

CAPITULO II

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 MARCO HISTÓRICO

(tecnologías, 2007) Afirma:

Las distintas tecnologías de los materiales dieron lugar a diferentes épocas en la historia del hombre; así tenemos el primer periodo que se conoce como Paleolítico o Edad de piedra: el hombre hábilis talla su primera piedra. Este periodo destaca también por el descubrimiento del juego y el lenguaje. Según fue evolucionando el hombre, pasó lo mismo con su tecnología, se construyeron instrumentos más sofisticados.

Los primeros sistemas de telecomunicación fueron desarrollados por aquellos pueblos que se vieron, obligados a contar con algún medio de envío rápido de noticias; señales luminosas, de humo, sonido de tambor.

Los cartagineses utilizaron las antorchas para comunicarse. Los romanos llegaron a tener un sistema de señales de fuego combinado con columnas de humo, que permitía comunicar sus diferentes campamentos. En 1340 la Marina castellana adoptó la telegrafía de señales mediante gallardetes de diferentes colores que comunicaban órdenes y noticias codificados a las naves. Las primeras redes de telecomunicación propiamente dichas surgen con la aparición de la telegrafía óptica, sus orígenes se encuentran en Francia, al final del siglo XVIII. El sistema consistía en un conjunto de estaciones que retransmitían el mensaje a lo largo de la línea. El equipo de transmisión se colocaba encima de torres situadas en lo alto de pequeñas colinas para aumentar la separación entre puntos de transmisión.

En España la red de telegrafía óptica se implantó a partir de 1850. En esos años se desarrolla el telégrafo eléctrico, que transmite a través de un cable mensajes codificados mediante impulsos eléctricos. Como complemento a la telegrafía eléctrica,

se desarrolló el código Morse, que permite codificar los mensajes mediante los símbolos, el punto y la raya.

En 1876 se registra la patente del teléfono, que envía sonidos transformando las vibraciones del aire en impulsos eléctricos, transmitidos por cables eléctricos que forman la red. Los distintos aparatos se conectan mediante las centralitas telefónicas se realizó en 1878. Las centrales de conmutación se digitalizan con el desarrollo de la electrónica, al igual que la información transmitida.

La radiodifusión de ondas electromagnéticas a través del aire surge a finales del siglo XIX, gracias a Hertz, la telegrafía se desarrolló a partir de 1901, gracias a los trabajos de Marconi. Desde los años 1920 podemos disfrutar de las emisiones de radio, en las que, a partir de un único receptor, pueden ser recibidas por varios receptores. Tras el descubrimiento de la radio, en 1926, llegó la televisión, cuyas emisiones regulares fueron a partir de 1935. Posteriormente se investigó el desarrollo de satélites de comunicación, para enviar imágenes por todo el mundo. El primer enlace televisivo se realizó a través del primer satélite artificial, el Telesat I, desde Estados Unidos a Europa.

(Gardner, 2015)

La historia de todas las civilizaciones registra como, conforme el hombre fue capaz de innovar y de generar tecnología se aplicó no necesariamente en facilitar la vida de los individuos y modificar la estructura laboral y la organización de la vida en sociedad. La tecnología ha sido desde tiempos remotos un factor decisivo en el avance de las civilizaciones, sin embargo en las últimas décadas su influencia ha sido cada vez de mayor impacto en periodos menores de tiempo. Las sociedades han avanzado desde la era agrícola, pasando por la era industrial, hasta llegar a lo que se denomina la era de la información o del conocimiento y cada una de estas etapas ha traído una serie de cambios tecnológicos que impactan de manera inevitable en la vida económica, política, social, así como en el estilo de vida y las características psicológicas y culturales de los ciudadanos de cada época.

(Pedro & Arraña, 2009) Menciona:

En el 2002 el congreso de los Estados Unidos declara que el verdadero inventor del teléfono fue el italiano Antonio Meucci en 1871, quien llamo a su invento "TELETROFONO" pero la falta de recursos económicos le impidió patentar su invento. La evolución del teléfono desde 1876 a nuestros días, cuando la telefonía ya no requiere de cables de trasmisión, ha marcado la evolución de las comunicaciones, hoy no solo se recibe información como en el telégrafo, si no que se puede sentir el sonido de una voz y sus tonalidades, las que muestran el estado de ánimo del interlocutor. Los últimos 20 años se han caracterizado por la telefonía inalámbrica, que permite a cada persona estar asociada a un número en forma individual. En este nuevo mapa comunicacional las distancias desaparecen, y debido a su bajo costo, en Chile hay más aparatos de telefonía móvil que habitantes. Sin duda alguna, dentro de los elementos TIC, este es el que más ha permeado nuestra manera de vivir. Hoy es difícil concebir la existencia en sociedad sin disponer de uno de estos artefactos para lograr una comunicación y determinar nuestra ubicación de espacio tiempo.

Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso por el cual se ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador. La computadora, además de la rutina o programa informático necesita de satos específicos (a estos datos, en conjunto, se les conoce como "Input" en inglés) que deben ser suministrados, y que son requeridos al momento de la ejecución, para proporcionar el producto final del procesamiento de datos, que recibe el nombre de "output".

(Cerisola, 2017) Afirma:

Los niños en la primera infancia y pre-escolares están creciendo en entornos saturados con una variedad de tecnologías que están adaptando a tasas cada vez mayores. 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 un ecosistema digital que, además, cambia constantemente y en el cual están predominando los dispositivos móviles. La mayoría de los niños los 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 EE.UU. mostros 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 habían utilizado para entretenimiento y no con aplicaciones con fines educativos.

La Academia de Ciencias de Francia considera que estos instrumentos tecnológicos son capaces de lo mejor y de lo peor; la estimulación de la inteligencia y de la socialización, pero también de trastorno del sueño, la dependencia más o menos patológica, el olvido de la vida de relación y de la ilusión. En este sentido, es importante entender que los medios tecnológicos son herramientas o instrumentos. Como todas las herramientas, evaluar si producen un impacto positivo o negativo dependerá de cómo son utilizadas. Por si mismos, los medios tecnológicos no son buenos ni malos para el neurodesarrollo infantil.

Todo parece depender del uso real que los niños y adolescentes están haciendo con estos medios tecnológicos y el que los adultos, consciente o inconscientemente, se les está permitiendo o promoviendo hacer. Esta realidad se ha instalado en la vida de nuestros niños antes de que investigaciones científicas hayan podido evaluar su real impacto en el desarrollo. Al mismo tiempo, esta realidad evoluciona tan rápidamente que la información sobre las consecuencias de lo vivido hace unos pocos años puede no ser aplicable a los efectos que tendrán medios tecnológicos o aplicaciones más recientes sobre la vida y el desarrollo de los niños en la actualidad.

En los lactantes menores de un año, la exposición a pantallas electrónicas se ha asociado a un menor desarrollo cognitivo y del lenguaje después del año. Más aun, los estudios basados en poblaciones muestran asociaciones entre el tiempo excesivo en que los niños miran televisión en su infancia temprana y retrasos en sus habilidades cognitivas, del lenguaje y sociales/emocionales.

