



## USO DE LA TECNOLOGÍA: ENTRETENIMIENTO O ADICCIÓN

**Autores:**

**Aveiga, V.<sup>1</sup>**  
**Ostaiza, J.<sup>2</sup>,**  
**Macías, X.<sup>3</sup>,**  
**Macías, M.<sup>4</sup>**

Docente Titular y Estudiantes del Tercer Nivel de la Carrera de Trabajo Social de la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí Portoviejo, Manabí, Ecuador. **Correo:** [vicentaaveiga@yahoo.es](mailto:vicentaaveiga@yahoo.es). **Número telefónico:** 0999546533

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Aveiga, V., Ostaiza, J., Macías, X., y Macías, M. (2018): "Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción.", Revista Caribeña de Ciencias Sociales (agosto 2018). En línea:

[//www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html](http://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html)

### RESUMEN

La tecnología en este siglo ha logrado una implantación tan rápida en la sociedad que, en poco tiempo, se fue apoderando de numerosos aspectos de las vidas de los seres humanos, siendo mayoritariamente vulnerables los niños, afectándoles en su comportamiento y en su relación con el entorno, debido a que ellos en la actualidad acceden con mayor facilidad a dispositivos electrónicos, sumergiéndose en diversos juegos y aplicaciones resultando atractivos para ellos, su uso fue convirtiéndose en un hábito perjudicial al no existir un debido control y un manejo adecuado de estas herramientas que brindan la tecnología, que los expone a innegables riesgos, como afectación en las relaciones interpersonales, conductas agresivas, impulsivas, egoístas, violentas, lo que desencadena bajo rendimiento académico, por lo que el objetivo de este estudio fue identificar cómo influye el uso de la tecnología: celulares, internet, consolas de videos juegos y televisores en el comportamiento de los niños, los métodos utilizados en el proceso de desarrollo fueron a nivel teórico inductivo, deductivo, análisis, síntesis y bibliográfico y a nivel empírico se aplicó una encuesta a 27 estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Trabajo Social y 3 entrevistas a Psicólogos Clínicos de la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí, que corresponde al 100% de la población total. Los resultados demostraron que existe adicción en el uso de la tecnología, lo que afecta en el desarrollo social y afectivo de los menores, además en esta investigación se presenta recomendaciones que hacen varios especialistas a los padres de familia sobre una adecuada selección de los programas que ofertan la tecnología a través de estos dispositivos

### PALABRAS CLAVES:

Tecnología, niños, afectación, padres, adicción, comportamiento.

### ABSTRACT

The objective of this study was to identify how the use of technology influences: cell phones, internet, consoles of video games and televisions in the behavior of children. The methods used in the development process were at the inductive, deductive, analysis, synthesis and bibliographic levels, and at the empirical level, a survey was applied to twenty seven students of the third semester of the Social Work Career and to three Clinical Psychologists of the Faculty of Humanistic Sciences and Social Sciences of the Universidad Técnica de Manabí which corresponds to 100% of the total population, the results obtained showed that there is an

addiction in the use of technology, so this has achieved such a rapid implementation in society that, in a short time, is taking over many aspects of the lives of human beings, being mostly vulnerable children affecting their behavior and their relationship with the environment, because minors currently access electronic devices more easily, immersing themselves in different games and applications, appealing to them, and in turn, constant use is becoming a harmful habit, thus diminishing interpersonal relationships and increasing poor academic performance because it adheres to the presence of aggressive, impulsive, selfish and violent behaviors because there is no proper control and proper use of these tools that provide technology exposes them to these undeniable risks, in this investigation it was shown that parents by not granting them a pertinent supervision causes in the posterior serious developmental problems in infants.

## **KEYWORDS**

Technology, children, affectation, parents, addiction, behavior.

## **INTRODUCCIÓN**

Tecnología es el conjunto de saberes que comprende aquellos conocimientos prácticos, o técnicos, de tipo mecánico o industrial, que permiten al ser humano modificar las condiciones naturales para hacer su vida más útil y placentera, las nuevas tecnologías posibilitan al hombre a través del empleo de estas herramientas construidas artificialmente, abrir un mundo sin fronteras a través del uso de computadoras, que incorporaron servicios como internet, donde el conocimiento y la interacción humana superan las distancias, también puede referirse el término para aludir las tecnologías concretas, como celulares, consolas de videos juegos, televisores (Perez, 2015).

En este contexto (Cuervo, 2017) expresa que las tecnologías no son buenas ni malas, lo que en realidad hace la diferencia es el uso y el conocimiento que se hace de ellas, que los niños son uno de los grupos que más se ve afectado por esta realidad, quienes aún con la ventaja de haber nacido en la era digital, están expuestos a diversos peligros, la vida actualmente está llena de retos para las familias, muchos de ellos han estado presente a lo largo de la historia, pero otros obedecen a eventos nuevos, como la aparición de fenómenos asociados a los aparatos tecnológicos.

Es evidente que las tecnologías digitales llegaron para quedarse (Roca, 2015), manifiesta que han cambiado radicalmente a la sociedad y también al concepto de infancia, los niños han nacido en la era digital, eso no significa que sepan hacer un buen uso de estas, es responsabilidad de padres y educadores facilitar que hagan una incorporación positiva de la tecnología. Las potencialidades son infinitas, los riesgos evitables, por lo consiguiente es responsabilidad de todos favorecer el crecimiento saludable y pleno de los niños, ya que ellos serán los padres y educadores del futuro.

Con respecto a ello (Cánovas, 2014) expresa que los niños de 2 y 3 años de edad acceden de forma habitual a los terminales de sus padres, manejando diversas aplicaciones, principalmente juegos, programas 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 vídeo en vídeo, o repasan de una en una las fotografías que sus padres tienen en sus galerías de fotos. El atractivo de las tecnologías para los más pequeños, unido a su fácil acceso puede provocar que se vean atraídos por ellas, hecho que en la actualidad preocupa a una gran cantidad de expertos por las consecuencias negativas que esto pueda acarrear en su desarrollo.

(Eslava, 2017) comparte un comentario expuesto por el catedrático de psiquiatría Manfred Spitzer en el que indica que el uso de las nuevas tecnologías puede resultar una manera fácil de entretener a los pequeños y poder así realizar actividades cotidianas con tranquilidad; sin embargo, también asegura que la exposición temprana a estos dispositivos puede desembocar en una adicción que, cuanto más temprano sea su acceso, más difícil será de controlar en años venideros.

Es fundamental en este análisis resaltar lo expuesto por (Céspedes, 2013), cuando menciona que la palabra control es un elemento principal para definir la actitud de los padres con respecto al uso de la tecnología de sus hijos, por lo que es importante mantener un control adecuado para que los menores no se apropien de la tecnología y se pueda evitar que en lo posterior exista adicciones que afecten en su desarrollo.

Al respecto (Segura, 2014) añade el hecho de que los padres deben tener un buen criterio en cuanto al tiempo que se asigne a los niños en el manejo de los dispositivos tecnológicos y establecer pautas consensuadas dependiendo del caso, lo importante es enseñarles a los niños un uso racional y responsable de estos dispositivos.

Por lo tanto el análisis de esta problemática refleja la afectación que tienen los menores al tener contacto por un tiempo prolongado con los aparatos electrónicos en momentos de ocio o en reuniones familiares, por lo que en este artículo se aborda el uso de la tecnología en niños como entretenimiento o adicción, por cuanto son ellos quienes manejan diversos aparatos tecnológicos que influyen de manera significativa en el comportamiento, afectando su relación con el entorno, por lo que el objetivo de este estudio es identificar cómo influye el uso de la tecnología, celulares, internet, consolas de videos juegos, televisores en el comportamiento de los niños.

## **DESARROLLO**

El auge de la globalización, trae consigo la modernización de todos los esquemas y sistemas de funcionamiento global. En la era tecno-científica, se da un salto a la invención de nuevas tecnologías mecánicas, científicas, de información y de la comunicación, estos avances alcanzan a todas las personas y los niños no escapan de esta realidad, saturados por la publicidad y arrojados al consumismo, e impactados por la novedad de fenómenos, son población meta para la comercialización de nuevas tecnologías que para consideración de (Barquero & Calderón, 2016) aportan un extra importante al progreso de las sociedades, en aspectos relacionados con la ciencia, comunicación, aprendizaje y avances médicos, sin embargo, se registran riesgos, amenazas y efectos negativos sobre niños, niñas y adolescentes.

Estudios realizados por (García, 2016) manifiesta que la tecnología comprende conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permite diseñar y crear bienes y servicios que faciliten la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad, a esta argumentación (Osorio, 2010) expresa que la tecnología ha terminado por transformar numerosos asuntos de las sociedades contemporáneas. Son innegables los beneficios que proporciona y numerosos los riesgos que surgen en su desarrollo. Esta condición, presenta una visión crítica debido a que los impactos en este “desarrollo” no siempre son los mismos en el mundo.

Se resalta el comentario compartido por (Forero, 2015) cuando la psicóloga Suescum señala que la tecnología se creó para facilitar la vida de las personas, sin embargo, puede llegar a ser muy dañina para quienes generan adicción, ese es uno de los problemas que enfrentan los padres de la actualidad con niños que, cada vez más, están rodeados de artefactos electrónicos, además se resalta que es importante saber que la adicción a la tecnología se divide en tres aspectos: al internet, al celular y a los videojuegos, cada una, refleja tipos de comportamientos similares, como no saber manejar el tiempo; necesitar cada vez más de su uso; o ponerse ansioso, agresivo o depresivo si se le niega el acceso, según la psicóloga: *“usar mucho la tecnología implica sacrificar actividades académicas, las básicas perjudicando de manera directa las relaciones familiares”*.

