la conocí ahí la conocí en otro lado (sonríe).

**Pamela.** (Risas)

**José Gutiérrez.** Y... desde que empecé a estudiar la carrera de Sistemas como a la mitad de la carrera como en quinto año entre a una empresa de Tecnología y Educación daba clases, trabajaba en la empresa y estudiaba, y esta empresa me ayudó mucho a sintetizar mis dos carreras porque estudié Filosofía con una orientación marcada en Pedagogía, este era como maestro de filosofía un poco la orientación de la carrera. Y en esta empresa trabajé muchos años, bueno como tres o cuatro no cuarenta (Ríe)

**Pamela.** jajaja

**José Gutiérrez.** Es que muchos años suena a cuarenta ¿verdad? pero no como tres años o cuatro años ahí y aprendí tecnologías de todo de todo de todo, este como era una empresa muy pequeña podíamos hacer muchas cosas como plataformas para educación en línea, plataformas síncronas, asíncronas, este cursos para niños, cursos para maestros, cursos para papás, de todo de todo y vi que hay un campo enorme enorme enorme en donde las nuevas tecnologías en los medios de comunicación pueden impactar a las personas. Ya después a partir de ahí me di cuenta que eso es lo mío y después trabaje en Banamex tenía una universidad abierta para los empleados, trabajé en una editorial SM se llama, es para... es una editorial de libros pero tiene un área de tecnología educativa y actualmente estoy aquí en INFOTEC y en un proyecto de educación a distancia.

**Pamela.** Bueno y con todo este conocimiento que has adquirido que me podrías decir acerca de esta tecnología digital que ahora este pues influye mucho en los niños.

**José Gutiérrez.** Yo veo como muchas vertientes y como consecuencias positivas, negativas en el uso de la tecnología, tuve un maestro de pedagogía que nos decía es que confundimos la tecnología y creemos que tecnología es nada más el celular, él nos decía tecnología es el pizarrón y el gis eso es tecnología, que es algo que nos planteamos y un poco lo que pones ahí, al principio defines tecnología como todo lo que nos ayuda a hacer mejores en todo y luego después defines las nuevas tecnologías no, tecnologías de información, lo digital, toda la cuestión digital. Este... la tecnología por si misma nos va a ayudar, nos tiene que ayudar, sino nos está ayudando, deja de ser tecnología y se convierte en algo que nos está mimando u oprimiendo.

El impacto en los niños, yo también tengo sobrinos y por ejemplo muchas de las cosas ni las preguntan, las resuelven por medio del celular se lo preguntan a Google no, (risas) cosas de por ejemplo sobre todo mi sobrino el más pequeño, de los videojuegos, como pasar un nivel o cualquier cosa, yo me acuerdo que cuando yo jugaba videojuegos le iba y le decía a un amigo oye pásame esto y ahora no, es totalmente diferente, ves un video en Youtube y ya te dicen como pasar al siguiente nivel

**Pamela.** Como tutoriales o algo si

**José Gutiérrez.** Un tutorial, este como se llama este... vegetas y bueno está bien es otra forma y eso también implica por ejemplo yo que me dedico mucho a la educación, tengo diez años siendo maestro en la Salle nada más, implica también que el maestro tiene que ver la clase diferente la forma de pedagogía y todo es diferente, se habla de una reconversión en la pedagogía se llama "invert classroom" que los salones tienen que ser al revés no sé si lo has visto o lo has escuchado

**Pamela.** No sé creo que si

**José Gutiérrez.** Es un campo muy grande "Informe Horizont" así se llama si después tienes chance, ya tienes demasiadas cosas que hacer en tu tesis

**Pamela.** Si creo que ya voy a volver a implementar cosas jajaja

**José Gutiérrez.** No ya no le cambies ciérrala (sonríe), pero como por gusto después checas es el Informe Horizont, Informe Horizont dice las nuevas tendencias educativas o las tendencias en la educación o el impacto de la tecnología en la educación y hacen como predicciones, este no tengo internet aquí sino ahorita te lo muestro, hicimos aquí un comparativo de cuales predicciones se han cumplido y cuáles no, tienen como desde el 2010 más o menos creo que se empezaron a hacer, hacen de un año, de tres a cinco y de cinco a diez años una cosa así cuáles son las nuevas tecnologías, más o menos en general le han atinado, este que es lo que viene, por ejemplo decían ya tenemos quienes nos están metiendo tabletas, ya tenemos que estar viendo lo de la computación móvil y algunos otros tipos de tecnología adversos, ahí va poco a poco, pero ellos mencionan uno que se llama el salón de clases como invertido, es como una

nueva tendencia, la educación actual es yo como maestro les explico los contenidos en clase y les dejo tarea.

**Pamela.** Ajá es lo común

**José Gutiérrez.** Es lo normal ¿no? Así es una clase y lo que dice es que tiene que ser al revés, que es, al alumno le dejas toda la teoría y todo lo ven en su casa a la hora que ellos quieren, como ellos quieren, como pueden, lo pueden ver en tutoriales, videos, los PDFS que les dejas como leer buenos textos, y en el salón de clases llegan a resolver problemas, ósea en lugar de que la tarea se la pregunten al papá se lo preguntan al maestro

**Pamela.** Pues sí, el papá no va a saber jajaja

**José Gutiérrez.** El papá no va a saber exactamente jajaja, esto implica como un cambio muy fuerte, para el maestro es muy pesado porque deja de ser como el que lo sabe todo pero tiene que saber todavía más para este caso, regresando a la pregunta original que tienen que ver la tecnología en esto, toda la tecnología va a ser la que va a facilitar los contenidos para que el alumno en su casa lo pueda hacer a su tiempo, a su forma y todo, ya si hay dudas o preguntas muy concretas se resuelven en el salón de clases, pero hacer el cambio... es que soy maestro, hacer el cambio en clase pesa, es prácticamente imposible porque tiene que cambiar la universidad, tienen que cambiar los alumnos, tiene que cambiar uno y tiene que haber tecnología de por medio también

**Pamela.** Claro

**José Gutiérrez.** La tiene que haber, el impacto estoy hablando un poco más a nivel general, en los niños, se puede hacer también, ¿les puede ayudar? Sí, yo cuando vi los proyectos que te comentaba de computación, lo que no hubiera hecho yo con una computadora de estas en mi casa cuando yo era niño, ósea me hubiera puesto a jugar, yo era bien ñoño entonces me ponía a leer los libros de lecturas y todo, pero ya no traían más cosas no, entonces si hubiera podido hacer más lo hubiera hecho, no todos son así de ñoños, pero si al menos por el mismo conocimiento tienes acceso a eso te puede ayudar, por otro lado también bueno otra ventaja es y a mí me pasa mucho por ejemplo yo tengo muchos años dando clases a distancia y me doy cuenta de algo, los alumnos que son muy tímidos en clase, en línea se pueden expresar más fácil, preguntas y cosas así, esa barrera de que se vallan a burlar de mí porque levanto la mano y hago una pregunta que a los demás les puede parecer tonta, en línea no funciona así, ósea en línea es totalmente diferente, como es uno a uno y nadie se va a dar cuenta, es más fácil para los que pregunten si tienen algunas ventajas en esa parte. Sí veo también una desventaja, que se concibe a la tecnología como fin y no como un medio en todas las etapas, niños, adultos, parte del desarrollo del niño es el desarrollo motor, y tiene que aprender a jugar jugando, y no con los dedos ósea tiene que desarrollar todo su cuerpo, por eso por ejemplo no es comercial pero el Kinet te desarrolla todo el cuerpo ósea es por ejemplo estamos haciendo unos ejercicios con unas cuestiones con el kinet, ósea algunas cosas no, pero si solamente el

niño se la pasa moviendo los dedos en lugar de todo el cuerpo, esa es una desventaja que yo alcanzo a ver, este... y que se están viendo más cosas, no sé si lo mencionas en tu tesis el cómo se llama... metacarpo hay una lesión que se tiene en las manos por el uso del ratón por el uso de los pulgares

**Pamela.** No eso no lo menciono, menciono lo de la visión que afecta mucho cuando se hace mucho uso de las pantallas

**José Gutiérrez.** Exactamente sí, hay uno que por el uso del ratón, este que eso se va a disminuir, que hay una lesión en el metacarpo este y no sé bien cual es pero creo que te daña esta parte de aquí, este por tanto uso de este sin hacer otro tipo de ejercicio y esto pega también en otra cosa, si tienes a un niño sentado detrás de una computadora, este lo que se está haciendo es una vida sedentaria no una vida activa, y pega en otro problema que es un problema de salud pública muy fuerte, fuertísimo, ahí donde hacen investigaciones hacen de todo, me tocó estar es que es impresionante ahí, en un proyecto donde se estaban evaluando obesidad y diabetes que es una epidemia en México ahorita

**Pamela.** Si

**José Gutiérrez.** Y el gasto en obesidad y la diabetes es impresionante del gasto público que se destina y entonces hay dos variables de la ecuación para este problema, uno es el consumo, de azúcar y todo se puede consumir, pero la otra variable es el ejercicio y si no haces ejercicio ósea aunque comas poco pero sino haces ejercicio eres propenso y si comes mucho eres más propenso pero si haces ejercicio la necesitas entonces la tecnología, estas tecnologías de estar sentado impactan directamente en esta variable donde creas una vida sedentaria y si lo creas en el niño en el adulto lo vas a ver reflejado muchísimo más, si hay obesidad y hay diabetes infantil, y ya se están detectando esos grupos pero a largo plazo ósea el niño que fue sedentario de adulto lo va a ser y va a ser más complicado y con mayores enfermedades, ósea si tiene un impacto negativo en ese sentido por considerarlo como fin y no como el medio, ósea ya todo se va a resolver por tecnología no, había un director aquí que me platicó una vez, oye vamos a hacer todos los cursos en línea, y vamos a hacerlo así y así nos brincamos al maestro, decía el problema de la educación en México son los maestros

**Pamela.** Si algunos es lo que dicen

**José Gutiérrez.** Si, el problema de la educación es ese, vamos a brincarnos al maestro, ósea les damos el contenido sin maestro

**Pamela.** Y muchos creen que en línea es más difícil y tiene como menos validez no, porque requieres como a la persona físicamente para que entiendas pero pues no realmente luego lo tienes aquí y no te explican nada

**José Gutiérrez.** O te explican peor y puedes tener un maestro en línea muy bueno

**Pamela.** Claro

**José Gutiérrez.** Él decía esto: se puede hacer, sí, pero si es muy complejo y muy costoso pero si se puede hacer, de hecho hace poquito vi una investigación está muy padre pero era de otra universidad entonces yo nada más llegue la reboté y la vi, tienen la pantalla y tienen una webcam, están tomando un curso y tienen una webcam, entonces lo que hacen los niños es que, lo que hace el programa que está muy padre, es que está tomando el niño el curso y lo que hace la pantalla es le toma fotos e identifica las mexas entonces las mexas son micro expresiones las conjunta y dice si esta aburrido, si está alegre, si está contento

**Pamela.** Como el estado de ánimo ¡órale!

**José Gutiérrez.** El estado de ánimo de una persona a partir de se llaman micro expresiones en la cara y todo lo que es toda la tecnología de cómo lo estaba haciendo, después vi que en las vegas ya lo hacen y detectan tu estado de ánimo para que sigas apostando y cosas así, esta impresionante el uso de la tecnología aparte esa es tecnología de juego, esta investigación esta padre, bueno no es investigación es un hecho que detecten que cuando empieces a perder pues le vas a parar tienes mala suerte, entonces detectan tu estado de ánimo con la cara con las expresiones ya se ponen a ver si estas triste, aburrido, deprimido, entonces llegan y les dicen se acaba de ganar una bebida de cortesía y entonces dices a mi suerte cambio y sigues apostando y sigues perdiendo dinero.

