

DEDICATORIAS

SAIDI MARITZA ROBLERO CALDERON

Primeramente le agradezco a Jehová, quien como guía estuvo presente en todo mi camino me ha cuidado y dirigido siempre para estar en donde hoy me encuentro bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con cada una de mis metas trazadas sin desfallecer a lo largo de toda mi vida que en este momento estoy por concluir mi más agradecimiento a mi Jehová Dios.

A MIS PADRES

Gracias a mi padre ROBERTO ROBLERO ROBLERO por darme la vida, por todo su amor que siempre me ha brindado y sobre todo que nunca me ha dejado sola, por enseñarme a no rendirme y siempre me enseñó a levantarme, no importa las veces que me callera él siempre ha estado a mi lado apoyándome brindándome siempre sus consejos para verme triunfar y dándome todo su amor incondicional muchas gracias al este hombre que amo con toda mi vida gracias, mi padre es mi ejemplo de constancia y dedicación. Gracias a mi madre, MARIA DOMINGA CALDERON GALLEGOS es mi fortaleza e inspiración diaria agradezco cada consejo que me brinda todos los días para nunca rendirme me ha enseñado cada uno de los valores para ser quien soy aunque a veces me he derrumbado ella siempre ha estado conmigo es mi mayor ejemplo la mujer que me trajo al mundo y sobre todo la dicha de ser su hija gracias mamita gracias por tanto que me has dado.

A MIS HERMANOS

Gracias a mi hermano mayor UBER DANIEL ROBLERO CALDERON por guiarme siempre por tomar sus ejemplos de vida por ser esa persona que nunca se ha rendido y a pesar de la distancia me ha enseñado a valorarme y sobre todo a salir adelante siempre gracias hermano te amo, gracias a mi hermano LUIS ROBERTO ROBLERO CALDERON que sin su apoyo no estaría cumpliendo mis metas y no importa la distancia si no lo que siempre nos unirá gracias por todo en estos momentos estoy cumpliendo una de mis metas que más anhelaba y sobre todo la confianza que medio te amo, gracias a mi pequeña hermana YENIFER ARIANA ROBLERO CALDERON porque a pesar que es la más pequeña he aprendido a su lado muchas cosas que me ha ensañado y que la amo con todo mi corazón.

A MI HIJO

Gracias a mi hijo, LUIS ROBERTO ROBLERO JR que a pesar de que no naciste de mi te ganaste todo mi amor y desde el día que me elegiste que te cuidara y me llamaste mama a pesar de que soy tu tía tú has hecho cambiar mi mundo contigo he aprendido a disfrutar cada momento de la vida y sobre todo me enseñaste el significado del el amor te amo mi pequeño gran amor.

A MIS COMPAÑEROS DE TESIS

Gracias a mis amigos por su comprensión y todo el apoyo, empeño y dedicación para lograr todo esto y a todos los esfuerzos para lograr todo lo que estamos cumpliendo, gracias los quiero mucho JORDI TONATIAN ROBLERO RODRIGUEZ Y MAYELI VELÁZQUEZ MORALES.

MAYELI VELÁZQUEZ MORALES MORALES

A dios primeramente por permitirme tener vida y salud y poder realizar uno más de mis propósitos que es ser una trabajadora social.

A MIS PADRES

Gracias a mi padre, MONICO VELAZQUEZ DE LEÓN y NELY MORALES ROBLERO que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y mostrarme el camino a la superación ara llegar a ser profesional.

A mis compañeros ya que juntamente vivimos buenos y malos momentos que solo se vive en la universidad y que con algunos más que compañeros fuimos verdaderos amigos gracias JORDI TONATIAN ROBLERO RODRIGUEZ y SAIDI MARITZA ROBLERO CALDERON.

JORDI TONATIAN ROBLERO RODRIGUEZ

A MIS PADRES

Gracias a mi madre, ESTELA LAPARRA LÓPEZ por dedicarme su tiempo y brindarme todo su amor ella la mujer que más admiro y respeto por todo lo que me brindo en todos estos años ella es mi gran ejemplo a seguir y por la cual seguiré cumpliendo cada uno de mis sueños. Gracias a mi padre, ELIEL RODRÍGUEZ LAPARRA por darme la oportunidad de lograr esta meta cumplida y todo tú apoyo incondicional.

A MIS COMAÑERAS

Les agradezco el empeño y dedicación que dieron y por comprenderme siempre por estar el uno con el otro apoyándonos en todo momento cuando alguien no podía fue un honor trabajar con ustedes los extrañare mucho gracias amigas SAIDI MARITZA ROBLERO CALDERON Y MAYELI VELAZQUEZ MORALES.

INTRODUCCIÓN

Actualmente estamos viviendo en una era donde las actividades cotidianas se están llevando a cabo a través de aparatos tecnológicos, las rutinas de actividad física se han convertido en un total aburrimiento para las personas, en especial para niños.

La generación de hoy en día está sujetos de vías tecnológicas, videojuegos, celulares, tabletas, tu computadora etc., siendo esclavos de un uso constante con un exceso de horas y proyecciones no productivas para el desarrollo de vida. Es lamentable estar viviendo bajo esta amenaza, bajo la esclavitud de una era moderna donde la tecnología ha llegado a la vida de los niños para cambiar un nuevo estilo de vida.

Es impresionante como los aparatos digitales de hoy en día contienen una proyección sumamente externa, que permite navegar e intercambiar palabras con otras personas de diferentes lugares.

Es de admirar generación de niños, a una edad tan corta ellos ya pueden uso de los aparatos digitales y tecnológicos sabemos que los niños son muy inteligentes y no hay duda que así sea, lamentablemente estamos en una edad moderna, donde los niños prefieren encerrarse y a ver a unas de estas pantallas llevando al límite de esclavitud su desarrollo.

En nuestro país (México), la tecnología está aumentando de una manera que en base a esto están apareciendo nuevos aparatos digitales con navegación a internet. Esta amenaza está perjudicando el desarrollo, el estilo de vida y la salud de los niños, tales como la obesidad, miopía, difícil atención, traumas entre otras repercusiones.

Sabemos que este fenómeno es solamente en México, es un fenómeno a nivel mundial se podría decir, sin dejarnos mentir en otros países la salud de los niños es un gran problema para familia. Sin irnos tan lejos este fenómeno de poca importancia para los padres han llegado a nuestra zona, a nuestros municipios y nuestros hogares, para filtrarse a los niños de estas nuevas generaciones o tan gravemente es que quizá ya lo permitimos.

El presente trabajo de investigación ha sido elaborado en el marco del plan de estudios de la carrera de licenciatura Trabajo Social y Gestión Comunitaria de la Universidad del Sureste Frontera Comalapa, Chiapas con la finalidad de conocer las Repercusiones de los aparatos digitales en el desarrollo de los niños en edad preescolar, para que se derive de los resultados obtenidos, sea posible la contribución de alternativas de acción orientada en el desarrollo, estilo de vida y especialmente en la salud para prevenir este problema.

El trabajo se presenta en cuatro grandes capítulos, independientemente la información general relacionada a las dedicatorias índice, introducción, sugerencias y /o propuestas, conclusión, anexos y la bibliografía.

Los cuatro capítulos antes referidos comprenden:

Capítulo I: Planteamiento del problema. Este apartado se expone de los datos relevantes que existen sobre el problema en distintos niveles, se define las interrogantes que han de guiar la investigación, la idea central, el objetivo general, los objetivos específicos, la hipótesis, la justificación de la necesidad de investigar el tema en cuestión, así como la delimitación del estudio.

Capítulo II: Marco de referencia. Aquí se presenta información del tema a partir de un marco antropológico que ilustra los antecedentes del problema desde tiempos remotos; también encontramos un marco teórico donde podemos conocer las bases teóricas que sustentan nuestras tesis a partir de diversos autores; un marco legal que brinda los sustentos jurídicos y finalmente un marco conceptual que nos da luz en los distintos términos técnicos relacionados al tema y a nuestra profesión.

Capítulo III: Metodología. En este capítulo se habla del tipo de estudio y metodología aplicada en el proceso de investigación y de manera más concreta se muestran los instrumentos, características y procedimientos utilizados para obtener nuestra información documental y de campo.

Capítulo IV: Finalmente en este capítulo se muestran los resultados de la investigación, los análisis e interpretación de los datos en función a los cuadros y graficas resultantes.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

REPERCUSIONES DEL USO DE LAS PANTALLAS DIGITALES EN EDAD PRESCOLAR.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En nuestro tiempo existe un gran avance tecnológico, presentándose en las pantallas digitales, cuyo uso trasciende a las nuevas generaciones que acceden a su uso a edades cada vez más tempranas. Las pantallas digitales como la televisión, celular, computadora, Tablet, videojuegos, etc. Se han convertido en la parte de la vida cotidiana de los niños.

Esta investigación se llevará a cabo a nivel Internacional, Nacional Y Estatal.

(County, Junio de 2016) Señala:

El rápido ingreso de nuevos dispositivos de pantalla, como tabletas y teléfonos inteligentes, impone un desafío especial para muchos niños y padres. En la actualidad, los niños viven los avances tecnológicos en una escala que solo pocos de nosotros podíamos imaginar hace una década. Más del 30% de los niños de los Estados Unidos juegan con dispositivos móviles mientras aún usan pañales, de acuerdo con el grupo de defensa de los niños Como Sense Media. En 2014, una hoja de datos de la organización mundial de la salud (OMS) declaró que Se ha realizado una gran cantidad de estudios en las últimas dos décadas para evaluar si los teléfonos celulares representaban un riesgo potencial para la salud.

(Cerde, 2013) Señala:

La Academia Americana de Pediatría recomienda que los niños y las niñas mayores de 2 años pasen menos de 2 horas al día frente a las pantallas de la televisión, videojuegos, celulares y computadores, debido a su asociación con problemas de conducta, académicos y físicos.

Estudios realizados en diferentes grupos etarios a nivel mundial evidencian que, a mayor edad, las personas invierten más horas frente a medios audiovisuales. En Estados Unidos los niños y las niñas de 2 a 7 años de edad pasan cerca de 2,5 horas diarias viendo televisión, cintas de video y videojuegos, mientras que los niños y las niñas de 8 a 18 años lo hacen un promedio de 4,5 horas al día. En Brasil, los resultados son similares, con cifras de hora pantalla de 4 horas y 45 minutos por día en escolares. La relación entre obesidad, hábitos sedentarios y horas pantalla varía de acuerdo a la edad y al género. Los varones que ven más de 3 horas de televisión al día tienen dos veces más probabilidades de ser obesos que los que ven menos de 1 hora al día. De los alimentos de elevada densidad energética estudiados, las tortas dulces en ambos géneros, las hamburguesas en las niñas y las bebidas gaseosas en los niños se asocian a un mayor tiempo frente a las pantallas digitales.

(García, 2005) Señala:

Muchos niños en edad preescolar pasan un promedio de 3 a 4 horas diarias viendo la televisión, y ésta puede ejercer una influencia muy poderosa en el desarrollo del sistema de valores, en la formación del carácter y en la conducta. Lamentablemente, muchos de los programas de televisión contienen un alto grado de violencia y hay un continuo debate sobre la extensión de sus efectos (OMS). En una revisión reciente, al menos cinco metas análisis todos ellos de EE. UU, ponen en evidencia de forma contundente, que las imágenes de violencia en televisión, películas, vídeos y juegos de computadora, producen a corto plazo efectos negativos: temores, excitación, alteraciones en el pensamiento y control de las emociones; incrementándose la probabilidad de conductas agresivas en niños.

La exposición a las pantallas digitales en niños menores de tres años puede estar asociada a déficit de atención en la edad preescolar y escolar.

(Repetto, 2018)

Los menores hacen un uso generalizado de las diversas pantallas y la conexión por Internet, con dispositivos fijos y móviles, es parte de su vida diaria.

El estudio de investigación Young Children (0-8) and digital technology, aporta datos sobre el uso que hacen los niños más pequeños de las pantallas en sus hogares. Los datos referidos a España indican que, entre los menores de ocho años, los dispositivos preferidos son la tableta digital y el televisor; son utilizados para jugar, ver vídeos o dibujos animados y, con menor frecuencia, para leer libros digitales. Llegadas las nuevas pantallas a la vida de los menores, la televisión pasó a ser un elemento más, acompañando a los videojuegos, al ordenador, a la conexión a Internet y al teléfono inteligente, desde edades muy tempranas. Los efectos del uso de las pantallas son variados y dependerán del tipo de pantalla, la manera de utilizarlas y su tiempo y las características propias de cada menor. La Organización Mundial de la Salud ha informado que en su “Clasificación Internacional de Enfermedades” (CIE 11), de aparición en 2018, será incluida la adicción a los videojuegos, ya sean individuales o en línea.

En el estudio de ANIBES encuentra un consumo mayor de 2 horas de televisión en días de clase del 25.1% de los adolescentes, frente al 16.9% de los niños entre 9 y 12 años, los fines de semana el consumo mayor de dos horas lo refieren cerca del 60% de los menores.

Según datos obtenidos por medición audio métrica, el consumo televisivo medio diario entre los 4 y 18 años es de 133 minutos, muy inferior al de la población general que llega a los 234 minutos.

Los menores en los días lectivos están frente al televisor 126 minutos/día y los fines de semana 150. Por edades los niños de 4 a 7 años son los que más tiempo están ante esta pantalla, con 141 minutos al día, un consumo que desciende durante la infancia e inicio de los adolescentes, para incrementarse hasta los 135 minutos diarios entre los 16 y 18 años.

(Ballester, 2013)

Una concepción infantil del tiempo, de la cantidad de tiempo y de su empleo, propio de personas inmaduras. El tiempo de los niños es la eternidad: tienen toda la vida por delante y, por eso, pueden permitirse el lujo de desperdiciarlo. Pero los adultos ya sabemos que nuestro tiempo es limitado, tenemos que dosificarlo.

Ante la televisión dilapidamos puerilmente el tiempo. Si la cantidad de tiempo es preocupante, la calidad no lo es menos.

Por una parte, las muchas horas ante el televisor se pierden para el movimiento corporal y el juego. Este sedentarismo, esa pasividad física (más adelante hablaremos de la pasividad intelectual) lleva a la obesidad, favorecida, además, por las chocolatinas, palomitas y similares que se acostumbra a tomar durante la sesión. Por otra parte, no es infrecuente que entre las horas dedicadas a la televisión, algunas debieran destinarse a dormir; de ahí que uno de los efectos (especialmente grave en el caso de los niños) sea falta de sueño (a lo que, a veces se suma que ciertas imágenes vistas antes de ir a dormir puedan provocar insomnio, pesadillas o perturbaciones relacionadas) que genera cansancio, dificultad para concentrarse y esforzarse: hay acuerdo entre los analistas en que el exceso de televisión genera apatía intelectual, desmotivación para el estudio y los deberes, debilitación de la memoria lo cual, a su vez, no anda lejos del fracaso escolar; en ese sentido, «el grupo del doctor Christakis demostró que por cada hora diaria suplementaria de televisión que recibiera un niño, se incrementaban en un 9 % las posibilidades de que el chaval desarrollara un trastorno neurológico denominado “desorden de déficit de atención e hiperactividad».

La televisión podría ser un simple modo de informarnos, de ampliar nuestro conocimiento o, simplemente, de distraernos. De hecho, hemos visto que no lo es. La televisión ha irrumpido en nuestros hogares y ha cambiado nuestro modo de percibir el mundo, nuestro modo de comprendernos y de actuar.

Hemos indicado cómo ha modificado la estructura de nuestras casas, desde la colocación de los muebles hasta la distribución de nuestro tiempo con la consecuencia de incremento del individualismo y daño de las relaciones con los demás miembros de la familia. El niño mimado, como caricatura de rey-tirano, quiere todo ¡ya! Su traducción es el inquieto zapear en busca del imposible reposo de un deseo siempre insatisfecho porque no brota de una necesidad sino de una deficiencia interna que no sólo no se sacia con los objetos, sino que es una deformidad, una adicción, que se incrementa.

(Culebro, 2010) Menciona:

La edad indica un papel importante en este tema, pues el psicólogo Raimon Gaja Jaume Andreu afirma, en el texto reseñado en este libro que los “niños que comienzan a jugar un videojuego a una edad más temprana tienden a dedicar al juego una mayor proporción del tiempo libre que los que empiezan más tarde.”

Guillermina Baeza Paz también afirma que otro efecto pernicioso de los videojuegos son las crisis de ausentismo.

La estrecha vinculación de los videojuegos con la enseñanza queda claramente demostrada de la siguiente afirmación, en el sentido de que no se trata de un simple juego, sino que, estamos enseñando de una manera inaudita, que se siente jalar el gatillo y lo que se enfatiza aquí es la emoción, el placer y la recompensa de hacerlo. Lo que no les enseñamos son las consecuencias en la vida real. La posibilidad de que el rendimiento escolar se vea impactado de manera desfavorable coincide con el hecho de que las cuatro actividades preferidas por los escolares que estudio Vigueras en la ciudad de México son, en forma descendente, las siguientes: ver televisión, jugar videojuegos, jugar futbol y escuchar música. En este estudio, a más de la mitad de los niños y niñas les gusta muchísimo o mucho jugar con videojuegos. En esa misma encuesta se concluye al 59% de los escolares

no les gusta la escuela. Este porcentaje demuestra claramente que los videojuegos son más interesantes para muchos niños y jóvenes que lo aprenden en el colegio y debería obligar a revisar los sistemas de enseñanza; lo que se reafirma porque Vigueras también demuestra que el 63.1% de las encuestados no son muy afectos a la lectura.

(Gomez, 2017)

En México casi el 60% de la población es usuaria de internet lo que corresponde a 65 millones de habitantes-, del cual 34% son usuarios menores de 18 años y el 15% son menores de 13 años. En relación con la población usuaria de internet, el 79% menciona el uso de las redes sociales como principal actividad que se lleva a cabo en este recurso (Asociación Mexicana de Internet, 2016).

La American Psychiatric Association (A.P.A.) presenta, en la quinta edición del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5), la adicción a una aplicación a internet, como los videojuegos en línea.

Echeburúa y De Corral (2010) citan a Young (1998), quien define ocho síntomas de riesgo que muestran dependencia a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y que pueden ser la señal de un apego en una adicción:

- Privarse de dormir (5 horas) para estar conectado a internet.
- Sentirse emocionado y aceleración anómala cuando se está delante de la computadora.
- Falsear sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego.
- Alejarse socialmente, estar irritable y bajar el rendimiento en los estudios
- Descuidar otras actividades importantes, tales como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud.
- Obtener quejas por el uso de internet por parte de familiares cercanos.

