

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

EL USO DE TECNOLOGIA Y LOS CAMBIOS CONDUCTUALES EN LOS NIÑOS

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Es indudable que las tecnologías de información y comunicación (TIC) desempeña un papel cada vez más importante en la vida de las nuevas generaciones, no obstante aún se evidencian desigualdades entre los géneros, que van más allá del acceso. Las implicancias de esas tecnologías en la vida cotidiana de la población infanto-juvenil son holísticas: impactan su educación, salud física y mental, entretenimiento, desarrollo sociocultural, vida política, entre otros aspectos. Y si bien, muchas veces, las políticas públicas se diseñan integrando esos impactos, no siempre consideran las opiniones, valoraciones y experiencias de niños, niñas y adolescentes.

La oficina regional de ciencias de la UNESCO para américa latina y el Caribe, desde su programa de información y comunicación, presenta la publicación niñas, niños y el uso de internet. Los resultados muestran como las experiencias en línea de las niñas y los niños se caracterizan por cuestiones de género, como así también a diferencia en el disfrute de las oportunidades, la gran preocupación por la autopresentación en las redes sociales, los riesgos relacionados con la privacidad y la violencia que experimentan en los entornos digitales.

El fondo de las naciones unidas para la infancia (UNICEF, 2017) a pesar de que los niños están muy presentes en internet -1 de cada 3 usuarios en todo el mundo es un niño - son muy escasas las medidas que se toman para protegerlos de los peligros del mundo digital y para aumentar su acceso a un contenido seguro en línea, dijo UNICEF en su informe anual más importante. Analiza por primera vez de manera integral las diferentes formas en que la tecnología digital está afectando las vidas y las posibilidades vitales de los niños y describe los peligros y las oportunidades. Sostiene que los gobiernos y el sector privado no se han adaptado al ritmo del cambio, y esto expone a los niños a nuevos riesgos y peligros, al tiempo que deja atrás a millones de los niños más desfavorecidos.

El informe anterior también señala como internet aumenta la vulnerabilidad de los niños a los riesgos y peligros, entre ellos el uso indebido de uso información privada, el acceso a contenidos perjudiciales y el acoso cibernético. Presenta datos actuales y análisis sobre la utilización de internet por parte de los niños y las consecuencias de la tecnología digital sobre su bienestar, y explora debates cada vez más amplios sobre la “adicción” digital y el posible efecto del tiempo de pantalla en el desarrollo cerebral.

La agencia de la ONU analiza por primera vez como afecta la tecnología digital a la infancia, tanto por los peligros que supone como por las oportunidades que ofrece “en un mundo digital, nuestro doble desafío es saber cómo mitigar los daños y maximizar los beneficios de internet para cada niño” (Anthony Lake, ejecutivo de UNICEF). Ya sea para bien o para mal, la tecnología digital ocupa, ya irreversiblemente, el centro de nuestras vidas. El informe de UNICEF insiste en que el modo en que minimicemos los riesgos mientras ampliamos el acceso a sus beneficios contribuirá a configurar la vida y el futuro de una nueva generación de nativos digitales.

El objetivo de las organizaciones desvelar cómo internet y la tecnología digital están facilitando y entorpeciendo al mismo tiempo el aprendizaje, el bienestar y las relaciones sociales de los niños. En este análisis el organismo internacional urge a los distintos países y autoridades en la necesidad de hacer de internet un lugar más seguro para los niños y las niñas y, a la vez, de ampliar el acceso a la tecnología digital, especialmente para los más desfavorecidos. Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas.

En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años, los teléfonos inteligentes están alimentando una “cultura del dormitorio”, y para muchos niños el acceso en línea es cada vez más personal, tiene un carácter más privado y está menos supervisado. Aunque cuando las TIC han fomentado el intercambio de conocimientos y la colaboración, también han facilitado la producción, distribución y el intercambio de material sexualmente explícito y de otro contenido ilegal que se emplea para explotar y abusar de niños.

