



**USO DE LAS TECNOLOGÍAS COMO MÉTODO
PARA ANALIZAR A LOS PREADOLESCENTES
EN SU DESARROLLO.**

MTRA. CLAUDIA GONZÁLEZ JUÁREZ



AGOSTO 2020

MANO AMIGA CUALCAN LERMA

ÍNDICE

Contenido

MARCO TEÓRICO.....	2
• INTRODUCCIÓN.....	2
• PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	4
• OBJETIVO GENERAL	4
• OBJETIVO ESPECIFICO	4
• JUSTIFICACIÓN.....	4
• TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	4
• RESUMEN	4
• HIPÓTESIS.....	5
1. Definición de TIC	5
1.1 Características y clasificación de las TIC	6
1.2 Impacto de las TIC en los preadolescentes	8
CAPITULO II ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO	11
2. Etapas del desarrollo.....	11
2.1 Preadolescencia de los 10 a los 12 años	13
2.2 TIC más utilizadas por los preadolescentes.....	15
CAPITULO III TIC QUE UTILIZAN LOS PREADOLESCENTES.....	16
3. Actividades en las TIC que utilizan los preadolescentes.....	16
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
ANÁLISIS DE RESULTADOS	22
Gráfica número 1. Fuente: Elaboración propia.....	22
Gráfica núm. 2. Fuente: Elaboración propia.....	23
Gráfica núm. 3. Fuente: Elaboración propia.....	23
Gráfica núm. 4. Fuente: Elaboración propia.....	24
Gráfica núm. 5 Fuente: Elaboración propia.....	24
Gráfica núm. 6 Fuente: Elaboración propia.....	25
CONCLUSIONES	26
SUGUERENCIAS	27
Bibliografía.....	29

MARCO TEÓRICO

En el presente trabajo se presenta un artículo del uso de la tecnología como método para concientizar a los alumnos en su desarrollo para prevenir el mal uso de la tecnología en cuanto a información de su etapa de desarrollo (pre adolescencia).

• INTRODUCCIÓN

La tecnología es una herramienta que ha modificado nuestras vidas y se ha vuelto indispensable en nuestro día a día, en la actualidad los adultos nos tenemos que actualizar para tener el conocimiento adecuado de la tecnología, sin embargo, a los adolescentes ya les toco nacer con esa tecnología que es parte de su vida lo cual su estilo de vida se ha modificado totalmente en comparación con nuestra infancia o adolescencia que fue muy distinta a la que viven los adolescentes actualmente donde pueden pasar horas en un teléfono o en la computadora, la manera en que utilizan las redes sociales para comunicarse y no el salir a jugar con amigos, primos o hermanos, lo cual en algunos adolescentes causa adicción o entrar a páginas no adecuadas para su edad.

Las Tecnologías de la Información aportan a la educación una nueva dimensión, las posibilidades de compartir, de transferir información y conocimientos básicos, facilitan el acceder a nuevas fuentes de saber, aumentando la capacidad de aprender. Pueden constituirse en una herramienta valiosa para los educandos, al concederles mayor protagonismo y hacerles asumir un papel más activo en el proceso de adquirir conocimientos. Es así como dichas tecnologías se configuran en una herramienta de enseñanza activa, donde los niños, niñas y adolescentes son receptores y generadores de saber. Las TIC prolongan e incrementan las posibilidades de almacenar conocimiento, facilitando la accesibilidad al mismo, optimizan intercambios entre actores del proceso educativo y otros actores de la sociedad, permitiendo superar barreras de espacio y tiempo (Delgado, 1998; Quero, 2003 y Riveros, 2004).