Los pre-escolares que miran frecuentemente la televisión, también tienen mayores riesgos de presentar cognitivo, del lenguaje y del desarrollo motor. A mayor tiempo mirando televisión, peor es su desarrollo. Las características de la exposición, con imágenes que cambian rápidamente, se han relacionado con problemas en el desarrollo de funciones ejecutivas como la atención, la resolución de problemas y el comportamiento impulsivo. Una edad más temprana de uso de los medios electrónicos, con contenidos que no son probablemente educativos y un mayor número acumulativo de uso de diferentes medios, son todos predictores independientes significativos de pobre desempeño en funciones ejecutivas en los pre-escolares. Además, se ha asociado el tiempo que miran televisión en la edad pre-escolar con un peor rendimiento escolar, un mayor riesgo de ser victimizado por los compañeros de clase, una disminución del tiempo de actividad física, un mayor consumo de bebidas refrescantes y snacks, y un mayor riesgo de sobrepeso acumulativo negativos en las funciones ejecutivas de los pre-escolares de bajo nivel socio-económico, mientras que la calidez de los padres y el contenido educativo de medios electrónicos podía producir beneficios aditivos.

En el mundo actual estamos viviendo rodeados de tecnologías y de medios interactivos: además de la televisión, los videos o DVD, los niños y los adultos accedemos a muy diferentes pantallas en computadoras, tabletas digitales y teléfonos celulares táctiles (smarthopes), juegos electrónicos portátiles o no (video-juegos) cámaras de fotos y/o video digitales, y muchos más.

La evidencia apoya el hecho que el mayor tiempo y la oportunidad en que los niños y adolescentes usan los medios tecnológicos puede afectar negativamente el sueño, siendo mayor el riesgo para aquellos que tienen TV o dispositivos móviles en sus dormitorios. La exposición a la luz (particularmente a la luz azul) y la actividad de las pantallas antes de acostarse afecta los niveles de melatonina y puede retrasar o alterar el sueño, lo cual puede perjudicar, además, el rendimiento escolar y académico y el comportamiento.

2.2 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

(Eslava, 2016-2017) Llevo a cabo una tesis “Las nuevas tecnologías en la primera infancia” en donde su objetivo era explorar la situación muestra y realizar una propuesta de intervención educativa centrada en cómo hacer un uso adecuado de las nuevas tecnologías, cuyos destinatarios sean los niños, pero centrada en los padres, sus objetivos específicos fueron: ayudar a los padres en conocer en profundidad el mundo de las nuevas tecnologías. Entender los riesgos que envuelven a las nuevas tecnologías. Comprender las ventajas de un uso con fines pedagógicos de las nuevas tecnologías. Fomentar en los padres la adquisición de unas pautas saludables de uso, a poner practica con los menores. Promover un mayor disfrute del tiempo de ocio en familia. Dotar a los padres de estrategias que les permitan comprender la importancia de una prevención temprana en el ámbito de las nuevas tecnologías para, de esta, manera, evitar la adquisición de hábitos perjudiciales en los menores. El lugar donde se llevó a cabo dicha investigación fue en un centro del colegio público Gadir, situado en la barriada de la Paz. En el periodo de 2016-2017.

La muestra estudiada fueron 30 alumnos de un colegio público de Cádiz capital. De estos alumnos, 16 pertenecieron a la última etapa de educación infantil pero, la insuficiencia de matrículas en 4 años provoco la unión de las clases de 4 y 5 años en el presente curso académico. En el aula encontraron 6 niñas y 10 niños. El resto de la muestra perteneció al aula de primero de educación primaria, donde encontraron niños de 9 niñas y 5 niños. Por lo que la franja de edad oscila entre 4 y 7 años.

Se llevó a cabo una intervención en donde se propone como instrumento de evaluación el cuestionario, que se trata de un conjunto de preguntas sobre os hechos o aspectos que interesan en cualquier actividad que requiera la búsqueda de información. En este caso, se trata de un cuestionario individual que han tenido que responder los padres y madres de los niños. Este, consta de 33 preguntas y para su realización, utilizaron una amplia y variada batería de herramientas de aplicación individualizada y evaluación cuantitativa. En su mayor parte, instrumentos utilizados y validos por otros expertos.

De acuerdo a su estudio se observó que el 84% de las personas encuestadas disponen de conexión a internet en el hogar, lo cual permitió comprobar que efectivamente en la sociedad actual las N.N.T. Están muy presentes, ya que de una muestra de 30 personas, tan solo el 16% no dispone de conexión de internet.

Por otro lado, y en relación a los dispositivos más utilizados por dicha conexión, el 85% de los padres afirman conectarse a través de móvil, el 63% a través del ordenador portátil, el 56% a través de ordenador mesa y Tablet, el 30% a través de videoconsola y el 16% a través de la televisión.

Esta tesis coincide con la nuestra ya que nosotras consideramos que las nuevas tecnologías traen consigo un riesgo para los niños y que generan cambios en sus conductas ya que cada vez estamos más cerca de la tecnología y en la los padres son partícipes de ello, la tesista comprobó dentro de su investigación que efectivamente en la sociedad actual las N.N.T. están muy presentes y que los dispositivos que más son utilizados son: los móviles, Tablet, videoconsola y a través de la televisión.

(Katherine & Quintero, 2017) Llevaron a cabo su tesis “Impacto que generan las redes sociales en la conducta de niños y sus relaciones interpersonales” su objetivo fue identificar como las redes sociales pueden influir en la conducta del niño y que efecto puede tener en sus interacciones interpersonales informar frente a la influencia que generan las redes sociales en los niños, la población más vulnerable tomando en cuenta sus cambios emocionales y sus objetivos específicos fue investigar el impacto psicológico que genera las redes sociales de manera observacional y retrospectiva, mostrar el efecto que puede tener el uso de las redes sociales sobre las diferentes conductas que manifiestan los niños en su entorno familiar y social. El periodo en el que se llevó a cabo dicha investigación fue en el 2017

Se llevó a cabo una propuesta de investigación enfocado al uso de las redes sociales, en busca de analizar algunas características y consecuencias existentes de dicha problemática social, por medio de la búsqueda y recopilación de investigaciones y artículos, en el cual se evidencio las emociones generadas por los niños. Se realizó una observación y análisis de la problemática centrándose en la concentración, es

decir evaluando las variables sin manipular, se presentó un diseño transaccional-descriptivo.

De acuerdo a su investigación obtenida se evidencio que el país con más investigaciones encontradas sobre el tema de indagación en España con 29 artículos que equivales al 61.70%; lo que demuestro que continente Europeo tiene la mayor demanda en estudios acerca del uso de las redes sociales y la forma como influye en el área personal, social, académica y familiar de la población infantil. Desde una perspectiva global, estudios recientes en España han analizado la situación que viven los menores en el universo de las TIC, se han venido mostrando en los últimos años una creciente preocupación por el uso desmesurado de las redes sociales entre esta población. Su impacto a nivel psicológico y conductual se traduce a menudo en la aparición de conductas de riesgos, fracaso, escolar y problemas familiares.