**Pamela.** Entonces eso es como para verte la cara y le sigas

**José Gutiérrez.** Sí, exactamente

**Pamela.** Woow

**José Gutiérrez.** Eso lo estaba haciendo este chavo para el aprendizaje

**Pamela.** Que padre investigación pero que miedo jajaja

**José Gutiérrez.** Pero que miedo porque te detecta si estas aburrido, si estas contento

**Pamela.** Si

**José Gutiérrez.** Bueno, si a mí me preguntas otra vez desde la postura filosófica la tecnología siempre tiene que ser un medio y no un fin, eso lo dice la ética, lo dice Kant uno de los filósofos Emmanuel Kant “no puedes considerar al hombre como un medio para la tecnología” y eso es una crítica que se le hace mucho a la tecnología hoy en día y yo se la pudiera hacer, porque este por ejemplo todos es más yo soy uno de los usuarios no, ósea yo tengo los dos productos insignes de la tecnología el día de hoy, un iPad y un celular iPhone que no son los más nuevos y que ya el día de ayer dejaron de ser los más nuevos jajaja

**Pamela.** jajaja sí

**José Gutiérrez.** Es que cambian y cambian, ellos empiezan por ejemplo, sus presentaciones diciendo cuanto crecieron en ventas y cuanto están ganando, el centro no es el usuario, el centro sigue siendo la empresa y la economía

**Pamela.** Claro.

**José Gutiérrez.** Exactamente. Si bien te ayuda y te hace el paro en muchas cosas, pero el centro como en la filosofía de la empresa aun cuando están pensando en el usuario, sigue siendo pues obtener dinero, ósea no es el usuario final, no es crecemos armónicamente, vamos a bajar los precios porque estamos ganando mucho dinero, no, sigue siendo ellos ganar más dinero y está bien pues son una empresa pero en la tecnología no es el centro el usuario y cuando se empieza a perder empiezan a haber los problemas, se totaliza la tecnología y se deja de lado al usuario, a mí me molesta un poco, pero tiene cierta razón desde ese punto de vista si es cierto si la tecnología no está a favor del usuario es cuando empieza negativamente.

Hay otras cosas que dicen y hay videos no de que hablas con el celular y ya no con el que está enfrente, yo tengo ahí mis reservas porque yo no estoy hablando con un celular estoy hablando con alguien, una vez en una conferencia me estaban diciendo porque estás hablando con un celular y no con una persona que tienes enfrente, le digo no estoy hablando con un celular estoy hablando con otra persona que también es totalmente persona y que está del otro lado del celular y la comunicación ¿tú eres comunicóloga no?

**Pamela.** Sí

**José Gutiérrez.** Siempre es mediada, ahorita nos estamos comunicando aunque es face to face pero nos estamos mediando por el lenguaje, por una serie de expresiones de muchas cosas no, aquí hay más medios ósea hay otro medio que nos ayuda a comunicarnos, creo que como medio nos puede ayudar pero no totalizar, cuando se deja a un lado la persona y se pone como centro es cuando empiezan los problemas, se pone de centro la tecnología se deja a un lado el crecimiento de los niños, por ejemplo estamos viendo niños sedentarios que no están jugando, propensos a la obesidad y a la diabetes, y aunque desarrollan ósea está comprobado hay de todo no, pero hay investigaciones que el juego ayuda, los juegos todo esto

**Pamela.** Sí que desarrolla como su capacidad mental de los niños

**José Gutiérrez.** Sí de reaccionar rápido, tomar decisiones, trabajo en equipo

**Pamela.** Incluso se dice que habilidades para las matemáticas en lo que he investigado que se hacen niños más este... despiertos, pero igual que también tiene como que los contras

**José Gutiérrez.** Ujum, exacto yo el contra que le veo es la vida sedentaria, si se puede equilibrar yo no le vería ningún problema y más tendría que ser en los niños ósea niños de menos de quince años tendría que ser muy bien trabajado porque el

niño no se puede autorregular, lo tienes que regular tú, habrá quienes sean conscientes pero son muy pocos, el adulto le tiene que decir hasta aquí, y ahora vamos a salir a jugar, ósea si lo dejas el niño cambia de juego pero cambia de juego aquí y sigue otro y sigue otro juego aquí, luego cuando estaba en la carrera de sistemas con mis compañeros estábamos programando y haciendo cosas así en equipo y luego decíamos ¡ay vamos a descansar! Y nos poníamos a ver videos en Youtube o hacer otras cosas y nos regresábamos ahí pero ósea descansábamos ahí mismo no, entonces los niños igual no se salen de eso y eso empieza a dejar, si tiene sus ventajas pero la desventaja es la parte de activación muscular, la actividad lúdica fuera del juego virtual también es muy importante.

**Pamela.** Y qué opina sobre esa parte que me está diciendo de la interacción de que el hecho de tener un celular o estar en el aparato hablando con alguien por ejemplo en el caso de los niños que hay juegos en línea que puede estar lejos de aquí o puede estar en otra casa, usted que opina cree que se está transformando la socialización

**José Gutiérrez.** Yo no lo veo tan mal porque muchos niños son muy tímidos y es la única forma que tienen de comunicarse, este y se crean también otro tipo de habilidades, una vez me estaban platicando por ejemplo un director de aquí que su hijo era muy bueno en un juego que no sé cuál era, pero entonces a la hora de hacer juegos en equipo este hacían como mandar sus curriculums los jugadores y él los seleccionaba y muchos eran señores ya eran mucho más grandes que él, ósea él ya era adolescente tenía quince o dieciséis años no, pero se trabajan otro tipo de habilidades, a mí me impresionó cuando me comentaron eso no, como que él era muy brillante en el juego y todos querían estar en su equipo. Bueno se desarrollan este, otro tipo de habilidades pero, como dije al principio no se debe dejar de perder contacto, ósea es otro tipo de comunicación, simplemente así como estamos teniendo es una, en línea es otro tipo de comunicación, no es buena, no es mala, simplemente es otro tipo de comunicación ósea por ejemplo yo tengo amigos en Guadalajara, en Monterrey, en otros lugares la única forma de comunicarnos es en internet nunca los voy a ver de otra forma es la forma de comunicarse, es otro medio de comunicación, mientras no se totalice si es el único ahí es donde yo estaría en contra como que no se debe de totalizar

**Pamela.** Usted cree que los niños imiten las acciones de los adultos, por ejemplo no sé si llamarlo necesidad pero ésta relación que los niños tienen con la tecnología tenga algo que ver con que los adultos también estén involucrados en eso, yo lo veo con mis abuelos es algo nuevo para ellos pero les encanta también ya estar ahí, mi abuelo me pidió que le sacara su Facebook y yo me impresiono porque luego llega mi sobrinita y sabe más que mi abuelo entonces usted cree que influya esto, yo lo menciono en la tesis con Piaget, que los niños imitaban las acciones de los adultos y tomaban roles no, ósea jugaban a la maestra porque veían a su maestra, jugaban a ser mamá porque veían a la madre, entonces como que ahora pues los papás son otro tipo de generación en el que también tienen su Facebook, tienen sus tabletas o celulares y entonces los niños pues los observan

**José Gutiérrez.** Yo estoy totalmente de acuerdo, los niños no solo imitan sino lo aprenden, lo aprenden de sus papás este, hablamos también que los que están ahorita los niños son nativos digitales, también se les conoce como generación “net” este una cosa así, no sé si las conoces o lo has visto las demás generaciones para atrás, entonces están los baby gumers que son los que nacieron en 1945 como en los sesenta y cinco setentas ósea los que nacieron después de la Segunda Guerra Mundial ¿no conocías eso?