Belçaguy, Cimas, y Cryan (2015) mencionan que el uso de las TIC trae desventajas en la salud, manifestándose una serie de trastornos físicos (citan a Álvarez, 2013) y problemas psicológicos (citan a TechHive, 2013) al utilizar el internet, celular y redes sociales de forma desmedida e impropia, presentando mayor influencia en los adolescentes y jóvenes.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

- 1.** ¿Cuáles son las repercusiones que causan las pantallas digitales en los niños en edad escolar?
- 2.** ¿Cómo afecta el rendimiento escolar a causa de las pantallas digitales?
- 3.** ¿Cómo afecta en el ámbito familiar las pantallas digitales?
- 4.** ¿Cómo evitar que los niños tengan menos acceso a las pantallas digitales?
- 5.** ¿Cómo influye las pantallas digitales en la vida de los niños?
- 6.** ¿Cuál es el tiempo adecuado que debe pasar un niño frente a una pantalla digital?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Identificar las repercusiones de las pantallas digitales en el desarrollo de los niños en edad preescolar para prevenir adicciones.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Investigar con qué frecuencia utilizan los aparatos digitales.
- Crear nuevos espacios de entretenimiento.
- Analizar el apoyo familiar sobre el uso de los aparatos digitales.
- Asesorar a los padres sobre las repercusiones que causan las pantallas digitales.
- Observar la conducta de los niños en el aula escolar, casa y espacios recreativos.
- Investigar el rendimiento académico del niño.

1.4 HIPÓTESIS.

- El mal uso de las pantallas afecta el desarrollo de los niños
- El abuso de las pantallas digitales afecta la salud de los niños
- El exceso de tiempo de las pantallas digitales causa traumas al cerebro de los niños
- Las pantallas digitales disminuyen las actividades físicas de los niños.
- Si los padres de familia no controlan el uso de las pantallas digitales, entonces esto puede acarrear repercusiones cognitivas del niño.

1.5 JUSTIFICACIÓN

La importancia de esta investigación acerca de las repercusiones de las pantallas digitales es hacer conciencia con los padres, ya que se trata de ver lo que las pantallas digitales de hoy en día provocan en la salud y desarrollo de cada uno de ellos. Si bien hemos notado como en el ámbito familiar permite el uso de estas pantallas digitales a muy temprana edad con la finalidad de tener tranquilos a sus hijos. Niños en edad preescolar son víctimas de este gran factor, los niños no hacen más que tener la mente ocupada en cualquier dispositivo que contenga una pantalla, se concentra y su cerebro va captando todo visto en ese momento, violencia, vocabulario, cosas negativas que afectan el desarrollo de ellos. Es por esta razón que nos enfocamos en este tema y como promotores de un estilo de vida saludable tenemos los recursos necesarios para poder evitar ciertos daños que podrían causar las pantallas digitales en la vida de los niños en edad preescolar.

Es claro que las pantallas digitales han surgido durante años atrás, hoy en día es uno de los riesgos más elevados en la vida de las personas a temprana edad, las pantallas son representadas por la tecnología, es como el hijo de la tecnología y hoy en día la tecnología está muy avanzada, juegos en línea, servicios rápidos y más fácil para la vida de las personas, pero dañinas para la salud de los niños.

Hemos mencionado antes sobre el descuido de los padres de familia hacia los hijos con el uso excesivo de estas pantallas digitales y es triste ver como abarca este gran error en aquellas familias.

Cuando un niño regresa del kínder su mentalidad es ver la televisión, su caricatura favorita, lleva esta mentalidad todos los días después de clase, si llega a faltarle la televisión comienza con los berrinches, llora, grita, se arrastrá, hasta lograr que le enciendan la televisión.

Esta conducta genera un hábito negativo en el niño y en los padres por no tener una información que le permita reflexionar acerca del grave daño que esta por afectar la vida saludable del niño.

Fomentar otras actividades en la vida de ellos niños es una idea bastante genial porque conocen su alrededor, su ambiente, un estilo de vida alejado de las pantallas digitales donde su cerebro observe el mundo real, personas, animales, actividades recreativas, cultura, todo en el mundo real y no en mundo digital.

Esta investigación es muy conveniente para los niños, sirve para conocer todo tipo de información acerca de las repercusiones de estas nuevas pantallas digitales y resolver los problemas causados por ellos. Las actividades físicas son herramientas muy productivas en estos casos, genera resultados positivos para el desarrollo de los niños, como las lecturas, cuentos, historias, son las otras herramientas positivas. Como trabajadores sociales tenemos el interés de un estilo de vida diferente a las nuevas generaciones víctimas de las pantallas digitales. El interés de un cambio de rutina cotidiana, cambiar esas horas sometidos a una sala con una pantalla, a pasar más tiempo con la familia, amigos, sociedad y descubrir potencialidades y habilidades.

1.6 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación se llevará a cabo con la finalidad de conocer las “repercusiones de las pantallas digitales en edad preescolar” con el propósito de concientizar a niños que son principales víctimas y a padres que sin tener la información adecuada colabora con estos riesgos.

El trabajo se realizará en el kínder Josefa Ortiz de Domínguez Frontera Comalapa Chiapas, con toda la intención de rescatar vidas tempranas y emplear nuevas actividades en la vida cotidiana de los niños. Que los padres sepan las repercusiones y como evitar poder llegar cierto punto de gravedad, que aumenten la atención hacia sus hijos, el cuidado y la responsabilidad de usar o estar cerca de una pantalla digital.

CAPÍTULO II

2. MARCO DE REFERENCIA.

2.1 MARCO ANTROPOLÓGICO FILOSÓFICO.

(Iglesias, 2004) afirma:

El enfoque histórico sobre el desarrollo de las pantallas, de los sistemas de proyección de imágenes en general, de la cámara oscura a la realidad virtual, nos permite esbozar líneas de fuga, redes genealógicas, que nos ayuden a entender los cruces disciplinares y pongan en perspectiva las lógicas implícitas en los medios.

Cámara oscura, linterna mágica, fantasmagoría, toda una serie de dispositivos técnicos de proyección de imágenes que anteceden a las pantallas actuales y las hacen comprensibles como fragmento armónico de una sinfonía mayor, como gesto incluido en una continuidad con otros gestos, en un movimiento que toma sentido cuando uno se aleja lo suficiente para apreciar su amplitud, evitando la miopía de lo coyuntural. Ya a fines del siglo XVIII la idea de la pantalla de chimenea (mampara contra chispas) fue adaptada a la finalidad de mostrar las pinturas transparentes en formas nuevas y sorprendentes. Tales pinturas, "transparencias de luz de luna" o "diaphanoramas", como aquellas de los alemanes Georg Melchior Kraus y Franz Niklaus König, fueron montadas en marcos auto portantes de madera. Entre estos dispositivos la fantasmagoría aparece a finales del siglo XVIII, según Erkki Huhtamo, en la Fantasmagoría al público le eran mostradas imágenes proyectadas desde detrás de la pantalla con una linterna mágica de gran movilidad (a menudo montadas sobre ruedas y moviéndose a lo largo de rieles). Uno de los propósitos era crear una experiencia sensorial total.

Este objetivo fue atendido por la tecnología oculta. Los feriantes de la Fantasmagoría hicieron lo posible por mantener en secreto su maquinaria, pretendiendo que su show nada tenía que ver con las viejas linternas mágicas. Incluso hicieron esfuerzos para ocultar la presencia de la propia pantalla hundiendo a la audiencia en la oscuridad total y sólo entonces abriendo las cortinas.

Las figuras proyectadas fueron presentadas como "apariciones" volando libremente por la sala. No sólo fue un desarrollo posterior del espectáculo de linterna mágica, también estuvo basado en el espectáculo de sombras.

La mayoría de las versiones del teatro de sombras estuvieron basadas en disposiciones esencialmente similares del aparataje como en la Fantasmagoría. El público se sienta delante de la pantalla, mientras que los artistas operan sus títeres de sombra detrás de ella, entre la pantalla y la fuente de luz. Para las personas no familiarizadas con tales espectáculos, la presencia de la misteriosa "caja de proyección" apenas disminuía la "magia" del evento. De hecho, puede haber servido como una atracción adicional. De manera similar, el público de las primeras películas a menudo admiró el cinematógrafo como una maravilla tecnológica, tanto como las imágenes en movimiento que producía.

Un texto de 1846 declaraba: "La linterna mágica es una especie de microscopio lucernal, su objetivo es obtener una representación aumentada de las figuras, sobre una pantalla en una habitación oscura". A lo largo del siglo XIX el tamaño de la pantalla, el auditorio y la imagen proyectada se hizo más grande. Esto fue posible gracias al desarrollo de fuentes de iluminación nuevas y más potentes (focos de oxihidrógeno, lámparas de arco). A fines del siglo XIX, especialmente en Estados Unidos, la linterna mágica fue incluso llevada al exterior para proyectar grandes anuncios y resultados de las elecciones en los edificios públicos, ahora re-definidos como pantallas de proyección gigantes.

En el siglo XIX proliferaron diversas formas de dichas imágenes iluminadas por detrás, que van desde "lithophanes", figuras de porcelana colocadas en las pantallas de las lámparas, o en marcos decorativos de madera o metal, hasta máquinas domésticas para ver como el enorme Megaethoscope, diseñada para la visualización grandes fotografías de albúmina con filtros coloreados a mano adheridos a la parte trasera. Mirando a través de una "capucha" de visión y abriendo al mismo tiempo una puerta en la parte posterior del dispositivo, las fotografías en blanco y negro eran transformadas en fabulosos y coloridos espectáculos.

Estos y otros muchos tipos de "pantallas", anticiparon el futuro rol y ubicación de la pantalla del televisor, aunque su potencial de transmisión de información visual o representación del movimiento era limitado. A medida que la producción y exhibición de películas consolidaban su papel como principales industrias de entretenimiento de la década de 1910 en adelante, las otras atracciones pasaban gradualmente a un segundo plano: el centro estaba reservado a los placeres de la pantalla. Ya en 1910 el *Moving Picture World* escribía que "a la gente le gusta ver en la pantalla aquello sobre lo que han leído", en referencia a sus preferencias fílmicas. Por otro lado, hay otra línea que llega hasta las actuales pantallas electrónicas y cuyo origen es situado por diversos autores en la pantalla de radar, nuevo medio que Manovich llama pantalla dinámica.

Desde el primitivo barrido de un contorno y el rastreo de un punto, estas pantallas comenzaron a convocar a un ojo ya no tan atento al campo como al surgimiento puntual de algo a seguir, a controlar, y cuya manifestación en pantalla era el correlato de un evento sincrónico. Origen del monitoreo electrónico, del display de los instrumentos, de las pantallas de computadoras. El siguiente paso de este despliegue evolutivo será dado en los años 50 por Forrester, cuando incorpora a la pantalla electrónica como interface de visualización de los sistemas de uso bélico (Whirlwind, SAGE).

Aquí la innovación fundamental será la interactividad de la pantalla, al conectarla con otra serie de dispositivos e interfaces, la pantalla viene a ser el output de sistemas mucho más complejos, que también contemplan la posibilidad del input, el usuario ha dejado ya de ser un simple espectador.

El ojo en contacto con esa computadora ya aparecía íntimamente ligado a la mano, tanto como poco después, en la lógica de usos de la tecnología televisiva, el control remoto se revelaría como elemento decisivo de la actividad espectral de las últimas décadas. De modo aún balbuceante en la experiencia televisiva, pero totalmente decidido en el contacto cotidiano con la imagen digital, esta superficie ha mutado en pantalla interactiva.

Diversas publicaciones académicas emplearon el término “nuevas pantallas” de manera aleatoria, generalmente como sinónimo de “nuevas tecnologías” (Moreno Herrero y García Serrano, 2006 a y 2006 b). Algo así como haberse encontrado con el término más que haber sido fruto de una elaboración conceptual. Debemos añadir a esta nomenclatura sinonímica otras como “Tecnologías de la información y la comunicación (TICS), “Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (NTICS) o simplemente “Tecnologías”, modo de nombrar que opera como una reducción a la comunicación de la totalidad de aquellos desarrollos científicos y técnicos que llevan por definición el nombre de “tecnología”. En nuestro caso, preferimos hablar de “tecnologías de la comunicación” como propuso Raymond Williams en *Historia de la comunicación* (1972) y que continuó conceptualizando en *Televisión. Tecnología y forma cultural* (1974). Al nombrarlas como “tecnologías de la comunicación” dejamos en claro una postura que no entiende las tecnologías como emisoras de información sino como propiciadoras de una comunicación bidireccional. Ahora bien, en la contemporaneidad, estas tecnologías de la comunicación mutan, la mayoría de ellas, a presentar pantallas en la configuración de sus dispositivos (1).

Es por ello que en 2009 en el trabajo *“Nuevas pantallas frente al concepto de televisión: un recorrido por usos y formatos”* (2) presentamos una conceptualización del término, ante la proliferación de nuevos usos para la circulación del lenguaje audiovisual. De ello, consideramos pertinente hablar de nuevas pantallas, nuevas porque nacen en mundo comunicacional donde las pantallas insignes son el cine, la televisión y el video. Las pantallas implican una imbricación con la imagen, y de ello con lenguajes. Este dato no es menor cuando desde la comunicación focalizamos en los procesos de construcción de sentido. La imagen fotográfica, la animación, el dibujo, el audiovisual y el multimedia confluyen en estas pantallas. Una multiplicidad de lenguajes se pide prestada a viejas pantallas y viejos soportes para llenar sus espacios y tiempos, pero muchas veces sin decirlo las nuevas pantallas guardan el deseo de la especificidad identitaria de sus narraciones.

El lenguaje audiovisual nació con el cine por el año 1895, cuando los hermanos Lumière experimentaron registrando imágenes cotidianas de la compleja vida en sociedad. Los avances técnicos luego permitieron la inclusión del sonido y del color, al tiempo que un público de cine se fue configurando en la relación familiar con el nuevo medio. Menos de medio siglo después aparecería la televisión, que tardó menos en penetrar en la cotidianeidad social. Su especificidad la llevó a ingresar a los hogares, y seducir mediante su mayor bastión: la transmisión en directo. El videotape apareció luego y la posibilidad de la transmisión en diferido de narraciones para ver en el momento y lugar que uno desee. En este devenir genealógico, las nuevas pantallas son terrenos para nada sorprendidos a la hora de ver cine, televisión o video, ya que sus características técnicas, ligadas a la aceptación de multiplicidad de soportes, la digitalización y la conversión de formatos y la posibilidad de la conexión a la red, lo propician.

Las nuevas pantallas como concepto entonces engloban dos variables: la de las tecnologías y la de las plataformas.

La primera variable de conceptualización se refiere a que cuando hablamos de nuevas pantallas podemos estar refiriéndonos en primera instancia a *hardware*, aparatos *conectables* a la electricidad o a baterías que les proveen energía para funcionar, ligados a la información, la comunicación, el conocimiento y el entretenimiento, protagonizados por pantallas; es decir, con la imagen como impronta identitaria por antonomasia. Estas tecnologías son a la vez *multilenguaje*, exponen en las pantallas texto, imágenes fijas y en movimiento, animaciones y diseño. A la vez se conectan generalmente a parlantes o los traen incorporados, lo que hace que el sonido y el lenguaje audiovisual sean propicios para ellas. También la interactividad es una de sus fuerzas representativas: el “usuario” es protagonista constante mediante comandos, teclas, *joystick*, controles remotos, *mousse*, y toda una serie de dispositivos o *gadget* creados para conectarse y rodear a las nuevas pantallas. A la vez que *hardware*, las nuevas pantallas son *software*, plataformas, aplicaciones y medios.

(Murolo, 2012)

La digitalización es la posibilidad concreta de la existencia de las nuevas pantallas. La conversión en datos, en series de bits, de productos analógicos hizo posibles la transportación, la rápida y liviana transferencia de grandes cantidades de material mediático: imágenes fijas y en movimiento, sonido, animaciones, textos. Esto hace posible, por ejemplo, la reproducción de video en diferentes dispositivos. Muchas de las nuevas pantallas son portátiles, como teléfonos móviles, mp4, mp5, *Play Station Portátil*, tabletas, y todas ellas permiten la reproducción de video, aunque no todas ellas permiten la conexión a Internet. Por ello cada nueva pantalla tiene la particularidad de poder reproducir videos almacenados en ellas como los reproductores de mp4 o mp5, descargarlos como el teléfono móvil, adicionarle cartuchos o dispositivos que contengan la película como la *PSP* o conectarse a Internet para verlos online como las tabletas.

En cuanto la segunda variable de la conceptualización, las nuevas pantallas son espacios donde poder narrar audiovisual con conciencia de su circulación y decodificación. Por ello, no solamente un teléfono móvil es una nueva pantalla porque permita la circulación audiovisual, sino porque permite la reflexión acerca de qué tipo de narraciones es propicio crear para ser consumidas mediante un teléfono móvil.

Con el nacimiento de Internet, de la televisión digital, la proliferación de la telefonía móvil y el crecimiento exponencial de la conectividad a escala global, no tardaron en aparecer espacios donde publicar y ver contenido audiovisual. En cuanto la segunda variable de la conceptualización, las nuevas pantallas son espacios donde poder narrar audiovisual con conciencia de su circulación y decodificación. Por ello, no solamente un teléfono móvil es una nueva pantalla porque permita la circulación audiovisual, sino porque permite la reflexión acerca de qué tipo de narraciones es propicio crear para ser consumidas mediante un teléfono móvil.

Con el nacimiento de Internet, de la televisión digital, la proliferación de la telefonía móvil y el crecimiento exponencial de la conectividad a escala global, no tardaron en aparecer espacios donde publicar y ver contenido audiovisual.

(Arranz, 2004)

Hubo que esperar hasta 1984 para ver la primera versión comercial con el nombre de ordenador personal Grid, creado por una empresa joven fundada en 1979 por dos investigadores de la PARC, Glenn Edens y John Ellenby. Inspirado en la visión de Kay, el Grid incorporaba muchas innovaciones que ahora nos parecen comunes, tales como módem interno o el ya familiar diseño en forma de concha que le permite cerrarse para proteger la pantalla.

Más tarde evolucionó hacia el Toshiba's Dynabook en 1991, gracias a que esta firma ofrecía unas pantallas verdaderamente extraplanas (LCD).

El nombre de Dynabook fue utilizado únicamente en Japón y fue el primer ordenador portátil, aunque no sólo servía para leer textos electrónicos. Este aparato era en realidad una pantalla táctil, transparente como un cristal, y exenta de teclado, que se conectaba a un ordenador. Este libro dinámico es un aparato de sólo lectura conectado a un ordenador que ejercía de disco duro. Utilizaba también discos flexibles de 3,5 y tenía un disco duro de 20 MB, si bien uno de sus grandes logros era su pantalla táctil.

(Viñas) Menciona:

EL PRIMER INVENTOR DE LA TELEVISIÓN: JOHN LOGIE BAIRD

1925: El escocés John Logie Baird hace la primera demostración de televisión en su laboratorio usando un disco de Nipkow: 30 líneas 5 cuadros por segundo.