La tecnología digital y la interactividad también plantean riesgos importantes para la seguridad, la privacidad y el bienestar de los niños, aumentan las amenazas y los daños que muchos niños ya confrontan fuera de línea y hacen que los niños y vulnerables lo sean aún más.

(Barbieri, 2016) Afirma:

Las tecnologías de la información y la comunicación se han gestado allí en la década del setenta más precisamente en los Estados Unidos, dando lugar a la conformación de un nuevo paradigma tecnológico y conocimiento han venido de la mano de la producción capitalista. Estudios actuales demuestran cómo los niños tienen cada vez más pantallas para uso individual y el fenómeno seguirá creciendo. Los datos surgen del último estudio Kiddo's, que

encuestó a familias de todos los niveles sociales en las principales ciudades del país. En la actualidad el 55% de los chicos de 6 a 11 años ya tiene un televisor en su cuarto, el triple que hace quince años; los que poseen computadoras propia ahora son 4 de cada 10, más del doble que en 2010 (18%); y la proporción de nenes y nenas que también que también usan tabletas salto de 26% al 39% solo en los últimos dos años. A eso se suma más de la mitad (51%) tiene una consola de juegos y que un tercio es dueño de un celular. Como primera aproximación se pretende reflexionar sobre el impacto que genera el uso de los dispositivos mencionados en la vida cotidiana de los niños 5/6 años de edad. La era digital ha sido ganando un extenso terreno en la sociedad de conocimiento y eso queda demostrado en la variedad de estudios sobre el tema que arrojan datos de tipos cuantitativos y cualitativos, sin embargo resulta impertinente indagar sobre situaciones de uso dada el ritmo de los cambios que tienen a partir de los avances en desarrollos tecnológicos como el fenómeno de la portabilidad y los transformaciones que esos avances implican para los usuarios.

(Roca, 2013) Menciona:

“Probablemente todos nos damos cuenta hoy que las TIC (ordenadores, red, videojuegos y consolas, dispositivos móviles y táctiles, pantallas y audiovisuales) forman parte de nuestra cotidianidad. La revolución que han experimentado las TIC en los últimos años afecta a todos los campos de nuestra vida; la digitalización de la sociedad es un cambio histórico, disruptivo, que transforma todos los ámbitos

(America, 2013) Muestra:

Como un 72% de los niños de entre cero y ocho años utilizan tabletas o teléfonos móviles conectados. Además, casi el 50% de las familias encuestadas afirman que utilizan el móvil para mantener entretenidos a los

pequeños mientras viajan, están en un restaurante, en las salas de espera o hacen tareas domésticas. La familia es el principal entorno de aprendizaje para los niños, en todos los ámbitos de la vida. Debemos ser conscientes de que los niños desde el nacimiento y hasta la adolescencia observan los adultos en casa, imitan conductas y repiten acciones. Si nuestra actitud es prohibitiva, ellos verán las TIC como herramientas negativas o perjudiciales, y no desarrolladas tampoco la capacidad de uso favorecedor y crítico de los medios. Si nuestra actitud es despreocupada, muy permisiva o irresponsable, tampoco les ayudaremos a saber gestionar el uso de estas herramientas a medida que crecen. Hacer un uso adecuado de las tecnologías en casa implica no utilizarlas solo como niñera para tener entretenidos, sino en tener una actitud proactiva de cómo y qué manera las podemos utilizar.

(Matali, 2015) Afirma:

“Hoy en día no es extraño escuchar la frase “mi hija pequeña maneja el móvil mejor que yo”, al contrario, forman parte del anecdotario cotidiano. Y es que actualmente los niños y adolescentes se desarrollan en el mundo de las tecnologías digitales. Forman la llamada generación (Barbieri, 2016) experiencias, conocimientos, nuevas formas de relacionarse completamente distintas a las de generaciones anteriores.”