**Pamela.** Mmmm no (sonrió)

**José Gutiérrez.** Son los baby gumers, se les llama baby glumers porque después de la Segunda Guerra Mundial hubo un cambio así como se acabó toda la maldad digamos y hay un renacimiento digamos en la guerra nadie quería tener hijos, para que si se iban a morir, se acaba y hay un relanzamiento ellos son los que tienen como setenta años son los que ahorita ya se acaban de jubilar o se están jubilando en las empresas son los baby gumers de cuarenta y cinco o cincuenta, setenta, tienen setenta años ahorita los que nacieron en el 45, después de los baby gumers sigue una generación les llaman los “X”, son la generación X del 65, y este si ves distintas investigaciones cada una tiene diferentes fechas pero más o menos no, hasta el 80 más o menos que es la generación X, no sé si tus papás sean más bien “X”

**Pamela.** Si

**José Gutiérrez.** A ok este es más bien por ejemplo yo me resisto porque yo soy X pero digo no yo estoy más para acá

**Pamela.** En la frontera jajaja

**José Gutiérrez.** Estoy, exactamente esa es la palabra, más o menos es en el ochenta es la generación X, y tienen ciertas características, ósea por ejemplo los baby glumers son los abuelitos ahorita

**Pamela.** haaa si

**José Gutiérrez.** Que ellos no tuvieron nada de comunicación pero vieron por ejemplo a ellos les tocó ver la llegada del hombre a la luna entonces para ellos fue impresionante el salto tecnológico pues, en cambio la generación X este nos tocó ver cuando no teníamos nada, en la primaria no había computadoras en la prepa teníamos una computadora viejísima viejísima y programábamos en blanco y negro cuando eran así los monitores verdes así eran las computadoras, hasta lo que estamos viendo ahorita y digamos ahorita son papás en general los que son x hasta el ochenta, del chenta al noventa y cinco dos mil más o menos es la generación “Y”. Hay un video se llama “La pelota de letras” es un argentino o colombiano lo platica él muy cómico esta situación, en tus ratos libres velo

**Pamela.** ¿Está en Youtube?

**José Gutiérrez.** Está en Youtube, espero que sí es “la pelota de letras” creo que sí una vez me lo pasaron creo que ahí lo tengo, hay muchos este, porque por ejemplo en las empresas impacta, ahorita está llegando toda la generación “Y” llega a trabajar, este y entonces chocan con las demás generaciones y es impresionante los estudios dicen que los que están así son con los baby glumer, X, Y, pero les llaman Z, mileniums, o nativos digitales, estas generaciones así no se llevan per se llevan estos así (me muestra)

**Pamela.** Salteados

**José Gutiérrez.** Por eso tus sobrinos le pueden platicar o le pueden explicar computación a tu abuelito, ósea es más fácil para ellos

**Pamela.** Entenderlo

**José Gutiérrez.** Entenderlo todo sí, ósea por ejemplo mis sobrinos le explican a mi mamá como usar la computadora y todo se desesperan y todo pero para nosotros es más complicado no, y eso tiene un impacto en las empresas muy fuerte también en lo laboral.

Entonces bueno, están los NEPS que son los nativos digitales que son los de tu tesis, ellos ya empiezan a ser hijos de “X” o de “Y” y entonces ellos vivieron ya la tecnología, ósea ya nacieron digamos, no son como los baby gumers que nunca la tuvieron, que ahorita la están como adoptando, si no ya son gente que son, se llaman Emigrantes Digitales porque no lo eran y ya lo son, entonces por eso es, si eres Nativo es porque naciste ahí, cuando eres emigrante es porque no hablas el idioma. Una vez vi una conferencia que dice “nosotros tan somos emigrantes que cuando queremos hablar con ellos se nos nota el acento” (risas)

**Pamela.** Jajaja si, exacto.

**José Gutiérrez.** Ósea no hablamos su lenguaje, no estás hablando mi idioma, entonces ¿si lo aprenden? Claro que sí, la respuesta es totalmente; y, digamos, no sé qué va a pasar después pero...los hijos, ósea los “y” que ya están teniendo hijos, ellos ya adoptaron más fácil la tecnología que los “x” que les costó más trabajo todavía, pues ya son más cercanos a los Nativos para ellos es más fácil tenerlo, vivirlo y lo ven en su casa. Ósea los papás jóvenes jóvenes jóvenes ósea los que son “Y” o de la frontera, ellos lo vieron, lo aprendieron y lo están viendo en su casa, entonces; para qué voy hacer otra cosa si mi papá no lo hace, para qué voy a salir a correr si mi papá no sale a correr y se la pasa jugando en su consola, en su iPod o en su celular.

**Pamela.** Sí. ¡Ay! Eso es bien interesante, es que lo voy a meter en mi tesis, lo de las generaciones.

**José Gutiérrez.** A lo mejor lo puedes mencionar un poquito nada más ahí cuando mencionas lo de los Nativos Digitales son hijos de ellos y va ligado un poquito. Yo tengo muchas cosas que añadir a tu tesis pero ya no le metas más (risas)

**Pamela.** Wow, no ya me estas abriendo más ideas (risas)

**José Gutiérrez.** Ya no le metas más porque son demasiadas cosas las que ya tienes. Yo de hecho, ósea si yo la viera, yo haría una propuesta para que no la hiciera, pero no va, ósea son demasiadas cosas.

**Pamela.** Es que de hecho llego un momento en que igual me quise como abrir a mucho y me decía la directora, Alma, es que no, yo sé que tienes tanto pero se te va hacer muy difícil, te va a quedar una tesis así, y no, enfócate a algo y yo: es que me interesa esto, esto y esto.

**José Gutiérrez.** Ahora, te voy a decir una cosa. A mí me interesa mucho el tema está muy padre, después lo puedes hacer de otra forma y quizá si después si no lo haces así, no lo vas hacer, pero también enfócate en lo que te están pidiendo para titularte. Porque ese es el principal objetivo de tu tesis, después puedes hacer una maestría y seguir o trabajar en algo parecido y ahí dedicarle a esto. Yo cuando hice mi tesis de filosofía también quería; yo lo hice de Medios de Comunicación; yo quería hacer así una propuesta pedagógica de cómo las personas deben de ver la televisión y todo, y a partir de eso hacer un análisis y todo era así todo un, y me dijeron “no”, ósea si quieres titularte (risas)” es algo muy sencillo, los medios de comunicación en México, ni siquiera los medios de comunicación, nada más los noticieros y no todos los noticieros, digamos los noticieros que son de Televisa y Tv Azteca y nada más; como no informan bien, una propuesta filosófica de como ver la televisión y un “así se debe de ver la televisión” así como críticamente pero sí claro yo estaba haciendo mucho y me dijeron “no, si no nunca vas a acabar”.

**Pamela.** A mí también me lo dijeron, porque yo quería meter, de hecho sí se nota en el índice como que me meto por varios rumbos y me dijo “pues no está mal, pero si trata como de enfocarte a algo porque, pero es que entrevistas y haces tantas cosas y empiezas a escuchar tanto que te empapas de tantas ideas y luego ya no sabes por donde

**José Gutiérrez.** Exacto. No, ósea tu índice me encantó, ósea todo está bien padre pero no, ósea es tanto que, por ejemplo una tesis nada más ves un punto, entonces y si te van a criticar te van a decir “oye todos los antecedentes o el estado del arte, ósea nada mas de esto puede ser toda una tesis; cada uno de los apartados nada mas de esto puede ser toda una tesis.

**Pamela.** Jajaja sí.

**José Gutiérrez.** Y está muy padre, ósea nada más yo te diría ya no le metas más.

**Pamela.** No ya no.

**José Gutiérrez.** Acórtale y a lo mejor esto nada mas como comentarlo ahí, son hijos de, ósea para variar esa parte donde dices que ellos aprenden de sus papás pues sí porque a ellos ya les toco, son papás que son Emigrantes pero ya están muy cerca de la frontera digital ósea ya lo adaptaron ya son parte de esta nueva sociedad.

**Pamela.** Si porque eso si lo llevo como a mencionar. También esta parte de la identidad, de si la Tecnología Digital este, logra o no sé, hace como alguna transformación en la gente, bueno en este caso en los niños conforme a su identidad, porque por ejemplo en los niños igual al relacionarse en su entorno y así, como que siento que crean su propia identidad pero ahora con la tecnología pues también hay como otras cosas ¿no? Este.. todo lo que encuentran en Internet porque no nada más son juegos, los niños que entreviste igual me dicen que YouTube, que juegos donde ellos crean como su propia vida y....

**José Gutiérrez.** Ah juegos de Roll, sí. Fíjate es interesante, no lo había visto desde ese punto de vista pero sí tienen que estar bien supervisados para que la construcción de la identidad no se dé por fugas externas, totalmente externas al núcleo cultural que ellos pertenecen porque están creando otra cultura si es cierto, ósea virtual, que no es buena, no es mala pero entonces muchas cosas las aprenden ahí; este trabajo, otras cosas, formas de hablar, formas de relacionarse y no sé si los papás estén de acuerdo con eso, que antes los ponía en la tele y ahora te dan la computadora.

**Pamela.** Si de hecho también igual los niños me mencionan que si ven la tele pero ahora es más como estar en el internet como si pareciera que el internet ya les interesa un poquito más que la televisión, también es eso como muy interesante y yo lo veo en mi casa no? También está la novela y mi mamá está en su celular

**José Gutiérrez.** (Risas)

**Pamela.** Y le digo “¿mamá estás viendo la novela o le cambio?; no sí la estoy viendo” pues no, está escuchando porque esta así y según está viendo la novela, entonces ósea yo lo veo en mi caso ¿no? en mi casa, incluso yo puedo decir que también luego me la vivo en el Facebook menos cuando hago mi tesis.

**José Gutiérrez.** (Risas)

**Pamela.** Ahí ya, digo “fuera la tecnología de mi lado” jaja

**José Gutiérrez.** Pero fíjate algo que tiene la tecnología sobre todo en contenidos es, el consumo, se llama: Consumo Sobre Demanda; ósea si tú prendes Televisa vas a ver la novela hasta las siete pero si tú prendes, este, ¿cómo se llama el servicio de video por cable?

**Pamela.** Dish, Cablevisión y ¿todo eso?

**José Gutiérrez.** No, el de Veo. No sé donde puedes entrar y rentar las películas.

**Pamela.** Ah ¿Netflix?

**José Gutiérrez.** Netflix

**Pamela.** Creo que ya hay otro, Claro Video o algo así.

**José Gutiérrez.** Sí. Entonces tú entras y los ves a la hora que quieras, ósea ya consumes bajo la demanda, entonces por ejemplo el éxito de YouTube es que no viste la novela o no viste algo no viste el partido de futbol, llegas y lo ves a la hora que tú quieres, le regresas las veces que tú quieres, no te gusta éste comentarista ves el otro comentarista ósea es sobre demanda.

**Pamela.** Ósea hay más alternativas.

**José Gutiérrez.** Mjm y cuando tú quieres no cuando quiere la televisión. Ese es uno de los éxitos, perdón de las ventajas, porque en la televisión es “hasta que sean las cinco lo vas a ver” y aquí no ósea tú lo puedes estar viendo a la hora que tú quieras.

**Pamela.** Sí, es como más reglamentario. De que “te sientas a ésta hora a ver éste programa y si no pues ya te lo perdiste”

**José Gutiérrez.** Y si es cierto que esa es una de los cambios en las familias también me imagino que esa es otra cosa

**Pamela.** Jajaja otra tesis jaja

**José Gutiérrez.** Otra tesis. Le gente que se sentaba alrededor de la televisión a cenar comer; porque yo me acuerdo en mi casa teníamos una tele para el comedor...