1926: Primera demostración de imágenes de caras humanas reconocibles.

La pantalla era muy pequeña: unos 6 cm de altura por 2 cm de anchura, y de color rojo sobre negro debido a que usaba una lámpara de neón.

1930: Demostración de televisión en pantalla grande: 1.8 m x 0.9 m. Usando la técnica de punto volador (flying spot) controlado por espejos.

2.2 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE Y CONDUCTA INTACTO-JUVENIL.

(Rojas, 2008) Realizo un estudio titulado “Tiempo de exposición a la Televisión “el propósito general del estudio es de analizar el tiempo que los niños ´pasan frente a la televisión

En una encuesta reveló que los niños de 4 a 12 años ven 4 horas de TV por día, el 70% de niños menores de 3 años ve TV en forma habitual y el 75% de niños tiene TV en su pieza. En la Sexta Encuesta Nacional del Consejo Nacional de Televisión (2008) hay 2,4 televisores por hogar y 53% de ellos posee computador. Un 57,7% dijo haber visto contenidos inadecuados tales como vocabulario grosero, escenas de sexo, violencia, trato discriminatorio y contenidos de adultos en horario para menores. Además del tiempo frente a la pantalla hay otros factores que influyen el efecto de los medios en niños incluyendo el nivel de desarrollo, susceptibilidad individual y si estos ven TV solos o acompañado de sus padres

En un estudio prospectivo de factores predictores de Bullying en 12 666 niños en edad escolar, se demostró que una precoz estimulación cognitiva (paseos, lectura, juegos, rol parental en la enseñanza del niño) y apoyo emocional (comidas con padres, padres llaman a hijos mientras trabajan) como factores protectores, y la exposición a TV como factor de riesgo, fueron cada una e independientemente asociadas con conductas en edad escolar.

Los niños aprenden por observación y probando patrones conductuales. Repetida exposición a patrones conductuales violentos puede llevar a aumentar sentimientos de hostilidad, desensibilización al dolor de otros, aumento de la probabilidad de interactuar y responder a otros con violencia. Los videojuegos violentos son un ambiente ideal para aprender a ser violento lo que explicaría el 13%-22% del aumento de la conducta violenta de los jóvenes El segundo es un efecto más indirecto: la insensibilización.

Los espectadores, sobre todo los niños, expuestos a grandes cantidades de violencia en la pantalla, pueden hacerse menos sensibles a la violencia real del mundo que les circunda, menos sensibles al sufrimiento ajeno, y más predispuestos a tolerar el aumento de violencia en la vida social.

La violencia en sí misma no es el problema, sino como ésta es retratada, esto hace la diferencia entre aprender acerca de la violencia y aprender a ser violento. Estimulando la violencia en un contexto sexual o cómico es particularmente peligroso, porque se asocian sentimientos positivos con el dañar a otros.

IMPACTO NEGATIVO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS EN EL NEURO DESARROLLO INFANTIL.

(Carisola, (s/f)) Realizo un estudio acerca de los niños en la primera infancia y preescolar están creciendo en entornos saturados con una variedad de tecnologías que están adoptando a tasas cada vez mayores 1-3 Desde 1970 a la actualidad, la edad a la cual los niños comenzaban a interactuar regularmente con los medios tecnológicos se ha movido desde los 4 años a los 4 meses, lo que significa que los niños actualmente son “nativos digitales” nacidos en ecosistema digital que además cambia constantemente y en el cual están predominado los dispositivos móviles.

La mayoría de los niños están utilizando con fines de entretenimiento y no con fines educativos o de estimulación cognitiva. A modo de ejemplo, un estudio realizado en un centro de salud pediátrico en un contexto socio-económico de bajos ingresos en los EEUU. Mostro que casi todos los niños de 0 a 4 años (97%) habían utilizado un dispositivo móvil incluyendo el 92% de los niños menores de 1 año de edad. La mayoría lo había utilizado para entretenimiento y no con aplicaciones con fines educativos.

En este nuevo mundo digital que tiende a imponerse a cada uno, el periodo de la infancia y adolescencia es una etapa de enorme plasticidad cerebral, donde las experiencias influyen profundamente en el desarrollo emocional y afectivo, relacional y social, físico y psíquico del niño.

LOS NIÑOS Y LA EXPOSICIÓN A TELEVISIÓN, MÓVILES Y TABLETAS: ¿QUÉ DICE LA CIENCIA?

(Sarrío, 2015) Realizo un estudio acerca de sobre la exposición de niños a TV y otras pantallas, la posición de la Academia de Pediatría (AAP) es rotunda evitar totalmente la exposición a la TV y otras pantallas antes de los 2 años de edad.

La televisión y otros medios (digitales) de entretenimiento deben ser evitados en bebés y niños menores de dos años. El cerebro del niño se desarrolla rápidamente durante estos primeros años, y los niños aprenden mejor de las interacciones con personas, no con pantallas. Para los mayores, recomienda crear zonas en el hogar libres de pantallas y limitar su exposición total combinada a un máximo de una o dos horas, siempre que el contenido sea calidad y adecuado su edad.

La AAP recomienda que los padres establezcan zonas libres de pantallas en el hogar, asegurándose de que no hay televisión, ordenador o videojuegos en los dormitorios de los niños y apagando el televisor durante las comidas. Los niños y adolescentes deberían usar estos medios durante no más de una o dos horas diarias, y siempre contenidos de alta calidad. Es importante para los niños emplear su tiempo en juegos al aire libre, lectura, aficiones y uso de su imaginación en situaciones de juego libre

Según un estudio del kaiser family foundation, un 43% de los niños menores de 2 años ven la televisión a diario y casi de cada cinco (18%) ve videos o DVD todos los días.

La mayoría de los padres (88%) de estos niños menores de 2 años ve la televisión todos los días, y afirman estar en el mismo cuarto que sus hijos mientras ven la TV, ya sea todo el tiempo o parte de este. Luego veremos que esto es importante dado que, como demostraron Pempek y cols, en 2014, el simple hecho de tener la TV puesta de fondo afecta de manera sustancial al desarrollo del lenguaje del niño.

Según este mismo estudio, el 74% los niños menores de 5 años han visto la TV antes de los 2 años de edad (contrariamente a la recomendación de la AAP). En promedio, los niños menores de seis años pasan casi dos horas al día frente a pantallas. Es casi el mismo tiempo que pasan jugando al aire libre, y tres veces más tiempo del que pasan leyendo o escuchando lo que alguien les lee. Respecto a los menores de 6 años.

El 77% enciende por si solo la tele.

El 67% pide ver ciertos programas en particular.

El 62% usa el mando a distancia para cambiar de canal.

El 71% pide sus videos y DVD favoritos.

Los datos recogidos por Abelman y Atkins (2000) son todavía más preocupantes los niños emplean más tiempo y viendo la televisión que en cualquier otra actividad estando despiertos. Los niños y adolescentes (entre 2 y 17 años) ven de media 19 horas y 40 minutos de televisión cada semana. De media, una persona, de 70 años habrá empleado el equivalente a entre 7 y 10 años completos viendo la televisión.

A grandes rasgos, encontramos que el exceso de exposición a la televisión ha sido asociado con una amplia variedad de efectos negativos sobre la salud.

2.3 MARCO TEÓRICO

2.3.1 LAS PANTALLAS INTERFIEREN EN LA SALUD DE LOS NIÑOS

(Cerisola, 2017) señala:

En los últimos veinte años, el mundo infantil ha ido siendo invadido por un número cada vez mayor de pantallas y dispositivos diversos que han cambiado por completo su vida diaria, la forma en que emplean su tiempo, el tipo de juegos y hasta las relaciones con sus familias y otros niños. Es difícil imaginar el modo de vida actual sin ellos. Los teléfonos móviles, los ordenadores, las tabletas y las videoconsolas forman parte de nuestro paisaje cotidiano, y no es raro ver a niños muy pequeños en sus carritos pendientes de su iPad o de la película en el teléfono móvil de los padres.

2.3.1.1 Más riesgos para la salud

A más horas de pantallas, mayor es el riesgo de sobrepeso y obesidad infantil. Este riesgo viene dado por varios motivos: por una parte, por la falta de ejercicio que implica el estar sentado largas horas, algo impropio de la etapa infantil; también por la publicidad de alimentos a que se ven expuestos los niños que ven la televisión. Porque según demuestran los estudios, cuando se come viendo la televisión, la ingesta total aumenta. Las investigaciones también han revelado que, delante del televisor, los niños demandan a sus padres y consumen más comida rápida o basura y más bebidas azucaradas que cuando comen sin tele, elevando el riesgo de obesidad y otros problemas metabólicos relacionados con ella.

2.3.1.1.1 Pasividad.

La utilización de estos aparatos fomenta la pasividad en los niños, reduciendo su actividad física e impidiendo el desarrollo de la portentosa capacidad imaginativa de la infancia. Asimismo, quita tiempo para interactuar con otras personas, y en especial para algo tan importante como es el juego, esencial para el desarrollo de

2.3.1.1.1.1 Hiperactividad.

Como efecto rebote, el exceso de estimulación que el niño recibe a través de los programas, al no encontrar una salida a través del ejercicio físico, contribuye a aumentar los problemas de nerviosismo y necesidad de movimiento. La inteligencia, el aprendizaje y las habilidades sociales.

2.3.1.1.1.1.1 Problemas de sueño.

Está demostrado que muchas horas de pantalla provoca problemas durante la noche, como pesadillas y despertares nocturnos, especialmente cuando la televisión y las consolas están en la habitación de los niños.

2.3.1.1.1.1.1.1 Lenguaje y lectura.

Las pantallas compiten directamente con la conversación y la lectura, lo que dificulta la adquisición del lenguaje y la comprensión de los textos, empeorando el rendimiento escolar a largo plazo. Esto es especialmente relevante cuando la televisión encendida preside las comidas familiares, sustituyendo la conversación y la interacción con la familia.

2.3.1.1.1.1.1.1.1 Agresividad.

Hay estudios que demuestran que la violencia y agresividad de muchos programas de televisión y juegos de consolas se asocian a comportamientos antisociales y agresivos.

2.3.2 PSICOLOGÍA DESDE EL CARIBE

(Díaz, 2007)

Niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o 'chatear' con los amigos. Algunos padres y educadores ven con cierta desconfianza que los niños se 'enamoren' del computador demasiado temprano, pues consideran que fomenta el aislamiento y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales. Para muchos, los mayores problemas llegan con la conexión a Internet, una extraordinaria herramienta de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión.

2.3.3 CRECER ENTRE PANTALLAS (TELEVISIÓN)

(Fernando, 2003)

La televisión configura un estilo de vida que favorece la pasividad física e intelectual, fomenta la obesidad, dificulta la capacidad de pensar y, por tanto, genera fracaso escolar. El impacto sobre las relaciones familiares (muy disminuidas cuantitativa y cualitativamente), los hábitos físicos y mentales (mentes perezosas en cuerpos fofos), el tipo de valores que difunde (hedonismo, conseguir todo sin esfuerzo) son alguno de los efectos que han sido destacados en diversas **intervenciones y que cualquiera reconoce con facilidad.**

2.3.3.1. LA TELEVISIÓN EN EL HOGAR

La popularización de la televisión suele datarse en los años 50 del siglo XX ya que a partir de entonces las televisiones empiezan a tener una presencia en numerosos hogares. Y es ahí, en los domicilios particulares, donde la presencia de la televisión produce sus primeros efectos. Fijémonos en que la estructura de la casa cambia y, al mismo tiempo, la organización del tiempo sufre una alteración de gran trascendencia.

2.3.3.1.1 ¿Una imagen o mil palabras?

Es célebre la expresión “una imagen vale más que mil palabras” y es habitual entenderla en el sentido de que la capacidad expresiva y comunicativa de las imágenes está muy por encima de la respectiva capacidad de las palabras. De modo que parece preferible y superior al concepto conduciéndonos así en la dirección opuesta a la que ha progresado la humanidad. Desde el punto de vista del conocimiento, la televisión nos hace retroceder. Y es que el avance de la civilización se ha producido precisamente cuando se ha transitado de lo particular, la imagen o el término concreto hacia lo general o el concepto y la idea de máximo alcance.

2.3.4 NIÑOS Y PANTALLAS.

(Krynski, 2019)

El consumo de contenidos violentos o inapropiados para la edad del niño 6 Es importante que la tecnología no desplace actividades sociales ni el juego al aire libre. Al respecto, hay que mencionar que existe evidencia de que el uso excesivo de pantallas produce sedentarismo, sobrepeso, alteraciones vinculares y trastornos del sueño (efecto lumínico de las pantallas sobre la producción de melatonina).

2.3.5 LAS PANTALLAS EN EL CEREBRO DE LOS NIÑOS.

(solis, 2005)

La salud de la integridad de la materia blanca está asociada con las funciones cognitivas y se desarrolla a medida que los niños aprenden el lenguaje, según han explicado los investigadores. Es decir, los científicos han encontrado un vínculo entre un mayor uso de las pantallas y una menor integridad de la sustancia blanca cerebral, y han asociado una mayor exposición a la pantalla con niveles más bajos de habilidades de lenguaje y alfabetización. El hallazgo es notable en el tanto los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo cognitivo de los seres humanos.

2.3.5.1 Tiempo de pantalla para los niños

Se recomienda librar a los niños de las pantallas al menos hasta los 3 años, aunque ha matizado que "es difícil decir cuál es la edad 'segura' o el tiempo (recomendado) de tiempo de pantalla". Por ello ha invitado a los padres a considerar la posibilidad de no permitir a sus niños menores de 3 años utilizar pantallas nunca, porque "así al menos lleva los niños llegan a preescolar con una base sólida de experiencia en el mundo real, cuando han establecido ya su sentido básico de conexión con los cuidadores y sus primeras habilidades lingüísticas".

2.3.6. USO DEL CELULAR

(Maurtua, 2018)

Desde la mirada de niños/as y adolescentes, la persona que posee un móvil tiene una herramienta que le ofrece entidad propia, libertad, autonomía, estatus, intimidad.

En definitiva, podemos decir que las tecnologías no median meramente la comunicación entre sujetos, sino que además operan en los procesos por los cuales se va definiendo la identidad del sujeto en la relación con otros.

En ese sentido, el problema principal del uso de teléfonos móviles o celulares por parte de los niños/as y adolescentes radica en el uso estrictamente destinado al entretenimiento que estos le dan, comenzando como un pasatiempo, para luego ser esclavos de este, llegando a volverse dependientes o adictos de las actividades electro lúdicas, que se traduce en el mal uso o uso excesivo de la tecnología que les brinda el celular. Es así que cuando existe un uso excesivo de este tipo de tecnología se genera una dependencia e incluso una adicción. Al respecto, Morales (2012) menciona que la utilización “del celular consiste en un impulso por usar las funciones del celular, impulso que si no es controlado puede generar consecuencias negativas. Menciona que el uso excesivo del teléfono móvil “se da cuando su uso se vuelve una conducta repetitiva y que causa placer, también llamado telefonitos que es la tendencia a querer usar constantemente el teléfono ya sea de día y de noche”. definiciones expuestas, en el presente estudio se define el uso excesivo del celular como al problema que se da cuando el uso del celular se empieza a convertir en abuso, es decir, el tiempo de utilización se vuelve cada vez mayor o empieza a interferir de alguna manera en el día a día del sujeto, lo que puede llevarlo a una dependencia o inclusive adicción.

2.3.6.1.1 Características del Uso Excesivo del Celular

Los síntomas característicos del uso excesivo del teléfono móvil consisten en lo siguiente:

El uso desmedido, que se manifiesta en un alto coste económico. y en numerosas llamadas y mensajes. Problemas, sobre todo con los padres, asociado con el uso excesivo de los teléfonos móviles. La interferencia con la escuela u otras actividades personales. Un aumento gradual en uso para obtener el mismo nivel de satisfacción, así como la necesidad de reemplazar los dispositivos que funcionan con nuevos modelos, la necesidad de llamar o enviar mensajes cuando, el tiempo ha transcurrido sin utilizar el teléfono móvil y alteraciones emocionales cuando el uso del teléfono se ve impedido

2.3.7 NIÑOS PREESCOLARES

(krynski, 2017)

Las redes sociales constituyen un ambiente personalizado en el cual exploran al máximo la comunicación; aquí pueden generar una identidad propia, intercambiar experiencias y sentimientos con los pares y compartir información. La participación en las redes sociales puede promover el compromiso social y la solidaridad; al mismo tiempo, ayuda a mantener el contacto entre familiares y amigos a pesar de vivir alejados. En algunos casos, representa una enorme ventaja, pues ayuda a la comunicación recíproca de pacientes con enfermedades crónicas o discapacidad y de estos con los equipos de salud difusión de campañas de prevención Se debe tener especial cuidado, ya que las redes sociales pueden influir negativamente en el comportamiento de los adolescentes y estimular el consumo de sustancias alcohol y los trastornos alimentarios.

2.3.8. EFECTOS FÍSICOS

(Lopez, 2014)

Es conocido el calentamiento dieléctrico en los tejidos biológicos por la radiación electromagnética de micro ondas, que genera rotaciones en las moléculas polares. En estos tejidos hay cargas libres que pueden moverse, por efecto de un campo magnético externo. Las moléculas, con sus cargas positivas y negativas, pueden separarse por acción del campo; en otras palabras, se polarizan (Torres, 2003). A frecuencias de 0,9GHz, en los tejidos con alto contenido graso, con 10% de agua, el coeficiente dieléctrico es 4, en cambio con 50% de agua es 12 (Gabriel y Gabriel, 1996) más expuestos los niños por tener un mayor contenido de agua en su cerebro, respecto al de un adulto y los posibles efectos han sido considerados como un problema de salud pública.

2.3.8.1.1 Efectos no térmicos

Los efectos no térmicos se producen a largo plazo. Son efectos bioquímicos y electro-físicos originados por las ondas electromagnéticas, que pueden actuar sobre el sistema cardiovascular; sistema nervioso central; sistema inmunológico; metabolismo, y afectarían factores hereditarios. Se ha observado efectos fisiológicos sin que intervenga un aumento importante de la temperatura (Glaser, 2005). Las investigaciones no han tenido una buena validación, debido a las diferentes técnicas empleadas. Las señales del carrier empleadas en las comunicaciones de protocolo, en celulares, a menudo resultan en emisiones de baja frecuencia y dichas emisiones tienen una implicación fisiológica (Foster *et al.*, 2004). Se ha argumentado que el efecto no-térmico se puede interpretar como una respuesta natural de las células del organismo al incremento de temperatura. Al existir efectos termo sensibles en las células, ellas inician una secuencia de segundos y terceros sistemas de mensajes que generan proteínas de choque calórico, para defender las células contra el metabolismo de stress celular causado por el calor (Glaser, 2005). Los aumentos de temperatura que originan esos cambios son muy pequeños para ser detectados por los equipos convencionales.