Al respecto en un medio de comunicación escrita Periódico (Quequi, 2016) de México, afirma que niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o ‘chatear’ con los amigos, enfatiza que padres y educadores ven con cierta desconfianza que los niños se ‘enamoren’ del computador demasiado temprano, por cuanto consideran que fomenta el aislamiento y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales y que los mayores problemas llegan con la conexión a internet, una extraordinaria herramienta

de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión.

A estas argumentaciones se le puede añadir los estudios presentados por (Martínez & Espinar, 2012) cuando señalan que existe en los actuales momentos un incremento en el interés por el estudio del impacto social de las tecnologías de la información y la comunicación y, en concreto, de la relación que los menores de edad mantienen con las mismas, (Fernández N. , 2013) manifiesta que debido a que durante las últimas décadas, se ha experimentado una ampliación en las tecnologías de la información y la comunicación; las sociedades en general, se ven directa o indirectamente influenciado su estilo de socialización e interrelación humana.

La tecnología digital se encuentra en medio de nuestras vidas, irreversiblemente y a medida que aumenta la influencia de la tecnología, especialmente internet, se intensifica el debate sobre sus repercusiones en cuanto a si es una bendición para la humanidad, por cuanto ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación, comercio, aprendizaje y libertad de expresión, o si es una amenaza para nuestra forma de vida, que socava el tejido social, incluso el orden político, y amenaza nuestro bienestar (UNICEF, 2017).

Desde esta perspectiva (Roca, 2015) expone que la relación de los niños con el mundo digital es muy distinta a la que mantienen sus progenitores con estas herramientas tecnológicas, estas no solo tienen que ver con las habilidades en el manejo de los dispositivos tecnológicos, sino también con los nuevos usos que se hace de los mismos y con la percepción y el entendimiento de la naturaleza y función de lo digital, entender la vinculación de los menores con el mundo digital es imprescindible para mediar y asegurar que éstos hagan un buen uso de las herramientas tecnológicas que tienen a su alcance, así se puede decir que unas de las ventajas al mantener el uso de la tecnología en los niños a temprana edad ayuda en mejorar la lectura como también aprenden rápidamente a manejar el dispositivo sin ningún miedo, donde es mejor apostar por un aprendizaje donde la computadora sea una herramienta más y no el eje central de los menores, pues la tecnología cambia a pasos agigantados y no se sabe si ésta será útil en el futuro (Cummins, 2017)

Estudios realizados por (Grant, 2010) señalan que el niño que usa las nuevas tecnologías, lo hace para divertirse, comunicarse, jugar y disfrutar con dicha actividad, está haciendo un uso normal de éstas; pero, cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin, se plantea que puede estar desarrollándose un trastorno adictivo comportamental, es decir que se comienza a tener la pérdida de control sobre una conducta que genera la aparición de consecuencias adversas y un fallo en la resistencia al impulso o tentación de realizar un acto dañino para él mismo u otros.

En este aspecto se profundiza los resultados de las investigaciones realizados por el Equipo (Equipo Facemamá E. , 2018), cuando detallan que el uso descontrolado de la tecnología crea dependencia en los menores, provocando aislamiento, no convivencia con su entorno, hiperactividad, estrés o ansiedad, a esto suma el no control de los padres en el acceso a cualquier sitio web, lo que corrobora investigaciones presentadas por (Camargo, 2018), cuando expresa que el uso desmedido de medios electrónicos trae consigo considerables efectos negativos en la conducta, el rendimiento escolar y la salud de los niños y también puede disminuir el tiempo destinado a otras actividades importantes para un desarrollo normal. Lo anterior puede tener repercusiones a largo plazo en diferentes aspectos: los niños se pueden exponer a páginas de internet que son a todas luces inapropiadas para su edad, y a peligros como el ciberacoso, el grooming, y el sexting cuando no se ponen límites ni se tiene una vigilancia parental adecuada.

Las ventajas más evidentes de la utilización de las tecnologías digitales (comunicación interpersonal ilimitada, rápido acceso a la información, inmediatez, etc.) también plantean algunos riesgos, el sexting y el ciberbullying, que son más frecuentes y que, siguen en aumento, al respecto (Roca, 2015) aprecia que con independencia del contexto en el que se produzcan (el grupo de iguales, personas desconocidas, etc.), estos problemas provocan un gran malestar y sufrimiento entre sus víctimas.

Nótese que las tecnologías de la información y comunicación han fomentado el intercambio de conocimientos y la colaboración, la (UNICEF, 2017), quien enfatiza que resulta fácil para los niños acceder a contenido inapropiado y potencialmente dañino, a pesar de que la tecnología ha facilitado que los niños se conecten entre sí y compartan experiencias en línea, también han brindado el uso de nuevos canales de conectividad y comunicación para el acoso en línea, con un alcance más amplio, con un mayor riesgo que lo que supone el acoso fuera de línea, del mismo modo, han aumentado las posibilidades del uso indebido y la explotación de la privacidad de los niños.

En este punto de vista la psicóloga (Casado, 2016), agrega que los riesgos donde los menores de 10 a 15 años están expuestos son el acceso a contenidos inapropiados, el acoso y la pérdida de intimidad, de la misma manera ocurre en las redes sociales se puede acceder a contenidos pornográficos y a la violencia sin ningún tipo de barrera de control de edad. Acceder sin dificultad a contenidos racistas, proclives a la anorexia, incitadores al suicidio o a la comisión de delitos (partidas ilegales, apuesta.). Así mismo, existe el riesgo de crear una identidad ficticia, potenciada por un factor de engaño, autoengaño o fantasía. Sin embargo, se facilita la confusión entre lo íntimo, lo privado y lo público (que puede favorecer el mal uso de información privada por parte de personas desconocidas).

Esta situación permite alegar que el uso de las tecnologías se ha hecho fundamental e indispensable en la vida de la sociedad actual, por esta razón es que los niños van introduciendo estas herramientas como instrumentos de uso cotidiano, afectando de manera directa su comportamiento, lo que genera conductas agresivas y un aislamiento con el entorno social, debido a su etapa de vulnerabilidad se forma un niño adicto que expresa comportamientos fuertes, manifestaciones conductuales como estas van desde la ansiedad, pasando por la frustración y la rabia, terminando así en estados emocionales críticos, tales como la euforia, alegría, pena, tristeza, enojo, rabia, temor, miedo, angustia, entre otros (Vergara, 2013).

Hay que señalar que, el comportamiento puede responder a una necesidad del niño o como consecuencia de la etapa del desarrollo en que se encuentre, de su temperamento, producto o de la interacción con las demás personas. Es en esta etapa cuando el niño está aprendiendo a relacionarse con lo demás y a controlar su conducta, esto gracias a las normas y límites establecido por los padres (Orquendo, 2016).

Estudios realizados por (Henríquez, 2015), determinan que los padres han admitido que los aparatos tecnológicos son convenientes, por cuanto aseguran “el silencio” de los niños, distrae la mente por largos periodos de tiempo, desarrollando habilidades destrezas cognitivas de manera positiva o negativa, pero que a su vez pueden generar nefastas consecuencias en su desarrollo integral.

(Bilbao Á. , 2016) expresa que los niños necesitan que se les ayude a concentrarse para tener una atención plena, ponerle el dispositivo para distraerle mientras come o se le viste va a entorpecer el desarrollo de su capacidad de concentración. Paradójicamente algunos padres que usan las tablets para distraer a sus hijos se sorprenden de que su hijo no se concentre en la pizarra o la profesora. Por otra parte, su cerebro necesita ratos de espera y aburrimiento para desarrollar habilidades como la creatividad o la capacidad para tolerar la frustración. Ofrecer al hijo el dispositivo cada vez que tiene que esperar cinco minutos en el médico, en un restaurante o cuando tiene que hacer un viaje en coche, no le ayudará a desarrollar estas habilidades. Si tiene que esperar, que espere. Ya aprenderá a aguantarse o a entretenerse solo. Son dos habilidades que le resultarán muy útiles a lo largo de su vida.

A este punto de vista se añade los estudios que establece la (American Academy of Pediatrics, 2018) al decir que a la tecnología no se la debe de utilizar como un pacificador emocional, por cuanto es cierto los medios digitales pueden ser muy eficaces para mantener a los niños calmados y callados, esto no debe ser la única forma que utilicen para aprender a calmarse, se les debe enseñar cómo identificar y controlar las emociones fuertes, ocurrírseles actividades para controlar el aburrimiento, o para calmarse usando técnicas de respiración, a hablar de maneras para solucionar problemas, y encontrar otras estrategias para canalizar las emociones.

Para contribuir a esta apreciación (Camargo, 2018) descarta completamente a la tecnología como técnica pacificadora, los padres no deben de cometer el error de calmar las reacciones fuertes y los berrinches de sus hijos valiéndose de los dispositivos. Si bien estos pueden tranquilizarlos y distraerlos, deben considerarse como una de las últimas opciones, ya que lo adecuado es enseñarles cómo auto controlarse, a crear diferentes actividades para controlar el aburrimiento, a resolver los conflictos a través del diálogo y a encontrar otras estrategias para canalizar las emociones.

Al hablar de autocontrol se está refiriendo a una habilidad esencial que forma parte de un desarrollo emocional saludable, es la pericia que se tiene de poder regular o dominar las propias emociones, en vez de que las emociones controlen a las personas, se resalta lo expuesto por (Lagos, 2015) al referirse que los niños aprenden lo que ven, así se mantiene el hecho importante de demostrar con ejemplos claros como deben reaccionar ante diferentes situaciones, concentrándose mejor, trabajando más duro y teniendo mayor desempeño académico, evitando de esta manera la dependencia a la tecnología.