**Pamela.** Para la sala.

**José Gutiérrez.** Y ahí veíamos la tele a la hora de la comida. Ahora supongo, bueno pues ya no estamos en, ya estamos un poco más despiertos todos en casa. ¿O no quieres parar y luego le seguimos?

Pamela. No, está bien.

**José Gutiérrez.** ¿Segura?

**Pamela.** Si, está bien.

**José Gutiérrez.** Bueno. Este, la verdad en la comida cada quien está consumiendo sus propios contenidos, nadie está viendo lo de la tele.

**Pamela.** Incluso ya ósea sí exacto en el comedor ¿no? Pues yo lo veo con mi papá, llega se sienta, llega de trabajar y lo que quiere yo creo que es platicar y nosotros andamos en nuestro rollo y luego llegan sus nietos que son mis sobrinitos e igual ósea, yo me acuerdo que mi papá llegó muy emocionado a comprarle un carro al niño y este era como de madera, de esos como tradicionales no?

**José Gutiérrez.** Aja, clásicos.

Pamela. Y bien emocionado “ah sí le va a gustar que no sé qué” y el niño llegó con su tablet y le dijo mi papá “mira lo que te compré” y el niño “ah sí” al principio pues

le agrado y mi papá “mira prende sus llantitas” y el niño “ah sí” y ya nada más lo tuvo 5 minutos y lo dejó ahí y empezó a jugar con su tablet.

**José Gutiérrez.** Jaja

**Pamela.** Y le dice mi papá “pues que tanto haces ahí que ni pelaste el carro que te regalé” “es que estoy jugando carros mira” y ya le enseña y mi papá también ahí andaba ahí.

**José Gutiérrez.** Jaja

**Pamela.** Entonces ósea es super. Yo observo todo eso y desde ahí empezó como a surgir y a surgir, igual no quiero así como llegar a: es bueno o es malo, no; sino como más bien encontrar esto, pues estas cosas interesantes ¿no? Por ejemplo lo de las generaciones que nunca se me hubiera ocurrido meterlo y ósea si es cierto ósea son generaciones este distintas y todos vamos como evolucionando entonces, es lo que me decía la profesora del grupo de los niños “es que también no podemos quedarnos atrás” y no podemos también retroceder a un niño no? Tiene que evolucionar con la sociedad y así.

**José Gutiérrez.** Sí. Y hay características por ejemplo de las generaciones de cómo aprenden, como se controlan, ósea lo que les impacto a las generaciones por ejemplo, yo no vi la llegada del hombre a la luna pero a mí me tocó ver por ejemplo.

Pamela. Jaja y yo menos jaja

**José Gutiérrez.** No, ósea lo ves en YouTube y luego dicen que es falso y no sé qué pero por ejemplo aquí hicieron, a mí me tocó ver en las computadoras los disquets los grandotes los grandotes unos de 5 ¼ y luego había otros disquets así.

**Pamela.** A mí esos me tocaron.

**José Gutiérrez.** Sí. Y luego el CD y ya ósea ya

**Pamela.** El USB

**José Gutiérrez.** El USB, ósea ya es obsoleto, ósea por ejemplo mi hermana acaba de comprar su casa y me dice “oye estos disquets son tuyos” y son unos disquets así, yo no sé ni que tiene, son míos, curse una carrera hace 10 años y pues ya es viejo ósea ya es totalmente antiguo ¿no? Pero a mí me tocó ver cómo nació y murió, es más tú también, tú viste como nació y murió el Messenger.

**Pamela.** Sí. Yo si chateaba.

**José Gutiérrez.** No sé, estoy seguro que horas, horas horas te las podías pasar en el Messenger “y nos vemos a las 7 para hacer cualquier tarea”

**Pamela.** No es que ahora es el WhatsApp.

**José Gutiérrez.** Ahora es el WhatsApp

**Pamela.** Ósea sin WhatsApp, si justo ayer que salió lo de las palomitas yo estaba así de “como” y puros memes en el Facebook acerca de las palomitas y dije órale ¿no? Y son cosas así que llegan.

**José Gutiérrez.** Que llegaron y se fueron. A mí me tocó en un momento más grande del messenger no concebías, yo di clases a distancia por el Messenger ósea en un grupo completo era la cámara del Messenger y todo el mundo me estaba preguntando en el chat del Messenger, todo el mundo, ese fue, la primera vez que di clase a distancia totalmente a distancia fallo el cañón, fallo todo y en el Messenger y así. Y nadie concebía el mundo sin el Messenger y evolucionó ya se murió, se casó y ahora todos usamos WhatsApp y otro tipo de mensajería, ósea las formas de comunicación, como decía; han evolucionado, van cambiando, unas nacen otras mueren y a las generaciones les ha tocado ver unas y nacer con otras y eso es mucho lo que marca y determina también cómo se comporta y regresando a la pregunta que me hacías ¿los niños lo aprenden? Totalmente y entonces no le puedes decir al niño oye este, ósea como papá le dices no soy papá pero jajaja ósea me ha tocado verlo por lo mucho que trabajo en las escuelas dice “oye salte de la computadora y vete a jugar” “pues no te veo a ti salirte de la computadora e ir a jugar” y le dice “es que yo a tu edad” “pues si pero yo no te estoy viendo ahorita”

**Pamela.** No y los papás no tenían esto a su alcance ósea tal vez si lo hubiera tenido hubiera estado fascinado porque igual yo no soy tan grande ni tan joven pero a mí me tocaron los Tetris y yo me clavaba en los Tetris y ahora lo veo y digo “ay cómo me trababa”

**José Gutiérrez.** Jaja

**Pamela.** Hoy Candy Crush esta super genial ¿no? Pero pues sí, ahora sí que es algo que me llama mucho la atención, ¿qué otra cosa puede ser? Mmmm pues esto ya lo mencionamos, beneficios igual ya lo mencionaste, yo creo que ya, sería como recomendaciones así como consejos.

**José Gutiérrez.** Pues yo te diría que ya no pongas más cosas jaja.

**Pamela.** Jajaja

**José Gutiérrez.** Que de verdad ósea si sigues escarbando ósea cada punto lo puedes dividir en 80 millones de cosas más. Yo me acuerdo mucho en mi tesis que me, uno de los revisores me puso “metes de todo” y no sé si, no sé cómo sea la evaluación de tu tesis ya no sé en ese sentido, pero más bien yo, pero ya no lo hagas, yo te hubiera dicho “sabes que agarra un autor nada más uno y sobre él construye todo”

**Pamela.** Sobre él, sus teorías y sí.

**José Gutiérrez.** Mhjm sí.

**Pamela.** Si me lo dijeron.

**José Gutiérrez.** (risas) y es bien complejo, ósea porque después te restringes y quieres meter de más y otros y todo, porque después por ejemplo alguien va a decir “sabes que Piaget no es bueno” no “sabes que Vygotsky no es bueno” y entonces y si los puedes defender pero a la hora del examen te pueden atacar de más puntos; yo creo que está bien y ya no no no hay que este meter más ni quitar, ósea lo que está ya está ahí y yo lo veo muy positivo es una tesis muy ambiciosa, muy actual este y muy rica que después puede dar para bastante, ósea ya el digamos tienes una fotografía de lo que está pasando, tú como comunicóloga cual sería el siguiente paso? Ese pero ese ya sería como en las conclusiones de la tesis.

**Pamela.** Y a que voy a llegar después.

**José Gutiérrez.** aja, cual sería como una propuesta de intervención o pero eso nada mas lo dejas esbozado ya no lo hagas en tu tesis jaja

**Pamela.** No sí, ósea para titularme como que...sí, si es que sí. De hecho mi lector me dijo “ósea no te” me enseñó su tesis de su maestría me dijo ¿ves esto?” “si” “no lo hagas”

**José Gutiérrez.** jajaja

**Pamela.** Y yo “no” es que él también por ver el índice y todo me dijo “es que tu tesis va a quedar así y no vas a terminar nunca” y ya y luego me dijo “tu marco teórico está bien lo malo ósea porque también no te, ósea te enfocas dentro de todas las que escogiste, las teorías, te enfocas en algo no te explayas mucho pero el problema es que a la hora de tu metodología vas a tener que sustentar todo esto, entonces te vas a tardar mucho y yo “si” (risas) igual me dijo “ya no metas más, ya hasta ahí”

**José Gutiérrez.** Sí, es complejo. Pero bueno regresando, digamos esta es la introducción, lo que pasa es que yo veo es muy extensa en temas Una Breve Historia, no sé este en los títulos a nivel general, bueno es que en Filosofía son como más estrictos, puede ser algo más o como más soberbios porque a mí me pidieron que pusiera Un Intento de Historia ósea así como que no fuera

**Pamela.** ¿Tan directo?

**José Gutiérrez.** Sí.

**Pamela.** Ah ya ya

**José Gutiérrez.** Por ejemplo Historia de la Tecnología y Tal ¿haces toda la historia?

**Pamela.** No. Una breve, ósea hago como mención de los acontecimientos más importantes

**José Gutiérrez.** Historia de la... hñole todos los usos de Internet

**Pamela.** Jaja

**José Gutiérrez.** Híjole es así como: Algunos usos y poner por ejemplo en cada uno de estos por qué estás haciendo eso, ósea existen un millón de cosas pero no los voy a abordar sino nada más quiero hacer esto, como que decirle a quien lo va a leer dónde lo vas a acotar.

**Pamela.** Ah ok

**José Gutiérrez.** Ósea como que ir en los mismos títulos acotándolo porque es demasiado ósea, aquí creo que falta: El estado del arte en...tas tas tas tas

**Pamela.** Ósea en ¿qué sector lo estoy haciendo?

**José Gutiérrez.** Sí. Ósea porque puede ser el estado del arte de la Tecnología, el estado del arte de los juegos...

**Pamela.** Si, se puede confundir.

**José Gutiérrez.** Y luego Introducción al estudio...por ejemplo estos son, o por ejemplo: más que el estado del arte puedes decir algunos....no pues sí, es que es el estado del arte ¿no?

**Pamela.** Sería como: Algunas Investigaciones...

**José Gutiérrez.** Algunas Investigaciones que, no sé si lo mencionas al principio del capítulo, “estas son algunas” “no intenta ser exhaustivo porque nunca acabaríamos pero tomamos las más representativas que nos ayudan a” alguna cosa así.