2.4 MARCO CONCEPTUAL

Agresividad: Es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión a acometer, atacar y embestir. También se utiliza la palabra para referirse al brío, la pujanza y la decisión para emprender algo y enfrentarse sus dificultades.

Ansiedad: La ansiedad es un aspecto normal del estado emocional de los seres humanos, en el cual existe un alto grado de actividad del sistema periférico.

Celulares: Es un artefacto que sirve para comunicarse de forma móvil. La tecnología consiste básicamente en antenas distribuidas en un área de cobertura que interactúa con el artefacto, enviando y recibiendo señales con el mismo. Los celulares significaron una verdadera revolución en el área de las comunicaciones, otorgando facilidades a la hora de mantenerse conectado con distintos contactos. No obstante, estos artefactos cambiaron enormemente con el paso del tiempo, incorporando nuevas funcionalidades, aumentando la autonomía y finalmente siendo cada vez más portables.

Conducta: la conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

Comunicación: Es el proceso de transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor.

Computadora: Se conoce por el nombre de computador u ordenador, es una máquina electrónica que permite procesar y acumular datos. El término proviene del latín computare ("calcular).

Daños psicológicos: Son "toda perturbación, trastorno, enfermedad, síndrome o disfunción que, a consecuencia de un hecho traumático sobre la personalidad del individuo acarrea una disminución en la capacidad de goce, que afecta su relación con el otro.

Digital: El término digital se usa comúnmente para referirse a todos aquellos sistemas que representan, almacenan o usan la información en sistema binario, esto es, a casi todos los aparatos electrónicos e informáticos que nos rodean actualmente.

Depresión: La depresión es un trastorno mental frecuente, que se caracteriza por la presencia de tristeza, pérdida de interés o placer, sentimientos de culpa o falta de autoestima, trastornos del sueño o del apetito, sensación de cansancio y falta de concentración.

Edad: Está referida al tiempo de existencia de alguna persona, o cualquier otro ser animado o inanimado, desde su creación o nacimiento, hasta la actualidad.

Etapas de infancia: En su sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la pre adolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media.

Entretenimiento: Es aquel que se utiliza para designar a todas aquellas actividades relacionadas con el ocio y el divertimento de una persona o de un conjunto de personas.

Estrés: El estrés puede definirse como un conjunto de reacciones fisiológicas que se presentan cuando una persona sufre un estado de tensión nerviosa, producto de diversas situaciones en el ámbito laboral o personal: exceso de trabajo, ansiedad, situaciones traumáticas que se hayan vivido.

Escolar: El término escolar, general y mayormente es utilizado para hacer referencia a todo aquello relativo e inherente a la escuela y los estudiantes.

Familia: Es el conjunto de personas unidas por vínculos de matrimonio, parentesco o adopción. Es considerada como una comunidad natural y universal con base afectiva, que influye en la formación del individuo y tiene interés social. Se dice que es universal, ya que, a lo largo de la historia, las civilizaciones han estado formadas por familias.

Hiperactividad: Se denomina hiperactividad a un comportamiento que se caracteriza por la actividad excesiva y fuera de lo normal. Se trata de un trastorno de la conducta infantil que lleva al niño a no poder quedarse quieto.

Internet: Es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial para compartir información. Se trata de una red de equipos de cálculo que se relacionan entre sí a través de la utilización de un lenguaje universal.

Miopía: La miopía es un problema de la refracción que se manifiesta cuando el paciente percibe borrosos los objetos lejanos. La miopía se debe a que la imagen se forma delante de la retina, bien porque la córnea, el cristalino o ambos son muy potentes, o bien porque el ojo es más largo de lo normal.

Medios de comunicación: El término medio de comunicación hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o de comunicación. Usualmente se emplea el término para hacer referencia a los medios de comunicación de masas, sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales.

Niños: un niño es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

Niños: Normalmente, se considera que los niños son aquellos individuos que transcurren por la primera instancia de la vida conocida como infancia y que es anterior a la pubertad. Los niños usualmente son entendidos como tales hasta los doce a catorce años en términos generales, aunque tal período de la vida es en algunos aspectos confusa en lo que hace al traspaso de etapas.

Pantallas digitales: Es un equipo para indicar las magnitudes de procesos, y está disponible en cuatro diferentes versiones.

Rendimiento académico: En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Salud: Es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades.

Sueño: Se originan a partir de un procedimiento de la mente no programado ni dirigido que se basa en la reelaboración de distintos datos que se almacenan en la memoria. El sueño se caracteriza por ser un estado en el cual hay muy poca actividad fisiológica (presión sanguínea, respiración y latidos del corazón) y muy baja respuesta a los estímulos externos.

Sociedad: Es un grupo de seres que viven de una manera organizada. La palabra proviene del latín *societas*, que significa asociación amistosa con los demás.

Tablet: Es un dispositivo electrónico que tiene un tamaño intermedio entre el ordenador y el móvil. Sus características principales son las siguientes: su ligereza, su manejo intuitivo utilizando las manos, su elevada autonomía de uso y la no dependencia de otros accesorios complementarios.

Televisión: Es un sistema de transmisión de imágenes y sonido a distancia a través de ondas hercianas. En el caso de la televisión por cable, la transmisión se concreta a través de una red especializada.

Tecnología: La tecnología es la ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente, así como la satisfacción de las necesidades individuales esenciales y las aspiraciones de la humanidad.

Violencia: Es el uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte.

Videojuegos: Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO

(Cortés & Iglesias, 2004) Afirman:

La Metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso.

La Metodología de la investigación o metodología de la investigación científica es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica.

El objeto de estudio de la metodología de la investigación se puede definir como el proceso de investigación científica, el cual está conformado por toda una serie de pasos lógicamente estructurados y relacionados entre sí.

Este estudio se hace sobre la base de un conjunto de características y de sus relaciones y leyes.

La investigación científica surge de la necesidad del hombre de dar solución a los problemas más acuciantes de la vida cotidiana, de conocer la naturaleza que lo rodea y transformarla en función de satisfacer sus intereses y necesidades.

El carácter de la investigación científica es creativo e innovador aplicando lo último del conocimiento científico. (p. 8)

3.1 FORMAS DE INVESTIGACIÓN

La investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar” es investigación aplicada debido a que el estudio se llevará a campo por medio de trípticos, encuestas y observaciones para comprobar los objetivos y la hipótesis planteada.

3.1.1 INVESTIGACIÓN PURA

(Cazau, 2006 cita a Rubio y Varas, 1997) quienes sostienen:

Tiene como finalidad primordial avanzar en el conocimiento de los fenómenos sociales, elaborar, desarrollar o ratificar teorías explicativas, dejando en un segundo plano la aplicación concreta de sus hallazgos. Se llama básica porque sirve de fundamento para cualquier otro tipo de investigación. (p.18)

INVESTIGACIÓN APLICADA

(Rivero, 2008) Menciona:

Este tipo de investigación también recibe el nombre de práctica, activa, dinámica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

La investigación aplicada se encuentra estrechamente vinculada con la investigación básica, pues depende de los resultados y avances de esta última; esto queda aclarado si nos percatamos de que toda investigación aplicada requiere de un marco teórico.

Busca confrontar la teoría con la realidad. Es el estudio y aplicación de la investigación a problemas concretos, en circunstancias y características concretas. Esta forma de investigación se dirige a su aplicación inmediata y no al desarrollo de teorías. (p. 20)

3.2 TIPOS DE ESTUDIO

La investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar” es de tipo descriptivo y correlacional; es descriptivo porque se dará a conocer las repercusiones de las pantallas digitales; tabletas, celulares, videojuegos, tv que aquejan a los niños en edad preescolar; es correlacional puesto que muchos padres se dejan llevar por el entretenimiento de sus hijos a través de las pantallas. Así mismo la falta de sueño, bajo rendimiento académico, aislamiento y otras enfermedades se relacionan con la misma.

3.2.1 ESTUDIO CORRELACIONAL

(Cortés & Iglesias, 2004) afirman:

Los estudios correlacionales tienen como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables. (p.21).

3.2.2 ESTUDIO DESCRIPTIVO

(Cortés & Iglesias, 2004) afirman que:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Describen situaciones, eventos o hechos, recolectando datos sobre una serie de cuestiones y se efectúan mediciones sobre ellas, buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Estos estudios presentan correlaciones muy incipientes o poco elaboradas. (pp. 20 y 21).

3.2.3 ESTUDIO EXPLICATIVO

(Cortés & Iglesias, 2004) mencionan que:

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios e implican los propósitos de ellas. (p. 21).

3.2.4 ESTUDIO EXPLORATORIO

(Jiménez, 1998) sostiene:

En los estudios se abordan campos poco conocidos donde el problema, que solo se vislumbra, necesita ser aclarado y delimitado. Esto último constituye precisamente el objetivo de una investigación de tipo exploratorio. (p.21)

3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar en el kínder Josefa Ortiz de Domínguez barrio la esmeralda Frontera Comalapa Chiapas” es de tipo documental y de campo; es documental debido a la información que obtuvimos para la investigación fue extraída de pdf, libros digitales, artículos de revista, informes, instituciones, sitio web y secciones de libros importantes para la recopilación de información importante. .

También es de campo porque planteamos una hipótesis en la cual hablamos de las repercusiones de las pantallas digitales que conllevan a los niños del 3º grado de preescolar.

3.3.1 INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

(UNAM, 2018) menciona:

Esta modalidad está orientada a resolver una situación o problema y obtener conocimientos mediante la recopilación, análisis e interpretación de información obtenida exclusivamente de fuentes documentales. No incluye intervención, ni reporte e interpretación de datos empíricos obtenidos por los autores del trabajo en cuestión (por ejemplo, respuestas a encuesta o mediciones experimentales). En la parte correspondiente al desarrollo y análisis de resultados deberá incluirse una síntesis de la información recopilada sobre el tema investigado, expresar claramente el argumento central que postula la investigación, además de establecer las relaciones entre los materiales consultados, destacando los puntos donde haya coincidencia o divergencia entre los autores. Las citas textuales deben escribirse entre comillas y es necesario precisar la referencia de la fuente consultada. (P.1)

3.3.2 INVESTIGACION DE CAMPO

(UNAM, 2018) menciona:

Se lleva a cabo con la finalidad de dar respuesta a algún problema planteado previamente, extrayendo datos e informaciones a través del uso de técnicas específicas de recolección, como entrevistas, encuestas o cuestionarios. En la parte correspondiente al desarrollo se incluirá el diseño, consistente en someter el objeto de estudio a un proceso o procesos, es decir, con qué y cómo se llevó a cabo la investigación, con el fin de recoger de forma exacta los efectos que cada proceso o variable ha surtido sobre el objeto de estudio. (P.1)

3.4 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestra investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar en el kínder Josefa Ortiz de Domínguez barrio la esmeralda, Frontera Comalapa Chiapas” es de tipo no experimental de corte transversal porque solo se observará y encuestará a los niños de edad preescolar en una sola ocasión para luego analizar los resultados obtenidos.

3.4.1 INVESTIGACION EXPERIMENTAL

(Hernandez, 2006) afirma:

En los experimentos se diseñan pruebas en las cuales se inducen cambios es decir se manipulan las variables que intervienen en un proceso o sistema deliberadamente (supuestas causas), de manera que sea posible observar, identificar y analizar las causas en la respuesta obtenida. En un experimento, el investigador construye deliberadamente una situación a la que son expuestos varios individuos. Esta situación consiste en recibir un tratamiento, condición o estímulo bajo determinadas circunstancias, para después analizar los efectos de la exposición o aplicación de dicho tratamiento o condición. Por decirlo de alguna manera, en un experimento se ‘construye’ una realidad. (p.2)

3.4.2 INVESTIGACION NO EXPERIMENTAL

(Cortés & Iglesias, 2004) argumenta:

Que la investigación no experimental es la que no manipula deliberadamente las variables a estudiar. Lo que hace este tipo de investigación es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto actual, para después analizarlo.

En un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes.

Existen diferentes criterios para clasificar la investigación no experimental, adoptaremos la dimensión temporal, es decir de acuerdo con el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuáles se recolectan los datos.

3.4.2.1 INVESTIGACION TRANSVERSAL

(Cortés & Iglesias, 2004) mencionan:

Recolectan los datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Este tipo de investigación es como una fotografía en un momento dado del problema que se está estudiando y puede ser: descriptiva o de correlación, según el problema en estudio.

3.4.2.2 INVESTIGACION LONGITUDINAL

(Cortés & Iglesias, 2004) afirma:

En este tipo de estudios se obtienen datos de la misma población en diferentes momentos. Aquí se comparan los datos obtenidos en las diferentes oportunidades a la misma población o muestra y se pueden analizar los cambios a través del tiempo.

3.5 ENFOQUES

El tema de investigación es de enfoque mixto porque se relacionó el enfoque cualitativo y cuantitativo; es cualitativo porque describiremos repercusiones que traen consigo el uso de pantallas en edad preescolar; es cuantitativo porque se realizará encuestas para luego analizarlas estadísticamente y comprobar hipótesis.

3.5.1 ENFOQUE CUALITATIVO

(Cortés & Iglesias, (2004)) mencionan:

Es una vía de investigar sin mediciones numéricas, tomando encuestas, entrevistas, descripciones, puntos de vista de los investigadores, reconstrucciones de los hechos, no tomando en general la prueba de hipótesis como algo necesario. Se llaman holísticos porque a su modo de ver las cosas las aprecian en su totalidad, como un todo, sin reducirlos a sus partes integrantes. Con herramientas cualitativas intentan afinar las preguntas de investigación (p.10).

3.5.2 ENFOQUE CUANTITATIVO

(León, 2004) Señala:

Proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. Utiliza la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de la población que investiga para llegar a probar las Hipótesis establecidas previamente. En este enfoque se utiliza necesariamente el Análisis Estadístico, se tiene la idea de investigación, las preguntas de investigación, se formulan los objetivos, se derivan las hipótesis, se eligen las variables del proceso y mediante un proceso de cálculo se contrastan las hipótesis. Este enfoque es más bien utilizado en procesos que por su naturaleza puedan ser medibles o cuantificables (p.10).

3.5.3 ENFOQUE MIXTO

(Cortés & Iglesias, 2004) Afirman:

En un enfoque mixto el investigador utiliza las técnicas de cada uno por separado, se hacen observaciones, entrevistas, se realizan encuestas para saber las opiniones de cada cual sobre el tema en cuestión, se trazan lineamientos sobre las políticas a seguir según las personas que intervengan, además esas encuestas pueden ser valoradas en escalas medibles y se hacen valoraciones numéricas de las mismas, se obtienen rangos de valores de las respuestas, se observan las tendencias obtenidas, las frecuencias, se hacen histogramas, se formulan hipótesis que se corroboran posteriormente. (p.11)

3.6 UNIVERSO O POBLACIÓN

El universo de la investigación del 3° Grado, Grupo “A” que cuenta con 22 niños del kínder Josefa Ortiz de Domínguez del barrio la Esmeralda Frontera Comalapa, Chiapas.

(Cazau, 2006) menciona:

Es un procedimiento para extraer una muestra de una población, mientras que una muestra es una parte de la población que está disponible, o que se selecciona expresamente para el estudio de la población. (p. 86)

3.6.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL

La siguiente investigación se llevara a cabo en el kínder Josefa Ortiz de Domínguez del barrio la Esmeralda Frontera Comalapa, Chiapas, se decidió estudiar dicha investigación en ese lugar, debido a que un tesista reside en el barrio, por eso mismo nos dirigimos allí, por lo tanto nos fue más accesible y nos queda más cercano, también cuenta con transporte transitable y su los maestros y padres de familia son muy amables.

KÍNDER JOSEFA ORTIZ DE DOMÍNGUEZ BARRIO LA ESMERALDA FRONTERA COMALAPA, CHIAPAS.

El kínder Josefa Ortiz de Domínguez está situado en el barrio la esmeralda de frontera Comalapa (en el estado de Chiapas). Hay 57 niños y 3 maestras.

En el kínder Josefa Ortiz de Domínguez encontramos a varios niños que se ven con estos tipos de pantallas digitales y fue por ello que quisimos investigar acerca del tema para informarnos y dar a conocer a la población que es de vital importancia el tema y como promotores de trabajo social nuestro deber es enseñar, a promocionar y prevenir estas repercusiones de este tipo a los niños.

3.7 MUESTRA

La muestra de la investigación son 6 niños de edad preescolar del 3° grado grupo “A” que se encuentran en el rango de edad de 5 a 6 años de edad.

(Porras, s/f) Señala:

Una muestra es cualquier conjunto de n unidades tomadas a partir de una población, tiene que ser representativa y sus características deben reflejar las de la población. Por otra parte, la población se debe definir en términos de a) unidades, b) elementos, c) áreas y d) periodos de tiempo.

La elección de muestras requiere definir la región de interés: colonias, distritos electorales o calles, tarea que se dificulta en el caso de contar con poblaciones móviles. También implica especificar las unidades de muestreo, ciudades, calles u hogares, así como elegir el tamaño y la forma de los sitios muestreados que van a constituir el soporte de la muestra. (p.4)

3.7.1 TIPOS DE MUESTREO

Nuestra investigación es de tipo no probabilístico porque solo se eligió a los niños de edad preescolar que se encuentran en el rango de edad de 5 a 6 años de edad y es un muestreo accidental o bola de nieve porque se harán las encuestas con los niños que estén disponibles en ese momento.

3.7.1.1 PROBABILISTICO

(Salvadó, s/f) Señala:

Es requisito que todos y c/u de los elementos de la población tengan la misma probabilidad de ser seleccionados (azar). (p.4).

3.7.1.1.1 ALEATORIO SIMPLE

(Velázquez, s/f) afirma:

Cada elemento de la población tiene una oportunidad igual e independiente de ser seleccionado, para lo cual se le asigna un número. La muestra se determina con tablas de números aleatorios. (p. 5)

3.7.1.1.2 ESTRATIFICADO

(Cortés & Iglesias, 2004) sostienen:

La muestra aleatoria estratificada es la obtenida mediante la separación de los elementos de la población en grupos que no presentan traslapes, llamados estratos, y la selección posterior de una muestra aleatoria simple.

3.7.1.1.3 SISTEMÁTICO

(Velázquez, s/f) afirma:

Se selecciona una muestra tomando cada k-ésima unidad de la población, una vez que las unidades de muestreo están numeradas o arregladas de alguna forma. La letra k es la razón de muestreo, esto es, la razón del tamaño de la población correspondiente al tamaño de la muestra. (p. 5)

3.7.1.1.4 POR CONGLOMERADO

(Cortés & Iglesias, 2004) mencionan:

Los conglomerados son subconjuntos de la población que tienen la propiedad de ser internamente heterogéneos y entre ellos lo más homogéneos posibles.