En esta línea, (Calderón, 2012), experta en tecnología educativa de la Universidad de la Sabana, en uno de sus trabajos, afirma que la tecnología nunca debe convertirse en una herramienta de los padres para entretener a sus hijos mientras que ellos están ocupados. Lo ideal es que siempre se use en compañía de un adulto y todos interactúen con ella. La tecnología no debe reemplazar ningún tipo de interacción (ni con padres, amigos, ni maestros) sino acercarlos de manera ingeniosa a la realidad que vive.

Si bien es cierto que se pueden obtener beneficios del uso de estos artefactos, es necesario que los padres deben de ser cauteloso y brindar acompañamiento permanente, por cuanto las pantallas de dispositivos inteligentes son parte de la vida cotidiana de los niños de hoy, ahora, más que en años anteriores, los padres deben preocuparse por los efectos negativos de la tecnología en los niños (Eresmamá, 2018).

Para citar otros estudios se añade la investigación realizada por (Roca, 2015), cuando afirma que la mayoría de los hijos no consideran que sus padres sean expertos en estas tecnologías, y por lo tanto no los reconocen con la capacidad de orientarles y asesorarles sobre los usos más o menos correctos y los riesgos. Confían más en la opinión de sus compañeros, de sus pares, y exploran juntos los nuevos usos y posibilidades, manifiesta que los padres tienen el reto de acompañar a los hijos en la etapa de prueba y error que están viviendo con la llegada de estas nuevas posibilidades de comunicarse y acceder a la información, en este sentido la familia debe de ser el entorno en el que las buenas prácticas relacionadas con la incorporación de las tecnologías tengan lugar, incorporándose como un elemento más de la educación de los más pequeños, concluye su investigación indicando que la familia y entorno educativo deben trabajar alineados, para inculcar hábitos saludables en relación con la tecnología audiovisual, Internet y los videojuegos.

En la actualidad los dispositivos tecnológicos son cada vez más portables y personales, que refuerza la necesidad de transmitir reglas internas de cuidado, ya que los padres no pueden desplegar constantemente mecanismos de control externos. Los niños deben poder incorporarlas para estar más protegidos y atentos en sus interacciones on-line. Ningún filtro externo sustituye el cuidado parental. Es necesario desarrollar en los niños los recursos internos para protegerlos en el on-line (respeto, empatía, resiliencia, juicio crítico y autoconfianza), así como confianza en los adultos a cargo de cuidarlo (Czarny, 2015).

Ciertamente la tecnología no debería reemplazar lo que un niño aprende con el juego tradicional, desde esta perspectiva (Eresmamá, 2018) da a conocer que muchos niños de generaciones recientes no saben cómo divertirse sin un dispositivo electrónico, por lo que acontece que los pequeños dejan de jugar al aire libre o de usar sus juguetes porque no los encuentran interesantes, esto hace que tengan pocos pasatiempos e intereses ajenos a la tecnología dando paso así a la desconstrucción de los vínculos sociales donde se devalúa la importancia del contacto personal.

Existe consenso en múltiples estudios respecto de la gran revolución que han significado las tecnologías y cómo han cambiado las actividades, los juegos y los tiempos de las generaciones

actuales. Las nuevas tecnologías afectan los modos de relación de los niños, niñas y: cómo estudian, cómo se entretienen, cómo sostienen lazos de amistad, cómo exploran su identidad y talentos. También existe consenso respecto de algunas características de las nuevas generaciones algunas de las más mencionadas son su capacidad de procesar la información de manera muy rápida, su expectativa de disponibilidad inmediata de información (aunque muchas veces les cuesta hacer un análisis crítico de la misma), una inteligencia visual muy desarrollada y alta capacidad (Czarny, 2015)

Son muchos los expertos que afirman que nunca se debe suplantar el ir al parque o jugar al aire libre, en especial en familia, por pasar tiempo frente a las nuevas tecnologías, ya que las primeras no solo aportan salud, sino que potencian las relaciones interpersonales y la formación del carácter de los más pequeños (Ferreira, 2015).

Sobre la base de las consideraciones anteriores, (L'Ecuyer, 2017) divulgadora educativa al preguntársele en una entrevista, realizada por Mariano Rochman padre de familia sobre si los niños se quedan fascinados ante una televisión o una tablet", tu ¿crees que debemos evitar ese impulso? ", expresa que , ningún estudio apoya la introducción de las tecnologías en la infancia, que esos dispositivos son altamente adictivos porque introducen al niño en círculo de recompensa a través de la producción de la hormona de la dopamina, lo que ocurre ante la pantalla es que en esas edades tempranas aún no se tienen todas esas cualidades desarrolladas como la templanza y la fortaleza, es fascinación, no es atención sostenida, la crisis educativa, principalmente es una crisis de atención.

Se señala lo compartido por (Cuervo, 2017), datos revelados por diferentes estudios académicos en Latinoamérica la edad en que los niños tienen el primer Smartphone esta entre los 10 y 12 años, siendo ellos los más "conectados" ya que el 57% de las personas con menos de 24 años consultan su teléfono más de 50 veces en un día. También preocupa que el 83% de los menores de edad mienten para poder abrir una cuenta de Facebook, donde ya 5 millones de usuarios tienen 10 o menos años.

La divulgadora educativa (L'Ecuyer, 2017) manifiesta que la Asociación Pediátrica Canadiense recomienda a los padres de familia que antes de los dos años cero pantalla, y de los dos a los cinco años menos de una hora al día, no es prohibir por prohibir, la idea es dar a nuestros hijos alternativas excelentes, encontrarse con una mirada, conectar con ellos, hacer un agujero en el bosque, para esconder una piedra mágica, ¿no?, escuchar un secreto de un amigo, y guardarlo, la Academia Americana de Pediatría lo dice claramente, los niños aprenden de las interacciones con los humanos, no con pantalla, concluye que la mejor preparación para el mundo Online es el mundo Offline, el mundo real.

Al respecto se resalta lo expuesto por (Sucrí, 2016), cuando manifiesta que resulta indudable que hoy, el escenario es diferente. "La influencia de la tecnología en una familia del siglo XXI está fracturando su base y causando una desintegración de los valores fundamentales que hace tiempo eran el tejido que las unía. Los padres tienen que hacer malabares con la escuela, el trabajo, la casa y la vida social, y dependen enormemente de las tecnologías de la comunicación y la información"

Un elemento fundamental que incorpora (De la Cruz, 2014) es que los niños comenzaron a interactuar con tecnologías provenientes del campo de la computación generando fascinación y preocupación por parte de los adultos quienes analizan los efectos, influencias y peligros, este criterio lo comparte (Martínez J. , 2016) cuando manifiesta que mientras más temprano se inician los niños en el uso de tecnologías digitales, menos se desarrollan habilidades sociales tales como la capacidad mental, lectura de claves no verbales, adecuar con rapidez la conducta al contexto, empatía, atención espacial, recoger velozmente datos del contexto, disminución del empleo de lenguas sociolingüísticas tales como dar las gracias, pedir permiso, sonreír.

(Fernández A. , 2017) destaca estudios resultados por el catedrático de psiquiatría Spitzer en el 2017, el cual manifiesta que los consumidores de las nuevas tecnologías no poseerán la capacidad de reflexión básica, ni tampoco la habilidad de la comunicación real, cara a cara. A este criterio, (Antuano, 2018) manifiesta que hay casos en los que se ve que tan influyente e

importante es la tecnología en los niños, plasmando la situación de que cuando se reúnen con amistades, ocupan el mayor tiempo jugando en los teléfonos ofreciendo así el paso a la pérdida de socialización. El uso de las tecnologías es una forma de evitar el trabajo mental. "Pocas ventajas y muchos riesgos", asegura.

Es importante recalcar que la tecnología hoy en día se ha convertido en una actividad que comienza a ser el centro prioritario para el niño y lo demás pasa a segundo término, además de aislarse del resto de la familia y volverse huraño e irascible (Pérez, 2015). Ahora bien, el exceso de tecnología incurre en la idea de lo rápido, fácil y divertido, que socialmente y a largo plazo puede desencadenar síntomas sociales como distracción, irrespeto, impaciencia, búsqueda de la gratificación espontánea sin esfuerzo, egoísmo y consumismo extremo. Un aspecto que destaca (Equipo Facemamá, 2018) es el comentario emitido por Dr. Gustavo Valderrama que manifiesta que el uso de internet y nuevas tecnologías han cambiado el estilo de vida de la mayoría de las personas, ahora, adultos y niños lo manejan de manera casi innata, el problema es que el uso inadecuado de estas tecnologías puede provocar serios daños en el desarrollo cognitivo de los niños.

En la investigación llevada a cabo por (Alarcón, 2015) manifiesta que al no realizar actividades físicas por pasar más tiempo frente a las pantallas de los dispositivos, se genera un sedentarismo en un alto nivel lo cual trae consigo la obesidad y la falta de motricidad fina. Por esto surgen los problemas en el aprendizaje y la falta de interés, sobre todo de las nuevas generaciones hacia otras actividades, como la lectura, y no se desarrolla su función cognitiva, al respecto resalta que uno de los comportamientos que se presentan en los niños con el uso excesivo de la tecnología es el de que se pierde el interés por todo lo demás. Los pequeños sólo parecen sentirse motivados por el uso de las nuevas tecnologías y el uso de internet, los niños que dedican más de dos horas de su día a estas actividades pueden presentar una disminución en su capacidad de retención el cual es uno de los síntomas más evidentes, incluso, se pueden desencadenar problemas de aprendizaje ocasionando así la presencia de una bajo rendimiento escolar.