Esta situación ha provocado un cambio de paradigma en la manera como nos presentamos, interactuamos y nos comportamos, que no está exenta de controversia en cuanto a lo que es un uso normal o excesivo. Dicho conflicto es motivo de discusión en las familias entre los hijos y sus padres. Muchos padres creen que sus hijos realizan una sobreutilización de las nuevas tecnologías “no levanta los ojos del móvil”, relacionando esta situación con la aparición de consecuencias negativas como la disminución de las notas o la

aparición de agresividad. Por otro lado, los adolescentes normalizan su uso como herramienta de ocio y relación “solo estoy viendo videos de YouTube, es que, si no me aburro”, sin entender o aceptar que tengan consecuencias derivadas de ello.

En consecuencia, en los últimos años en los servicios de psiquiatría infanto-juvenil y en las unidades de conductas adictivas ha habido un aumento de consultas de padres que llevan a sus hijos por estar enganchados, han dejado de lado las actividades extraescolares para dedicar ese tiempo a los videojuegos, las notas han bajado, están siempre de malhumor, ya no salen con los amigos, se han incrementado las demandas de dinero (para gastos tecnológicos) y están más aislados de la familia.

(INEGI, Niños mexicanos, cada ves mas cerca de la tecnologia, 2017) Afirma:

Conforme a una encuesta del INEGI, 69.8 por ciento de la población nacional de entre 6 y 17 años se conecta a internet con cualquier dispositivo tecnológico. De la población entre 6 y 17 años, seis de cada 10 utilizan dispositivos de cómputo (computadora, laptop o tableta) para diversas actividades y de ese universo, 88.5 por ciento los usa para acceder a internet, informo el instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi). En el marco del Día del niño, el organismo dio a conocer datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la información en los hogares (EDUTIH) 2016, la cual arroja que 69.8 por ciento de la población de 6 a 17 años se conecta a internet con cualquier dispositivo, es decir, computadora de escritorio o portátil, teléfono, televisión y consola de videojuegos. Además, ocho de cada 10 utilizan dispositivos en la población de 6 a 11 años, y nueve de cada 10 en los adolescentes de 12 a 17 años.

(INTEF, Como usan los niños de hasta 8 años las tecnologias, 2016) Establece:

Que “las tabletas, cuando están disponibles, son los dispositivos preferidos por los niños, con diferencia. Por el tamaño de sus pantallas, mayor que la de los teléfonos inteligentes, pero más pequeñas que las de los ordenadores, su portabilidad, su facilidad de uso gracias a que son táctiles y, sobre todo, por su multifuncionalidad.”

Una tableta es más pequeña y mucho más cómoda que un ordenador de sobremesa, pero ofrece las mismas oportunidades para los niños y tiene muchas más opciones que un teléfono móvil. Aunque la mayoría de los niños entrevistados usan tabletas para jugar y ver dibujos animados, a algunos de ellos les gusta crear cosas con ellas, dibujar, hacer fotos y recopilar videos.

Una de las características más importante de las tabletas es su portabilidad. Se puede llevar a otra habitación, a un largo viaje o al campo. Los padres las usan a menudo cuando necesitan que sus hijos estén en silencio y ocupados en momentos de largas esperas. Cuando los niños recurren a los teléfonos inteligentes de sus padres están haciendo uso de su dispositivo que no está configurado para ellos y que normalmente se conecta de manera automática a una red wifi, si hay disponible.

Esta situación supone un incremento de los riesgos a los que se exponen los niños ante el aluvión de ventanas emergentes o pop-ups y compras integradas en aplicaciones. Los niños conciben las tecnologías como una fuente de diversión y entretenimiento, siendo sus actividades favoritas jugar y ver videos en una gran variedad de dispositivos que normalmente están conectados a red wifi. En general, los niños de esa edad no saben o saben muy poco acerca de los riesgos en línea, a pesar de que algunos de ellos se han encontrado alguna vez contenido inadecuado para su edad o han experimentado con ventanas emergentes y compras integradas. La tecnología digital por parte de los niños

es un reflejo de las preocupaciones de los padres y está relacionada con la creencia de que un uso excesivo de los dispositivos está asociado con problemas de salud, como daños en la vista, problemas de comportamiento o incluso mentales.