Una muestra por conglomerado es una muestra aleatoria en la cual cada unidad de muestras es una colección o conglomerado de elementos. (p. 96)

3.7.1.2 NO PROBABILISTICO

(Salvadó, s/f) afirma:

No se conoce la probabilidad que tienen los diferentes elementos de la población de estudio de ser seleccionados. (p.17)

3.7.1.2.1 MUESTREO POR CONVENIENCIA

(Salvadó, s/f) afirma:

Es la muestra que está disponible en el tiempo o periodo de investigación. (p.18)

3.7.1.2.2 MUESTREO POR CUOTAS

(Salvadó, s/f) afirma:

Todos los elementos conocidos de la población tienen que aparecer en la muestra. Se debe asegurar que estos aparezcan en la misma proporción que en la población. El investigador entrevista a todas las personas de cada categoría que pueda encontrar hasta que haya llenado la cuota. (p. 19)

3.7.1.2.3 ACCIDENTAL O BOLA DE NIEVE

(Salvadó, s/f) afirma:

Se aprovecha o utiliza personas disponibles en un momento dado que se corresponda con el propósito del estudio. De los tres tipos de muestreo no probabilístico resulta el más deficiente. (p.20)

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nuestra investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar “se basara en técnicas de Observación y encuesta, para obtener los mejores resultados de acuerdo a cada uno de los encuestados.

3.8.1 TÉCNICAS

(ITSON, 2006) menciona:

En la actualidad, en investigación científica hay una variedad de técnicas o instrumentos para la recolección de información en el trabajo de campo de una determinada investigación. De acuerdo con el método y el tipo de investigación a realizar, se utiliza unas u otras técnicas. (P.3)

3.8.1.1 OBSERVACIÓN

(ITSON, 2006) sostiene:

La observación directa cada día cobra mayor credibilidad y su uso tiene a generalizarse, debido a obtener información directa y confiable, siempre y cuando se haga de mediante un procedimiento sistematizada y muy controlado, para lo cual hoy están utilizándose medios audiovisuales muy completo, especialmente en estudios de comportamiento de la persona en su sitio de trabajo. (P.6).

3.8.1.2 ENCUESTA

(Salomón, 2008) afirma:

A diferencia de un censo, donde todos los miembros de la población son estudiados, las encuestas recogen información de una porción de la población de interés, dependiendo el tamaño de la muestra en el propósito del estudio.

La información es recogida usando procedimientos estandarizados de manera que a cada individuo se le hacen las mismas preguntas en más o menos la misma manera. La intención de la encuesta no es describir los individuos particulares quienes, por azar, son parte de la muestra, sino obtener un perfil compuesto de la población. (P.62)

3.8.2 INSTRUMENTOS

(Hernandez, cita a Brown, Ashcroft y Miller, (1998) 2006) sostienen:

Con la finalidad de recolectar datos disponemos de una gran variedad de instrumentos o técnicas, tanto cuantitativas como cualitativas, es por ella que en un mismo estudio podemos utilizar ambos tipos. Incluso, hay instrumentos como la prueba de propósito vital (que evalúa el propósito de vida de una persona) de Crumbaugh y Maholick que, en la misma prueba, tienen una parte cuantitativa y una cualitativa. (p.274)

3.8.2.1 CUESTIONARIO

Nuestra investigación “Repercusiones del uso de pantallas digitales en edad preescolar “se realizara con un cuestionario que beneficie a nuestra investigación.

Tamayo (1999) afirma que:

“Es un instrumento de recolección de datos formado por una serie de preguntas que se contestan por escrito a fin de obtener la información necesaria para la realización de una investigación” (p.131)

El cuestionario de la investigación consta de apartados como datos personales, datos familiares y uso de las redes sociales, que ayudarán a cumplir con los objetivos planteados.

La siguiente encuesta tiene como objetivo identificar las “Repercusiones del uso de pantallas en edad preescolar”

Agradecemos dar su respuesta con la mayor transparencia a las distintas preguntas del cuestionario, todo lo que finalmente nos permitirá un acercamiento de los resultados de nuestra investigación de tesis.

Instrucciones: subraye, o escriba donde corresponda:

Datos personales:

1. Nombre del niño:

Fecha de Nacimiento:

Edad:

2. ¿A qué edad empezaste a utilizar las pantallas digitales? _____ años

3. ¿Cuál de los siguientes aparatos utilizas en tu hogar?:

A) Televisión:

B) Tabletas:

C) Consolas de video juegos:

D) Computadora

E) Otro: ¿cuál?:

4. ¿Cómo aprendiste a utilizar las pantallas digitales?

A) Por mí mismo

B) A través de amigos y familiares

C) Cursos

D) Otra Específica:

5. ¿A qué hora te levantas entre semana? _____

6. ¿A qué hora te acuestas entre semana? _____

7. **¿Con que frecuencia suelen regañarte tus papas por la cantidad de tiempo que pasas frente a las pantallas digitales**

- A) Nunca o rara vez
- B) A veces
- C) Con frecuencia
- D) Siempre

8. **¿Cuánto es el tiempo de exposición frente a las pantallas digitales (durante la semana)?**

- A) Ninguno
- B) Alrededor de 1hrs
- C) Alrededor de 3hrs
- D) Alrededor de 5hrs
- E) Más de 5 horas

9. **¿Consultas al celular, televisión, tabletas, mientras desayunas almuerzas o cenas?**

- A) SI Tabletas
- B) SI Celular
- C) SI TV
- D) NO

10. ¿Te pones enojado o nervioso cuando el nivel de batería está agotado?

SI NO

11. ¿Has dejado de hacer tareas importantes por estar pendiente de tu celular, tabletas o videojuegos, o TV?

A) Siempre

B) Algunas veces

C) Nunca

12. ¿Pides permiso para utilizar tu aparato móvil?

A) Siempre

B) Nunca

C) Algunas veces

D) Rara la vez

13. ¿Prefieres tener actividad física o estar en casa pegado a tu aparato mientras estas comiendo algo delicioso?

A) Prefiero jugar con mi celular

B) Prefiero ver la TV

C) Prefiero tener actividad física

14. ¿Qué te llama más la atención?

A) Proyecciones de arma de fuego

B) Proyecciones Educativas

C) Proyecciones chistosos y Vulgares

15. ¿Cuándo tus padres tienen convivio familiar te relacionas con ellos o prefieres utilizar tu aparato móvil?

A) Convivo con ellos

B) Jugar con mis primos

C) Prefiero mi celular /tabletas

D) Prefiero quedarme sentado y callado

“LE AGRADEZCO HABER COMPARTIDO ESTA INFORMACIÓN CONMIGO”

CAPITULO IV

4. RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO METODOLÓGICO

El día jueves 11 de junio del año en curso se realizó la aplicación de las encuestas y fichas de observación a los niños previstos de acuerdo a la muestra establecida consistente en 6 niños que se encontraban en el salón del kínder Josefa Ortiz de Domínguez en ese momento, la encuesta se llevó acabo en un promedio de 2 horas, por parte de los Tesistas profesionistas de trabajo social de trabajo social y gestión comunitaria de 9° cuatrimestre. Único semi escolarizado campus de la frontera.

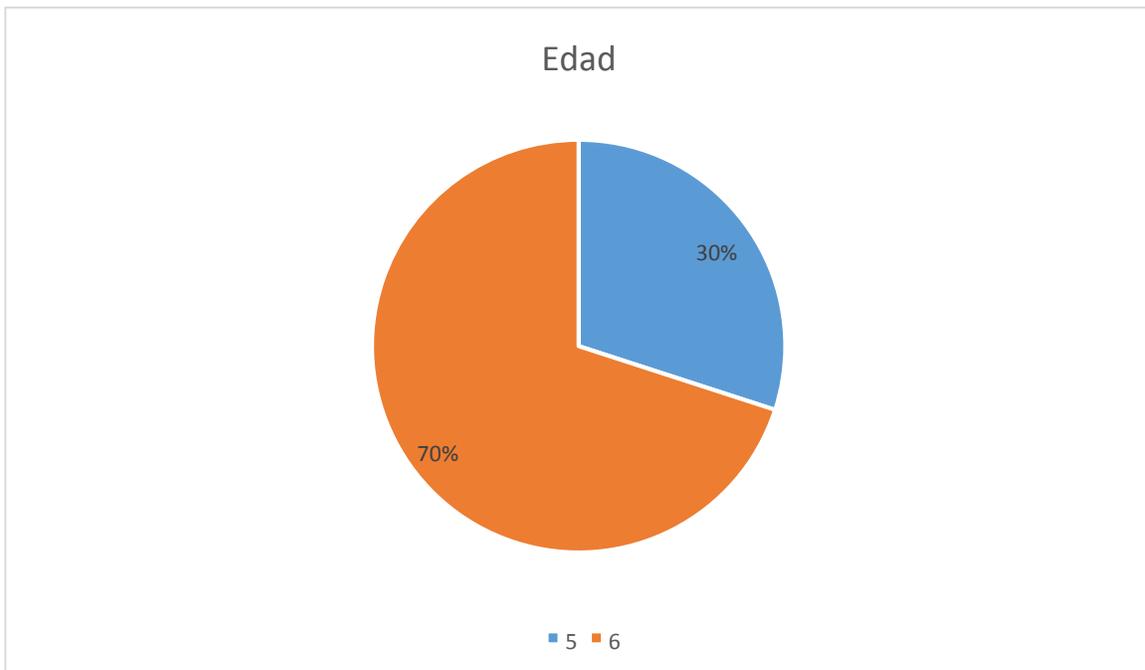
Cabe destacar que este proceso de investigación se llevó a cabo de manera satisfactoria obteniendo resultados de participación deseados.

El siguiente apartado se presentan los resultados a través de tablas y gráficas, que nos permitieron realizar un análisis e interpretación de la información para conocer la situación que prevalece respecto al fenómeno de las repercusiones de las pantallas digitales en edad preescolar, que a su vez fue la base para la construcción de las recomendaciones y propuestas.

TABLA 1. DATOS PERSONALES

Variable	Detalle	Frecuencia	%
Edad	5	3	30%
	6	7	70%
	Total	10	100%
Sexo	F	2	20%
	M	8	80%
	Total	10	100%

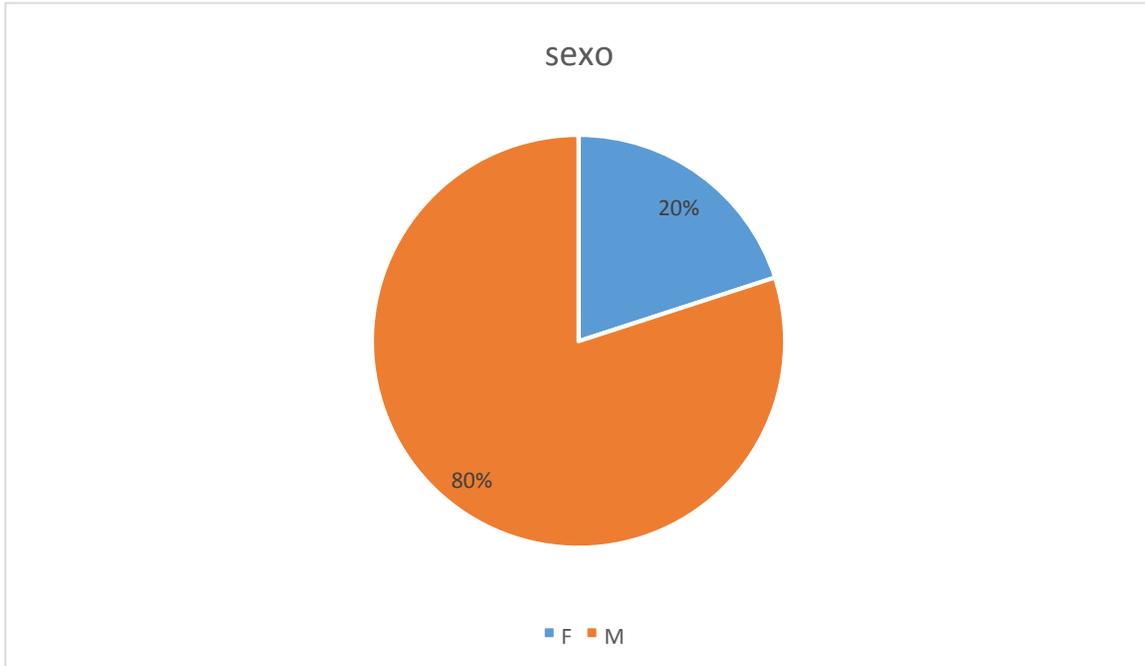
GRAFICA 1



Análisis: esta grafica nos muestra que la población encuestada se encuentra en una cantidad de diferentes rangos de edades siendo así, el 70% masculino con edades de 5 años y el 30% femenino con edades de 6 años.

Interpretación: la información arrojada en esta grafica nos permite tener una idea general de la población sobre este tema de repercusiones del uso de las pantallas digitales en edad preescolar.

GRAFICA 2



Análisis: la gráfica nos muestra que la población encuestada, en su mayoría fue del sexo masculino en un 80% y el 20% restante correspondió a población femenina.

Interpretación: Esta grafica nos permite observar que las opiniones fueron concretadas por un mayor número de género masculino.

TABLA 2.

VARIABLE	DETALLE	FRECUENCIA	%
DISPOSITIVO/HOGAR	TV	3	30%
	TABLETAS	2	20%
	CONSOLAS	2	20%
	COMPUTADORAS	3	30%
	TOTAL	10	100%
APRENDIZAJE/DISPOSITIVO	YO SOLO	7	70%
	AMIGOS/FAMILIA	2	20%
	CURSOS	1	10%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/LEVANTARSE	5 AM-7 A M	1	10%
	7 AM-9 AM	7	70%
	9 AM-11 AM	2	20%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/DESCANSO	6 PM-8 PM	1	10%
	8 PM-10 PM	6	60%
	10 PM-12 PM	3	30%
	TOTAL	10	100%
LLAMADO DE ATENCIÓN/PADRES	NUNCA/RARA VEZ	3	30%
	A VECES	5	50%
	CON FRECUENCIA	1	10%
	SIEMPRE	1	10%
	TOTAL	10	100%
EXPOSICIÓN/PANTALLAS	1 HRA	2	20%
	3 HRS	3	30%
	5 HRS	3	30%
	MAS DE 5 HRS	2	20%
	TOTAL	10	100%
CONSULTANDO/HORA DE COMIDA	TABLETA	1	10%
	CELULAR	1	10%
	TV	7	70%
	NO	1	10%
	TOTAL	10	100%

DISPOSITIVO/HOGAR	TV	3	30%
	TABLETAS	2	20%
	CONSOLAS	2	20%
	COMPUTADORAS	3	30%
TOTAL		10	100%
APRENDIZAJE/DISPOSITIVO	YO SOLO	7	70%
	AMIGOS/FAMILIA CURSOS	2	20%
		1	10%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/LEVANTARSE	5 AM-7 AM	1	10%
	7 AM-9 AM	7	70%
	9 AM-11 AM	2	20%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/DESCANSO	6 PM-8 PM	1	10%
	8 PM-10 PM	6	60%
	10 PM-12 PM	3	30%
	TOTAL	10	100%
LLAMADO DE ATENCIÓN/PADRES	NUNCA/RARA VEZ A	3	30%
	VECES	5	50%
	CON FRECUENCIA	1	10%
	SIEMPRE	1	10%
	TOTAL	10	100%
EXPOSICIÓN/PANTALLAS	1 HRA	2	20%
	3 HRS	3	30%
	5 HRS	3	30%
	MAS DE 5 HRS	2	20%
	TOTAL	10	100%

CONSULTANDO/HORA DE COMIDA	TABLETA	1	10%
	CELULAR TV	1	10%
		7	70%
	NO	1	10%
	TOTAL	10	100%
BATERÍA BAJA/ FURIOSO	SI	7	70%
	NO	3	30%
	TOTAL	10	100%
DEJAR COSAS IMPORTANTES/DISTRAERSE	SIEMPRE	5	50%
	ALGUNAS VECES	3	30%
	NUNCA/RARA VEZ	2	20%
	TOTAL	10	100%
	PERMISO/DISPOSITIVO	SIEMPRE	4
NUNCA		1	10%
ALGUNAS VECES		3	30%
RARA LA VEZ		2	20%
TOTAL		10	100%
ACTIVIDAD FÍSICA/QUEDARSE EN CASA		JUGAR CON MI CEL	3
	VER TV	5	50%
	ACTIVIDAD FÍSICA	2	20%
	TOTAL	10	100%

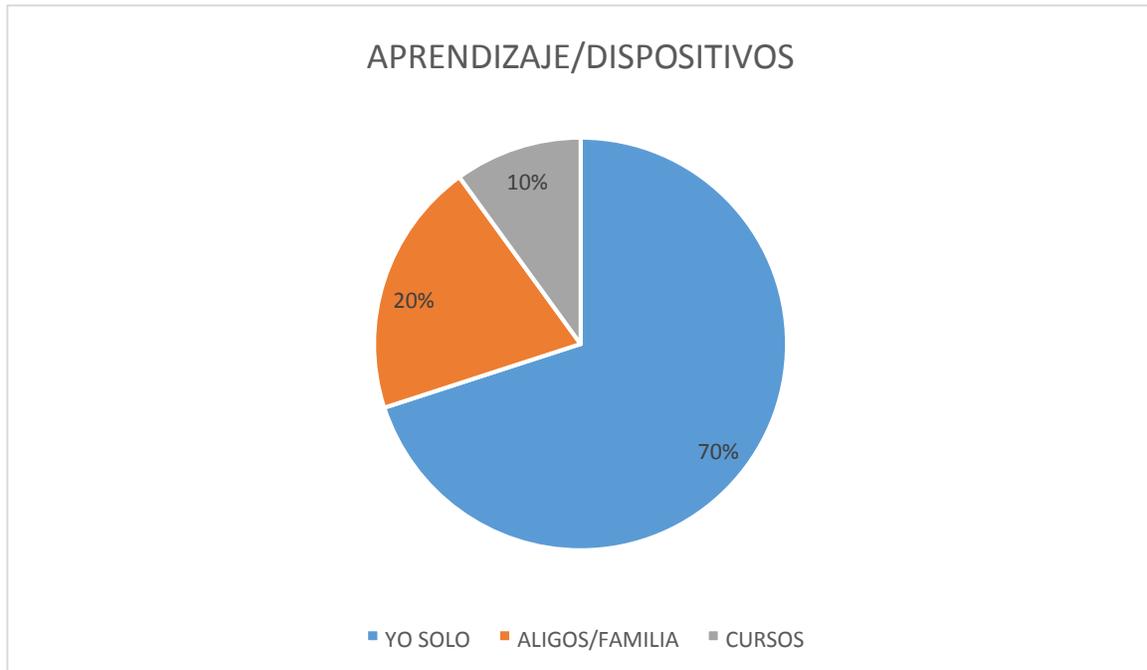
GRAFICA 3



Análisis: la gráfica nos muestra que la mayoría de la población tiene conocimiento del uso de las pantallas digitales y en un 30% tiene acceso a la televisión, otros el 30% a computadoras, el 20% tienen acceso a tabletas. Y los otros 20% a consolas de videojuegos.