La (Guía EducaTIC, 2011) menciona que una señal clara de uso problemático se da cuando el uso de la tecnología digital pasa a ser lo más importante en la vida de la persona, colocándose por encima del resto de obligaciones y produciendo en muchos casos falta de sueño, irregularidades en la alimentación, etc. Cuando el grado de preocupación por las tecnologías digitales es muy alto pueden darse patrones de conexión compulsiva. En estos casos el usuario siente la necesidad de conectarse tantas veces como pueda, aunque sea por un periodo corto de tiempo. El abandono de actividades para poder dedicar más tiempo al uso de las tecnologías digitales, en las que automáticamente se buscarán nuevas relaciones de amistad o actividades de ocio.

Se aborda en este análisis criterios que expone (Slotnisky, 2016), sobre acaecimientos expresados por Durao de la Fundación UADE cuando indica que hay quienes afirman que el uso de tecnología favorece el desarrollo de ciertas funciones cognitivas y señalan a las tabletas y celulares inteligentes como las herramientas más efectivas para el aprendizaje después de la invención de la tiza y el pizarrón, para la psicóloga (Czarny, 2015) este acto implica estar frente a un dispositivo, no es tan diferente a estar sentado horas con un libro o haciendo tarea: *"las herramientas digitales favorecen otros entornos de aprendizaje, más diversos, con más estímulos para aprender. Aquí, la tarea del docente es poder generar una guía de trabajo que contemple la posibilidad de ver videos, buscar información en buscadores, comparar fuentes, interactuar con expertos, trabajar en grupos, comprender dónde está el interés de los chicos"*

En este contexto (Ávila, 2014) resalta la influencia que la tecnología actualmente ejerce en los niños, determina de alguna manera, su ideología, su forma de ver la vida y sus relaciones sociales, de ahí que tanto padres de familia como maestros, deben tener muy presente que los niños de esta generación son hábiles en el uso de herramientas digitales.

Se observa la relación de los niños y de los adolescentes con el mundo digital es muy distinta a la que mantienen sus progenitores con estas herramientas tecnológicas. Estas no solo tienen que ver con las habilidades en el manejo de los dispositivos tecnológicos, sino también con los nuevos usos que se hace de los mismos y con la percepción y el entendimiento de la

naturaleza y función de lo digital, entender la vinculación de los menores con el mundo digital es imprescindible para mediar y asegurar que éstos hagan un buen uso de las herramientas tecnológicas que tienen a su alcance (Roca, 2015).

Ciertamente se sabe que los niños necesitan estimulación para su desarrollo cerebral, y que esta a temprana es clave. (Brown, 2011), defiende que debe ser el tipo de estimulación que ayude al cerebro a funcionar en el mundo real que los niños tienen que vivir. Pero cuando le preguntan sobre las tecnologías para los más pequeños, en este aspecto Brown observa en sus búsquedas cómo los programas de televisión para niños menores de dos y tres años no aportan ningún valor educativo, y que en cualquier caso siempre es mejor levantar el niño de la silla y practicar con él otras actividades. Por supuesto esto no implica que al crecer, una vez los niños adquieren una buena capacidad de comprensión de los mensajes audiovisuales, estos no les influyan directamente en la adquisición de conocimiento.

En este contexto (Rodríguez, 2017) expresa que el utilizar celulares, tabletas, pantallas o computadoras en los primeros cinco años de vida sí cambia el desarrollo cerebral, pero no necesariamente de forma negativa. Si se le da el acompañamiento necesario por parte de un adulto, si se escoge bien lo que ese niño va a ver, oír o interactuar con el dispositivo y se limita el tiempo de uso, puede ser una herramienta importante de aprendizaje y desarrollo a partir de los 18 meses. De la misma forma lo corrobora Lisa Guernsey, directora de tecnologías de aprendizaje de la fundación New America. “Si se aprende a utilizar bien esta tecnología, se puede tener niños con habilidades en zonas cerebrales que antes se desarrollaban más tarde (especialmente las relacionadas con motora fina) y hacen que los niños crezcan con habilidades para utilizar estos dispositivos”, sin embargo, no puede ser un uso pasivo o incontrolado, debe hacerse con la guía de adultos responsables, que participen directamente con ellos y con un tiempo limitado al día

Es evidente entonces que los beneficios ofrecidos por las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) van de la mano con nuevos riesgos y, como consecuencia de ellos, se pueden producir daños. Los mayores riesgos a que se ven sometidos los menores son por medio de la utilización de aparatos tecnológicos como lo es la televisión, teléfono móvil, video juegos y el internet. Con respecto a los televisores (Paniagua, 2013) señala que los menores pueden conocer otros mundos, reales o ficticios, recibir información fácilmente asimilable y tener a su disposición un complemento a su formación y su educación. Además de servir como entretenimiento, sirve para promover conductas sociales adecuadas de comportamiento.

La televisión, es uno de los aparatos tecnológico influyente en los niños., tal como lo manifiesta (Escudero, 2018) cuando expresa que se debe tener en cuenta que este dispositivo en sí misma no es ni bueno ni malo, pero sus efectos sobre el desarrollo de los niños van a depender de múltiples factores, uno de los que más perjudica es el tipo de contenidos que el niño ve, por lo que se lo suele destacar como efecto nocivo, como fuente de modelos de conducta inadecuados; otro aspecto que más preocupan son los referidos a la violencia y a los estereotipos de género.

En este sentido se precisa mencionar los estudios realizados por (Rojas, 2008), cuando señala que el uso adecuado de la televisión genera aspectos positivos y que se la puede considerar como una poderosa herramienta educativa, por cuanto existen programas como Plaza Sésamo que han sido un ejemplo en los preescolares donde se logra aprendizajes formativos como valores y conductas positivas sobre diversidad racial y cultural, tolerancia, cooperación, amabilidad, aritmética simple y vocabulario a través de un formato televisivo entretenido; así mismo, en otro contexto la misma autora menciona que los niños, expuestos a grandes cantidades de violencia en la pantalla, pueden hacerse menos sensibles a la violencia real del mundo que les circunda, menos sensibles al sufrimiento ajeno, y más predispuestos a tolerar el aumento de violencia en la vida social, señala además que la violencia en sí misma no es el problema, sino como ésta es retratada, esto hace la diferencia entre aprender sobre la violencia y aprender a ser violento, por lo que estimulando la violencia en un contexto sexual o cómico es particularmente peligroso.

Se evidencia que aunque internet y las ofertas de ocio digital han estimulado una enorme creatividad y ampliado el acceso de los niños a una gran cantidad de contenido enriquecedor y

entretenido, también han planteado cuestiones de dependencia digital y de “adicción a la pantalla” entre los niños, e incluso cuando tales tecnologías han ampliado las plataformas para la libre expresión de ideas, también han agravado la propagación de un discurso de odio y de otros contenidos negativos que pueden moldear la visión que los niños tienen tanto del mundo como de sí mismos (UNICEF, 2017).

Desde este punto de vista se han descrito diversos riesgos provocados fundamentalmente por un uso inadecuado de este medio, los niños pueden no discriminar la realidad de la ficción y todos son vulnerables frente a los mensajes recibidos, que pueden influir negativamente en sus comportamientos, puede dificultar la comunicación familiar y restar tiempo para el juego, la lectura, el deporte o el paseo, la visualización de la violencia, muy frecuente en la televisión puede aparecer como un hecho aceptable y cotidiano para dirimir disputas o ser una conducta a imitar, el exceso de horas frente a esta pantalla ha sido relacionado con un mal rendimiento académico y con conductas agresivas y violentas, la exposición reiterada a la violencia es un riesgo de conductas agresivas a corto y largo plazo, pero no todos los niños y adolescentes expuestos a ella las padecerán; por lo que, hay que considerar otros factores ajenos a esta tecnología, personales o sociales, como inductores de estos comportamientos (Paniagua, 2013).

Así se puede decir que el atractivo de las tecnologías para los más pequeños, unido a su fácil acceso puede provocar que se vean involucrados por ellas. Hecho que en la actualidad preocupa a una gran cantidad de expertos por las consecuencias negativas que esto pueda acarrear en su desarrollo. Un estudio realizado por (Peirce, 2013) titulado “Digital game-based learning for early childhood”, afirma que aunque aumentando el uso de juegos educativos informatizados, gracias a la proliferación de las tablets, los beneficios constatados para el desarrollo infantil en edades de 3 a 6 años son más bien escasos.

Con respecto al comportamiento en niños que usan teléfonos móviles para jugar a tan temprana edad pueden verse afectados con alteraciones de su desarrollo con el entorno y daños neurológicos (De la Rosa, 2014), se hace necesario resaltar lo expuesto por (Aztecas Noticias, 2015) cuando consideran que el uso del celular se convierte en un hábito perjudicial por el tiempo en que la persona permanece en el mismo, con todas las implicaciones que esto conlleva al exponerse a estímulos agradables y desagradables ya que esta herramienta se dispone al ocio y entretenimiento.

Llegado a este punto (Acero, 2017) manifiesta que el uso inmoderado del teléfono celular o móvil es una clase de adicción a la tecnología que puede contribuir a desarrollar actitudes de dispersión, ansiedad e intolerancia e incluso actitudes delictivas para financiar la adicción. Son más vulnerables las personas jóvenes, que desean tener siempre la última versión tecnológica, con lo que sienten que mejora su status y su autoestima, y no pueden tener ratos de silencio y de soledad, que permiten pensar, hacer tareas cotidianas, dedicar un tiempo a la lectura o ser más uno mismo. La adicción al teléfono esconde tras ella problemas tales como la inseguridad, baja autoestima, necesidad de sentir experiencias intensas, soledad, pobres habilidades sociales o la necesidad de mantenerse continuamente en contacto con otras personas.

En el espacio digital, el videojuego es uno de los pasatiempos favoritos de los niños y los adolescentes. Con la irrupción y consolidación de los dispositivos móviles como el teléfono inteligente o las tabletas y la modalidad de videojuegos online, este entretenimiento es cada vez más accesible. De hecho, los videojuegos se han convertido en una de las funcionalidades más utilizadas por los menores que manejan dispositivos móviles. Una realidad que puede resultar muy beneficiosa para los más jóvenes si tenemos en cuenta que un consumo adecuado de algunos de estos juegos interactivos puede contribuir al desarrollo y al aprendizaje de los niños y los adolescentes (Roca, 2015).