A pesar de que los padres tienden a posponer las preocupaciones y las estrategias para hacer frente a los posibles riesgos a los que se enfrentan sus hijos en línea, estos son cada vez más vulnerables ante anuncios publicitarios y todo tipo de contenido inapropiado. Se necesita investigar más en este tema para poner en marcha campañas de concientización dirigidas a los padres (por ejemplo, para promover el control por parte de los padres con el fin de deshabilitar las aplicaciones o servicios que supongan riesgos para los niños) e iniciativas políticas destinadas a la protección de los menores en la red, sobre todo a través de los dispositivos móviles.

(Chicos.net, 2015) Indica:

“existe consenso en múltiples de estudios respecto de la gran revolución que han significado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y como han cambiado las actividades, los juegos y los tiempos de las generaciones actuales.” Las nuevas tecnologías afectan a los modos de relación de los niños, niñas y adolescentes: como estudian, como se sostienen lazos de amistad, como exploran su identidad y talentos, etc.

Respecto a la cantidad de tiempo de conexión, (es más acentuado en los niños más pequeños), se declara fijar reglas en una alta proporción (Arg.68%, Br.67%, Mx 79%), mientras que la declaración de los niños muestra que la mayor incidencia de uso de internet es de dos horas diarias como máximo (Argentina: 68%, Brasil: 41 y México: 63%).

El estudio cuantitativo señala que los riesgos que más inquietan a los padres en relación con sus hijos y los peligros on-line, refiere al acceso a contenidos inadecuados y contactos peligrosos. En primer lugar, en Argentina y México, inquietan el acceso a contenidos inadecuados, especialmente pornográficos y

sexuales (con el 47% en Argentina y el 57% en México). Los riesgos referidos a contactos peligrosos (principalmente acosadores, abusadores, impostores) son el principal riesgo percibido en Brasil (con el 66%), mientras que en Argentina y México se posicionan en segundo lugar (con el 41% y 46% respectivamente). La vivencia o conocimiento directo de otras situaciones menos frecuentes, como el chateo con adultos desconocidos que incomodaron al niño registra el 14% entre niños argentinos, el 28% en Brasil y el 18% entre niños mexicanos.

Estas situaciones son más frecuentes en los niños de 10 a 12 años entre los más pequeños. Los niños en Europa poseen un mayor y mejor acceso a internet que las niñas, patrón que posiblemente se reproduzca en otras regiones, especialmente en contextos donde las niñas experimentan consistentemente una mayor discriminación en la sociedad que los niños.

(Eslava, 2016-2017) Afirma:

En la actualidad, en las sociedades desarrolladas, los niños se inician cada vez más pronto en el conocimiento y el uso de las TIC, lo cierto es que la edad de inicio en su uso es mucho más temprana. Los niños de 2 a 3 años de edad acceden de forma habitual a los terminales de sus padres, manejando diversas aplicaciones, principalmente juegos, aplicaciones para pintar o colorear y cadenas de televisión que ofrecen series infantiles a través de estos dispositivos. Algunos de estos niños ya recorren YouTube saltando de video en video, o repasan de una en una las fotografías que sus padres tienen en sus galerías de fotos.

Los principales entornos en la infancia con las NN.TT. son la escuela y el hogar familiar. El atractivo de las tecnologías para los más pequeños, unido a su fácil acceso puede provocar que se vean absorbidos por ellas. Y es que hace apenas 20 años, niños y niñas jugaban al aire libre creando su propia forma de divertirse, de manera natural y sencilla, y sin necesidad de su equipamiento

costoso y sofisticado. Y es que la tecnología no debería reemplazar lo que un niño aprende con el juego tradicional. Según la Real Academia (RAE 2014) jugar hace referencia a hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Los niños crecen jugando, de manera que el juego afecta a todos los procesos del desarrollo infantil: desarrollo físico, sensorial y psicomotor, desarrollo afectivo y emocional, desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje, etc.