Interpretación: este resultado nos refleja que la mayoría de la población tiene conocimiento y acceso al uso de computadoras y televisiones.

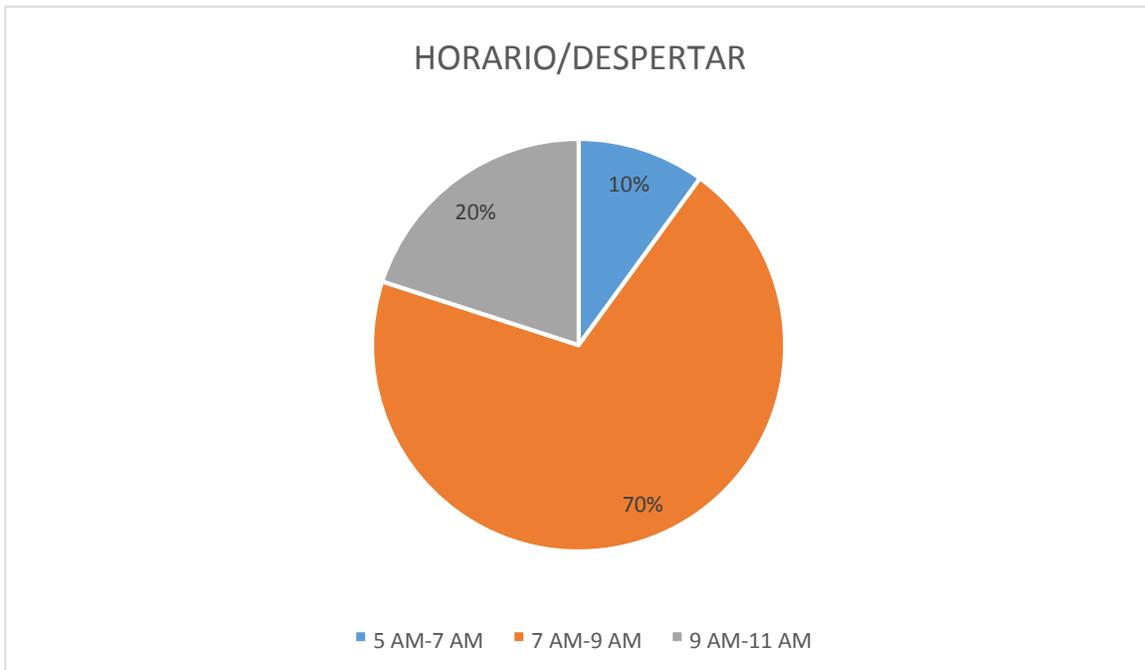
GRAFICA 4



Análisis: esta grafica nos permite observar que el 70% de la población aprendió a utilizar los dispositivos de manera personal, el cual el 20% requirió apoyo de familiares y el 10% aprobando un curso.

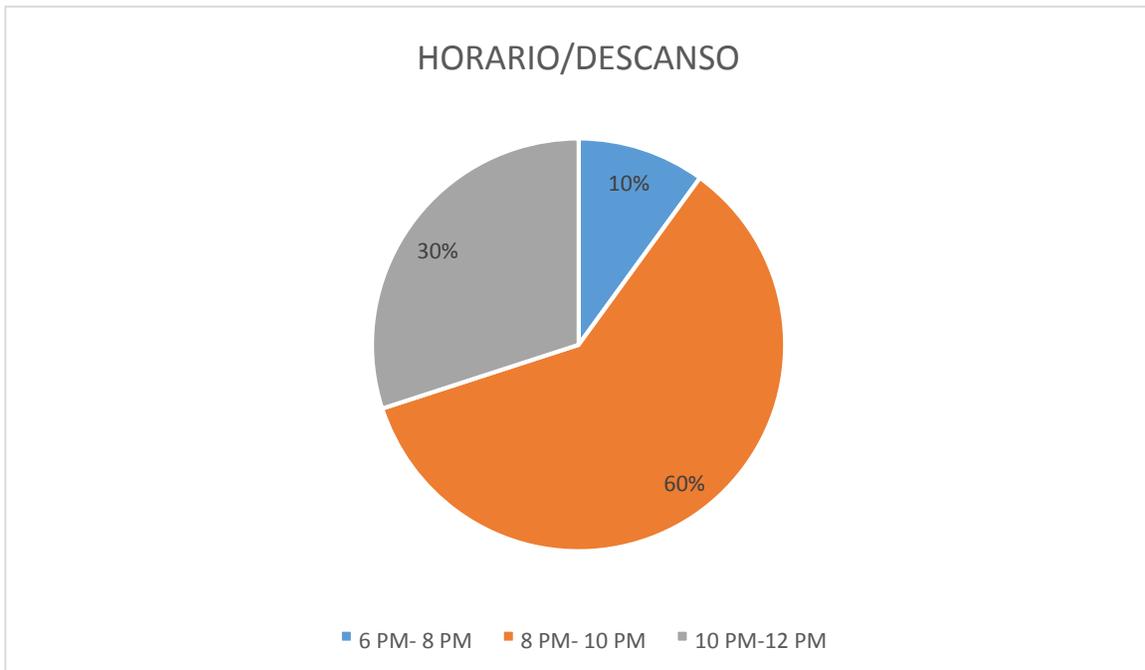
Interpretación: podemos notar con claridad que la mayor parte de la población encuestada a aprendido a utilizar dispositivos con pantallas digitales.

GRAFICA 5



Análisis: la presente grafica nos muestra de manera precisa que un 70% de la población encuestada se levanta a las 7 am a 9 am, el 20% se levanta de 9 am a 11 am y el 10 % de 5 am a 7am.

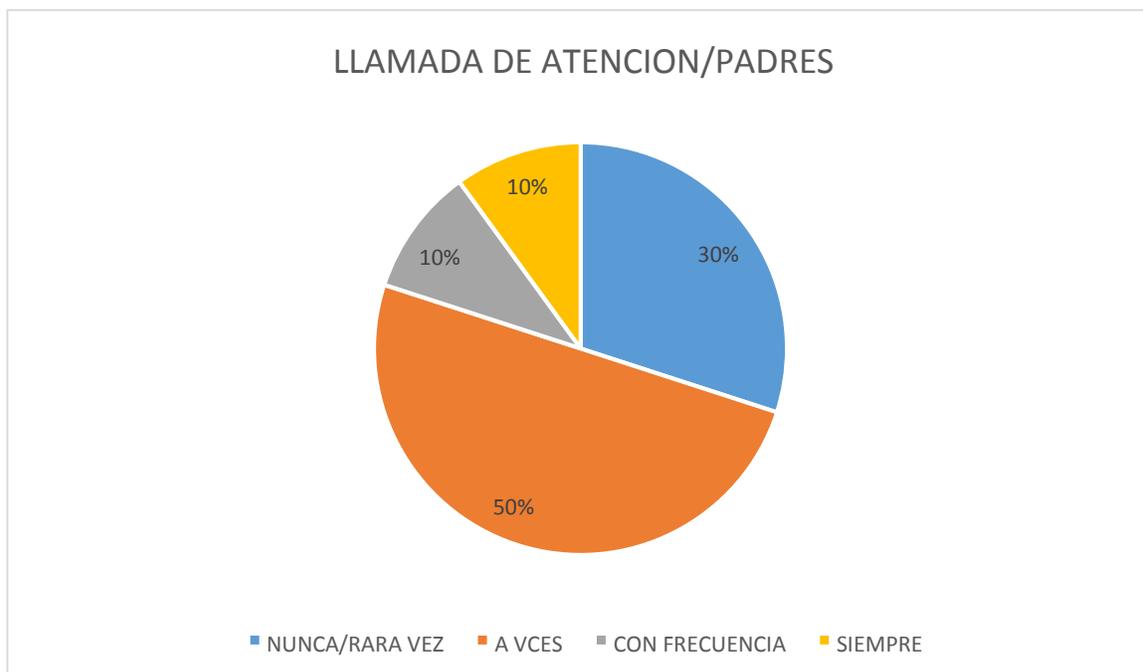
Interpretación: esta grafica confirma que la mayoría de la población se despierta con un horario de 7 am a 9 am.



Análisis: la gráfica presenta nos muestra que la mayoría de la población encuestada se acuestan para descansar desde las 8 pm a 10 pm, con un porcentaje de 60%, siendo mayo que 30% y 10% los cuales se acuestan mucho antes.

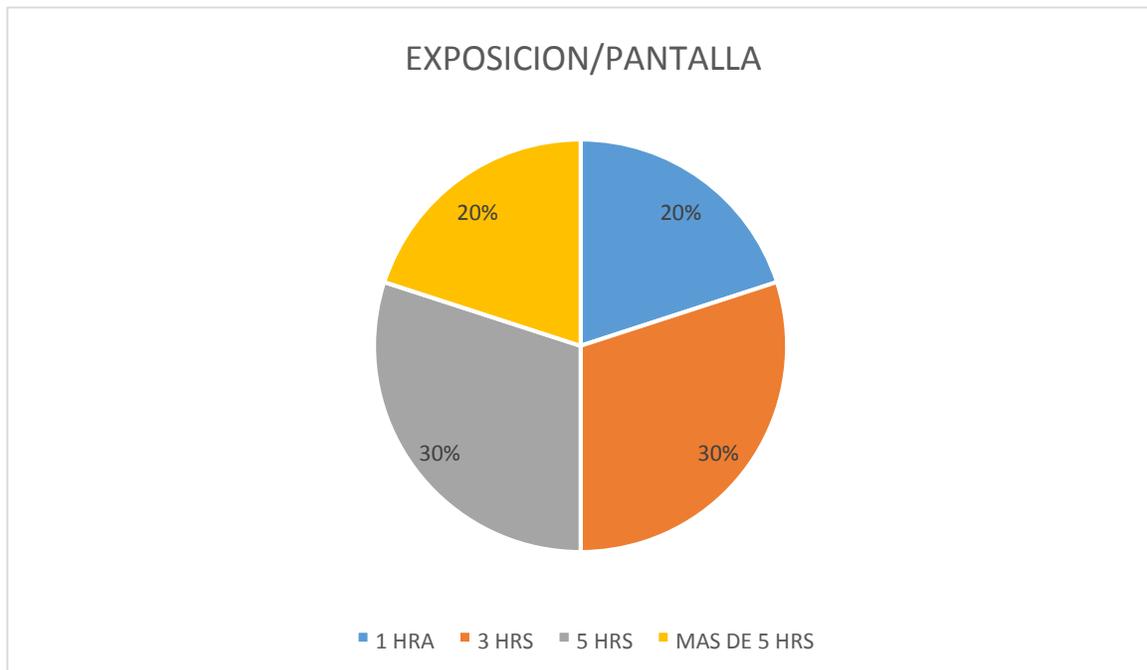
Interpretación: podemos notar que la mayor parte de la población encuestada se acuesta tarde por tener acceso a observación de distintas pantallas.

GRAFICA 7



Análisis: la presente grafica nos muestra de manera precisa que un 50% de la población encuestada no tiene un llamado de atención fijo, ya que en su comprensión no es notable un llamado de atención constantemente.

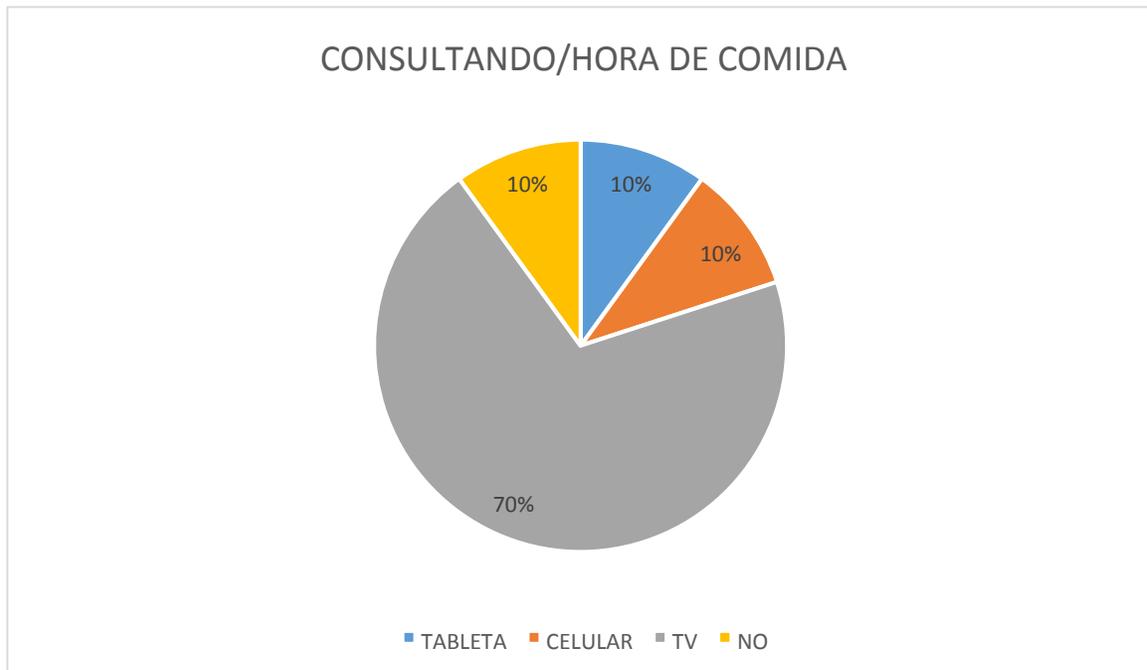
Interpretación: en esta grafica se confirma que la mayoría de la población no tiene un límite fijo y constante con la utilización de dichas pantallas.



Análisis: la gráfica nos indica de acuerdo a los resultados de nuestra grafica que obtuvimos que el 30% de la población está más de 5 horas frente a las pantallas digitales y un 30% las utiliza 5 horas, 20 % 3 horas y el otro 20% 1 hora

Interpretación: Con los resultados de esta grafica podemos observar que el 30% de la población está más de 5 horas frente a las pantallas digitales.

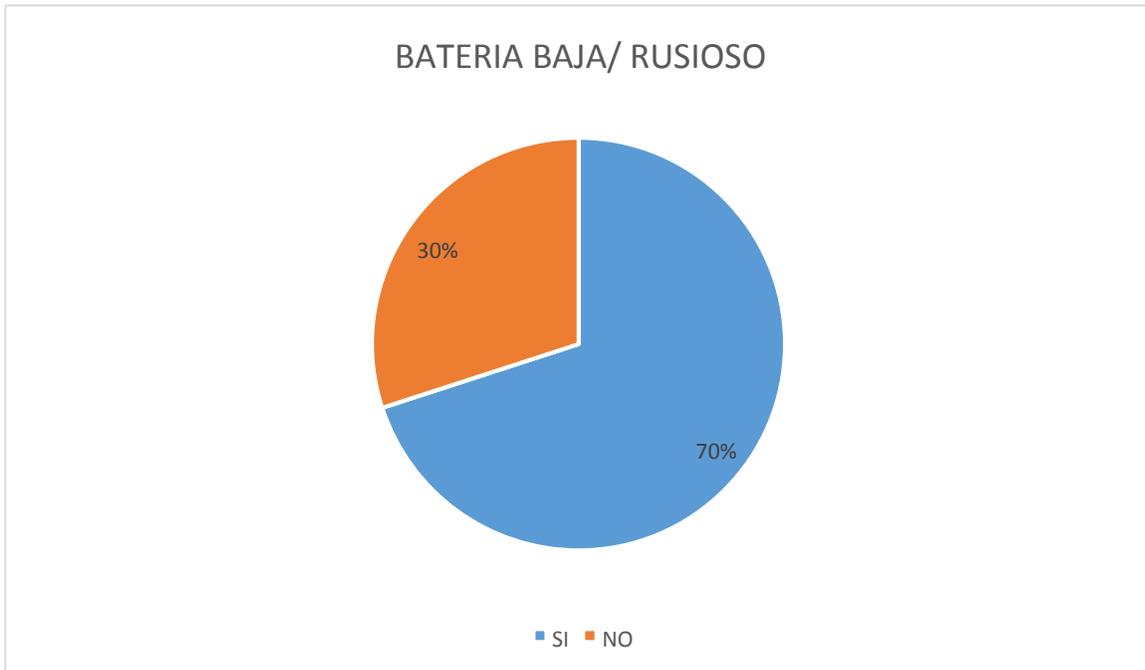
GRAFICA 9



Análisis: Esta grafica nos muestra que el 70% de la población encuestada consulta la TV en hora de comida el 10% su celular ,10% su tableta y el 10% ninguno

Interpretación: Este resultado de la gráfica nos muestra que la mayoría de la población encuestada consulta la TV a la hora de la comida.

GRAFICA 10



Análisis: El resultado de esta grafica nos permite observar que el 70 % de la población encuestada si enoja al ver agotado la batería de su aparato móvil y el 30% no

Interpretación: Este resultado de la gráfica nos indica que la mayoría de la población se enoja por ver agotado la batería de su aparato móvil.

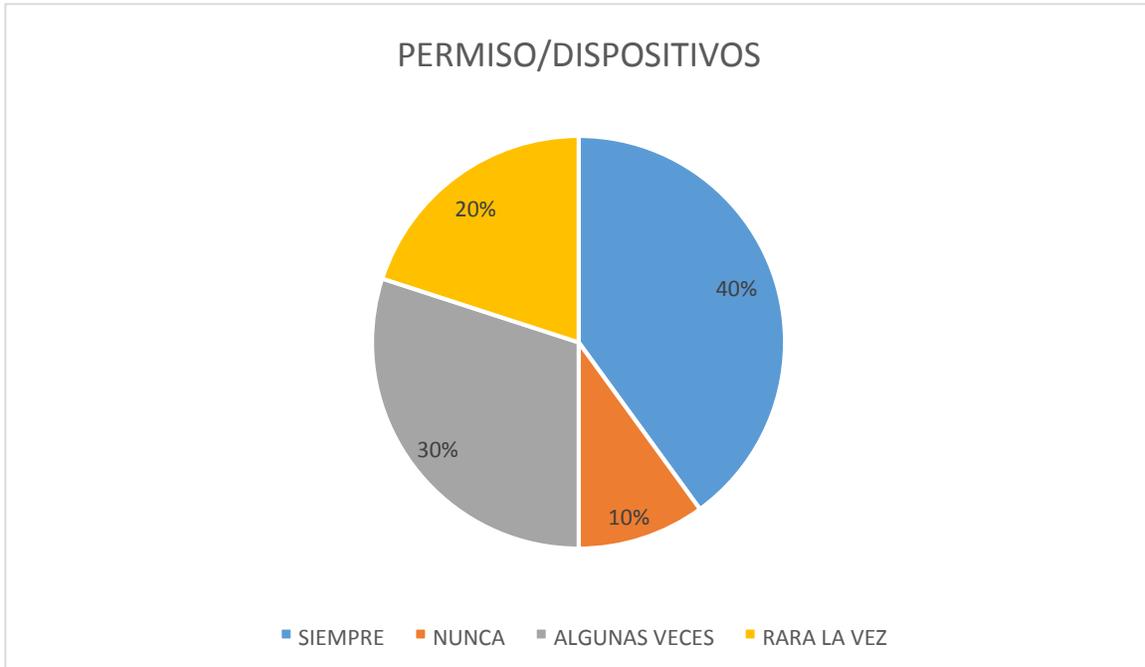
GRAFICA 11



Análisis: Esta grafica nos muestra que el 50 % siempre deja de hacer cosas importantes por estar con su aparato móvil, y el 30% algunas veces y el 20% nunca o rara la vez.