Los niños y adolescentes de esta época se han adaptado favorablemente a una nueva sociedad, la llamada sociedad de la información y el conocimiento, cuyo lenguaje es el de la informática y las telecomunicaciones. Se puede evidenciar que éstos poseen una conciencia tecnológica intuitiva. Sin embargo, es preocupante el uso que algunos jóvenes le dan a internet, sobre todo en los sitios llamados cibercafé y en algunos hogares donde no tienen la debida orientación. Adolescentes y niños visitan constantemente páginas con alto contenido pornográfico, otros lo usan para chatear con desconocidos, en la “presunta búsqueda de amigos”, lo cual muchas veces ha terminado en secuestros, asesinatos, violaciones, entre otros. (Delgado, 2009)

Los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad y su imaginación y los obstáculos necesarios para que su cuerpo adquiera

un desarrollo sensorial y motor óptimo. Los cuerpos sedentarios y bombardeados con estímulos sensoriales caóticos generan retrasos en el cumplimiento de las etapas del desarrollo infantil, con las consiguientes repercusiones negativas en las aptitudes esenciales para la alfabetización. Los jóvenes de hoy, preparados desde el principio para la velocidad, llegan al colegio con problemas en su capacidad de autorregulación y de atención, dos elementos necesarios para aprender, y que al final acaban por ser problemas importantes de control del comportamiento para los profesores en el aula.

La influencia de la tecnología y sus rápidos avances en el desarrollo del niño incluye un aumento de los trastornos físicos, fisiológicos y de conducta que los sistemas educativos y sanitarios están apenas empezando a descubrir y, desde luego, no comprenden todavía.

Hay diagnósticos de trastorno de déficit de atención e hiperactividad, autismo, trastorno de coordinación, retrasos en el desarrollo, habla ininteligible, dificultades de aprendizaje, trastorno del procesamiento sensorial, ansiedad, depresión y trastornos del sueño asociados al uso excesivo de las tecnologías y en alarmante aumento. Una mirada más detallada a los factores cruciales para cumplir las etapas de desarrollo y los efectos de las tecnologías en esos factores ayudaría a los padres, educadores y profesionales sanitarios a comprender mejor las complejidades de esta cuestión y a construir estrategias eficaces para reducir el uso de la tecnología.

Cuatro factores críticos y necesarios para un desarrollo saludable del niño son el movimiento, el tacto, la conexión humana y el contacto con la naturaleza. Estos tipos de aportaciones sensoriales garantizan el desarrollo normal de la postura, la coordinación bilateral, los estados óptimos de excitación y la autorregulación que hacen falta para adquirir las bases necesarias para la escolarización. Los niños pequeños necesitan dos o tres horas al día de juegos activos para adquirir una estimulación sensorial apropiada de sus sistemas vestibular, propioceptivo y táctil. La estimulación táctil recibida al tocar, abrazar y jugar es fundamental para el desarrollo de la praxis, las pautas planificadas de movimiento. Además, el tacto activa el sistema parasimpático, que disminuye el cortisol, la adrenalina y la ansiedad. La naturaleza y el espacio verde no solo ejercen una influencia tranquilizadora, sino que restablecen la atención y fomentan el aprendizaje. (Rowan, 2013)

- **PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

En la actualidad es indispensable el uso de la tecnología a lo cual los preadolescentes lo utilizan de manera excesiva y no son conscientes de la información que pueden adquirir por medio del internet, por lo tanto se puede ver como un problema para su desarrollo ya que se encuentran en el sedentarismo, se aíslan socialmente al estar en los juegos, ven información no adecuada para su edad, entran a chats para hacer amigos que son de otros lados y no tienen conciencia de que puede ser peligroso para su integridad.

- **OBJETIVO GENERAL**

Analizar los factores que afectan a los preadolescentes en su desarrollo por medio del uso de las tecnologías.

- **OBJETIVO ESPECIFICO**

Conocer con qué frecuencia los preadolescentes utilizan las nuevas tecnologías de la información (teléfono móvil, ordenador, internet, chat, redes sociales y videojuegos) y que utilidad le dan para su desarrollo.

Conocer el impacto social, familiar y escolar en los preadolescentes; de qué manera afecta a su desarrollo.

- **JUSTIFICACIÓN**

El siguiente artículo tiene como finalidad analizar el uso de las tecnologías como método para analizar a los preadolescentes en su desarrollo ya que actualmente estos se centran en el uso de dispositivo móviles afectando su desarrollo por el sedentarismo al estar muchas horas en algún dispositivo ya sea en juegos o en redes sociales. Se pretende analizar el uso de las tecnologías en los preadolescentes y las consecuencias en su desarrollo.