Llegaron a la conclusión que la incorporación de los niños a las redes sociales desde temprana edad conlleva a numerosos riesgos derivados por la utilización, entre los más mencionados se encuentra la adicción y dependencia a las redes sociales, pero a su vez se describe a las redes sociales como un refuerzo social que aporta de forma positiva en el autoestima del niño, la comunicación se ha derivado de las redes sociales como un medio para fortalecer las relaciones interpersonales, puesto que se reconoce como parte de la evolución de la humanidad, promoviendo mayor libertad de expresión, siendo así un medio alternativo para la interacción y crecimiento social.

Esta tesis coincide con la nuestra ya nosotras creemos que el introducir a los niños a las redes sociales a una temprana edad puede traer muchos riesgos consigo como también cambios conductuales y en la que ellos mencionan algunos de dichos riesgos como son adicción y dependencia de las redes sociales, tomando en cuenta las conductas disruptivas que presentan los niños cuando el uso de las redes sociales originan comportamientos hostiles, dependientes, entre otros.

2.3 MARCO TEÓRICO

2.3.1 LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y DE LA INFORMACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación son aquellas herramientas que hacen posible la comunicación como dar acceso a la información digital, Daccach, J. C. (2012) la define como “las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información”.

Las tecnologías de la información y la comunicación tienen presencia desde los años de los setenta, principalmente en los Estados Unidos, Comenzando desde entonces la era de la tecnología, así punteando en el ámbito de las TIC. En el siglo XXI se aprecia mejor como estas tecnologías han forjado un nuevo grupo inseparable entre la información y el conocimiento, que su potencia e influencia global ha sido parte de la competencia capitalista. “Los nuevos desarrollos tecnológicos y los cambios de organización de estado han sido cruciales para esta llamada Revolución de las tecnologías” (Laura, 2016).

2.3.1.2 LAS TIC Y SU INFLUENCIA EN EL MUNDO

Es importante establecer que las TIC son las causantes de esta revolución tecnológica, para definir lo que es esta se utilizará de referencia lo que el autor Leonard Mertens establece: “El concepto revolución tecnológica se emplea para fenómenos de cambios tecnológicos históricos profundos y de alcance generalizado, capaces de transformar la base económica y social de los países.” (2018). Lo que establece la esencia de la revolución tecnológica que se lleva acabo, no es el hecho de la información, y el conocimiento como su consecuencia, sino el alcance que tienen el hombre a esta.

Es por ello que las tecnologías de la información son de suma importancia para los países porque la obtención e innovación de estas siempre ha tenido una relación con el desarrollo de una nación, esto significa que las potencias mundiales estén en conflicto comercial por la ventaja económica de este sector afectando miles de millones de vidas en el mundo, esto involucra a los niños.

2.3.2 LAS TIC Y LOS NIÑOS, DATOS INTERNACIONALES

Actualmente las tecnologías de la información y la comunicación han presentado una constante y rápida innovación de forma que la sociedad no pueda pasarla desapercibida. Como toda revolución esta ha logrado grandes avances en la humanidad con un alcance sin fronteras, modificando y arrastrando todo a su paso. El sociólogo y experto en el tic, Castells afirma “a diferencia de cualquier otra revolución, el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a las tecnologías de procesamiento de la información y comunicación” (1997). Este autor pronosticaba a lo que nos arrastraría esta era.

Debido a la globalización y la urbanización, (lo que llamamos digitalización)” que ha transformado la internación humana en el mundo. La constante expansión de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) es un fenómeno global indetenible que altera prácticamente de todas las maneras posibles de la vida del hombre, desde los sectores económicos, sociales, culturales tanto individualmente como colectiva.

Los millones de niños en el mundo no son la excepción como lo afirma el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF por sus siglas en inglés):

“La infancia no es una excepción. Desde el momento en que cientos de millones de niños llegan al mundo, están inmersos en una corriente constante de comunicación y conexión digitales, desde la forma en que se gestiona y brinda su atención médica hasta las imágenes en línea de sus primeros momentos más preciosos.”

Conforme a que los niños se van desarrollando física y mentalmente también van adquiriendo habilidades para utilizar dispositivos y servicios del tic dando así experiencias de este mundo digital. Esto trae con ellos muchas ventajas que pueden darles distintas oportunidades tanto para su futuro como a corto plazo, para aprender y socializar, para facilitar ser contactados y escuchados en el mundo.

En el caso de los miles de niños que viven en la pobreza como también en la miseria o aquellos que son forzados a migrar a otro país huyendo de conflictos políticos, de guerra, violencia, etc. El uso de las tic les ofrece grandes ventajas en lo educativo pues en estas (utilizándolas de manera correcta) pueden competir con grandes escuelas, debido que se puede aprender de la mejor manera los contenidos que existen en la escuela pública como privada, a un costo casi insignificante pues el alcance a las tics en muchos países es muy bajo.

Es muy común que los niños que no tienen este alcance sean perjudicados al existir este fenómeno, pues excluyéndolo de mejores oportunidades se les niega también (como si fuera poco el no tener el acceso a los tics) “las aptitudes y el conocimiento que podrían ayudarles a desarrollar su potencial y a romper los ciclos intergeneracionales de desventaja y de pobreza.” (unicef, 2017).

Pero aun con las posibilidades que ofrecen varios países al acceso de las TIC, también en muchos países es muy complicado su acceso, pues según los datos de la Unicef millones de niños aún no disfrutaban del acceso, o de los que tienen acceso la calidad inferior o lo necesario para ser implementada.

2.3.3 NATIVOS DIGITALES

El término "nativo digital" fue expuesto por primera vez por el escritor y experto en educación estadounidense, Marc Prensky en el 2011 en un ensayo llamado “La muerte del mando y del control”; en él hacia una descripción de las características de las personas que habían crecido en la era digital como también sobre el progreso tecnológico que este significaba, tomando en cuenta cada uno de lo que podrían implicar. Se hace una distinguida aclaración sobre la diferencia de los "inmigrantes digitales" o personas que nacieron antes de la era digital, pero tuvieron la necesidad de migrar a esta.

La nueva generación, después de los Millennials se les reconoce como la "Generación Z" y es la nacida entre los años 1995 y 2015, quienes como la generación pasada se les hace más fácil aprender e interactuar con las tecnologías de la información y comunicación, principalmente aquellos niños nacidos entre el 2010 y 2015.

Según Marc Prensky las características de estos niños nacidos entre el 2010 y 2015:

“Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata; Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos; Prefieren los gráficos a los textos; Se inclinan por los accesos o hipertextos al azar; Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red; Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas; Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.”

Los nativos digitales tienen la habilidad de navegar en internet con mayor rapidez y eficacia, usan con habilidad el lenguaje informático, utilizan los diferentes reproductores como de audio o video digitales que se encuentran en las diferentes plataformas, toman fotografías de manera más rápida que también pueden hacerle un proceso de postproducción, “hacen presentaciones multimedia, blogs... permanecen conectados, esperan respuestas instantáneas y crean sus propios contenidos. Son multitarea. Destacan por su rapidez en la toma de decisiones y porque buscan resultados inmediatos.” (Prensky, 2011).