Interpretación: este resultado de la gráfica refleja que la mayoría de la población olvida cosas importantes por estar al pendiente de las pantallas digitales.

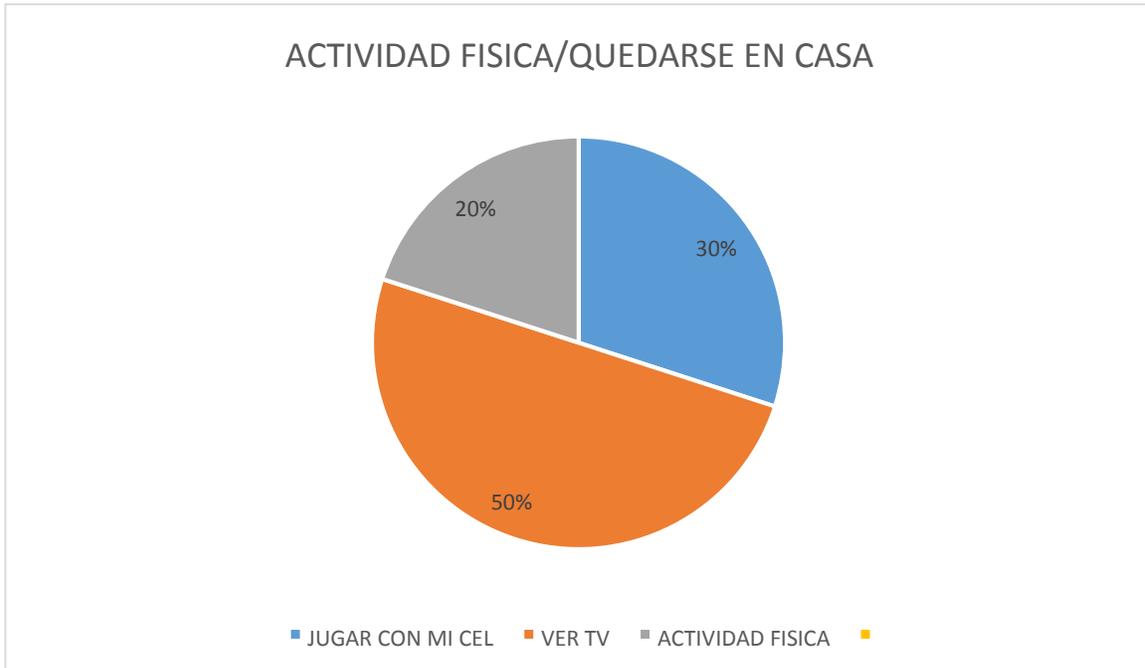
Grafica 12



Análisis: Esta grafica nos muestra que la mayoría de la población encuestada con los resultados del 40 % siempre pide permiso a la hora de adquirir algún dispositivo, el 30% nunca pide permiso ,20% rara la vez y el 10% nunca.

Interpretación: este resultado de la gráfica nos muestra que la mayoría de la población siempre pide permiso para los usos de las pantallas digitales.

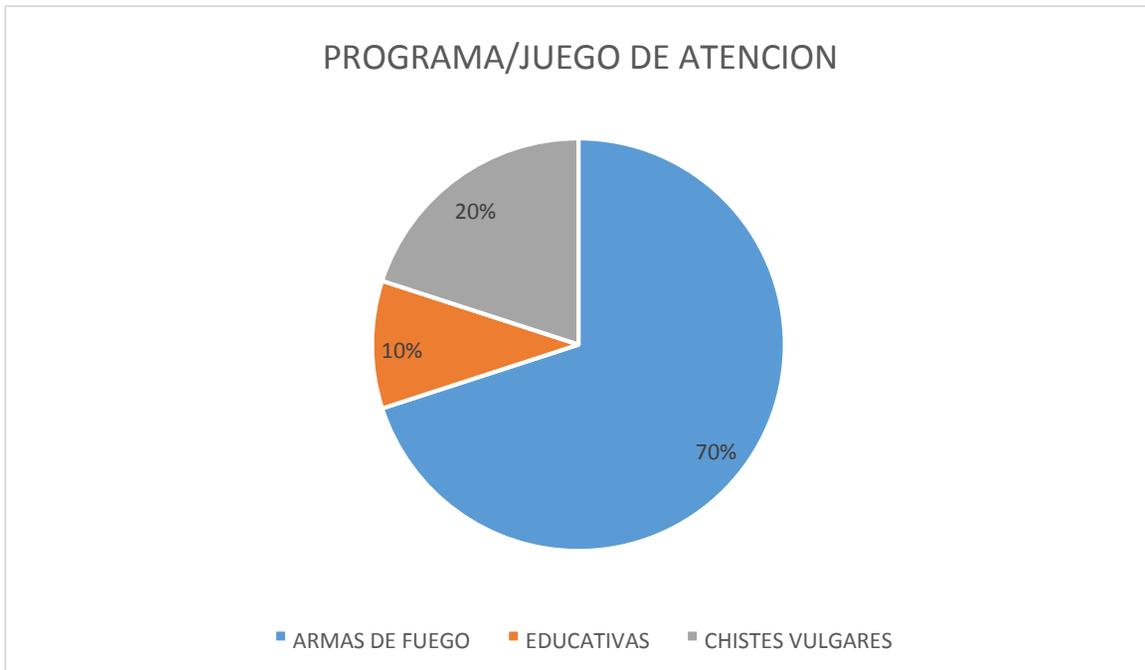
GRAFICA 13



Análisis: esta grafica nos permite observar que el 50 % de la población encuestada mira TV y el 20 % de la población realiza actividad física el 30 % juega con su celular.

Interpretación: la gráfica nos muestra que la mayoría de la población prefiere ver televisión en vez de realizar alguna actividad física.

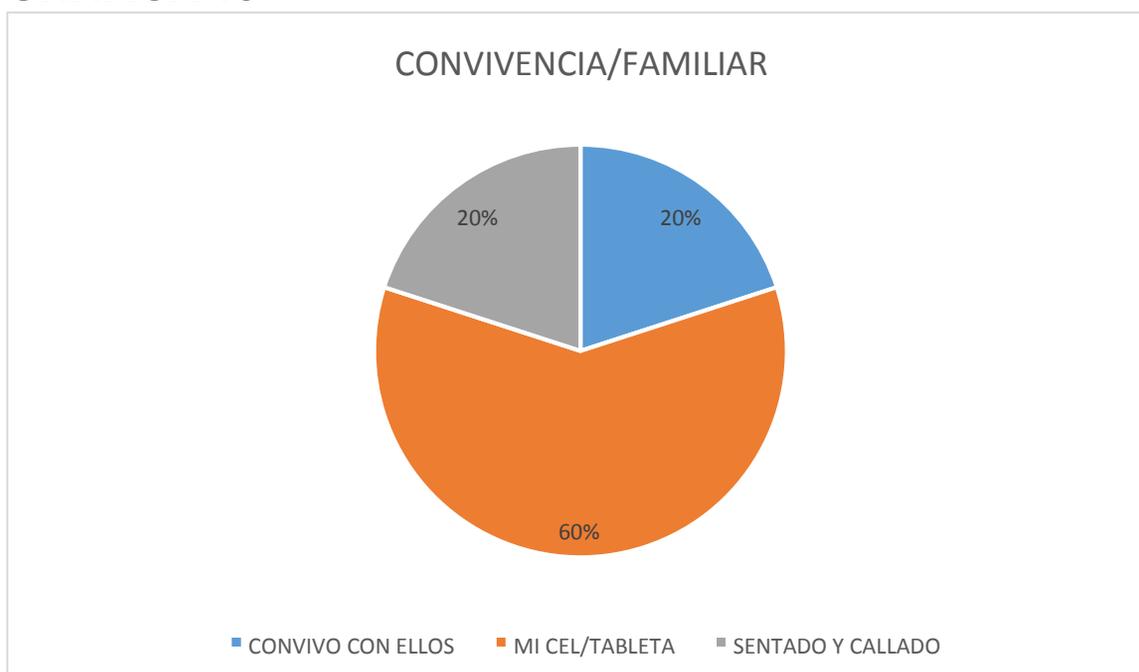
GRAFICA 14



Análisis: la presente grafica nos muestra un resultado de 70% a favor de proyecciones de arma de fuego, tanto en juegos, el 20% prefiere ver programas donde las proyecciones son graciosas pero vulgares y el 10% prefiere programas educativos.

Interpretación: dicho resultado nos indica que la mayoría con un 70% prefiere proyecciones de armas de fuego, dejando por un lado las proyecciones educativas.

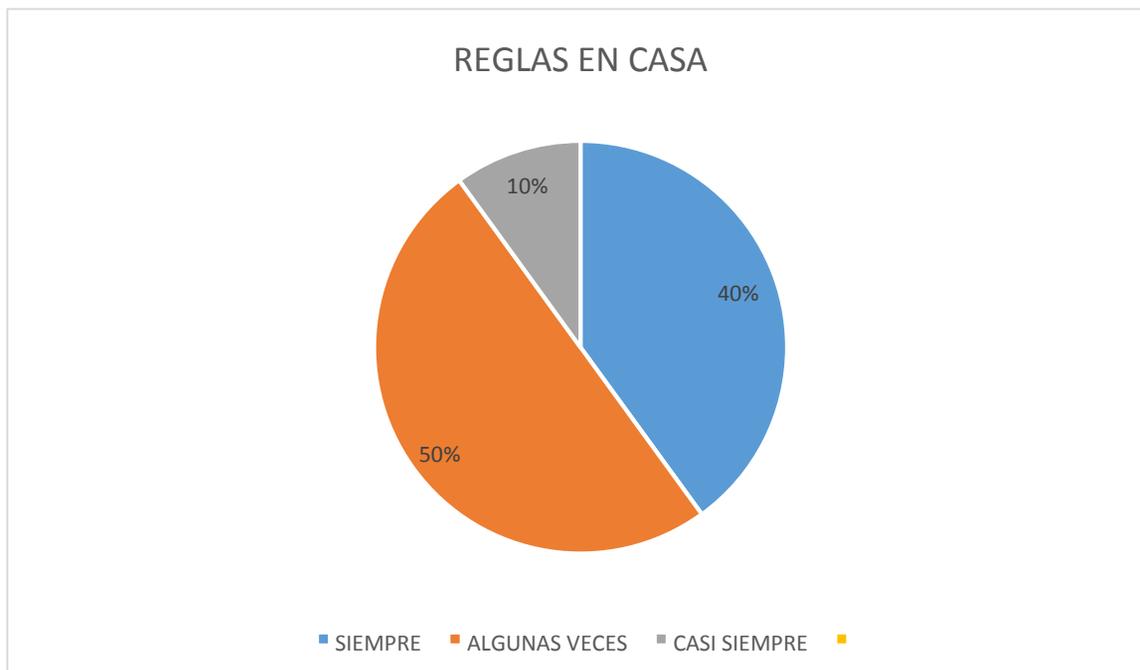
GRAFICA 15



Análisis: la presente grafica nos arroja un porcentaje de 60% reflejando que prefieren utilizar un dispositivo a cambio de convivir con la familia, un 20 % prefiere quedarse sentado y callado, mientras el 20% se enfoca en estar a la relación con la familia.

Interpretación: el resultado obtenido de esta grafica no lleva a la conclusión que la mayoría de la población encuestada está al pendiente de un dispositivo en lugar de estar en convivencia con su familia.

GRAFICA 16



Análisis: la presente grafica no lanza un resultado de 50% en cual refleja que el hogar no hay reglas concretas para disminuir el riesgo de exposición a las pantallas, mientras que el 40% dice que en algunas veces se aplican ciertas reglas y el 10% menciona que en su hogar manejan un cuarto grado de tiempo frente a las pantallas.

Interpretación: el resultado obtenido en esta grafica nos da a conocer un problema de críticas en el hogar, no manejando reglas concretas y estables para la exposición del uso de pantallas.

SUGERENCIAS

A LOS PADRES

- Fije límites y anímelos a tomar tiempo en cuanto al uso de la tecnología, como el resto de las actividades.
- Ver pantallas no debe ser siempre una actividad solitaria ver juntos, jugar juntos y participar con sus niños en las actividades que realizan con sus pantallas.
- Tener un límite en cuanto a al uso de medios digitales no permita que los niños pequeños y menores de 5 a 6 años usen medios digitales con excepción.
- Cree zonas libres de tecnología mantenga las comidas en familia y otras reuniones sociales, así como las habitaciones de los niños, libres de pantallas.

A LOS NIÑOS

- No usar móviles o pantallas una hora antes de ir a dormir
- No usar móviles o tabletas a la hora de comer
- Ver juntos contenido con un padre o un adulto (promueve la interacción y la discusión y aprenden mejor de programas y vídeos educativos cuando los ven junto a un adulto)
- Jugar juntos a un videojuego (ayuda a los padres a conectar con sus hijos adolescentes, permite una mejor idea de cómo los hijos pasan el tiempo)

A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- Motivar a los niños a realizar más actividades físicas
- Dar orientación a los padres de familia en cuanto al uso de las pantallas digitales

PROPUESTA

IMPLEMENTAR UN PROCESO DE ACTIVIDADES RECREATIVAS, MEDIANTE UNA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN ESCOLAR.

El problema de repercusiones de pantallas digitales en edad preescolar es un problema de causas estructurales tal como lo hemos identificado en nuestra investigación, por lo que, si queremos desde el trabajador social a contribuir a disminuir o prevenir un problema de esta magnitud, tiene que generarse una propuesta del mismo tamaño.

La educación es un proceso multidireccional de transferencia cultural del cual nos valemos para poder transmitir una serie de valores y conocimientos, que facilita el enriquecimiento personal y ayuda a interactuar con el mundo exterior para comenzar a trabajar con nuestra propuesta de trabajo debemos de darles a conocer acerca de la educación que debemos de tomar en cuenta para así ayudar a intervenir con los niños , por eso implementamos una estrategia de actividades recreativas para poder empezar a trabajar con ellos. Las actividades recreativas se conciben en dos formas, la personal y la educativa.

Es por lo anterior que nuestra propuesta se basa en un **“proceso de implementar un proceso de actividades recreativas, mediante una estrategia de intervención preescolar”**, debido a que se requiere de la participación de la participación de los padres, maestro para que a través de acciones conjuntas busquen mejorar las actividades recreativas con los niños del 3° grado grupo “A” del kínder Josefa Ortiz de Domínguez del barrio la esmeralda frontera Comalapa, Chiapas.

Debemos de buscar las actividades recreativas más llamativas para que nuestros niños se entusiasmen y participen juntos con sus demás compañeros y maestros al igual también hay que buscar la participación de sus padres.

- ✓ Actividades deportivas- recreativas
- ✓ Actividades al aire libre
- ✓ Actividades de creación artística y manual
- ✓ Actividades participativas
- ✓ Actividades socio- familiares
- ✓ Actividades de lectura

Para comenzar a trabajar con los niños debemos de saber una serie de actividades recreativas mencionaremos algunas características y son las siguientes.

- Es voluntaria, no es compulsada.
- Es de participación gozosa, de felicidad.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
- Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.
- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo

CONCLUSIONES

La siguiente investigación se realizó por la necesidad de conocer con más profundidad el problema de repercusiones de pantallas digitales en edad preescolar, debido a que se contaba con el antecedente de intervención profesional desde el servicio social durante la carrera de trabajo social y gestión comunitaria; donde se tuvo la oportunidad de convivir con los niños de 3° grado del kínder Josefa Ortiz de Domínguez que utilizan alguna pantalla digital.

Por tal motivo, esta investigación tuvo como objetivo generar una propuesta de actividades recreativas para contribuir en repercusiones de pantallas digitales en la edad preescolar, en el kínder Josefa Ortiz de Domínguez del barrio la Esmeralda Frontera Comalapa, Chiapas. Esta propuesta fue estructurada después que realizamos la investigación de campo, debido a que los resultados obtenidos nos arrojaron que en el 3° Grupo "A" se encoraron demasiado el uso de estas pantallas digitales.

La hipótesis fue "El mal uso de las pantallas afecta el desarrollo de los niños del 3° gado grupo "A" del kínder Josefa Ortiz de Domínguez del barrio la Esmeralda Frontera Comalapa, Chiapas.

Los niños en promedio pasan más de 5 horas frente a una pantalla digital los hombres son los mas propensos a pasar mas tiempo en los dispositivos que las mujeres , los niños deben de realizar actividad física en estas edades nones necesario un programa estructurado de ejercicio , basta con que salgan a jugar y hagan actividades que los retenga físicamente :correr,brincar ,jugar escondido o practicar futbol o si no simplemente el hecho de salir a caminar si estas actividades.

Se realizan al aire libre también hay una mayor oxigenación del cuerpo, Que el uso de las tecnologías genere una patología no es en forma directa pero Muchas veces muchos niños con problemáticas dentro del vínculo social, en la Construcción de lazos con el otro se refugia en las tecnologías como un medio Para sostenerse y sentirse acompañado de un aparato, y muchas veces mientras Más se refuerza eso hay más padres que dicen, hay le cuesta mucho hacerse Amigos, en donde en eso no hay una alerta, porque donde un niño está todo el tiempo entretenido en un aparato móvil hay niños que son adictos y se manifiesta por la cantidad de hora que el niño transcurre, es decir, por la cantidad de horas que están las imposibilidades de habitar placenteramente otros espacios.