- **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El artículo se basa en una investigación cualitativa ya que se analiza información recabada con técnicas heurísticas, que sirven para el caso específico de investigación con alcances de estudio exploratorios.

- **RESUMEN**

El uso inadecuado de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) por los menores es un problema social reciente, que no solo puede afectar la salud física de los adolescentes, sino que puede ocasionar alteración de conducta, aislamiento social y el desarrollo de trastornos que pueden afectar la relación familiar, el rendimiento escolar y el desenvolvimiento de sus actividades cotidianas. En la siguiente investigación se pretende observar como las redes sociales influyen en el comportamiento de los preadolescentes,

como puede afectar su desarrollo al estar muchas horas en las redes sociales o en internet causarles sedentarismo, aislamiento dentro de su casa o con sus amigos y que al causar sedentarismo puede ocasionar obesidad y baja autoestima. La muestra se realiza en alumnos de quinto grado 25 alumnos todos varones los cuales tienen entre 10 y 11 años.

- **HIPÓTESIS.**

Los preadolescentes utilizan de forma excesiva e inadecuada las nuevas tecnologías de la información y comunicación, lo cual está ocasionando alteración de conducta, de su desarrollo físico creando sedentarismo, obesidad y alejamiento social hacia sus padres y compañeros.

CAPITULO I LAS TIC

1. Definición de TIC

El término “tecnología” proviene del vocablo griego tecnología, que abarca por una parte la *teckné*, que hace referencia al arte, y por otra, al *logos*, referido al tratado. En este sentido, para los griegos tecnología es el conocimiento aplicativo, es decir, el saber hacer, esto implica que la aplicación de la técnica la apoya el conocimiento científico. “La expresión TIC, también utilizada como TICs, corresponde a las siglas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (en inglés ICT: Information and Communications Technology). Este concepto hace referencia a las teorías, las herramientas y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de la información: informática, internet y telecomunicaciones.

Existen otros conceptos que hacen referencia a las TIC y que son igualmente aceptados, como NTICS, cuyo significado es Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación o TI, haciendo referencia a Tecnologías de la Información (del inglés IT: Information Technology). Pero TI nos parece incompleto para referirse a todo el conjunto al que nos referimos, mientras que NTICS no se utiliza con demasiada frecuencia, por lo que lo más habitual es referirse a las TIC o cuando hablamos de este concepto.”

las TICs
(Gorrín, 2011)

Las TIC es un concepto que aparece en los años 70, en el que refiere a la tecnología como el procesamiento de la información. Posteriormente con la aparición de la nueva economía y la

globalización donde se requiere acceder a la información de manera instantánea a través de la interconexión de redes que permitan la comunicación, se hace necesario redimensionar el concepto. La información y la comunicación son igual de importantes bajo el esquema de la nueva economía porque no sólo se requiere de la información, sino que ésta pueda adquirirse de manera instantánea en virtud, que ella es un elemento clave en la competitividad de una empresa. Entre los que encontramos:

(Cabero, 2000) se refieren a nuevas tecnologías para referirse a las TIC. Se denominan TIC (Fundesco, 1986) al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de las informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

Según Cabero (2000) las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son utilizadas para referirse a una serie de nuevos medios como los hipertextos, los multimedios, Internet, la realidad virtual o la televisión por satélite. El mismo Cabero, señala que dichas tecnologías tienen un carácter de interactividad en tórnos a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales, y su hibridación como son los multimedia.

González (1999: 27) define las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información que generan nuevos modos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural”. (límites, 2012)

1.1 Características y clasificación de las TIC

Algunas de las características de la información de Internet han sido analizadas por Cabero (1998) como representativas de las TIC:

Información multimedia. El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad.

Interactividad. La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.

Interconexión. La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la

interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los IRC, etc.