**Pamela.** Sí, como las más relacionadas a mi tema.

**José Gutiérrez.** Oye, una cosa: en algunas tesis, a mí no me dijeron nada, pero les piden que no tengan más de 4 niveles ¿eso no es problema?

**Pamela.** ¿Cómo de 4 niveles?

**José Gutiérrez.** Por ejemplo éste es nivel 2, éste es nivel 3 y éste es nivel 4 ósea porque tiene 4 subapartados

**Pamela.** Ah ya ya, pues no me lo han mencionado.

**José Gutiérrez.** Ah ok, yo una vez vi en una tesis de pero era de no me acuerdo de donde era

**Pamela.** De hecho luego me meto a tesis de la UNAM y las leo y veo sus índices como para darme una idea porque no me explicaron muy bien cómo es la estructura.

**José Gutiérrez.** Ah ok.

**Pamela.** Entonces yo también dije “pues” en Seminario no me dijeron nada, me dijeron que estaba bien pero

**José Gutiérrez.** Supongo que ya ellos son los que saben, en algunos yo he visto que no dejan poner más de 4 niveles y mira aquí por ejemplo, nada más así cuestión metodológica, por ejemplo tienes nivel 2 y luego tienes uno de nivel 3 y luego ahí mismo de nivel 4 entonces, daría la impresión que éste es el subapartado de éste y éste pero como que hay un 3.3.2 y un 3.3.1. De hecho aquí es punto 1 ok bueno, pero bueno, ósea como que lo metes dentro del otro pero no, ósea lógicamente es muy lógica, pero bueno es que a mí me hicieron una observación metodológica.

**Pamela.** Del índice.

**José Gutiérrez.** De mi índice, que no pusiera tanto que no lo dejara así, pero es porque en Filosofía son muy exagerados.

**Pamela.** Pues está súper bien.

**José Gutiérrez.** Jaja sí. Porque allá donde yo estaba, no sé el contenido era bien complicado que te lo criticaran entonces se iban en la metodología. Mira es que esta es como un ejemplo más claro de cómo está bien ordenado, aquí parece que esta tas tas tas tas tas tas tas tas tas...

**Pamela.** Sí, como que se ve confuso ¿no?

**José Gutiérrez.** Aja.

**Pamela.** Porque de hecho acá vuelvo a saltar a acá y.

**José Gutiérrez.** Ajá, por ejemplo yo no sé igual y si es así, a lo mejor no lo tienes que poner éste que éste digamos esta huérfano porque nomás no tiene hermanos lo puedes poner, sin ponerlo como un subapartado ponerlo dentro de éste y mencionarlo.

**Pamela.** Como un subtema nada más.

**José Gutiérrez.** Sí, pero ósea tú lo mencionas y en el dentro de esto podemos ver esto y esto y esto y esto; incluso el título Aportes y hallazgos de la pedagogía en el entorno educativo o por decirlo así, puede ser. Yo no le movería mucho tampoco, no me haría mucho caso, pero bueno nada más como cuestión metodológica porque es como en un libro ósea cuando le pones apartados digamos es, si se llaman creo que también, digamos éste queda como huérfano no tiene hermanitos, entonces a lo mejor este queda como un apartado aquí.

**Pamela.** Y de hecho sí es parte de lo de arriba.

**José Gutiérrez.** Igual aquí, este Aportaciones al estudio de los usos éste es de este y éste de este, entonces como no es una lista, no tienes varios, a lo mejor nada más ponerlo ahí pudiera ayudar ¿no? Como éste mira si te fijas éste, a lo

mejor éste si queda muy bien ahí Tiempo libre y el Ocio Digital ¿no? Tradicional o puedes poner o sí, Tiempo libre General y luego Tradicional y Digital por decirlo ¿no? Entonces aquí ya queda más estructurado.

**Pamela.** Y ya no queda como tan huerfanito también ese.

**José Gutiérrez.** Aquí mira tienes 1 y tiene 2, igual aquí.

**Pamela.** De hecho hasta si se veía raro

**José Gutiérrez.** Jaja, si como que vas poniendo apartados apartados apartados, mira a lo mejor este nada más meterlo aquí, éste en éste, una cosa así.

**Pamela.** Sí porque todo va relacionado.

**José Gutiérrez.** Y si me preguntaran a mí, si ya te dijeran que está bien y todo, nada más así como no ser tan ambicioso en los títulos que esta padre porque...

**Pamela.** De hecho he visto índices muy este muy sencillos pero a mí mi maestra de seminario no, así me lo, era como muy así de temas subtítulos y así y yo veía los índices y “pues es que” incluso en algunos nada más viene Historia del Arte y nada más el nombre del estado del arte y luego o Marco Teórico, pero no, a mí me dijeron que así, dije “bueno”

**José Gutiérrez.** Ósea así te lo pidieron

**Pamela.** Sí bueno pues muchas gracias por su tiempo, por los consejos ya le mostraré los resultados

**José Gutiérrez.** Claro que si

## ESDP-2014-ANEXO X

### ANEXO 10

**PAMELA:** Buenas tardes hoy es 22 de diciembre y me encuentro en el consultorio de la Dr Diana Téllez, le voy a hacer una entrevista acerca de la forma de entretenimiento actual de los niños con la tecnología digital y bueno ¿está usted de acuerdo doctora que le haga unas preguntas? Esta información es para, únicamente para uso académico y bueno va a ser para terminar el proceso de mi titulación.

**DR. DIANA:** Si estoy de acuerdo.

**PAMELA:** Muchas gracias, bueno eh, primero quería preguntarle cuál es su opinión acerca de este impacto que ha tenido pues toda la tecnología digital en los niños, en cuanto al entretenimiento que los niños encuentran en estos dispositivos digitales.

**DR. DIANA:** Bueno mm.... Es una pregunta un poco general pero voy a intentar hacerlo de esta manera general y partir a una cuestión más profunda. Desde mi punto de vista es verdad que el uso de tecnología en el juego o en el tipo de juego en los niños ha tenido un impacto, creo que se ha satanizado un poco el uso de estos dispositivos, hay personas que no lo ven positivo pero desde mi trinchera y mi especialidad cualquier cuestión que ayude a los niños a jugar es positiva. El juego en los niños es equivalente a la verbalización en muchos casos en adultos, los niños tienen la facultad de generar pensamientos, creatividad, fantasía, vaya la posibilidad de crear cualquier cuestión desde un aspecto psíquico y ponerlo en el juego, eso ayuda a desarrollar y a desbloquear muchas cuestiones psíquicas en los niños. Ahora un poco la crítica que se le hace a este tipo de dispositivos es que se les da a los niños cosas ya muy elaboradas ¿no? Como un juego en donde ya se sugieren cosas o por ejemplo un juego de video en donde ya no se da la posibilidad de estar en una en un espacio vacío o en un espacio en blanco en donde los niños puedan desarrollar o proyectar todo lo que les sucede psíquicamente ¿no? En un juego que es libre en donde no hay una instrucción en donde no hay algo planteado es mucho más sencillo que el niño proyecte algunas cuestiones, sin embargo pues también creo que los niños han desarrollado otras facultades a raíz de estos dispositivos que les ayudan a quizás elaborar cuestiones más complejas a nivel subjetivo por ejemplo el hecho de jugar con alguien sin que este alguien enfrente ¿no? Hoy tienen estos juegos en donde pueden meterse a la red y jugar con alguien en otro lugar.

**PAMELA:** en línea.

**DR. DIANA:** en línea, entonces eso también de algún modo a lo mejor ahí se podría decir “bueno es que se le está dando todo al niño” pero por otro lado también me parece muy interesante que puedan desarrollar el hecho de que alguien esté sin que esté, entonces eso también tiene que ver con el juego y eso también les genera creatividad, entonces creo que también la obligación de quien

este al pendiente o la responsabilidad de quien este al pendiente de los niños es muy importante no? Porque creo que como cualquier juego pues el abuso o el mal uso de los mismos pues puede ser perjudicial creo que debe el niño de tener la posibilidad de no solo tener acceso a los juegos de video sino también a la bicicleta, tener espacios abiertos, tener espacios de cuestiones manuales porque todo el juego le va ayudar a desarrollar diferentes capacidades a nivel psíquico y a nivel emocional el juego pues le va ayudar a procesar muchas cuestiones internas al niño que le es difícil verbalizar y es más fácil que las proyecte en un juego y que las elabore por medio de juego; también creo que hay que ser muy juicioso en qué tipo de material se le da a los niños no? Respetar estas advertencias de “para que tipo de edades son los juegos” si “tienen que estar supervisados o si no” entonces bueno, no sé si estoy contestando.

**PAMELA:** si si si. ¿Usted cree que esta relación este de los niños con la tecnología este como transformando también entonces sus relaciones sociales por ejemplo?

**DR. DIANA:** Mmjm....yo creo que sí, porque en ese caso a nivel de sociabilización creo que si es importante que tengan contacto con otros niños físicamente porque los niños todavía no tienen la capacidad de sociabilizar a nivel subjetiva por ejemplo esto que te estoy comentando; hay personas que necesitan mayor contacto directo y un niño es uno de ellos, necesita, no tiene una capacidad abstracta tan desarrollada, entonces ayuda mucho este proceso ¿no? De sociabilizar, de tener el contacto físico, visual, táctil con otro ser humano y eso le va dando herramientas a nivel psíquico para ir elaborando cuestiones de sociabilización y posteriormente quizá la separación de ese tipo de contacto sea más sencilla. Por ejemplo en niños lo ves, un ejemplo podría ser cuando un niño se aleja, todos hemos visto cuando un bebe se aleja de su mamá y de repente pues parece que está muy seguro en su lugar de juego y de repente voltea y no ve a su mamá y se estresa ¿no? ¿Porque? Porque para ellos es todavía esta comprensión de pues es que el hecho de que no la veas no quiere decir que no este

**PAMELA:** claro, o que no tenga esa relación,

**DR. DIANA:** o que no tenga esa relación. Por ejemplo Piaget tiene ejercicios al respecto, ¿no? En donde se ve la capacidad del niño en donde se le puede desaparecer una pelota a un niño chiquito y el niño chiquito piensa que desapareció la pelota, tiene este concepto de quizá la pelota no la ve pero está en algún lugar.