Desde el punto de vista del autor (De la Cruz, 2014), expresa que resulta indudable que dentro del entretenimiento existe la presencia de los videojuegos como una de las primeras opciones en los niños, se considera a la vez un recurso educativo además de estimular la memoria, al mismo tiempo existen riesgos provocados por la utilización de los videojuegos asociados con el tiempo dedicado a ellos y por su contenido, un uso excesivo quita horas para el estudio u otras

actividades lúdicas o deportivas. Otro riesgo es que se ha considerado al videojuego como un inductor de conductas egoístas, impulsivas, agresivas y violentas.

A estas argumentaciones (Cummins, 2017), resalta que cuando los niños tienen un uso excesivo de los videojuegos a tal punto de estar enganchados con ellos y los padres en un momento determinado toman la decisión de restringirle el uso a este entretenimiento, se presenta un comportamiento ansioso de los niños, lo que ocasiona comportamientos de ansiedad, irritabilidad, frustración, falta de paciencia, otros.

Al respecto se precisa agregar estudios que presenta (Vázquez, 2013) en cuanto un comportamiento negativo que se muestran cuando se restringe el uso de las tecnologías, como es el de mentir para hacer uso de los dispositivos, esta conducta se ven reflejadas en manifestar que tienen trabajos que no existen, falsas consultas, o cualquier excusa para emplear nuevas tecnologías usándolas de una manera descontrolada.

De forma parecida (Rodríguez, 2017), menciona que la presencia de imágenes violentas en los juegos son constantes, argumenta que los jóvenes pueden caer en el deseo de ocupar el rol del protagonista, por el morbo que supone causar daño sin dolor, lo que puede llegar a confundirles, añade que es una violencia totalmente gratuita, que les sobre-estimula y que, aunque no tiene por qué tener una consecuencia directa, influye en reacciones agresivas. además, los videojuegos violentos no son propios de personas irritables o agresivas, sino que están al alcance de todos, por lo que hay que tener cuidado por cuanto está demostrado que las imágenes violentas influyen en el comportamiento de los menores, en este aspecto se precisa lo proporcionado por (Perdomo, 2016) cuando señala que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de TV o el cine, por cuanto estos medios el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el niño asume una actitud protagonista en las situaciones de agresividad extrema; situación que más adelante puede verse expuesta a la imitación participativa por parte del niño.

Es necesario indicar que como cualquier otro medio de comunicación, el internet es una herramienta que tiene sus pros y sus contras, todo este mundo virtual, inmediato y fascinante puede generar a un niño compulsivo, nervioso y adicto, si no existen límites y una supervisión adulta, el ordenador y la conexión a internet, ofrecen indiscutibles beneficios a niños, son una ayuda en las tareas escolares, además de ser utilizados como entretenimiento o diversión y ayuda para las relaciones interpersonales, llegado a este punto existen riesgos que se describen por su uso, el acceso a contenidos que pueden ser inadecuados o potencialmente perjudiciales, aquellos que incitan a la violencia o al odio (Esteban, 2017). En cuanto la (Guía EducaTIC, 2011) considera que el internet, por características tales como la inmediatez, la posibilidad de adoptar nuevas identidades, el anonimato, la sensación de gratificación, la facilidad de acceso o el control en el manejo, ofrece a los usuarios una serie de recompensas que la sitúan como una herramienta con potencial adictivo.

A la radio se la criticó que provocaba falta de sueño, de los libros de historietas se dijo que incitaban la "criminalidad y promiscuidad" entre los niños, a la televisión se le acusó de propiciar el aislamiento social, en el siglo XVI, algunos temían que escribir podía llevar a que la gente olvidara las cosas, porque ya no utilizaría la memoria para obtener información, les preocupaba también que los libros y la imprenta llevaran a lo que hoy se llama una sobrecarga de información, sin embargo, en comparación con sus predecesores en la innovación, internet y la manera en que los niños lo utilizan suscitan preocupaciones de diversa magnitud. El medio de comunicación (La Capital, 2018) expone que la conectividad y la interactividad son más difíciles de remover o de desactivar su uso por los niños es más difícil de controlar y mientras los niños acceden a sitios de ocio o de información, o a las redes sociales a través de un dispositivo conectado, esos dispositivos pueden reunir también información sobre ellos.

A ello se menciona el comentario de (Bilbao A. , 2015) al decir que la realidad es que las nuevas tecnologías han llegado para quedarse y negar su existencia puede ser tan dañino como no regular la exposición de los niños a ellas. La tecnología es una herramienta que tiene como fin facilitar la vida y también ayudar a disfrutarla, ese es precisamente el sentido que puede transmitir a los menores, es normal que se introduzcan en las aulas de manera paulatina y siempre con un uso controlado y también es normal que en algún momento el niño comience

a utilizarlas en casa, aunque posiblemente algo más tarde de lo que sucede en muchos hogares.

En este sentido se resalta lo difundido por (La Capital, 2018) en que para mejorar el bienestar mental de los niños es importante adoptar un enfoque holístico y centrarse en otros factores que se sabe que tienen un impacto mayor que el tiempo frente a la pantalla, como el funcionamiento familiar, la dinámica social en la escuela y las condiciones socioeconómicas, al mismo tiempo que se alienta el uso moderado de la tecnología digital

Por consiguiente (Urra, 2016) expresa que es conveniente que los padres estén atento de que todo el contenido de Internet no es apto para los niños, hay que hacer un uso adecuado en tiempo y edad, porque lo que es propio para un niño de 14 no es propio para un niño de 7, además los padres deberán conocer estas tecnologías y saber manejarlas para enseñar a sus hijos de forma positiva y en el proceso explicarles el peligro que pueden encontrar en ellas, además haciéndoles de saber que existe un tiempo para usar teléfonos o tabletas pero también para hablar, jugar, estudiar, escuchar música o leer.

A estas argumentaciones se agrega lo expresado por (Morales, 2012) cuando expresa que la tecnología utilizada en los hogares adecuadamente, puede tener diversas utilidades, tanto educativas como comunicativas, e incluso acercar a familiares que se encuentran en otro lugar. Sin embargo, si la tecnología no es bien utilizada, puede ocasionar aislamiento, falta de comunicación y otros graves problemas. Como puede observarse el aislamiento de las niñas y los niños, al tomar un tiempo desproporcionado y una adicción al uso de estas modernas tecnologías, que ya se han mencionado, pueden variar su comportamiento general, en otras palabras, ellos pueden preferir aislarse de sus familiares y otros entes de interacción cotidiana, pues pueden encontrarlas más motivadoras, o más atractivas para sus ratos de esparcimiento.

A partir de este análisis se considera que los menores comienzan a interactuar con la tecnología desde la temprana edad y que estos sino son controlados por las familias tendrán consecuencias funestas en su desarrollo, observándose niños y niñas invisibles por sus padres enfrascados en espacios prolongados por la tecnología tal como lo afirma investigaciones realizadas por (Vargas, 2014).

En la investigación llevada a cabo por (Camargo, 2018) se especifican algunos consejos para el manejo de las pantallas con los hijos, uno de ellos es que los padres deben poner límites puesto que los hijos necesitan y esperan tener límites por tanto es fundamental fijarlos, además hay que mantenerse al tanto sobre qué tipo de plataformas, videojuegos, páginas y aplicaciones visitan, con quiénes interactúan virtualmente y cuáles son sus comportamientos en la red, además de promover las zonas libres de dispositivos tecnológicos, restringir el uso de cualquier tipo de tecnología a la hora de las comidas y encuentros familiares y sociales, evitar el recargar los dispositivos de su hijo durante la noche y fuera de la habitación del niño, de esta manera evitará la tentación de usarlo cuando debe estar durmiendo.

Una de las investigaciones realizadas por (Czarny, 2015) sustenta que la gran mayoría de los padres de los niños y niñas menores de 12 años, manifiesta que pauta con ellos reglas de acceso y uso de la tecnología, sin embargo, como los adultos tienen que atender hoy a múltiples y complejas demandas, muchas veces flexibilizan las reglas en función de su propia necesidad de tener tiempo libre (generando así pautas arbitrarias y confusas). Aun cuando los padres acuerden con sus hijos reglas respecto del tipo de contenidos permitidos y el lapso diario de conexión, este acuerdo es cada vez más endeble y relativo en el nuevo contexto de tecnología personal y móvil. Dado que en la infancia la construcción del "Yo" se encuentra en proceso, el soporte y marco proveniente del adulto resulta crítico, sobre todo porque, a pesar de saber manejarse con las plataformas digitales, los niños podrían no comprender cabalmente los alcances de sus actividades on-line (por ejemplo la distinción entre espacios de experiencia on-line públicos y privados).

Hay que añadir lo manifestado por (Camargo, 2018) en cuanto a que se requiere educar a niños sobre las reglas básicas de privacidad virtual y las personas malintencionadas que rondan por internet, aunque para algunos padres resulte difícil explicarles a los niños sobre los peligros que hay día a día en internet, es importante que ellos sepan en detalle con qué se

pueden encontrar en la red para que tengan claro los riesgos que conlleva la delincuencia cibernética, también es importante que se les inculque cómo ser una cibernauta responsable y consciente.