Inmaterialidad. En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos. Es posible que el uso de diferentes aplicaciones de la TIC presente una influencia sobre los procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos, más que sobre los propios conocimientos adquiridos. En los distintos análisis realizados, sobre la sociedad de la información, se remarca la enorme importancia de la inmensidad de información a la que permite acceder Internet. En cambio, muy diversos autores han señalado justamente el efecto negativo de la proliferación de la información, los problemas de la calidad de la misma y la evolución hacia aspectos evidentemente sociales, pero menos ricos en potencialidad educativa -económicos, comerciales, lúdicos, etc.-. No obstante, como otros muchos señalan, las posibilidades que brindan las TIC suponen un cambio cualitativo en los procesos más que en los productos. Ya hemos señalado el notable incremento del papel activo de cada sujeto, puesto que puede y debe aprender a construir su propio conocimiento sobre una base mucho más amplia y rica. Por otro lado, un sujeto no sólo dispone, a partir de las TIC, de una "masa" de información para construir su conocimiento, sino que, además, puede construirlo en forma colectiva, asociándose a otros sujetos o grupos. Estas dos dimensiones básicas (mayor grado de protagonismo por parte de cada individuo y facilidades para la actuación colectiva) son las que suponen una modificación cuantitativa y cualitativa de los procesos personales y educativos en la utilización de las TIC.

Instantaneidad. Las redes de comunicación y su integración con la informática han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida.

Digitalización. Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal. En algunos casos, por ejemplo, los sonidos, la transmisión tradicional se hace de forma analógica y para que puedan comunicarse de forma consistente por medio de las redes telemáticas es necesario su transcripción a una codificación digital, que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el MODEM o un soporte de software para la digitalización.

Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...). El impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Los propios conceptos de "la sociedad de la información" y "la globalización", tratan de referirse a este proceso. Así, los efectos se

extenderán a todos los habitantes, grupos e instituciones conllevando importantes cambios, cuya complejidad está en el debate social hoy en día (Beck, U. 1999).

Innovación. Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. Sin embargo, es de reseñar que estos cambios no siempre indican un rechazo a las tecnologías o medios anteriores, sino que en algunos casos se produce una especie de simbiosis con otros medios. Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, pero el uso y potencialidades del correo electrónico ha llevado a un resurgimiento de la correspondencia personal.

Tendencia hacia automatización. La propia complejidad empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales. La necesidad de disponer de información estructurada hace que se desarrollen gestores personales o corporativos con distintos fines y de acuerdo con unos determinados principios. (Belloch, s.f.)

Clasificación de las tic

Las TIC de acuerdo con Galvis (2004), clasifica las tic tomando en cuenta tipos de medios y enfoques educativos, según se indica:

Medios transmisivos: buscan apoyar la entrega efectiva de mensajes del emisor a los destinatarios.

Medios activos: buscan permitir que quien aprende actúe sobre el objeto de estudio y, a partir de la experiencia y reflexión, genere y afine sus ideas sobre el conocimiento que subyace a dicho objeto.

Medios interactivos: buscan permitir que el aprendizaje se dé a partir de diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre co-aprendices que usan medios digitales para comunicarse. (Tecnología de información y comunicaciones, s.f.)

1.2 Impacto de las TIC en los preadolescentes

Hoy, el acceso a las TIC es más sencillo y no existe restricción alguna sobre su uso. Son indiscutibles las numerosas ventajas que ofrece su utilización; sin embargo, no se puede ignorar los riesgos que puede conllevar el hacer un mal uso de las mismas, principalmente en sectores de la población que pueden ser influenciables o vulnerables como pueden ser los niños y adolescentes.

La influencia de las TIC, en el caso de los adolescentes puede ser considerable, ya que ellos utilizan mayor parte de su tiempo a manejar los computadores, las tabletas o el teléfono

celular. Además, muchos de ellos pasan más tiempo conectados en la web o jugando en la red que relacionándose con sus familiares o amistades personalmente. (Valverde, 2013)

Mark Prensky acuñó, en 2001, el término nativo digital para referirse a las generaciones nacidas, a partir de los años finales del siglo XX, inmersas en las nuevas tecnologías. En contraposición, definió a los inmigrantes digitales como aquellas personas pertenecientes a las generaciones previas al desarrollo de esas tecnologías y que debieron adaptarse a esa nueva situación, con mayores o menores dificultades, pero sin poder salvar enteramente la distancia con los más jóvenes en relación al desarrollo tecnológico.