**PAMELA:** Exactamente.

**DR. DIANA:** Eso a nivel cognitivo es muy importante entonces el hecho de que los niños reemplacen esta situación social por el juego entonces lo que ha afecta o podría afectar la interacción de los niños con su medio ambiente, ahora yo vuelvo a repetir no es que sean malos los juegos de video pero si solamente juega a cuestiones de video o la tableta o lo que tenga a la mano el niño en tecnología, no

es que este mal que lo juegue, sino que sea lo único que juegue, ósea también tiene que haber esta interacción de jugar en equipo de hacer competencias tener este contacto físico e todo esto para que desarrollen otras áreas, entonces lo que ha afectado desde mi punto de vista no es el hecho de la existencia o el exceso a. sino pues el hecho de que se reemplace hacer una cosa por alguna otra no? Los niños tienen que tener físicamente este contacto.

**PAMELA:** igual al revés por ejemplo en el grupo, solo hubo dos niñas que no tenían acceso a esto en su casa y cuando yo les lleve las tabletas pues para ellas fue como la primera interacción que tuvieron con un dispositivo Quedaron fascinadas no sé si hice mal porque salieron con la idea de que querían una pero si fue así como interesante ver también el otro lado ¿no? Los niños que no tiene el acceso a.

**DR. DIANA:** también es un problema, ¿porque? Porque hay personas que dicen que lo mejor es quitar, no yo creo que lo mejor es saber utilizar y cómo usarlo y como regularlo

**PAMELA:** y darle este espacio también ¿no? Porque son niños, bueno estos niños, pues yo los vi muy y por lo mismo que no lo tenían en su casa, no sabían bien eh, los vi muy tímidos, los vi así como, no entraban en ese momento en el grupo y todos hasta ya se sabían los juego y sabían que buscar y ellos no, entonces..

**DR. DIANA:** ese es un punto ¿no? Cuando alguien está restringido de algo o que ya es del conocimiento de su medio, de alguna manera puede quedar rezagado entonces por eso es importante que el niño este en un medio ambiente en donde todos más o menos estén en sus mismas circunstancias porque si no puede ser visto como el que no tiene acceso á, y eso en cuestión social pues también los saca de la jugada, ósea es como un niño que no vio que gano México tal partido y llega a la escuela y todo el mundo sabe, como no tuvo la información o el acceso á pues más allá de que el futbol que sea bueno, malo, le guste o no le guste, pues quedo fuera de la jugada en la cuestión social, ósea los medios de comunicación también juegan ese punto, ósea el acceso a la posibilidad de tener un tema en común, quizá después pueda profundizar el sus mejores amiguitos y hacer confidencias y demás pero en la primera entrada pues sí tiene que tener con el de “¿oye pues te gusta México?” y de ahí pueden empezar a “oye pues si te gusta porque no jugamos al futbol o podemos jugar a que tu eres tal y yo soy tal entonces hagamos una obra” y eso les da herramientas para poderse desarrollar. Entonces sí, ósea tiene que haber un equilibrio ¿no? Una regulación entre todo esto.

**PAMELA:** Claro porque hay una brecha digital también muy grande y bueno.

**DR. DIANA:** Uno lo ve, que en ciertas generaciones, no es el caso de los niños ellos tienen la misma edad, pero se ve la brecha generacional por ejemplo a nivel de internet, este un adulto que no sabe que es Facebook por ejemplo el abuelito o la abuelita que no sabe que es Facebook y tiene interacción con niños de 10 años

pues si su nieto, su nieta le dice “oye el Facebook” y ellos “¿Qué es eso?” pero vaya no se trata de que sepa usar o que tenga una página pero si de que tenga la posibilidad de decir “ay si a ver cuéntame y que te pusieron en el Facebook”

**PAMELA:** Y ahí hay interacción ¿no?

**DR. DIANA:** y ahí hay interacción, entonces también el, pues la comunicación pues tiene que ver con el uso de la información ¿no?

**PAMELA:** Ok. Ehh. Bueno una de las preguntas era: Qué rol, precisamente, que rol cree que cumplen las familias en este acercamiento con la tecnología digital porque yo les preguntaba a los niños, pues si sus papás tenían celulares y pues si muchos me mencionaron que sus papás pues, incluso sus mamás estaban viendo la novela pero también estaban en Facebook y ellos observan ¿no? A los adultos este, pues que están muy metidos en eso, entonces este, ¿pues usted cree que sí la familia como que intervenga?

**DR. DIANA:** Sí, claro que sí, ósea los niños se pueden relacionar y pueden sociabilizar pero desde luego los responsables de con quién y cómo sociabilizan sus hijos, pues son sus padres o sus tutores ¿no? Ósea ellos tienen que estar informados de cuál es su manera de interacción que herramientas necesitan, como es la mejor manera de hacerlo y desde luego pues el ejemplo también e indirectamente pues es muy importante pero vaya no es algo que a veces se verbaliza, el ejemplo tiene que ver con una cuestión subjetiva donde va a impactar lo que ellos vean para también su cuestión de aprendizaje a nivel de sociabilización y el uso de tecnología, e, y pues aquí lo que sucede es que también es un tema muy nuevo ósea no sabemos realmente que repercusiones va a tener en un futuro este tipo de ejemplos, sin embargo pues si podemos pensar en lo que sí sabemos que sabemos mucho ¿no? Y es, pues que no hay nada ni bueno ni malo ¿no? Desde el punto de vista de la psicología, existen más bien razones o motivaciones para hacer algo, desde luego una mamá que está usando el internet y que está viendo la tele y que no le hace caso al niño pues no es que la tecnología sea mala, sino pues que pareciera que ahí hay una dificultad de relación de apego o hay algo que va mucho más de fondo ¿no? Porque una mamá estaría más metida en...

**PAMELA:** Interesada en eso

**DR. DIANA:** en la televisión o en su teléfono que en jugar con su hijo ¿no? O un niño ¿no? No es normal que un niño juegue 10 horas diarias y que si se le propone jugar a la bici o al futbol pues no se sienta interesado eso quizá tendría, habría que investigar cuales son los datos de eso, bueno si es que si está muy cansado, el juego es nuevo, bueno pues hay un motivo pero si no hay ningún motivo para que el niño este todo el tiempo metido en ese tipo de circunstancias pues entonces habrá que investigarlo, entonces pues los adultos pues si tienen que tener claro pues que qué, como cualquier juego no? Un niño no puede estar 10 horas jugando futbol seguidas necesita dedicarle tiempo a su tarea, necesita

dedicarle tiempo a jugar con sus hermanos, necesita tiempo para organizar su cuarto, necesita, ósea tiene que haber con....

**PAMELA:** Responsabilidades que también tenga un niño ¿no?

**DR. DIANA:** un equilibrio ¿no? Al final es eso y pues ellos no tienen de autorregularse, necesitan un adulto que regule; ahora si el adulto tiene dificultad para regularse pues entonces estamos en un problema ¿no?

**PAMELA:** Si exactamente era, muchas veces lo que, bueno al entrevistarlos ehh no todos los casos, todos los niños pues son diferentes y todos los niños me decían algo diferente ¿no? Pero igual ¿no? Igual los papás yo creo que también este pues había papás que trabajaban, bueno dejan a sus hijos mucho tiempo solos, hay otros papás que no y bueno no sé, yo no sé bien de ese tema pero supongo que tiene que ver no porque los niños que, de hecho los niños con los que yo quería platicar pues no pude, este, acercarme a ellos porque son papás que luego no van y a las juntas por ejemplo de la escuela, entonces no pude este tener acceso a los papás y son papás que no tienen tiempo, entonces este.. Púes si hubo mucho así como mucho problema en ese sentido que yo veía que los niños que me decía la maestra que pues no sus papas no, no estaban con ellos pues eran los que estaban más tiempo en casa ósea encerrados en casa y bueno, tenían el acceso a estos dispositivos y jugaban la mayor parte de su tiempo ahí, pero bueno. Que otra cosa le puedo preguntar, creo que ya me dijo muchas cosas. Ehh conforme a la identidad de los niños ehh bueno yo menciono en mi marco teórico con Vygotsky que es que habla de sociabilidad y con Mead que habla de, pues un poco de la identidad de los niños, como este, como van forjando su identidad con la relación con su entorno ehh ¿usted cree que , pues esta identidad se vaya como formando con esta interacción con el internet con, ahora que los niños también cuentan con Facebook eh, con las redes sociales, los niños mencionan mucho You tube que les encanta ver videos y bueno y tienen acceso a cualquier tipo de videos ehh, usted cree que es como que intervenga mucho?

**DR. DIANA:** Pero a ver, creo que te estoy entendiendo pero ¿a qué te refieres?

**PAMELA:** Sí, a por ejemplo su forma de, sus gustos, su forma de vestir, este...

**DR. DIANA:** Ok. Bueno. La identidad si pesa mucho por como cuestiones ambientales ¿no? Pero tampoco es absoluta, hay que recordar que hay cuestiones de personalidad con las cuales pues ya traemos cierta carga y la identidad se va forjando, si tiene que ver, la identidad es una parte de la personalidad pero no es la personalidad, ósea, pues obviamente no puedo decir un porcentaje ¿no? Pero ehh la personalidad se forma de cuestiones genéticas, de cuestiones inconscientes, de fantasías, de...

**PAMELA:** De educación también.

**DR. DIANA:** De educación ehh y adentro de la personalidad también podemos ver la identidad, en las cuestiones de identidad pesan bastante las cuestiones ambientales, este, pero tampoco es el todo de la identidad ok? Ehh, entonces

decir que un niño se va a ver sumamente afectado pues yo diría: es que en qué porcentaje, depende; si la personalidad de un niño está bastante estructurada probablemente el medio ambiente le pegue menos ok? Entre mejor estructura tenga de cuestiones psíquicas, inconscientes y demás pues la identidad va a ser menos eh golpeada por el ambiente ¿no? Voy a intentar poner un ejemplo como burdo que desde luego pues espero que no sea como muy general pero, supongamos que hay un niño con situaciones de personalidad muy compleja ¿no? Por salud, por carga genética, por situación social, todos los eventos que él tuvo que pasar para nacer y para estar aquí ¿no? Si todas esas partes son muy sensibles eh, probablemente si además de eso tenemos un factor ambiental difícil, por ejemplo que está en guerra, que no tiene de comer, y además y antes ya tenía una estructura muy sensible pues la probabilidad de que ese niño este muy golpeado por todas estas cuestiones ambientales pues es mayor ¿me explico? Osea es como, yo cuando hablo de estructura a nivel psíquico hablo de una casa ¿no? Si tú tienes pues los pilotes bien, los cimientos bien y demás, pues si tiembla

**PAMELA:** No se va a caer

**DR. DIANA:** No se va a caer pero si todas esas cuestiones básicas ¿no? A nivel de personalidad están muy sensibles pues desde luego pues si tiembla pues corremos el riesgo de que repercuta más en lo que le sucede al niño ¿no? Por eso escuchamos casos en la tele ¿no? De niños en EU se da mucho ese tipo de noticias ¿no? “ay es que jugaba a tal juego de video y entonces” de hecho ehm no sé si has visto esta película de Columba.