En el entorno de la educación, los estudiantes de esta nueva generación tienen hábitos más comunes y tienden a usar las herramientas tecnológicas en el ámbito escolar, específicamente para sus entregas de actividades y aprendizaje, debido a que las escuelas se han inclinado en una educación mixta entre lo tradicional y el tic. Muy distinto lo que pasa con los docentes pues estos han mostrado su indiferencia y su dificultad (en su mayoría), adaptarse a estas nuevas plataformas y estrategias pedagógicas que toman en cuenta el uso de estas herramientas para potenciar a los estudiantes, también se ha complicado poder lograr la atención de sus estudiantes debido a que estos están conscientes que los contenidos de los maestros pueden encontrarlo de forma más explícita en internet.

2.3.4 ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Hoy en día no es extraño escuchar frases como “Mi hija pequeña maneja el móvil mejor que yo” o “Parece que haya nacido con una tableta bajo el brazo”, 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 digital, caracterizada por tener a un solo clic una inmensa oferta de experiencias, conocimientos y nuevas formas de relacionarse completamente distintas a las de generaciones anteriores.

Esta situación ha provocado un cambio de paradigma en la manera cómo 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 (nativos digitales que no se cuestionan una alternativa sin las nuevas tecnologías) y sus padres (inmigrantes digitales, se han adaptado a una realidad cambiante y a veces echan de menos hacer las cosas como antes).

Muchos padres creen que sus hijos realizan una sobreutilización de las nuevas tecnologías “No levanta los ojos del móvil”, “está todo el día en el Facebook o con el WhatsApp”, “no sale de su habitación y se pasa la tarde entera jugando al ordenador”, “deja de jugar al ordenador y coge el móvil, ¡y suelta el móvil y mira vídeos con la tableta!” ..., 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; “Si acabo de encender el ordenador y además todos mis amigos están conectados”, “Tampoco llevo tanto rato, déjame una partida más”, “En el grupo del WhatsApp somos un montón y si no estoy pendiente todo el rato no me entero”, “Solo estoy viendo vídeos en YouTube, es que, si no me aburro”, sin entender o aceptar que tengan consecuencias derivadas de ello.

Como cuidadores las cuestiones y dudas que se plantean son muchas; “¿Es normal que esté a todas horas con el ordenador?”, “¿Tengo que prohibírselo?”, “¿A qué edad

debe tener un móvil?”, “¿Cuánto tiempo de uso le puedo permitir?”, “¿Con las horas que le dedica, acabará mi hijo volviéndose adicto?”. Estas preocupaciones no son gratuitas y se fundamentan en los miedos sobre la aparición de problemas asociados y la dificultad para prevenirlos, conocerlos o controlarlos. Muchos padres se sienten desbordados frente a este tipo de situaciones porque sus hijos “me dan mil vueltas con esto de Internet y los videojuegos...”

El desconocimiento hace que aumente su intranquilidad, porque ni saben bien que están haciendo ni con quién se relacionan en la red, por la posibilidad de que aparezcan problemáticas como el ciberbullying (uso de las TIC para ejercer el acoso psicológico entre iguales), el sexting (la difusión o publicación de contenidos, principalmente fotografías o vídeos de tipo sexual, producidos por el propio remitente, utilizando para ello el móvil u otros dispositivos tecnológicos) o el grooming (el acoso de carácter sexual por parte de un adulto hacia el menor).

A lo comentado hay que sumarle el constante asedio que reciben los jóvenes con la aparición de nuevos dispositivos, redes sociales, apps, videojuegos *online*, etc., pensados en provocarles la necesidad de comprarlos para seguir estando conectados, existir dentro de su grupo de referencia y no perderse nada.

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.

2.3.5 LOS CAMBIOS CONDUCTUALES QUE LAS TIC GENERAN

Los medios de comunicación masiva nos dan pautas de comportamiento, nos llevan a actuar de alguna u otra manera de acuerdo con lo que nos presentan en ellos. La persuasión y manipulación está presente y se da a base de ciertos estereotipos, que como miembros de una sociedad de masas simplemente adoptamos. Además, adquirimos aquellas pautas de comportamiento con las que más afines somos. Un

ejemplo es “la publicidad (ya que) es un elemento (...) para conseguir una cierta o total identificación del consumidor”. Si te identificas con quien está desarrollando una acción en determinado comercial o con la acción misma, lo más probable es que compres el producto.

Lo mismo sucede con los niños y las películas o caricaturas. Ellos se quieren identificar con su personaje favorito, si éste se supone bueno, y logra acabar con la maldad a través de la violencia, el niño querrá hacer lo mismo. Buscará la forma de dar patadas o luchar como lo hace dicho personaje.

Y es aquí donde retomamos lo que ya dijimos en el inciso anterior, lo importante en cuanto a este tipo de efectos en la conducta, es contar con educación, para que la influencia sea siempre positiva.

El niño o adolescente que usa las nuevas tecnologías para divertirse, comunicarse o jugar y disfruta con dicha actividad, está haciendo un uso normal de éstas. Pero, cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin, tenemos que plantearnos que puede estar desarrollándose un trastorno adictivo comportamental. Las adicciones comportamentales se definen como la pérdida de control sobre una conducta que genera la aparición de consecuencias adversas (Potenza, 2010), y un fallo en la resistencia al impulso o tentación de realizar un acto dañino para él mismo u otros (Grant, 2011). Además, la presencia de acciones repetitivas iniciadas por un impulso causa en el individuo una disminución de la ansiedad o una sensación de euforia (Karim, 2010) generando un alto nivel de interferencia en todas las esferas de la vida cotidiana del individuo (Echeburúa y Corral; 2010).

Como en las adicciones a sustancias, las personas que muestran un uso patológico de las nuevas tecnologías experimentan un síndrome de abstinencia ante la privación; caracterizado por un estado de ánimo disfórico, irritabilidad e inquietud psicomotriz; “Si no está en el ordenador, no muestra interés por nada”, “Le cuesta muchísimo levantarse para ir al instituto”, “Si le quitamos la consola, empieza a chillarnos y a dar golpes contra todo”.

El proceso por el cual se instaura y se mantiene una adicción comportamental tiene su origen en un malestar emocional. Está relacionado con un beneficio intenso a corto plazo al realizar la acción y la aparición de consecuencias negativas, que implican la necesidad imperiosa de seguir realizando la conducta como manera de aliviar dicho malestar, “Al principio parecía que se conectaba y jugaba para divertirse, ahora es como una obsesión y parece que no sepa entretenerse con nada más”, “Se conecta nada más llegar a casa, merienda o cena pegado a la pantalla, no estudia”.

2.3.5.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS ADICTOS A LAS TIC

Son niños que dedican casi su mayor tiempo libre en jugar con videojuegos, ver televisión, conectarse a Internet, escuchar música con multimedia u otras actividades similares. Siente compulsión de estar siempre conectado, de saber qué está pasando. Se aíslan por mucho tiempo con sus aparatos electrónicos, no hacen ejercicios físicos o los practican pocas veces; Corren riesgos de desarrollar algunas enfermedades graves como las cardiovasculares, entre otras; Son niños distraídos, desordenados, hiperactivos, con baja autoestima, egoístas, tienen pocos amigos.; Desarrollan un conocimiento superficial, aunque vivan pendientes de la tecnología, pues sin ella no se sienten felices.