Pasando a los estudios que compartió el diario (El Comercio, 2015) realizados por el francés Olivier Houdé en el 2015 el cual precisa que el cerebro de los niños nacidos en la era digital es el mismo de siempre, pero en el que los circuitos utilizados cambian, ya que frente a las pantallas los nativos digitales tienen "una especie de tren de alta velocidad cerebral que va del ojo al pulgar". Esta generación está utilizando sobre todo una zona particular del cerebro, el córtex prefrontal, para mejorar esa rapidez de decisión y de adaptación multitarea, ligada a las emociones. "Pero esto se hace en detrimento de otra función de esta zona, más lenta, de distanciamiento, de síntesis personal y de resistencia cognitiva", aseguró el experto. "La resistencia cognitiva permite inhibir los automatismos del pensamiento cuando se hace necesaria la aplicación de la lógica o de la moral, inhibir, es resistir. Los nativos digitales deben reaprender a resistir para pensar mejor", expresó el investigador.

De esta forma (Boldero, 2017) expresa que en las últimas investigaciones científicas, se desprende que la exposición temprana o prolongada a los dispositivos tecnológicos puede afectar la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo, es decir, el de los más pequeños, y desde el punto de vista de la neurociencia todavía no se comprende en su totalidad ese impacto, para los especialistas las evidencias son contundentes. Claudio Waisburg, director médico del Instituto Soma, asegura que un mayor tiempo de exposición a estos dispositivos (tablets, smartphones, videojuegos y televisión) ocasiona mayores índices de miopía, déficit de atención, obesidad y depresión infantil, mientras el niño va teniendo un dominio cada vez mayor de su atención, la parte frontal de su cerebro se va desarrollando, permitiéndole también ser más resistente ante otras frustraciones de la vida.

Por consiguiente (Equipo Contexto, 2018) añade que el cerebro de los seres humanos se desarrolla por completo hasta los 16 años, pero su desarrollo clave se produce durante los 7 primeros años de vida, con un periodo crítico que va desde los 1 hasta los 4 años, es durante esa época en donde se desarrollan capacidades clave como la de expresarse oralmente o la de comprender a los demás y muchos niños en esta época de la vida se pasan mirando una tableta o un móvil. Confirma un reciente estudio, realizado por investigadores del hospital infantil de Cincinnati, demuestra que los niños que pasan muchas horas frente a una pantalla tienen menos conexiones en la zona dedicada al lenguaje en el cerebro que aquellos que leen o pasan más tiempo en contacto con sus familiares.

Desde esta perspectiva (Pérez, 2015) manifiesta que no se trata de prohibir la exposición a los medios, se trata de instruir a los hijos adecuado control, discernimiento y uso seguro de lo que la tecnología provee a los individuos, poner especial atención a los juegos de rol, muchos niños no diferencian adecuadamente la realidad y la fantasía. (Eresmamá, 2018) asegura que solamente con tener una conexión a internet pueden imaginar la vida que más les gusta y ser ajenos a su realidad. El niño más tímido e inseguro que no tiene amigos en la escuela puede abrir su perfil social y tener miles de contactos, la tecnología es el medio de muchas personas de diferentes edades para esconderse de lo que son.

Hoy en día la utilización del internet y los videojuegos en la infancia ha generado que las generaciones actuales tengan una relación más cercana con la tecnología, llegando a tener un conocimiento extenso sobre ésta desde temprana edad, esto puede ser a la larga tanto negativo como positivo; lo positivo va ligado a que la tecnología es imprescindible en la actualidad y es parte de la vida diaria, siendo lo negativo el cambio en el modo de comportarse en sociedad de los niños y jóvenes, conducta que desembocará en la calidad que tengan en este aspecto durante su vida adulta (Acero, 2017).

En efecto estos momentos en que las tecnologías se han incorporado en las vidas de las personas con total protagonismo, la complejidad en la tarea educativa es aún mayor, (Marina, 2018) expresa que toca ser educadores inmersos en un paradigma hasta ahora desconocido en el cual se está creando las generaciones actuales, las tecnologías ofrecen grandes oportunidades para aprender, para comunicar, para resolver problemas, pero también se está al tanto que pueden ser adictivas y suponer ciertos riesgos si no se las gestiona bien. Los niños

pueden verse absorbidos por todas las posibilidades que ofrecen, por eso es importante que los padres conozcan lo que pueden aportar de bueno pero también en cómo en algunas ocasiones se deben poner límites. El reto es hacer de las menores personas responsables y autónomas, con suficiente criterio para que puedan hacer uso inteligente de las tecnologías.

Hay que señalar que los niños crecen y cambian de intereses en un abrir y cerrar de ojos. Sin darse cuenta, un día se descubre que el osito de peluche que solía acompañar a nuestro niño en noches temibles y oscuras, fue reemplazado por su teléfono celular. En la actualidad, una gran cantidad de niños duerme con su teléfono celular en la cama. Cualquiera creería que los celulares se han convertido en una especie de extensión del cuerpo. Los teléfonos operan como un centro multiuso que no sólo los mantiene conectados las 24 horas, sino que también les permite tomar fotos, videos, escuchar música, ver shows, y obtener toda la información que necesitan (Acero, 2017).

(Rosales, 2016), expresa que idealmente en el caso de las familias, los padres deben velar porque sus hijos hagan un uso correcto de los dispositivos electrónicos. Cuidar la edad en que ya puedan tener acceso a ellos, regular el tiempo frente a sus celulares, computadoras y tabletas, y supervisar el contenido del material al que se van a ver expuestos, así como a la comunicación que establecerán por medio de las redes sociales. Debe tomarse en cuenta las edades de los hijos, las necesidades de uso -escolar, diversión, información- para planificar y realizar una debida utilización de los dispositivos electrónicos y del tiempo frente a ellos.

En la actualidad, la mayoría de los centros educativos tienen incorporados o recurren a los medios electrónicos para realizar sus labores educativas, es por ello que se debe supervisar el acceso y uso que tienen los hijos a estos dispositivos desde edades tempranas. Bajo este punto de vista la (Guía EducaTIC, 2011) expresa que la nueva perspectiva multiplataforma, que implican la conexión a Internet desde diversos dispositivos móviles, requiere una supervisión integral del uso de las tecnologías digitales. Así, para regular el uso de Internet, no bastará con colocar el ordenador en una zona común de la casa, sino que será conveniente regular la conexión a Internet desde el teléfono móvil o la consola del niño. Un criterio para planificar es la priorización. De este modo, se debe promover el desempeño en primer lugar de las tareas asignadas diarias y a continuación, limitar las horas destinadas a las TIC en función de la edad, el tiempo libre disponible y del equilibrio con la dedicación a otras actividades.

Es evidente que los padres deben tomar medidas preventivas para evitar un uso desmesurado de la tecnología por parte de los niños, donde se debe tener en cuenta la práctica de conversar con los hijos al menos un cuarto de hora al día, no estar con ellos, sino hablar con ellos. Esta comunicación se puede completar con ciertas medidas, como la de hacer respetar los tiempos de deporte, juego, estudio y, sobre todo, del sueño. También se debe evitar el uso de aparatos tecnológicos más de dos horas al día, no utilizar el teléfono durante la comida, y los padres deberían mostrar interés por la tecnología que utilizan sus hijos (Parrilla, 2014).

A ello (Rosales, 2016) indica que no hay que olvidar que esta labor de los padres, como muchas otras más, deben observarse como procesos formativos y educativos, los padres tienen la responsabilidad de acompañar y enseñar a sus hijos para que puedan, ellos mismos, hacer un uso adecuado de las nuevas tecnologías. Como todo proceso educativo, los padres deben empezar por ser modelos para sus hijos, es decir, deben mostrar a sus hijos que ellos hacen un uso adecuado y responsable de estos dispositivos, así como de las redes sociales.

Por lo tanto, es necesario estar familiarizado con los diferentes tipos de tecnologías a los cuales los niños están expuestos, se debe crear conciencia precozmente en la vida del niño y su familia sobre los efectos de TV, videojuegos y otras TIC y establecer claramente las reglas y el buen uso de estas tecnologías tal como sigue, en el cual promover que la exposición a medios sea en familia y discutir su contenido. En los niños se debe fomentar un análisis crítico respecto a lo que ven, comentar con los niños sobre la violencia y el sufrimiento que esta provoca, los padres deben ayudar a los niños a diferenciar realidad de fantasía, especialmente en relación al sexo, violencia y comerciales (Rojas, 2008).

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

El método bibliográfico, inductivo, deductivo, análisis y síntesis presente en esta investigación, permitió obtener información precisa del objeto de estudio, a nivel empírico se aplicó 27 encuestas a los estudiantes del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social y 3 entrevistas a Psicólogos Clínicos de la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí.

## RESULTADOS

Se aplicó 27 encuestas a las estudiantes madres de familia del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social y 3 entrevistas dirigidas a Psicólogos Clínicos que ejercen la profesión de docencia en Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí, que están relacionados con el tema del trabajo investigativo.

Los resultados de la aplicación de la encuesta responden a un formato establecido de seis preguntas:

### Pregunta N°1

**¿Sus hijos cuentan con acceso a la tecnología?**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Madres de familia estudiantes del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social de la Facultad Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí

**Elaborado por:** Los Autores

### Pregunta N°2

**¿Cuánto tiempo emplean sus hijos al momento de usar la tecnología?**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
30min – 1 hora	6	22%
1- 2 horas	8	30%
1 – 4 horas	12	44%
1 – 6 horas	1	4%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Madres de familia estudiantes del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social de la Facultad Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí

Elaborado por: Los Autores

### Pregunta N°3

Su hijo en momentos de ocio prefiere:

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Actividades recreativas (juegos con amigos, leer, etc.)	9	33%
Estudiar	2	8%
Hacer uso de la tecnología	16	59%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Madres de familia estudiantes del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social de la Facultad Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí

**Elaborado por:** Los Autores

### Pregunta N°4

En las reuniones familiares ustedes:

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Dialogan	11	41%
Hacen uso de la tecnología	16	59%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Madres de familia estudiantes del tercer nivel de la carrera de Trabajo Social de la Facultad Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí

**Elaborado por:** Los Autores

## DISCUSIÓN

Los resultados que se presentan en este estudio corrobora lo expuesto por (Henríquez, 2015) al admitir que los aparatos tecnológicos si bien es cierto desarrollan habilidades, destrezas cognitivas de manera positiva, también es notable que esto repercute en el comportamiento de los niños, resulta oportuno, sobre la base de las consideraciones anteriores presentar lo manifestado por (L'Ecuyer, 2017) divulgadora educativa, quien expresa que los dispositivos tecnológicos son altamente adictivos porque introducen al niño en círculo de recompensa,

estas producen fascinación, más no es atención, y señala que en una investigación realizada en la Academia Americana de Pediatría lo dice claramente, los niños aprenden de las interacciones con los humanos, más no con pantalla.