**PAMELA:** Mjhm.

**DR. DIANA:** A por ejemplo ¿no? Se acusaba a estos niños de que como escuchaban a Marilyn Manson y veían ciertos videojuegos pues estaban siendo muy afectados por este situación y esto es lo que los llevo a disparar a la escuela, yo diría, bueno es que sí, seguramente pues.

**PAMELA:** Bueno a lo mejor influyó un poco pero

**DR. DIANA:** Pero influyó, ósea es evidente que la estructura de estos niños pues estaba muy mal entonces pues también hubiera influido el hecho de que alguien les hubiera gritado en calle y también les hubieran disparado ¿porque? Porque hay esta situación entonces sí por eso quizás pues me dabas tú este ejemplo de cuando fuiste a habla con ellos porque efectivamente, ósea la personalidad es muy individual ¿no? Si se pueden hablar de cuestiones de identidad pero bueno siempre va a ser uno de los muchos factores que hay que valorar para ver que tanto va a repercutir. ¿Si repercute? Sí; ¿en qué porcentaje? Eso ya dependerá de cada caso, de cada situación, este, volvemos a lo mismo ¿no? Pues si tienes una situación muy delicada pues a lo mejor vas a ver que falleció Chespirito y te vas a poner a llorar

**PAMELA:** Si vas a ser sensible a eso ¿no?

**DR. DIANA:** A eso ¿no? Y si es alguien que es mucho más estructurado pues ese tipo de situaciones no, si ósea sí dices “ah pues sí, si me afecto porque pues era una persona muy importante en México y muchas personas me comentaron la noticia y todos nos vimos afectados pero no me llevo a ponerme triste y desolada y a una depresión mayor”

**PAMELA:** Y hay personas que sí, lloran y hasta la fecha ¿no? Lo sienten.

**DR. DIANA:** Como si hubiera sido su papá ¿no?

**PAMELA:** Su pariente.

**DR. DIANA:** O en la situación de video, los videojuegos o cuestiones del chat del Facebook, pues una persona que a lo mejor está muchísimo más estructurada pues si ponen algo en el Facebook pues va a decir “ah pues si mira, les dijeron que no le gusto el sombrero de la foto ¿no? Y ya, ah está bien” y a lo mejor habrá otro que es muy sensible y eso le va a causar pues un evento sumamente grave ¿de qué dependerá? Bueno eso ya dependerá de la estructura personalidad cada quien.

**PAMELA:** Si porque hubo niños, bueno, hubo un niño que me decía que él jugaba, le gustaba mucho el futbol pero que él lo jugaba en el videojuego y yo le dije “bueno y porque no te metes a un equipo y juegas” y el niño tenía obesidad y él me decía que no corría que se cansaba mucho y que él no era bueno para el futbol pero que le encantaba el futbol, pero él en videojuegos era buenísimo jugando futbol, entonces me llamaba mucho la atención porque cuando yo me salía a jugar con ellos, él no quería correr, no quería, no quería jugar.

**DR. DIANA:** Por ejemplo ahí ya podemos ver otros datos ¿no? Este tipo, pues una obesidad en un niño no es normal, definitivamente ¿no? Esteee habría que ver que está sucediendo, que si eso le está afectando para moverse motrizmente, en su situación de reflejos, en su estado de salud pues obviamente no va a querer jugar a eso porque se va a sentir inseguro pero hay algo ahí que está pasando ¿no? No es normal, y habría que ver que pasa también con los papás que no se está regulando del todo la alimentación ó si hay alguna enfermedad que él tenga o algo que este padeciendo que lo lleve a estar en ese estado de salud.

**PAMELA:** Sí, se vuelven casos muy concretos y bueno yo no puedo estarme así como deteniendo peo ósea a lo que voy es que él encuentra en estos juegos pues esa forma de ser bueno en futbol ¿no?

**DR. DIANA:** Ahora; ahí se puede ver como algo en contra ósea quizás un especialista o la escuela o esta cuestión pues pueden preocuparse de qué es lo que está pasando de que ahí hay algo que no está desarrollando el niño y es un problema ¿no? Necesitamos que desarrolle todo, ósea todas sus habilidades, que bueno que sea bueno en internet, pero un niño tiene que ser bueno en internet y también jugando en otras cosas no nada más en una sola cosa, porque todavía está en una etapa de desarrollo de muchas tantas, ósea si tiene dificultad en algo pues, los niños, la importancia de que un niño juegue futbol pues no es por que

queramos que sea el próximo Pelé ¿no? Queremos que desarrolle sus actividades físicas y este niño pues está restringido entonces hay que ver que es lo que está sucediendo, pero también a lo mejor ósea sin yo saber nada y sin, aventurándome totalmente a una hipótesis sin conocimiento fundamentado de nada, pues también me quedo pensando que que bueno ¿no? Si tiene algún problema y para jugar y si los videojuegos le están ayudando a jugar pues es mejor a que juegue videojuegos a que no juegue nada.

**PAMELA:** A que no haga nada; si o a que diga “nos soy bueno en nada” porque él me dijo “yo soy muy bueno jugando”

**DR. DIANA:** Entonces a lo mejor ahí está resolviendo algo de él por ahí, por lo menos dice “soy bueno en algo” eso es muy importante para un niño el decir “soy bueno haciendo algo, soy bueno jugando” eso es muy importante para su identidad pero aquí el especialista diría bueno en mi caso digo, no que este mal sea bueno en eso sino pues debería tener cinco, diez cosas a las que sería muy bueno jugando y eso sería mucho mejor para su desarrollo y desde luego una situación de peso pues en su cuestión física pues es importante revisar que es lo que está pasando y eso es responsabilidad de sus padres o tutores y de la escuela que la escuela en ese caso pues puede dar una recomendación pero pues no puede hacer nada.

**PAMELA:** Sí respecto a eso por ejemplo ehh los niños ahora, bueno los niños que entrevistaste, no se encuentran realizando actividades extraescolares por ejemplo clases de natación, clases de eh, me mencionaban que por la situación económica pues los papás no tenían dinero para meterlos a otras actividades entonces los niños pues se quedan en casa y al no haber otro recurso pues les dan la tele, les dan el celular, las tabletas pero...

**DR. DIANA:** Pero eso parecería más un pretexto ¿no? Porque hay centros de convivencia que son gratuitos

**PAMELA:** Centros comunitarios creo.

**DR. DIANA:** Comunitarios hay parques, hay este, hay muchas cosas ¿no? Que realmente pueden buscar, ahora si no hay quien los lleve quien los traiga porque pues eso también tiene que ver con la economía y demás pues también hay muchas cosas en las que pueden jugar en casa, buscar manualidades, se puede ósea un paquete de plumones

**PAMELA:** Hojas

**DR. DIANA:** Hojas, este... pues que también necesitan un incentivo ¿no? Ehhh por ejemplo ahora hablando de la tecnología pues hay videos para hacer ejercicio y para hacer, para bailar, para...

**PAMELA:** De todo ya hay.

**DR. DIANA:** Aja, ósea pues también, pues la tecnología puede acercar a muchos a muchas cosas que no estaban antes no? Entonces volvemos a lo mismo, parece que lo que es muy importante que entienda un adulto al cuidado de un niño es que, para el niño, su actividad principal debe de ser jugar, sobre todo entre mas chiquitos es todavía más importante ¿no? Es fundamental que un niño juegue, juegue juegue juegue y se canse de jugar a que haga lo que quiera, como quiera pero que juegue ¿no? Obviamente pues necesitamos que se diversifiquen y necesitamos que pues los adultos que estén a cargo de ellos pues les ayuden a diversifica sus formas de jugar ¿no? Si lo único que se les presta a los niños son el control de la tele y los videos pues obviamente les va hacer mucho más difícil hacer otras cosas, claro que pueden apagarla un ratito y jugar memoria, este lotería, canicas.

**PAMELA:** Sí esos juegos básicos que nos hacen tan felices, bueno a mí sí me hacían felices.

**DR. DIANA:** Dibujar ¿no?

**PAMELA:** ajhm y por ejemplo este... bueno me mencionaban, hay que niños que no tienen espacio igual en su casa, no tienen patio, no tienen y no los dejan salir porque mencionan todo esto de la inseguridad no? Mas las mamás, no les gusta dejar salir a sus hijos solos.

**DR. DIANA:** Ok. Bueno, pero también hay, volvemos a estos centros comunitarios o también en un fin de semana se puede ir al parque se puede caminar, se puede hacer una caminata de 5 minutos a la manzana después de comer y después egresar y hacer otro tipo de actividades .

**PAMELA:** Sacar al perro jaja

**DR. DIANA:** Que tiene mucho que ver, ósea esto que estamos diciendo tiene mucho que ver con el tema, el juego da la posibilidad de desarrollar una función creativa en la persona, entonces la creatividad siempre va ser salud mental ¿Qué le genera al niño creatividad? Jugar ¿no? Le ayuda y no sólo a su cuestión, por ejemplo en terapias de aprendizaje en psicoterapias de aprendizaje o situaciones de este tipo ehh a veces, te lo comento porque yo llevo a trabajar con especialistas de otras áreas por ejemplo en el área de aprendizaje ¿no? yo trabajo con niños y adolescentes pero en el área emocional, no me dedico tanto a fallas en el aspecto de psicomotricidad, para escribir o cosas así, pero bueno llama mucho la atención que a veces los papás se sorprenden que ellos esperan que la terapeuta de aprendizaje les haga planes y planes y planes para corregir una letra; y en vez de eso los pone a jugar o los ponen a ó les dejan de tarea el “que se cruce del pasamanos” “el que haga cinco sentadillas” “el que meta gol tres veces” ¿no? Cosas así. Y lo que pasa es “bueno es que usted no está trabajando para que tenga letra bonita” y es impresionante que las terapeutas de aprendizaje contestan “pues es que si el maneja esta psicomotriz fina que primero pues tiene que ver con pasar un pasamanos después eso lo puede ir transmitiendo hacia una cuestión más fina” entonces va a tener un mayor control de su mano, le va a salir

mejor el circulito, va a escribir mejor y más fácil no? Al cortar tijeras o cuestiones así ¿Cómo pueden?...ósea si le pones a un niño a cortar mil veces pues se va a aburrir.