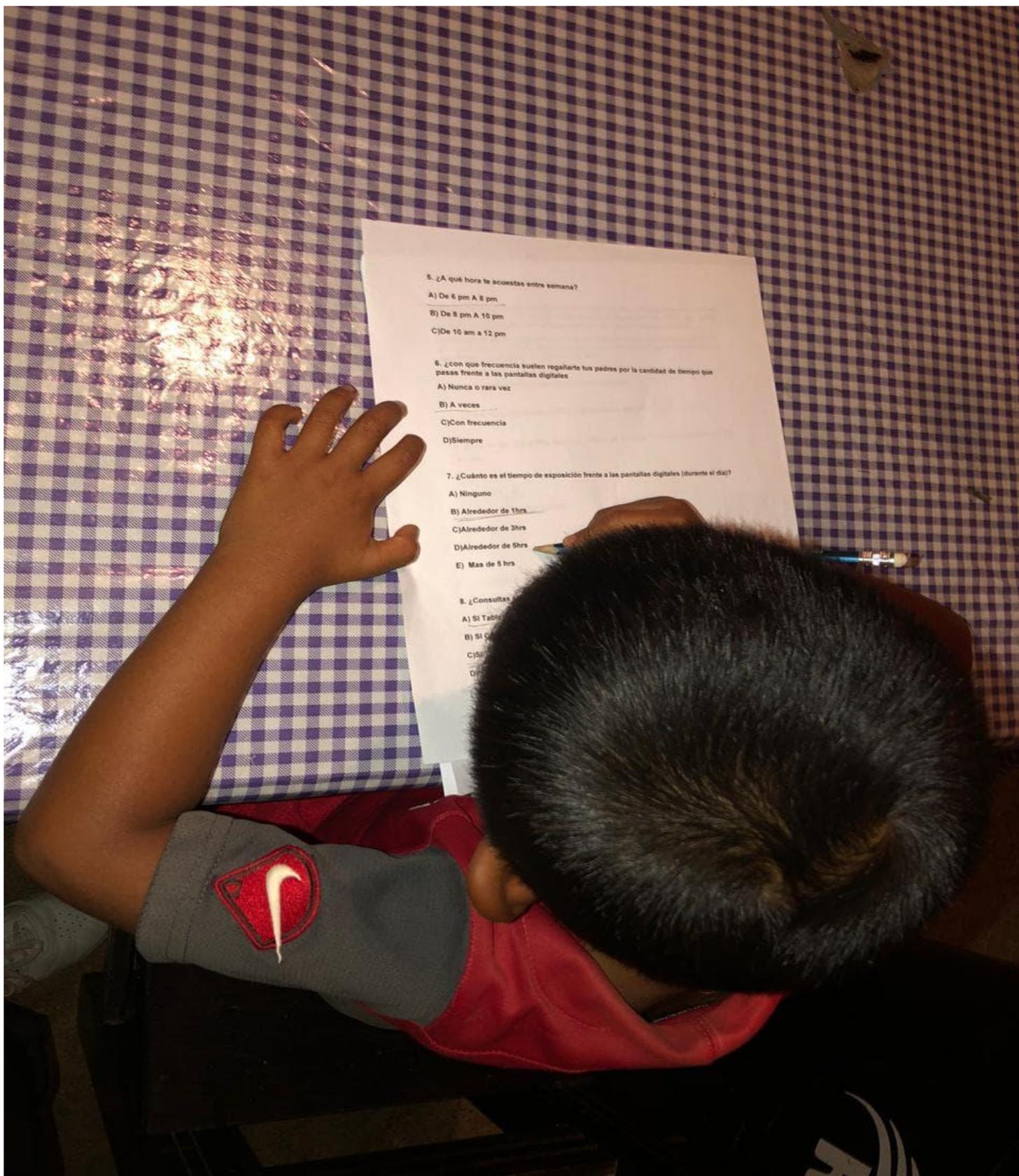
Muchas veces los papas se sienten cómodos en esta situación, un niño no molesto, no demanda, no pide, está contenido, porque para ellos es normal que el niño mientras estén comiendo es normal que este con la computadora, con la TV, la escuela es el primer emergente porque el chico tiene que disponer de un montón de herramientas cuando está en la escuela solo y no puede disponer porque no tuvo una práctica

BIBLIOGRAFÍAS

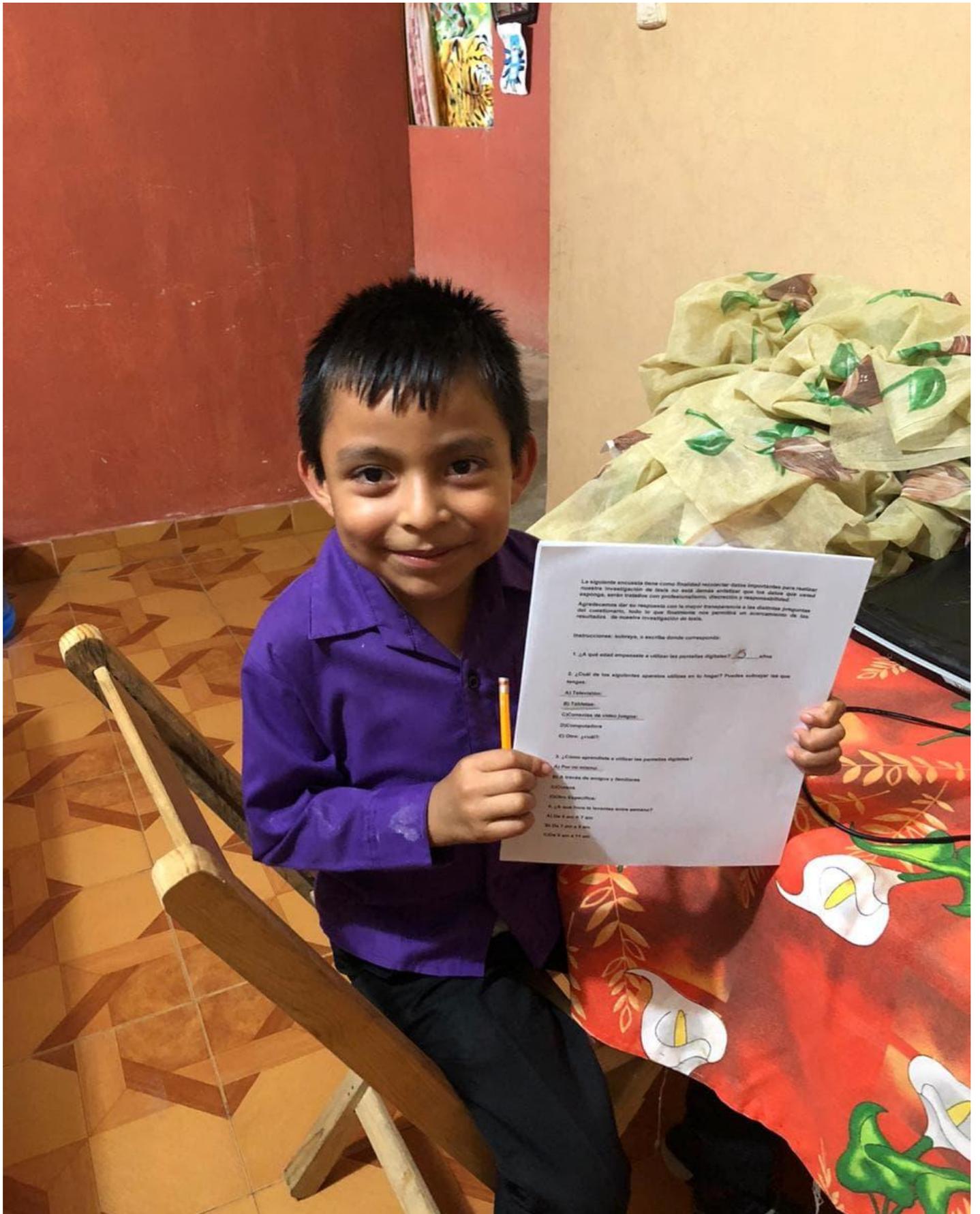
- Arranz, F. P. (2004). Brevisima historia de la lectura electronica. (s/n), pp.182.
- Ballester, M. (2013). Crecer Entre Pantallas. (s/f), pp.14-34.
- Carisola, A. ((s/f)). Impacto negativo de los medios Tecnologicos en el neuro desarrollo infantil . (s/n), pp.1-3.
- Cazau, P. (2006). 2-194.
- Cortés, C. E., & Iglesias, L. M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*, 1-105.
- Culebro, C. H. (2010). Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria. *Unicach*, pp.27-29.
- Diaz, F. I. (2007). Los niños y las familias frente a las tecnologias y la comunicacion. (s/n), ppp.56-67.
- Fernando, J. (2003). Crecer entre pantallas y los medios de comunicacion. (s/n), pp.12-31.
- Gomez, F. A. (2017). Tecnologias de la informacion (TIC) rn la educacion. (s/n), pp.3-5.
- Hernandez, S. R. (2006). *Metodologia de la investigacion*, 1-882.
- Iglesias, R. M. (2004). A traves de las pantallas. (s/n), pp.2-3.
- ITSON. (2006). Direccion de la cultura fisica y el deporte. En C. Bernal, *Técnicas e instrumentos* (págs. 1-36). México: Pearson.
- Jiménez, P. R. (1998). ELEMENTOS BÁSICOS PARA LA INVESTIGACIÓN CLÍNICA. *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*, 1-93.
- krynski, L. (2017). Niños prescolares . *Bebes, niños y pantallas*, pp.2-3.
- Krynski, L. (2019). Niños y pantallas. *Sociedad argentina de pediatra*, pp.405.
- León, M. E. (2004). Generalidades sobre Metodología. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARMEN*, 1-105.
- Lopez, E. P. (2014). Efectos Fisicos. *Efectos Neurologicos por telefonos celulares*, pp.3-6.
- Maurtua, V. M. (2018). Uso de celulares. *uso de celulares y su relacion con el aprendizaje en los estudiantes*, Pp.22-24.
- Murolo, N. L. (2012). Nuevas pantallas: un desarrolo conceptual. *Razon y Palabra*, pp.2-4.

- Porras, V. G. (s/f). Tipos de muestreo . *Diplomado en análisis de información Geoespacial* , 1-14.
- Rivero, D. S. (2008). *metodologia de la investigacion*, 1-94.
- Rojas, V. (2008). Influencia en la television y videojuegos en el aprendizaje y conducta. (*s/n*), pp. 80-83.
- Salomón, B. R. (2008). Metodología de la investigación . *Introducción a la Metodología de la Investigación* , 1-94.
- Salvadó, I. E. (s/f). *tipos de muestreo*, 1-22.
- Sarrio, A. S. (2015). Los niños y la exposicion a television moviles y tabletas. (*s/n*), pp.50-53.
- solis, A. (2005). Las Pantallas en el cerebro de los niños. *Las Pantallas* , pp.203.
- UNAM. (2018). Feria de las ciencias, la tecnología y la innovación . *XXVI CONCURSO UNIVERSITARIO*, 3.
- Velázquez, A. P. (s/f). tipos de muestreo . *Diplomado en análisis de información geoespacial* , 1-14.
- Viñas, L. P. (s.f.). Pantallas electronicas. (*s/f*), pp.2.

ANEXOS







La siguiente encuesta tiene como finalidad recopilar datos importantes para realizar nuestra investigación de grado. No está demás señalar que los datos que usted exponga, serán tratados con profesionalismo, discreción y responsabilidad.
Agradecemos dar su respuesta con la mayor transparencia a las distintas preguntas del cuestionario, todo lo que deseamos es permitir un acercamiento de los resultados de nuestra investigación de grado.

Instrucciones: subraye, o escriba donde correspondi.

1. ¿A qué está empezando a utilizar los portátiles digitales? _____ años

2. ¿Cuál de los siguientes aparatos utiliza en su hogar? Pude subrayar más que una.

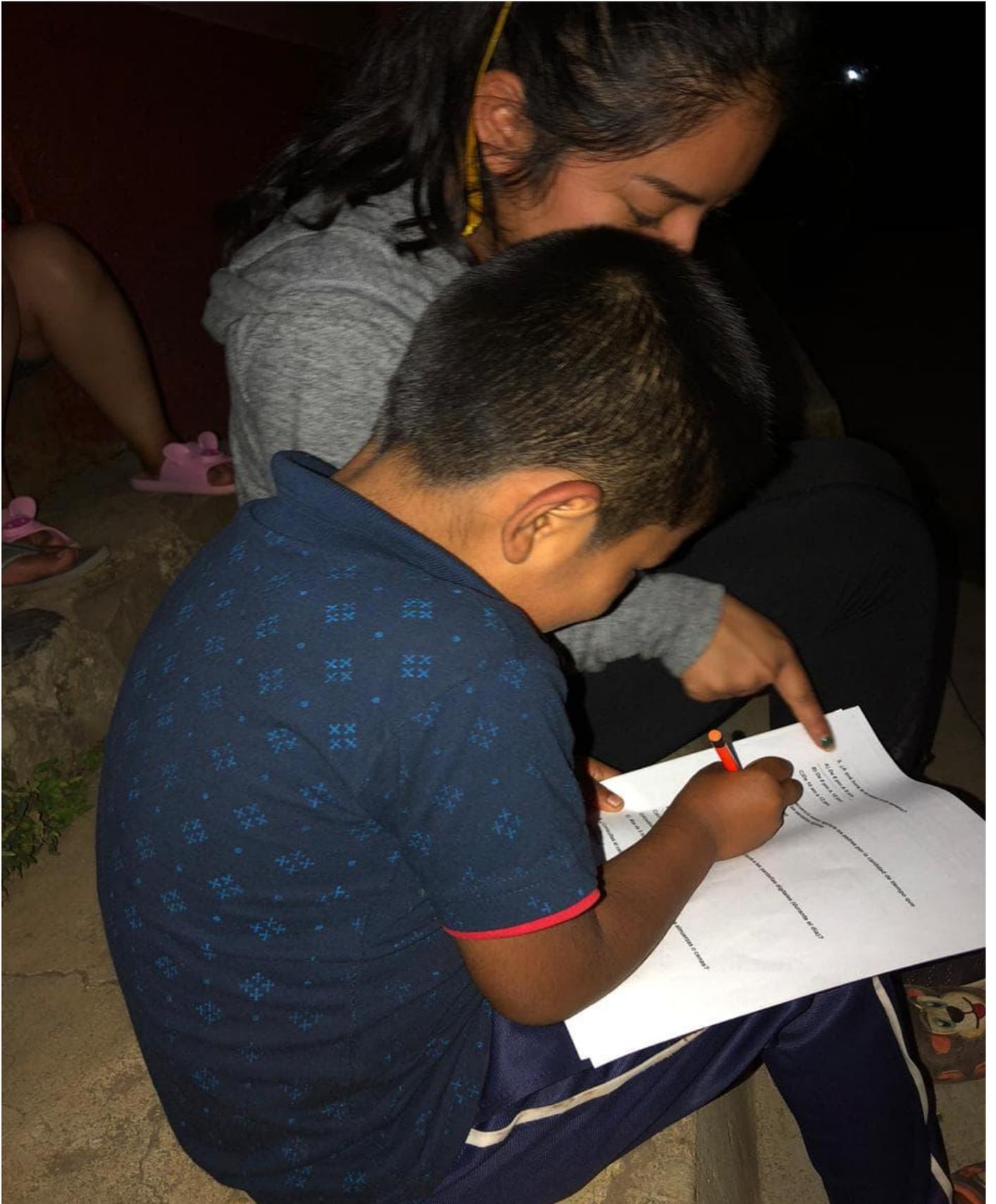
- A) Tablet
- B) Teléfono
- C) Computadora de escritorio
- D) Computadora
- E) Otro: _____

3. ¿Cómo aprendió a utilizar los portátiles digitales?

- A) Por sí mismo
- B) A través de amigos y familiares
- C) Otros

4. ¿Cómo aprendió?

- A) De 2 años a 3 años
- B) De 3 años a 4 años
- C) De 4 años a 5 años



ENCUESTAS

La siguiente encuesta tiene como finalidad recolectar datos importantes para realizar nuestra investigación de tesis no está demás enfatizar que los datos que usted exponga, serán tratados con profesionalismo, discreción y responsabilidad.

Agradecemos dar su respuesta con la mayor transparencia a las distintas preguntas del cuestionario, todo lo que finalmente nos permitirá un acercamiento de los resultados de nuestra investigación de tesis.

Instrucciones: subraye, o escriba donde corresponda:

1. ¿A qué edad empezaste a utilizar las pantallas digitales? 5 años

2. ¿Cuál de los siguientes aparatos utilizas en tu hogar? Puedes subrayar las que tengas:

A) Televisión:

B) Tablet:

C) Consolas de video juegos:

D) Computadora

E) Otro: ¿cuál?:

3. ¿Cómo aprendiste a utilizar las pantallas digitales?

A) Por mí mismo

B) A través de amigos y familiares

C) Cursos

D) Otro Especifica:

4. ¿A qué hora te levantas entre semana?

A) De 5 am a 7 am

B) De 7 am a 9 am

C) De 9 am a 11 am

5. ¿A qué hora te acuestas entre semana?

A) De 6 pm A 8 pm

B) De 8 pm A 10 pm

C) De 10 am a 12 pm

6. ¿con que frecuencia suelen regañarte tus padres por la cantidad de tiempo que pasas frente a las pantallas digitales

A) Nunca o rara vez

B) A veces

C) Con frecuencia

D) Siempre

7. ¿Cuánto es el tiempo de exposición frente a las pantallas digitales (durante el día)?

A) Ninguno

B) Alrededor de 1hrs

C) Alrededor de 3hrs

D) Alrededor de 5hrs

E) Mas de 5 hrs

8. ¿Consultas al celular, televisión, tabletas, mientras desayunas almuerzas o cenas?

A) SI Tabletas

B) SI Celular

C) SI TV

D) NO

9. ¿Te pones enojado o nervioso cuando el nivel de batería está agotado?

SI

NO

10. ¿Has dejado de hacer tareas importantes por estar pendiente de tu celular, tabletas o videojuegos, o TV?

A) Siempre

B) Algunas veces

C) Nunca

11. ¿Pides permiso para utilizar tu aparato móvil?

A) Siempre

B) Nunca

C) Algunas veces

D) Rara la vez

12. ¿Prefieres tener actividad física o estar en casa pegado a tu aparato mientras estas comiendo algo delicioso?

A) Prefiero jugar con mi celular

B) Prefiero ver la TV

C) Prefiero tener actividad física

13. ¿Qué te llama más la atención?

A) Proyecciones de arma de fuego

B) Proyecciones Educativas

14. ¿Cuándo tus padres tienen convívio familiar te relacionas con ellos o prefieres utilizar tu aparato móvil?

A) Convivo con ellos

B) Jugar con mis primos

C) Prefiero mi celular /tabletas

D) Prefiero quedarme sentado y callado

Gracias por su

15. ¿Tus padres te ponen reglas antes de utilizar un aparato electrónico?

A) Siempre

B) Algunas veces

C) Casi siempre

D) Nunca

"LE AGRADEZCO HABER COMPARTIDO ESTA INFORMACIÓN CONMIGO"