En consecuencia, (Roca, 2015) detalla que en los últimos años en los servicios de psiquiatría infantojuvenil y en las unidades de conductas adictivas ha habido un aumento de consultas de padres que llevan a sus hijos por estar enganchados con la tecnología, en el cual han dejado de lado las actividades extraescolares para dedicar ese tiempo a los videojuegos, lo que ocasiona que su rendimiento académico se vea afectado, que están de malhumor, evidenciando así el desinterés de salir con los amigos y estar aislados de la familia, e incluso esto también trae consigo que se incremente las demandas de dinero (para gastos tecnológicos).

Se complementa este análisis realizado por los autores con los instrumentos que se utilizó en esta investigación, por lo que la cuantificación de los datos refleja que de las 27 madres de familia encuestadas, el 100% manifestaron que sus hijos cuentan con acceso a la tecnología. Se evidencia que el tiempo que emplean los hijos al momento de usar la tecnología 6 de ellos que corresponden al 22% lo utilizan de 30 minutos a 1 hora, 8 madres con un porcentaje del 30% indicaron que lo emplean de 1 a 2 horas, 12 madres con un porcentaje de 44% expresaron que hacen un uso de tiempo de 1 a 4 horas y 1 madre que corresponde al 4% detalló que la manipulan de 1 a 6 horas.

En el cuadro número 3 que corresponde a qué prefieren los menores en momento de ocio, 9 madres con un porcentaje del 33% manifestaron que sus hijos realizan actividades recreativas (juegos con amigos, leer, etc.), 2 madres con un 8% optaron que sus hijos se dedican a estudiar en tiempos libre y 16 madres con un 59% revelaron que sus hijos se inclinan por hacer uso de la tecnología.

En cuanto a reuniones familiares se comprobó que 11 madres con un 41% detallaron que se dialoga en familia y 16 madres con un 59% indicaron que se hace uso de la tecnología en momentos de compartir con la familia. A lo que concierne si los padres distraen a sus hijos con aparatos tecnológicos cuando tienen muchas actividades dentro o fuera del hogar, 17 madres con un 63% puntualizaron que acostumbran a los hijos a distraerlos con la tecnología que está a su alcance, 10 madres con un 37% señalaron que no.

Referente al cuadro número 6 donde se atribuye la existencia de una supervisión por parte de los miembros de familia, 15 madres con un 44% declararon que si hay un adecuado control y 12 madres con un 56% consideran que no hay una vigilancia por parte de ellos hacia los niños cuando hacen uso de ella.

Se realizó 3 entrevistas dirigidas a Psicólogos Clínicos que ejercen la profesión de docencia en la Universidad Técnica de Manabí y que están relacionados con el tema del trabajo investigativo, en el cuál se pudo constatar desde su perspectiva profesional que el uso indebido de la tecnología puede ocasionar afectación en la conducta del niño en su parte social y psicológica, por cuanto manifestaron que son tendencia a formación y el uso excesivo ocasiona un problema grave en su desarrollo, además indicaron, que el uso de la tecnología afecta al carácter de los niños por cuanto a estos se vuelven más hiperactivos, agresivos y poco sociables, aportando por lo consiguiente la debilitación de facultades psicológicas donde experimentan fastidio por tareas específicas propias de sus procesos socio-formativos, ya que evitan el contacto con el entorno.

En efecto se agrega la información compartida por (Turu, 2018) en la cual indica que según los expertos, el móvil, internet, el computador pueden ser simples entretenimientos, pero, cuando se convierten en adicción, se producen desequilibrios en el niño que impiden su socialización y entorpecen su desarrollo. Afirma, que el niño se esclaviza al igual que ocurre con otras adicciones, lo que conlleva consecuencias como el fracaso escolar y social, alteraciones de la conducta, autismo y encerramiento progresivo en sí mismo.

Es indudable que el sobre uso de la tecnología afecta al desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños, convirtiéndoles en relaciones impersonales, disminuyendo la

comunicación con sus amigos y familiares. Los profesionales consideran que no es prudente que los padres den aparatos tecnológicos a sus hijos con el fin de distraerlos, ya que para cada edad existen diferentes herramientas de aprendizaje y de entretenimiento y no es recomendable otorgarle aparatos tecnológicos a tan temprana edad, tan solo que se tenga el control del tiempo de uso y así aprovechar el empleo de éstos en un entorno familiar para crecer en planos cognitivos, afectivos y actitudinal.

## CONCLUSIÓN

El uso indebido de la tecnología, celulares, internet, consolas de videos juegos, televisores, ocasiona afectación en la conducta del niño por lo que ningún estudio apoya la introducción de las tecnologías en la infancia, debido a que son altamente adictivos provocando aislamiento en la interacción con el entorno y disminuye su atención en la realización de tareas específicas y en esta investigación se demuestra que la limitada supervisión de los padres provoca un problema grave en el desarrollo integral de los menores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, L. (Octubre de 2017). *Análisis del uso del celular y su influencia negativa en el rendimiento académico de los estudiantes de los terceros años de bachillerato de la unidad educativa colegio nacional galápagos*. . Obtenido de dspace:  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15079/1/T-UCE-0019-IN003-2018.pdf>
- Alarcón, I. (2015). Abuso de tecnología afecta al cerebro . *EL Comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/abuso-tecnologia-efectos-cerebro-usoexcesivo.html>
- American Academy of Pediatrics. (2 de Febrero de 2018). *Los niños y la tecnología: consejos para los padres en la era digital*. Obtenido de Healthy Children:  
<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/tips-for-parents-digital-age.aspx>
- Antuano, M. (2018). ¿Está su hijo pasando mucho tiempo frente a una pantalla? Eso puede provocar grandes problemas. *El Nuevo Herald*. Obtenido de <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/salud/article215575205.html>
- Ávila, C. (2014). *La tecnología y los niños de hoy*. Obtenido de TUBEBEYTU:  
<http://www.tubebeytu.com/sitio/la-tecnologia-y-los-ninos-de-hoy/>
- Aztecas Noticias. (2015). Uso excesivo del celular afecta conducta de niños y adolescentes. . *Aztecas Noticias*.
- Barquero, A., & Calderón, F. (2016). INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL DESARROLLO ADOLESCENTE Y POSIBLES DESAJUSTES. *Cúpula*, 11-25. Obtenido de <http://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v30n2/art02.pdf>
- Bilbao, A. (6 de Noviembre de 2015). Cómo afecta la tecnología al cerebro de nuestros hijos. *El Mundo*.
- Bilbao, Á. (6 de Mayo de 2016). *10 REGLAS PARA INTRODUCIR Y EDUCAR A TUS HIJOS EN EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS*. Obtenido de El cerebro del niño:  
<http://www.xn--elcerebrodelnio-crb.com/blog/decalogo-para-introducir-y-educar-a-los-ninos-en-el-uso-de-las-nuevas-tecnologias/>
- Boldo, A. (30 de Marzo de 2017). *Cómo afecta la tecnología al cerebro de los niños*. Obtenido de <http://www.diaadia.com.ar/tus-hijos/como-afecta-la-tecnologia-al-cerebro-de-los-ninos>.

- Brown, A. (2011). Uso de los medios por niños menores de 2 años. *Pediatrics*, 1040-1045. Obtenido de <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2011/10/12/peds.2011-1753.full.pdf+html>
- Calderón, S. (2012). *Preguntar bien para pensar mejor*. Obtenido de Unisabana: <http://unisabana.academia.edu/SoniaCalderonDMartino>
- Camargo, S. (26 de Febrero de 2018). *Los niños y las pantallas: consejos para propiciar un ambiente tecnológico sano*. Obtenido de Semana: <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/consejos-para-el-uso-de-tecnologia-en-los-ninos/557744>
- Cánovas, G. (2014). *Menores de edad y conectividad móvil en España: tablets y smartphones* (primera ed.). Madrid: PROTEGELES.
- Casado, M. (21 de Enero de 2016). *¿Conocemos los riesgos que tienen los menores y jóvenes ante las Nuevas Tecnologías?* Obtenido de <http://www.madridsalud.es/serviciopad/conocemos-los-riesgos-que-tienen-los-menores-y-jovenes-ante-las-nuevas-tecnologias/>
- Céspedes, A. F. (18 de octubre de 2013). *Los niños y la tecnología*. Obtenido de <https://www.sura.com/blogs/calidad-de-vida/ninos-tecnologia.aspx>
- Cuervo, J. C. (4 de Mayo de 2017). *Niños y tecnología ¿Oportunidad o amenaza?* Obtenido de El Tiempo : <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/dispositivos/relacion-entre-los-ninos-y-la-tecnologia-84130>
- Cummins, A. (2017). *Los niños y la tecnología: Ventajas y Desventajas*. Obtenido de <https://geeksroom.com/2017/12/los-ninos-la-tecnologia-ventajas-desventajas/114442/>
- Czarny, M. (2015). *Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina*. Obtenido de Asociación Chicos Net: <http://www.tecnologiasi.org/chicosytecnologia.pdf>
- De la Cruz, J. (2014). *Los ojos manipuladores del dragón*. Palibrio . Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=sASxAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=los+ojos+manipuladores+del+dragon&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEWjvi6egh9PXAhUowVQKH9CgwQ6AEIJTAA#v=onepage&q=los%20ojos%20manipuladores%20del%20dragon&f=false>
- De la Rosa, R. (2014). *La enfermedad silenciada*. En R. De la Rosa, *La enfermedad silenciada*. Madrid: edicion Integralia la casa natural .
- El Comercio. (13 de Febrero de 2015). Niños nacidos en la era digital deben reaprender a autocontrolarse. *El Comercio*.
- Equipo Contexto. (23 de Mayo de 2018). *La tecnología está modificando el cerebro de los niños*. Obtenido de <http://www.contextotucuman.com/nota/113327/la-tecnologia-esta-modificando-el-cerebro-de-los-ninos.html>
- Equipo Facemamá. (2018). *¿Qué hacer y cómo actuar frente a las nuevas tecnologías?* Obtenido de <https://www.facemama.com/nino/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestros-ninos.html>
- Equipo Facemamá, E. (2018). *La tecnología y los niños*. Obtenido de Facemamá: <http://www.contextotucuman.com/nota/113327/la-tecnologia-esta-modificando-el-cerebro-de-los-ninos.html>
- Eresmamá. (2018). *8 efectos negativos de la tecnología en los niños*. Obtenido de <https://eresmama.com/8-efectos-negativos-de-la-tecnologia-en-los-ninos/>