Con las nuevas tecnologías, los chicos juegan solos la mayoría de las veces y no permiten que su imaginación vuele, ya que hay una gran cantidad de videojuegos a los que tienen a “engancharse” durante una buena temporada. También, en ocasiones se transmiten valores negativos, y es que no es raro hoy en día encontrarnos con determinados videojuegos que fomentan aspectos negativos como el machismo, la violencia, el sexismo, el racismo, etc.

Algunos profesionales de la psicología refieren que este problema, puede estar ocasionados en parte porque los padres hoy en día, nos disponen del tiempo suficiente para compartir con sus hijos debido a su trabajo, al manejo del hogar y otras ocupaciones que consumen su día a día. Ante ello, resulta más fácil que los menores permanezcan en casa atraídos por los aparatos tecnológicos de última generación.

(Sistema Nacional de Protección de Niñas, 2019) Afirma:

“la relación de niñez y redes sociales tiene varias aristas, ya no podemos basarnos solo en nuestra experiencia personal porque los cambios en el mundo digital son tan veloces que rebasan nuestra capacidad de adaptación.” La relación de niñas, niños y adolescentes con las redes sociales y los contenidos que consumen en ellas se modifica en cuestión de semanas, incluso días. La aparición de los teléfonos digitales la impulsan: ya no se trata de un monitor de PC sino de múltiples pantallas móviles (propias y de sus

amistades, incluso de adultos desconocidos) donde pueden ver imágenes, no siempre adecuadas a su edad y desarrollo.

Además, la composición de las familias, la disponibilidad de tiempo libre y otros factores como la situación laboral adulta permiten que niñez y adolescencia se relacionen con y en las redes sociales sin estar bajo la supervisión de una persona adulta. Para tener una idea más precisa antes de dialogar con niñas, niños y adolescentes sobre lo que ocurre en redes sociales, el Instituto Federal de Comunicaciones (IFT) en su Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales 2016. Los dispositivos que niñas y niños usan para navegar y ver contenido son: teléfono celular 61%, PC o laptop 29%, tableta 26%, Tv interactiva 19%. Los contenidos favoritos son videos musicales 12%, caricaturas 10%, videos de YouTube 7%, películas 4%. Algunas de las redes sociales más usadas por la niñez y adolescencia: Kik, WhatsApp, Telegrama, YouTube, Snapchat, Instagram, Facebook, Twitter.

La navegación en solitario sin supervisión adulta les pone en riesgo de ver contenidos o establecer contactos a su edad y desarrollo. Cuando navegan a solas se expone a situaciones que pueden ser de alto riesgo. Las niñas, niños y adolescentes con frecuencia entregan información personal (nombre, escuela, dirección, intereses personales y familiares, entre otros datos más) que en la vida real les tomaría más tiempo dar antes de confiar en alguien. Pero en las redes sociales esta publicada y nunca regresa a la privacidad: no se sabe quién la ve y que puede hacer con ella.

Como desean ser populares, llamar la atención y aprobación de sus semejantes en edad, tienen a actualizar su perfil, narrar sus aventuras el fin de semana, hablar de sus conocidos y, en ocasiones, se usa el espacio digital para humillar a otras y otros con contenidos no apropiados. De acuerdo con Leonardo Hernández Audelo (coordinador del Laboratorio de Seguridad Informática en la UNAM): “México es el cuarto país a nivel mundial que más usa las redes sociales, lo que se significa que en la actualidad que en la

actualidad estas e han convertido en una parte fundamental de la vida diaria, y son los adolescentes quienes más las han adoptado.”

Las redes sociales y algunas aplicaciones han propiciado que se mejore la comunicación entre jóvenes y se fortalezca la comunidad; sin embargo con todo lo bueno también han aparecido aspectos negativos, que pueden ser motivos de alerta para los padres de familia, uno de los riesgos más grandes que existe en este mundo virtual es la pérdida o cada vez más carente, manejo de privacidad: las chicas y los chicos están expuestos a rumores, hackeos y a que prácticamente cualquier persona en el mundo pueda saber sus tendencias, sus gustos e intereses, su ubicación en vivo y los lugares que frecuentan. Uno de los problemas más comunes en los adolescentes es la caída de la identidad, el carácter y La Confianza: la falta de autoestima que puede generar una red social, pues podría llegar a hacer hasta lo imposible por llamar la atención y encajar en cualquier moda que se suscite.