Las principales señales de alarma que denotan una dependencia al uso de tecnología se pueden convertir en una dicción como:

- Privarse de sueño, menos de cinco horas por estar conectado en las redes.
- Descuidar el contacto familiar.
- Pensar en las redes sociales constantemente.
- Aislarse socialmente, bajar rendimiento en los estudios.
- Sentir euforia y activación anómalas cuando se está delante de un medio tecnológico.

Son algunas de las detonantes que pueden producir un factor de riesgo, donde se pueden mostrar conductas de rebeldía ante los padres, conocer gente inapropiada que les pueden causar mucho daño (Echeburúa, 2012).

La instauración de una adicción comportamental suele ser un proceso gradual, con lo que se recomienda a los padres estar vigilantes ante los signos de alarma que evidencian una posible adicción a las nuevas tecnologías. Estos deben presentarse de manera recurrente y sostenida en el tiempo (Matalí y Alda, 2008):

- Patrón del hambre alterado. Come rápido y mal para ganar tiempo, pide poder cenar en el cuarto (cuando nunca lo había hecho), come solo uno de los dos platos e incluso empieza a saltarse alguna de las comidas.
- Menos atención por la higiene. Hay que recordarle que se lave los dientes, si puede no se ducha o no se cambia de ropa en días.
- Cambio del estilo de ocio. Pérdida de interés por el deporte porque prefiere jugar con el ordenador. Empieza por saltarse algunos entrenamientos o aprovecha la época estival para insistir en que no le gusta, se aburre, es crítico con el entrenador.
- Nuevos amigos. Se evidencia un cambio en su entorno, los amigos de siempre ya no le “llenan”, se siente más vinculado a los amigos online que en muchos casos ni conoce.
- Irritabilidad. Está más gruñón, se enfada por todo y de una manera desproporcionada, especialmente cuando se le insta a dejar de jugar o a desconectarse de la red. Aumentan las disputas con los hermanos, sobre todo aquellas relacionadas con el tiempo de utilización del ordenador.
- Estado de ánimo oscilante. Pasa de tener momentos buenos, simpáticos y cariñosos, a estar muy poco comunicativo, encerrado en su mundo, le molesta que le preguntes cosas acerca de su día a día y se le nota triste.
- Rendimiento académico alterado. Absentismo, sobre todo a primera hora, dificultad para justificar las ausencias “cierran la puerta en punto y no puedo entrar”, aumento de la gandulería, incremento de las notificaciones de actitud poco colaboradora o reprobatoria, aumento de los suspensos y las expulsiones de clase.
- Existe una demanda creciente de productos tecnológicos. Solicita con mucha insistencia que se le compre un ordenador más potente, tarjetas gráficas, altavoces, móviles de última generación, el nuevo juego de la videoconsola, etc. Cuando no son complacidas sus demandas o éstas se demoran en el

tiempo (pídelo como regalo de santo, aniversario o ahorra...) reacciona de forma irritable.

- Empiezan a realizar hurtos. Generalmente de pequeñas cantidades de dinero, sobre todo a la familia más cercana para poder comprarse la última actualización del juego o un programa o dispositivo electrónico.

En la actualidad, la única adicción comportamental relacionada con las nuevas tecnologías que se contempla en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) es el trastorno relacionado con los videojuegos.

Los criterios propuestos para el diagnóstico del Trastorno por juego en Internet son los siguientes:

1. Preocupación por los juegos a través de Internet.
2. Síntomas de abstinencia cuando se le impide el acceso a Internet para jugar como irritabilidad, ansiedad o tristeza.
3. Tolerancia: necesidad de más tiempo de juego cada vez.
4. Intentos infructuosos de controlar el uso de Internet para jugar.
5. Pérdida de interés en otras actividades académicas, laborales, sociales o lúdicas.
6. . Continúa jugando en exceso a pesar de conocer los problemas psicosociales que ocasiona.
7. Engañar a familiares, amigos u otros con respecto a la cantidad de tiempo de juego.
8. Uso de Internet para escapar del malestar emocional o para mejorar el estado de ánimo.
9. Perder o poner en peligro una relación significativa, su empleo u oportunidades educativas o laborales como consecuencia del juego a través de Internet.

2.3.6 AFECTACIONES DE LA ADICCIÓN POR EL MAL USO DE LA TECNOLOGÍA

Los procesos psíquicos son determinantes en el desarrollo de la personalidad del ser humano, su afectación implica resultados negativos en la formación integral del niño

por lo que la proliferación de la tecnología no es ajena a incrementar estos problemas en las edades tempranas, donde muchas veces causa problemas emocionales al favorecer una confusión entre la realidad y la fantasía.

Como expresa varios estudios, en algunos niños la dicción a los juegos con nuevas tecnologías origina que se llega a diagnosticar equivocadamente el trastorno de déficit de atención (TDA) o trastorno, de hiperactividad y déficit de atención (THDA), incluso trastorno bipolar. En ocasiones los niños no pueden, desarrollar la paciencia, tenacidad, autodominio, creatividad y cualidades esenciales para abrirse paso en la vida, donde el problema no se soluciona con un simple clic del ratón.

Otro problema grave es que los niños pierden el hábito de lectura, lo cual constituye un peligro para la vida futura, hoy se ve que los niños llegan a grados superiores con problemas graves de lectura y ortografía.

La tecnología favorece que las personas, incluidos los niños, se dediquen a la vez a varias tareas, como ver televisión o escuchar música mientras resuelven trabajos extraclases, o revisan el correo electrónico.

La adicción a la tecnología también trae como consecuencia, problemas de salud. El doctor Brian Yeo expresó al periódico The Business Time Of Singapore: "Si estar conectado le ocupa cada vez más tiempo y se ha convertido en su actividad al grado de excluir todo lo demás, algo anda mal".

Por otro lado, los niños, o personas, que se aíslan por muchas horas con sus aparatos electrónicos no hacen ejercicio físico, o hacen muy poco, por lo que ocurren riesgos de desarrollar algunas enfermedades cardiovasculares, diabetes, sedentarismo y obesidad entre otras enfermedades graves.

2.3.7 FACTORES QUE INDUCEN A LOS NIÑOS A HACER ADICTOS A LA TECNOLOGÍA

Según lo explicado en el apartado anterior, podría entenderse que muchos de los

niños que están en contacto con las nuevas tecnologías pueden más tarde o más temprano desarrollar una adicción, pero nada más lejos de la realidad. Son millones y millones los usuarios de aplicaciones o videojuegos en la red y en cambio solo un pequeño porcentaje acaba desarrollando una adicción.

En las encuestas realizadas en población general sobre la prevalencia de adicción a las tecnologías, se observan tasas de prevalencia del 0,8% al 5%, en España, del 0,8% al 1,5% en Europa, y en población mundial del 1,5% al 8,2%. Dichas discrepancias se entienden por las diferencias en la metodología de estudio y las herramientas utilizadas para evaluar la adicción a Internet.