- Escudero, A. (02 de Abril de 2018). *smartick*. Obtenido de <https://www.smartick.es/blog/educacion/psico/television-desarrollo-infantil/>
- Eslava, A. F. (2017). *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*. Obtenido de <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19823/TFM%20Araceli%20Fern%C3%A1ndez%20Eslava.pdf?sequence=1>
- Esteban, E. (16 de Mayo de 2017). *Los niños y el acceso a Internet*. Obtenido de Guia infantil: <https://www.guiainfantil.com/blog/293/los-ninos-y-el-acceso-a-internet.html>
- Fernández, A. (2017). *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*. Obtenido de Rodin: <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19823/TFM%20Araceli%20Fern%C3%A1ndez%20Eslava.pdf?sequence=1>
- Fernández, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud Mental*(6), 521-527.
- Ferreira, A. (2015). ) Incidence of high blood pressure in children, effects of physical activity and sedentary behaviors: The idefics study: High blood pressure, lifestyle and children. *International Journal of Cardiology*(180), 165–170.
- Forero, Á. (11 de Agosto de 2015). *Conozca si su hijo es adicto a la tecnología*. Obtenido de El tiempo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16220676>
- Franco, F. S. (15 de Junio de 2017). Obtenido de Piaget y su teoría sobre el aprendizaje: <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje>
- García, J. (2016). *Influencia de las redes sociales como medio de comunicación alternativo, en los estudiantes de tercero bachillerato del colegio Provincia de Chimborazo. Implementar talleres del uso de redes sociales y comunicación*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8982/2/tesis%20completa%2029dic.pdf>
- Grant, J. (2010). Introduction to Behavioral Addictions. *Am J Drug Alcohol Abuse*(5), 233-241.
- Guía EducaTIC. (2011). *Tecnología de la informacion y comunicación*. Obtenido de [http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/GUIA\\_EDUCATIC.pdf](http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/GUIA_EDUCATIC.pdf)
- Henríquez, O. (3 de junio de 2015). *Adicción a la tecnología en los niños. El papel de los padres en la prevención*. Obtenido de <http://www.colombianosune.com/columnista-invitado/omar-henriquez>
- La Capital. (17 de Febrero de 2018). *Vivir en línea: qué pasa con las infancias digitales*. Obtenido de <https://www.lacapital.com.ar/educacion/vivir-linea-que-pasa-las-infancias-digitales-n1558062.html>
- Lagos, A. (11 de Febrero de 2015). *El autocontrol en los niños*. Obtenido de Univision: <https://www.univision.com/noticias/educacion-pre-escolar/el-autocontrol-en-los-ninos>
- L'Ecuyer, C. (2017). *las pantallas perjudican la atención de los niños*. Obtenido de Aprendamos Juntos: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/las-pantallas-perjudican-la-atencion-de-los-ninos-catherine-lecuyer/>
- Marina, J. (8 de Marzo de 2018). *Itworldedu*. Obtenido de <https://itworldedu.cat/es/jose-antonio-marina-2/>
- Martínez, J. (2016). *¿Cómo afecta la tecnología en el aprendizaje de los niños?* Obtenido de <http://www.eligeeducar.cl/como-afecta-la-tecnologia-al-aprendizaje-de-los-ninos>

- Martínez, R., & Espinar, E. (2012). Adolescentes y tecnologías de la información y la comunicación en España. *OBETS, Revista de Ciencias Sociales*, VII(1), 109-122. Obtenido de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/23477/1/OBETS\\_07\\_01\\_05.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/23477/1/OBETS_07_01_05.pdf)
- Morales, C. (10 de Julio de 2012). *La tecnología y las relaciones interpersonales*. Obtenido de Fayawayer: <https://www.fayerwayer.com/2012/07/la-tecnologia-y-las-relaciones-interpersonales-como-nos-afecta/>
- Orquendo, M. (4 de Mayo de 2016). *Lo que Vivimos: Cuatro comportamientos inadecuados de los niños, que los padres deben conocer*. Obtenido de <http://www.michelleoquendo.com/lo-que-vivimos-cuatro-comportamientos-inadecuados-de-los-ninos-que-los-padres-deben-conocer/>
- Osorio, C. (23 de Septiembre de 2010). *Organización de Estados ibeoramericanos*. Obtenido de La Educación Científica y Tecnológica desde el enfoque en Ciencia, Tecnología y Sociedad: <http://www.oei.es/historico/salactsi/osorio3.htm>
- Paniagua, R. (2013). Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación. *Pediatría Integral*, 686-693.
- Parrilla, A. (15 de Diciembre de 2014). *Adolescencia y nuevas tecnologías: “niños enganchados y padres desconectados”*. Obtenido de <https://www.efesalud.com/adolescencia-y-nuevas-tecnologias-ninos-enganchados-y-padres-desconectados/>
- Peirce, N. (Marzo de 2013). Obtenido de Digital Game-based Learning for Early Childhood.
- Perdomo, A. (20 de Junio de 2016). *Influencia de la tecnología en niños*. Obtenido de <https://www.joya.life/blog/influencia-la-tecnologia-los-ninos/>
- Perez, C. (3 de febrero de 2015). *Uso y abuso de la tecnología en niños y adolescentes. Factores de protección*. Obtenido de Psicopedia – Psicología, Psicoterapias y Autoayuda : <http://psicopedia.org/5234/uso-y-abuso-de-la-tecnologia-en-ninos-y-adolescentes/>
- Pérez, Y. (2015). *Tecnología*. Obtenido de <http://tecnologiagugiyeyi.blogspot.com/>
- Quequi. (27 de Julio de 2016). ENAJENA LA TECNOLOGÍA A LOS MENORES. *Quequi*. Obtenido de <https://www.quequi.com.mx/enajena-la-tecnologia-los-menores/>
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu. Obtenido de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Las%20nuevas%20tecnolog%C3%A4Das%20en%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>
- Rodríguez, I. (14 de Julio de 2017). Uso de tecnología en primera infancia sí cambia desarrollo del cerebro, pero no necesariamente para mal. *La Nación*.
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, 80-85.
- Rosales, J. (3 de Octubre de 2016). *Enfoque a la familia*. Obtenido de <https://www.enfoquealafamilia.com/single-post/2016/10/03/Las-familias-las-nuevas-tecnologías-y-las-redes-sociales>
- Segura, R. (30 de julio de 2014). Los niños y la adicción a la tecnología. *El Nuevo Herald*. Obtenido de <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/en-familia/article2037729.html>

- Slotnisky, D. (2016). 8 preguntas que los padres hacen sobre la relación de sus hijos y la tecnología. *La Nación*. Obtenido de <https://www.lanacion.com.ar/1918082-8-preguntas-que-los-padres-hacen-sobre-la-relacion-de-sus-hijos-y-la-tecnologia>
- Sucrí, A. (2016). El cerebro de los niños en la era de la tecnología. *La Prensa*. Obtenido de <http://www.laprensa.com.ar/449629-El-cerebro-de-los-ninos-en-la-era-de-la-tecnologia.note.aspx>
- Turu, J. (2018). *Adicción a la tecnología*. Obtenido de <https://www.mibebeyyo.com/ninos/salud-bienestar/salud-del-nino/adiccion-tecnologia-201>
- UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Obtenido de <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- Urra, J. (09 de Junio de 2016). *Consejos sobre el uso de las nuevas tecnologías en niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/como-y-cuando-introducir-las-nuevas-tecnologias-en-la-vida-de-un-nino/>
- Vargas, O. (2014). LA ERA DE LA NIÑEZ DIGITAL: LA ANTÍTESIS COMO PROPUESTA. *Rayuela*, 246-251.
- Vázquez, M. (29 de Agosto de 2013). *Niños que dicen mentiras, siete claves para frenarles*. Obtenido de Consumer: <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/mas-de-4-anos/2013/08/29/217724.php>
- Vergara, E. (13 de febrero de 2013). *Influencia de los videojuegos en los niños*. Obtenido de Universidad de Atacama: [http://www.uda.cl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=235:influencia-de-los-videojuegos-en-los-ninos&catid=15&Itemid=277](http://www.uda.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=235:influencia-de-los-videojuegos-en-los-ninos&catid=15&Itemid=277)