(Portoviejo, 2017) Señala:

“en la actualidad es muy notorio el abuso que hay en el uso de tecnología de parte de muchos niños a temprana edad, tomándose esta situación en un problema en la mayoría de los casos en los cuales los padres son los principales culpables del desenvolvimiento inadecuado de estos elementos, inculcando a muy temprana edad la tecnología para que los niños puedan realizar sus actividades bloqueando el comer en familia, estudiar, reposar, compartir.”

La tecnología está creciendo de una manera rápida. Donde los niños son los que están sufriendo estos cambios, haciendo que muchas formas de diversión en otras épocas se vayan desapareciendo de manera significativa, donde los niños de hoy en día utilizan exageradamente estos elementos tecnológicos como los celulares, Tablet, computadores, etc. Y los padres al sentir el acoso del llanto de los niños se les dan, por consiguiente, hacen que ellos tengan una actitud sedentaria al comer, al estudiar, siempre están distraídos y no hacen

las cosas de manera eficiente, afectándoles la parte emocional, conductual y trastornos físicos y mentales.

Los videojuegos también cumplen un papel importante en la vida de los adolescentes, en algunos casos, con causas positivas y negativas. Involucra su desempeño dentro del entorno educativo. En las investigaciones realizadas en los Estados Unidos los videojuegos se los asocian con conductas agresivas y una menor capacidad de expresar sentimientos. Para el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), la mayor parte de los niños de la última generación, en edades comprendidas entre los 5 a 15 años, están más cerca del uso y abuso de la tecnología y las cifras señalan que 11.2% de niños entre 5 a 15 tienen al menos un celular activado y que esto podría crecer más a futuro (INEC, 2016) algunos de los detonantes que pueden producir un factor de riesgo, donde se pueden demostrar conductas de rebeldía ante los padres, conocer gente inapropiada que les pueden causar mucho daño son: aislarse socialmente, bajar rendimiento en los estudios, privarse de sueño, menos de cinco horas por estar conectado en las redes sociales.

Por todo lo mencionado anteriormente, nos planteamos las siguientes preguntas de investigación:

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué dispositivos tecnológicos utilizan frecuentemente los niños?

¿Cómo afecta el mal uso de la tecnología en el desarrollo físico del niño?

¿Cómo afecta el mal uso de la tecnología en el desarrollo psicológico del niño?

¿Cuáles son las conductas que se manifiestan en los niños debido a uso excesivo de la tecnología?

¿Cuáles son los motivos de los padres al proporcionarle tecnología a sus hijos?

¿Son temporales los cambios conductuales que causa la tecnología en los niños?

¿Qué genera los cambios de conducta en los niños por el uso inadecuado de la tecnología?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Sensibilizar a los padres de familia sobre los cambios conductuales que se pueden suscitar si se le da un mal uso a la tecnología.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Identificar los dispositivos tecnológicos con los que cuenta el niño
2. Investigar cuáles son los diferentes tipos de conducta que genera el mal uso de la tecnología en los niños
3. Identificar los motivos que incentiva a los niños el mal hábito del uso de la tecnología
4. Determinar el rol que juega los padres con la relación de sus hijos y la tecnología
5. Definir los principales problemas a corto y largo plazo que ocasiona el inadecuado uso de la tecnología en lo niños

1.4 HIPÓTESIS

- Si los niños le dan un buen uso a la tecnología, entonces podemos prevenir cambios conductuales
- Si los padres de familia supervisan el uso de la tecnología en sus hijos, entonces se puede prevenir cambios conductuales en los niños.
- El mal uso de la tecnología que le dan los niños, les genera cambios conductuales.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Hoy en día es innegable el avance tecnológico como también su evidente relevancia e influencia sobre todas las personas en este mundo. La tecnología se manifiesta en cualquier momento de nuestro día a día, desde despertar en la mañana por la alarma del celular hasta a la hora de ver la televisión.