Las causas etiológicas descritas están ligadas a múltiples factores que interaccionan entre sí; la vulnerabilidad genética/neurobiológica, las características de personalidad, los problemas familiares, los problemas en la socialización, los problemas ambientales y el estrés (Carbonell, 2014).

2.3.7.1 FACTORES GENÉTICOS Y NEUROBIOLÓGICOS

Diversos estudios indican la implicación de varios factores genéticos en la vulnerabilidad a las adicciones en general, y a las comportamentales en particular. Es decir, si los padres de un adolescente han presentado conductas adictivas o una adicción propiamente dicha de cualquier tipo, el hijo será genéticamente más propenso a poder desarrollar una adicción.

Por otra parte, la vulnerabilidad neurobiológica también estaría implicada con la búsqueda de refuerzo en el uso de Internet, ya que se ha relacionado la existencia de desequilibrios en los sistemas de neurotransmisión con los circuitos de motivación, recompensa, toma de decisiones y control de la conducta.

2.3.7.2 FACTORES DE PERSONALIDAD

Las características de personalidad pueden jugar un papel importante a la hora de precipitar la adicción a las nuevas tecnologías. Entre estas se encuentran la presencia de una elevada impulsividad, inestabilidad afectiva, baja tolerancia al malestar o a la

frustración, presencia de conductas antisociales, elevada búsqueda de sensaciones, baja autoestima e indecisión, inmadurez, la falta de identidad, la *sensibilidad interpersonal*, la hipersensibilidad al rechazo, el carácter inhibido con pocas relaciones sociales, etc.

También pueden predisponer a dicha adicción ciertas dificultades en el proceso de socialización, como la timidez o la introversión, el narcisismo, déficits en el desarrollo moral o la necesidad de destacar o de competir. Los chicos con déficits en las habilidades sociales presentan graves dificultades para relacionarse con los demás y como consecuencia suelen sufrir un rechazo extremo. La falta de adaptación al entorno puede provocar que acaben prefiriendo el mundo virtual al real, usándolo como refugio, y desarrollen elevados niveles de hostilidad hacia los que les rodean. La combinación de ciertas características de personalidad con una determinada aplicación es lo que parece que genera más problemática adictiva (Matalí y Alda, 2008). Por ejemplo, un adolescente con un carácter ansioso o evitativo se refugiará en el chat para valerse del anonimato que éste le proporciona y poder relacionarse de una manera más desinhibida y segura para él.

La creación de diversas identidades virtuales, más o menos alejadas de la propia, y la comunicación escrita, que desactiva la información no verbal, permiten actuar sin pudor ni vergüenza. Además, el apoyo social que se deriva de esta comunicación con los demás le proporciona una sensación inmediata de pertenencia a un grupo, tanto con personas conocidas como nuevas, experimentando una sensación placentera y excitante.

2.3.7.3 FACTORES FAMILIARES

La presencia de un mal funcionamiento familiar es motivo de múltiples problemas en los adolescentes. Un entorno familiar desestructurado y con dificultades socioeconómicas se ha relacionado con una peor supervisión de los menores. Esto favorece el uso abusivo de manera sostenida y disminuye las posibilidades de acceder a actividades de ocio, formativas y recreacionales, provocando el aumento del riesgo de acabar desarrollando una adicción (Matalí y Alda, 2008).

También se ha relacionado el uso desadaptativo de las nuevas tecnologías con los modelos de rol paternos, *“He tenido a quien salir, mi padre llega del trabajo y lo primero que hace es encender el ordenador y ponerse a jugar”*, y los estilos educativos (exceso de autoritarismo y rigidez o exceso de permisividad y desatención), *“Me están rallando todo el día, me castigan por todo”*, *“En mi casa todos pasan de mí, como si no existiera, por eso hago lo que quiero y cuando quiero”*.

Por otra parte, el desconocimiento de algunos padres de los riesgos del sobreuso de las nuevas tecnologías y la falta de control que de ello deriva, hacen que el adolescente consiga un acceso ilimitado y frecuente, lo que conlleva a un uso poco responsable y a una posible conducta adictiva.

2.3.7.4 FACTORES AMBIENTALES

Haber experimentado *Acontecimientos Vitales Estresantes* (AVE) como pueden ser separaciones traumáticas, el fallecimiento de figuras de referencia, haber sufrido abusos físicos o sexuales, etc., en los primeros años de vida, se relaciona con el desarrollo de adicción a las nuevas tecnologías.

También se han descrito como factores de riesgo la exposición a situaciones de estrés o de crisis emocional, social o académica como pueden ser los primeros desencuentros amorosos, el acoso de los compañeros o el fracaso escolar. En relación al fracaso escolar, la presencia de un mal rendimiento académico es un elemento de retroalimentación del trastorno adictivo *“como ya he suspendido la primera evaluación paso de seguir estudiando”*, *“me pongo a jugar, total ya no voy a aprobar el curso”*.

2.3.8 TRATAMIENTO PSICOLÓGICO PARA LA ADICIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS

Para un correcto abordaje es imprescindible realizar una correcta evaluación psicopatológica del paciente, que permita entender los motivos por los que se ha establecido dicho comportamiento y determinar la existencia o no de otros trastornos.

La gran mayoría de los adolescentes que acuden a un profesional de la salud mental, lo hacen presionados por sus padres, que son los que están realmente preocupados por la conducta que está presentando su hijo. Es por ese motivo que cuando llegan a consulta presentan una baja conciencia de enfermedad, normalizan el uso de las nuevas tecnologías y muestran el enfado con sus padres *“Yo no estoy loco, no sé qué hago aquí”, “¡Si hago lo mismo que todos mis amigos!”, “¡Yo no pienso dejar de jugar!”, “¡Son ellos los que necesitan ayuda no yo!”*. (Matalí y Alda, 2008).

Una vez realizado el diagnóstico, el plan de tratamiento se centra en los siguientes ámbitos (con el objetivo de conseguir una buena adherencia utilizando estrategias motivacionales):

- En el caso de tratarse solo la adicción, el tratamiento se centra en modificar los patrones de uso de las nuevas tecnologías y restablecer unos más adecuados y responsables, mediante un reaprendizaje del uso adaptativo. Para lograr este objetivo, el adolescente debe reconocer que mantiene unas prácticas abusivas y que las ventajas de iniciar un cambio son mayores que los inconvenientes de seguir como hasta ahora. También se abordan y se trabajan todos los factores que están implicados en el origen y mantenimiento de la conducta adictiva, cómo el carácter propio, los déficits en las relaciones sociales, los problemas familiares, las situaciones de estrés, etc.

- Cuando el adolescente presenta adicción a las nuevas tecnologías junto a otro trastorno (patología dual) se tratan los dos paralelamente, para aprovechar los beneficios de las mejoras en ambos y así reducir la sintomatología específica de cada uno. Es importante que el equipo que los atienda sea multidisciplinar a fin de poder dar respuesta a todo tipo de síntomas y situaciones. El tratamiento farmacológico está indicado cuando el paciente presenta síntomas graves o persistentes de ansiedad o depresión, un alto nivel de inhibición, o de impulsividad, hostilidad y agresividad. (Carbonell, 2014).