**PAMELA:** Si y no lo va hacer bien

**DR. DIANA:** Si le dices “oye vamos a hacer una cartita para los reyes a vamos a pegar esto a ver ayúdame a cortar, a ver corta este Santa Claus” ahí lo estas ayudando pero estas jugando.

**PAMELA:** Exactamente

**DR. DIANA:** Entonces el juego lleva una cuestión creativa, por eso es tan importante ahora estos juegos; también hay videojuegos que pues no puede tener el suficiente criterio como para optar por juegos que tengan mayor apertura ¿no? Ósea que les pongan retos, que lo pongan a pensar, que sea de acordarse “oye te tienes que acordar cuantas cosas tienes porque ¿no?” eso les va ayudar a ir desarrollando también, bueno en Facebook decir “oye pues este, a ver en, a lo mejor en un niño chiquito pues desde luego no puede tener la supervisión de su Facebook solo ¿no? Tendría que tener a alguien totalmente a cargo de su cuenta de quién y a lo mejor pues un juego puede ser “oye vamos a cambiarle el perfil” pero pues no puedes tener una foto tuya, eres un niño, “oye entonces que te parece, busca diferentes caritas, y unas que tengan rojas y “ ósea todo eso, eso es jugar no? Y es un buen uso de la tecnología pero utilizando este tipo de cuestiones para que se vaya desarrollando.

**PAMELA:** Sí aparte también ellos mencionan que chatean en Facebook con sus amiguitos de la escuela.

**DR. DIANA:** Por ejemplo ahí un adulto puede decir “oye vamos a”, si chatea, este, ver cómo están escribiendo decirle, por ejemplo, si están aprendiendo un idioma “porque no aprendes a escribir tal cosa o porque no le mandas un video de tal música, a ver qué tipo de música estas escuchando, a ver búscame esto” ósea ahí lo pones a hacer cuestiones de memoria, cuestiones de aprendizaje , los pones a escuchar diferentes tipos de música, este, a redactar ósea el chiste es tener esta creatividad y esta paciencia para jugar no? El asunto es que pues los seres humanos están dándole poco énfasis a este tipo de desarrollo social y pues tenemos adultos muy incapaces de desarrollar algunas cosas y pues solo quieren estar a cargo del niño, entonces se va haciendo un círculo vicioso ¿no? Cuando debería ser algo que nos acerque más, que nos facilite mas.

**PAMELA:** Si y que nos tenga también este...pues más comunicados ¿no? Porque efectivamente los niños mencionan que gracias al Facebook y al tener correo pues ellos pueden hablar con sus primos que viven lejos, mandarles cosas, les mandan cosas y pues esto que un niño no tiene la posibilidad pues no lo puede tener ¿no? “Me mandan fotitos de mi primita que nació y que no conocía” cosas así que ellos mencionan pues muy interesantes ¿no?

**DR. DIANA:** Y el chiste es que no se quede ese tipo de interacción en cosas superficiales sino que profundicen “oye ya viste a tu primo pues ahora háblale, oye porque no vas a jugar

**PAMELA:** Si que no se quede ahí

**DR. DIANA:** Jueguen solitario, platiquen, porque no le invitás, que bueno que platiquen todos los del grupo pero también porque no te organizas tú un grupo para organizar una posada y que alguien lleve un dulce o dos y nada más se organiza la piñata, no sé este tipo de cuestiones pero si tiene que estar motivado por las personas que están interesados ¿no?

**PAMELA:** Por los adultos

**DR. DIANA:** Ellos solitos pues no pueden hacer todo, van a hacer lo que puedan con lo que tengan

**PAMELA:** ¿usted cree que puedan los niños caer como en una adicción a estos dispositivos digitales? Ósea que sea algo que ya sienten que lo necesitan por ejemplo había niños que, ahora que les decía “que van a pedirle al Santa Claus o a los reyes magos” y ellos mencionaban que pues “un celular nuevo, una tablet más grande” por ejemplo ¿no? Ehh y yo les decía “y bueno que más ¿no? No prefieres una muñeca” “no es que yo quiero un celular porque todos mis amigos tienen un celular y yo no tengo” y una niña si me impacto mucho que de plano me dijo “es que yo no juego porque no tengo tableta y no tengo celular, me la prestan pero no me la prestan todo el tiempo que yo quisiera, entonces no por eso no juego, porque no tengo” como si fuera la única posibilidad.

**DR. DIANA:** Es que hay ese problema, ósea yo creo que el problema no es que tenga o no tenga ¿no? El problema es que sienta limitada, habría que ver porque se siente limitada porque efectivamente el hecho de que un niño tenga celular o no tenga tableta no le impide jugar, le impide jugar a X juego específico pero no le impide jugar, entonces si en su entendimiento esta que no puede jugar si no tiene, pues ahí hay algo que está mal pero no tiene que ver con el hecho de tener o no tener, tiene que ver con lo que ella está entendiendo o como se está dando a entender o

**PAMELA:** Igual viene desde

**DR. DIANA:** Es como algo particular pero si llama la atención, un niño no tiene por qué decir que no tiene que jugar o que no puede jugar si no tiene celular o tablet o lo que sea.

**PAMELA:** Entonces si puede haber como problemas ya un poco más este, no sé, en ciertos casos...

**DR. DIANA:** Que habría que ver, ósea habría que ver porque lo dijo, a que se debe, este, cómo está su ambiente en ese sentido eh.

**PAMELA:** Si son casos específicos ¿no?

**DR. DIANA:** Aja, y habría que analizarlos

**PAMELA:** Ok. Pues no sé, creo que ya me las dijo pero. Hay unas recomendaciones que nos podría dar para, no sé los padres o no sé para darle un buen acercamiento a los niños con la tecnología digital.

**DR. DIANA:** Bueno, primero entender esta parte fundamental del juego ¿no? Ósea lo que, tú estás tocando un tema muy importante en la tesis a nivel de desarrollo de los niños Ósea es fundamental ¿no? de hecho el tipo de psicoterapia que yo doy en niños y adolescentes es un tipo de técnica que se llama Psicoterapia de Juego, imagínate ¿no? Ósea ehh, los niños y los adolescentes tienen dificultades para verbalizar sus afectos, yo les digo siempre “si los adultos les cuesta trabajo verbalizar emociones, ahora imagínate en un niño” ¿ellos qué tienen? Pues el juego, entonces es muy importante como dar esta, este, subrayar esta importancia ¿no? El juego es fundamental en los niños, es importante que jueguen y que los adultos que están a su alrededor tengan consciente que es como comer o dormir ¿no? Los niños tienen que desarrollar su capacidad de juego, tienen que jugar mucho, y por supuesto que tienen que ellos saber qué está pasando, ósea qué juegan, es impresionante preguntar “¿a que juega? – es que no sé” y cuál es su juguete favorito, eh, con quien juegan, cuanto tiempo juegan en eso, que otros juegos tienen, ¿no? No nada más los dos o tres que ven que siempre siempre siempre juegan pues, hay que encontrar como mayor este...amplitud en ese sentido; y bueno los adultos tienen que tener límites como en todo, ósea no es malo que un niño juegue.....pero no es bueno que un niño juegue toda la tarde videojuegos, como así no es bueno que un niño coma toda la tarde, ósea todo en exceso pues, tiene que haber límites porque no van a saber regularse, para eso tiene que haber un adulto que sepa poner los límites, también pues darle prioridad a otro tipo de cosas por ejemplo, el ambiente familiar ¿no? Pues cómo se va a desarrollar la familia si no hay espacios dedicados a eso, ósea si cuando están comiendo están viendo la tele y si luego van al videojuego y luego.....pues entonces a qué hora se... la familia se reúne y puede platicar ¿No? Pues tendrán que también limitarse todos decir “oye pues estamos comiendo, vamos a poner los celulares allí, a la hora de la comida no se ven los celulares, a tal hora ya no se permiten ciertas cosas” pues cuestiones de sentido común, de educación y que tienen que estar reguladas ¿no? o oye a tal hora pues estudias no? De tal hora a tal hora “es que ahorita quiero jugar videojuegos no?” no pues a ver primero lo importante que es la tarea no? La tarea y en el momento en que acabes la tarea pues ya, o tú tienes tu horario tal o hay días específicos para jugar, este tipo de cuestiones que ya son de redes sociales y demás pues por supuesto que son muy chiquitos para hacerse cargo de “con quien” y para ciertas decisiones, los niños no pueden tomar ciertas decisiones, no tienen ni la información ni la capacidad para por ejemplo saber que no pueden hablar con una persona de 17 o 18 años sobre temas íntimos de su familia ¿no?

**PAMELA:** Si esto del peligro, no tienen como

**DR. DIANA:** Entonces hay que darles herramientas, los papás pues se tienen que mantener informados, yo en mi caso te comento, pues yo intento, intento en la

medida de lo posible pues decir “oye, pues, ¿Qué películas ahorita hay de niños en el cine, este, cuales son los principales personajes en televisión, que videojuegos están de moda, o ya salió el Xbox o no o cuando sale tal” ósea estar informados porque si no uno como adulto puede caer en el analfabetismo electrónico no? Entonces pues, a las personas que “ah es que no fue mi época” no no no, ósea uno no puede cerrar los ojos de lo que está sucediendo y estamos en una época en la que tenemos que estar informados, entonces informarse ¿no?

**PAMELA:** Pues le agradezco doctora, este, no sé si pueda yo dar sus datos por cualquier problema o si alguien quiere venir con usted o

**DR. DIANA:** Claro que si

**PAMELA:** Bueno, muchas gracias doctora, le agradezco

**DR. DIANA:** No, al contrario