Debido a que estamos rodeados por todas partes (donde se preserva la sociedad) de las distintas manifestaciones de la tecnología, todas las personas (e incluso un gran número de especies más) sin importar la edad o género se ven obligados a interactuar con esta e incluso muchas de las veces no se percatan de que se vieron involucradas con la tecnología.

La tecnología es la ventaja del desarrollo científico, económico, cultural, político, etc. de la sociedad humana, pero esta también puede ser dañina para los sectores anteriores. Si nos vamos más a lo individual también puede ser dañina para familias completas, padres, jóvenes y los más vulnerables, los niños.

Los niños, debido a su importante etapa de aprendizaje y desarrollo tanto en lo físico como en lo psicológico (que terminan definiendo su personalidad), es

necesario para sus padres u asesores de gran relevancia medir el uso adecuado de la tecnología, pues de lo contrario, es bien sabido por los estudiosos psicólogos que si no es aplicado lo anterior el mal uso de la tecnología puede alterar la personalidad de los niños.

En Chiapas como en el mundo, está plagado de padres que no pueden brindarles el tiempo necesario a sus hijos e incluso, si lo tuvieran muchos de estos no sabrían como educar adecuadamente a sus hijos de manera que estos les den el uso adecuado a las tecnologías de la comunicación e información y así evitar los futuros problemas conductuales

Es necesario conocer científicamente los fenómenos y causas de estos eventos que se presentan en miles de hogares para así poder tener las bases consolidadas para dar una propuesta elemental que resuelva esta problemática de relevancia global. Con esto muchas familias podrán tener el conocimiento necesario para saber cómo acercarlos y darle buen uso a la tecnología, pues esto significaría estudiantes capaces de múltiples cosas buenas.

1.6 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación se centra en el uso de la tecnología en niños y sus cambios conductuales que esta provoca, la elección de este tema es debido a que en los distintos lugares de México como también en Chiapas los niños con acceso a dispositivos móviles la mayoría de las ocasiones se les dan un uso inadecuado. sin excepción este fenómeno se manifiesta en los alrededores de Frontera Comalapa. En esta investigación se desea mostrar los diferentes motivos por el cual se generan estos fenómenos debido a que en la mayoría de las ocasiones siempre se habla de los beneficios del uso de la tecnología dejando atrás las consecuencias que estas traen a los niños.

La investigación se llevará acabo en

BIBLIOGRAFIA

- America, Z. T. (2013). Adicciones a las nuevas tecnologías: definicion, etiologia y tratamiento. *Infancia y pantallas, crecer en las TIC*, 1-154.
- Barbieri, V. L. (2016). los niños y las tecnologías de comunicacion. *Universidad Nacional del rosario*, 1-94.
- Chicos.net. (2015). Riesgos a los que estas expuestos los niños. *Impacto de la Tecnologia en niñas y niños de America Latina*, 1-101.
- Eslava, A. F. (2016-2017). Las NN.TT y su impacto, frente a la importancia del juego tradicional en la primera infancia. *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*, 1-69.
- INEGI. (2017). Niños mexicanos, cada vez mas cerca de la tecnologia. *El financiero*, 1-65.
- INTEF. (2016). Como usan los niños de hasta 8 años las tecnologías. *Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años*, 1-14.
- Matali, J. L. (2015). Adicciones a las nuevas tecnologías: definicion, etiologia, etiologia y tratamiento. *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*, 1-154.
- Portoviejo, I. T. (2017). La Tic y sus efectaciones en la salud de los adolescentes. *La tic y sus afectaciones en la salud de los adolescentes*, 1-15.
- Roca, G. (2013). Infancia y pantallas, crecer con las TIC. *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*, 1-154.
- Sistema Nacional de Proteccion de Niñas, N. y. (2019). Que tanto sanes sobre niñez y redes sociales. *Gobierno de Mexico*, 1-15.