También resulta conveniente hacer hincapié en que el adolescente se movilice, que realice actividades de ocio que le interesen y que fomente más actividades de relación con iguales, eso provocará que su satisfacción personal y su autoestima aumenten.

Por último, se realiza un programa de prevención de recaídas, aprendiendo a identificar las situaciones que le provocan malestar y adquiriendo respuestas adecuadas para su afrontamiento.

La intervención con la familia es un componente imprescindible en el abordaje de dichas problemáticas. Frecuentemente, los padres manifiestan que ya no saben qué hacer para ayudar a sus hijos a *desengancharse*, que el conflicto con ellos ha ido aumentando progresivamente hasta alcanzar niveles de tensión y agresividad insostenibles, con constantes faltas de respeto y un aumento de la agresividad. “¿Es que no sabes hacer otra cosa que pasarte el día en el ordenador?”, “Déjame en paz y no me ralles”, “¿Y hoy tampoco tienes deberes? “, “¡Vete de mi habitación que quiero jugar!” “¿No te das cuenta de lo mal que lo estamos pasando por tu culpa?”.

Llegados a este punto, hay un desgaste muy considerable tanto en la relación como en la comunicación entre los miembros de la familia. Por lo que se requiere una intervención basada en el restablecimiento de patrones de relación más sanos. Para dicho fin, es fundamental psicoeducar a los padres, ayudándoles a entender el problema de la adicción (y del otro trastorno mental si está presente), y de las necesidades que tiene su hijo. Es necesario que aprendan a poner límites coherentes, se mantengan firmes, usen una comunicación positiva y no culpabilizadora fomentando la confianza y el respeto.

3.3.9 RECOMENDACIONES

Se ha detectado una manifiesta discordancia entre las recomendaciones para el uso de pantallas en los niños pequeños por parte de organismos que se ocupan de la salud física y mental de los niños, y su real uso.

La Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) de la Sociedad Argentina de Pediatría desaconseja el uso antes de los 18 meses, lo recomienda con estrecha supervisión de los 18 a los 24 meses y luego supervisar y acompañar a los niños para evitar la exposición a contenidos inapropiados y en horarios que afectan el sueño y la comunicación familiar.

Lo mismo sugieren la Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Canadiense de Pediatría, que han modificado recomendaciones anteriores que fijaban pautas más rígidas para minimizar el tiempo de exposición a las pantallas en los niños pequeños: no al uso en menores de 2 años, no más de 1 hora por día de 2 a 5 años, mantener los horarios de comidas y antes de dormir libres de pantallas, asegurar que el sedentarismo no sea parte de la rutina de los niños. Además, recomiendan a los padres una presencia activa de contenidos educativos y adecuados a la edad.

Sugieren que los pediatras deben incorporar este tema en la consulta y pensar un “plan familiar de uso de tecnología”, siguiendo las recomendaciones para cada etapa similares a lo que dice la Sociedad Argentina de Pediatría. La Academia Francesa de Psiquiatría aconseja “nada de pantallas antes de los 3 años, no considerar videojuegos antes de los 6, no permitir el acceso a Internet antes de los 9 y no dar acceso a las redes sociales antes de los 12 años”. Esta regla se conoce como la regla 3-6-9-1.

2.4 MARCO CONCEPTUAL

El marco conceptual “está compuesto de referencias a sucesos y situaciones pertinentes, a resultados de investigación, incluye, por tanto, un marco de antecedentes, definiciones, supuestos, etc.” (González, 2011)

ADICCIÓN.

La adicción es la dependencia persistente y compulsiva hacia una sustancia o conducta.

La adicción se caracteriza por la negación, por el descontrol en el uso o en la conducta, por la recaída en el uso o en la conducta a pesar de conocer las consecuencias negativas que conlleva, y por las distorsiones de pensamiento con respecto a la adicción en episodios periódicos o continuos.

Las adicciones son de naturaleza genética, psicosocial o ambiental, y afectan directamente el desarrollo de forma progresiva llegando a ser fatal en casos graves o donde no ha habido acceso a un tratamiento adecuado.

La real academia de la lengua española establece: Dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o La real academia de la lengua española establece: Dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico.

CAMBIO.

Se denomina cambio al proceso mediante el que un determinado estado de las cosas se sucede a otro estado. A partir de esta noción básica, cada campo del saber humano adopta un concepto de cambio que le es propia.

CAMBIOS CONDUCTUALES.

El trastorno de conducta es una alteración del comportamiento, que a veces es diagnosticada en la infancia. Se caracteriza por un comportamiento antisocial que viola las normas y reglas adecuadas para la edad. Por ejemplo: la irresponsabilidad extrema, el comportamiento trasgresor (como las ausencias escolares o el escaparse), la violación de los derechos ajenos (robo, por ejemplo) o la agresión física hacia otro (asalto u otra violación).

Estos comportamientos aparecen principalmente a consecuencia del contexto donde se desarrolla el adolescente y las características genéticas que posee. Por ejemplo, las creencias personales o de la familia, el modo de crianza, la socialización con pares, la educación recibida va a marcar la aparición o no de los trastornos de conducta; muchos de los cuales confirman la tendencia natural al cambio que posee el menor.

COMUNICACIÓN

La comunicación es un proceso que consiste en la transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor.

En este proceso, además del emisor y receptor, participan diferentes elementos: el código, que es el lenguaje empleado; el canal de comunicación, que es el medio usado; el contexto, que son las circunstancias donde se desarrolla la comunicación; el ruido o perturbaciones en la recepción del mensaje original; la retroalimentación o feedback, que supone la respuesta hacia el primer mensaje.

El proceso comunicativo es esencial para la vida en sociedad: permite que los seres humanos se expresen y compartan información entre sí, establezcan relaciones, lleguen a acuerdos y sean capaces de organizarse.

CONDUCTA.

La conducta indica el actuar de un sujeto u animal frente a determinados estímulos externos o internos. En psicología, la conducta humana refleja todo lo que hacemos, decimos y pensamos e indica esencialmente una acción.

La conducta deriva del vocablo latín *conducta*, y esta tiene como base biológica la conducta refleja que indica las formas y métodos para la ejecución de funciones vitales de cada organismo. De ahí, la conducta es moldeada por el entorno y por los procesos internos de los estímulos hasta crear un cierto tipo de comportamiento.

La conducta hace referencia al comportamiento de las personas. En el ámbito de la psicología se entiende que la conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos, es decir la manifestación de la personalidad. Es por ello el concepto hace referencia a los factores visibles y externos de los individuos

DIGITAL.

La palabra digital proviene del latín "digitus" con el significado de dedo, o todo lo relativo a esta extremidad de manos y pies. El total de dedos en los humanos son diez, y por ello, nuestro sistema de numeración decimal se compone de diez números llamados dígitos, pues los dedos sirven para hacer cálculos con ellos. Existen números que se componen de varios dígitos, y otros de uno solo (los números del 0

al 9 son de un solo dígito o guarismo, los demás tienen más de uno, por ejemplo 27, se compone del dígito 2 y del dígito 7).

Cuando se habla de que un objeto o un servicio digital, se está haciendo referencia a que el mismo se establece a partir del envío discontinuo o discreto de datos. Por lo general, el término digital (utilizado como adjetivo) se encuentra en los ambientes tecnológicos y de electrónica ya que es uno de los últimos avances en lo que respecta a calidad de imagen, de sonido, de efectos, etc.

Podemos comenzar diciendo que el término digital proviene de la palabra latina digitus, que significa dedo. En este sentido, es importante entender que digital es todo aquello que puede ser contado con los dedos de las manos ya que la cantidad de elementos o valores a contar es mucho más limitada que lo que sucede con los datos analógicos. Esto hace que los valores que componen una señal, un servicio o un tipo de imagen digital sean mucho menores que los de la señal o servicio analógico, por lo tanto, al ser menos, podrán ser mejor contabilizados y mensurados. Esto hará entonces que la señal digital sea mucho más fidedigna y de mejor calidad que la analógica ya que cuenta con muchos menos elementos a ser transmitidos.

El término digital se aplica hoy en día a numerosos aparatos e instrumentos electrónicos que ofrecen, entonces, este servicio de imagen mejorada. Muchos tipos de imágenes son tratadas digitalmente de este modo y al ser observadas por el ojo común se vuelven mucho más vívidas y hasta casi palpables que lo que sucede con las imágenes normales. La televisión que cuenta con imágenes digitales o de alta definición es justamente un tipo de televisión que es mucho más nítida, vívida y con colores altamente más vibrantes, permitiendo entonces que la experiencia se vuelva ciertamente más intensa.

INFORMACIÓN.

La información está definida como una serie de datos con significado, que organiza el pensamiento de los seres vivos, en especial el de los seres humanos. En sentido general, la información es un grupo organizado de datos procesados que integran un mensaje sobre un determinado ente o fenómeno; permitiendo que el hombre adquiera

el conocimiento necesario para la toma de decisiones en su vida cotidiana. La información forma parte fundamental del día a día en la sociedad, necesaria incluso para la comunicación eficaz entre individuos.

La comunicación, además, puede llevarse a cabo de diferentes maneras: verbal, utilizando un lenguaje o idioma, o no verbal, valiéndose de gestos, lenguaje corporal o signos no lingüísticos.

Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Central de Venezuela (2006), con posgrado en Periodismo Digital de la Universidad Monteávila (2012).

NATIVO.

Básicamente, la palabra hace referencia al origen de individuo con respecto a su lugar de nacimiento. Sin embargo, usualmente es asociado y dirigida a los aborígenes, debido a diferentes hechos históricos que les dieron su lugar como “los primeros pobladores”, porque ellos fueron las primeras civilizaciones establecidas antes de las colonizaciones masivas por parte de otras mucho más avanzadas, como las europeas en equivalencia con las americanas durante la época de la colonia. La palabra tiene raíces latinas, siendo originalmente “nativus”, manteniendo el mismo significado que tiene la palabra utilizada actualmente.

NATIVOS DIGITALES.

El término nativo digital fue acuñado por Mark Prensky y hace alusión a las personas nacidas a partir de la década de los noventa. Esto implica que han llegado al mundo cuando las nuevas tecnologías ya tenían una fuerte presencia en la sociedad, lo que provoca que tengan unas habilidades y una intuición mayores para el uso de dispositivos y herramientas digitales. Los nativos digitales tienen una fuerte relación de dependencia con las nuevas tecnologías, que utilizan para informarse, estudiar, relacionarse, comprar y entretenerse.

TECNOLOGÍA.

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Es una palabra de origen griego, τεχνολογία, formada por téchnē (τέχνη, arte, técnica u oficio, que puede ser traducido como destreza) y logía (λογία, el estudio de algo).

La Tecnología se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles. PEAPT (Plataforma Estatal de Asociaciones del Profesorado de Tecnología)

TECNOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN (TIC).

Para empezar, tenemos que decirte qué son las TIC o tecnologías de la información y la comunicación: Son tecnologías que utilizan la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información.

Esta nueva forma de procesamiento de la información logra combinar las tecnologías de la comunicación (TC) y las tecnologías de la información (TI), las primeras están compuestas por la radio, la telefonía y la televisión. Las segundas se centran en la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos. La suma de ambas al desarrollo de redes da como resultado un mayor acceso a la información, logrando que las personas puedan comunicarse sin importar la distancia, oír o ver situaciones que ocurren en otro lugar y, las más recientes, poder trabajar o realizar actividades de forma virtual.

Bibliografía

- Adicción*. (2016). Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/adiccion/>
- Becoña, E. (2009). *Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías*. Madrid: Pirámide.
- Carbonell, M, B., M, C., M, C., & A, O. (2020). *La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? Adicciones*. Madrid.
- Castells, M. (1997). *La Era de la Información. Economía, sociedad y Cultura*. España: La Era de la Información. Economía, sociedad y Cultura.
- CLARO. (2019). *Qué son las tic*. Obtenido de Claro: <https://www.claro.com.co/institucional/que-son-las-tic/>
- Comunicación*. (Mayo de 2021). Obtenido de Significados: www.significados.com/comunicación
- ConceptoDefinición. (Diciembre de 2011). *Información*. Obtenido de ConceptosDefinición: <https://conceptodefinition.de/informacion/>
- Daccach, J. C. (Octubre de 2012). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. Obtenido de Gestipolis: <https://www.gestipolis.com/tema/tecnologia/>
- Diccionario de la lengua española. (s.f.). *Adicción*. Obtenido de Real academia de la lengua española: dle.rae.es/adicci%C3%B3n
- Digital*. (Abril de 2010). Obtenido de Definición ABC: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/digital.php>
- Echeburúa, E. y. (2009). *Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad*. Madrid: Pirámide.
- González, L. M. (2011). *marco teórico*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo : https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/huejutla/administracion/temas/marco_teorico_conceptual.pdf

Laura, B. V. (2016). *LOS NIÑOS Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN, USO DE PANTALLAS E INTERFACES*. Argentina: Universidad Nacional de Rosario.

Leonard Mertens. (2018). *La revolución tecnológica 4.0 y su impacto en las competencias de las personas: ¿disrupción o evolución?* octubre .

los cambios de conducta. (noviembre de 2015). Obtenido de Villa maría del triunfo salud sac: <https://www.vmtsalud.com.pe/noticias/los-cambios-de-conducta-en-el-adolescente>.

Mark Pinsky. (Abril de 2018). *Qué es un nativo digital y qué cambios provoca en las empresas su llegada*. Obtenido de Información para empresas : <https://empresas.infoempleo.com/hrtrends/nativo-digital>

Nativo. (Marzo de 2016). Obtenido de ConceptoDefinición: <https://conceptodefinicion.de/nativo/>

Prensky, M. (2011). *La muerte del mando y del control*. New York.

unicef. (2017). *Niños en un mundo digital* . New York: División de Comunicaciones de UNICEF.

Xunta Galicia. (26 de Mayo de 2020). *El método de la tecnología en proyectos*. Obtenido de Xunta de Galicia: https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464945204/contido/1_la_tecnologa.html#:~:text=La%20Tecnolog%C3%ADa%20se%20define%20como,finalidad%20de%20crear%20soluciones%20%C3%BAtil es