En 2004, este autor identificó las áreas en que se observan diferencias entre los nativos e inmigrantes digitales; son, entre otras, las referidas a la comunicación, el aprendizaje, la socialización, la búsqueda de información, los juegos y las compras. Afirmaba que, por el uso de las TIC, la forma de pensar de las nuevas generaciones había cambiado y era diferente a la de los mayores. Aunque Prensky hacía estas consideraciones desde el mundo de la educación y las refería a la brecha digital que se había abierto entre las generaciones jóvenes y sus profesores, pueden ser de utilidad estos conceptos para comprender cómo viven las nuevas tecnologías niños y adolescentes desde el punto de vista de los adultos.

Parece irreversible el proceso que ha llevado a las jóvenes generaciones a protagonizar en primera persona la revolución que ha significado el desarrollo de las TIC. Los adultos han intentado adaptarse a esta nueva situación, con mayor o menor éxito, pero sin llegar a comprender, en muchos casos, que niños y adolescentes puedan estar atentos en forma simultánea a las diversas pantallas a las que tienen acceso y que su forma de pensar ha cambiado en relación con los jóvenes de anteriores generaciones, convirtiéndose en la denominada generación interactiva. (Pediatria Integral, 2013)

México no ha sido la excepción en el incremento del uso de las TIC; de acuerdo con el INEGI, que obtuvo sus datos en el Módulo sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2014 (MODUTIH 2014), los resultados son los siguientes:

El acceso a las tecnologías digitales es predominante entre la población joven del país: de los 12 a los 17 años, el 80% se declaró usuaria de Internet en el 2014. Entre los niños de 6 a 11 años, el acceso es igualmente significativo (42.2%) y es de esperar que crezca con rapidez. Sin embargo, también se observa que la proporción decae conforme aumenta la edad. Para el siguiente grupo, de 18 a 24 años, la proporción se reduce a dos de cada tres, mientras que la mitad de los adultos jóvenes, (de 25 a 34 años) dispone de las habilidades y condiciones para realizar tareas específicas en Internet. Aunque los usuarios de más de 44 años representan menos de la mitad de la población adulta, puede destacarse que incluso entre los de más de

55 años, al menos uno de cada diez declaró hacer uso de Internet (INEGI, 2014:1). (Munguía, 2016)

El estudio que realiza periódicamente el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO, 2009) pone de manifiesto el nivel de confianza que se genera en los hogares en relación al uso de las TIC, y las medidas de seguridad que se toman al respecto.

Por un lado, estos estudios nos revelan datos de tipo sociológico sobre la población que más a menudo utiliza las TIC, sus rasgos y perfiles, así como las circunstancias que giran alrededor de este sector de población. Por otro lado, el estudio INTECO aporta datos sobre los indicadores de confianza por parte de la población en general al utilizar las nuevas tecnologías, principalmente Internet, y el conocimiento que tienen los adultos sobre las posibles medidas de seguridad, ya sea antivirus, frecuencia de las copias de seguridad, etc.

Un dato a tener presente es que la franja de edad con un incremento del uso de las nuevas tecnologías es la adolescencia. Así mismo, se percibe que la vulnerabilidad de este colectivo ante las TIC es considerable ya que a menudo hacen un uso sin control ni información suficiente. Por ello, es importante conocer el uso que hacen, qué les motiva a usarlas, qué valores subyacentes hay, y la importancia que adquieren en la su vida. También es interesante poder conocer cómo estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con padres y madres, y adultos en general.

Por todo ello entendemos que uno de los retos más importantes de los profesionales de la educación debe centrarse en el estudio de la relación de los adolescentes con las TIC, ya que estas tecnologías amplían sus posibilidades de relación y comunicación, uno de los grandes afanes en esta etapa evolutiva.

Uno de los aspectos de gran interés, por tanto, entendemos que es poder estudiar cómo influencia el uso de las TIC en las relaciones sociales de los adolescentes con sus padres y madres. En uno de los estudios realizados (Berríos; Buxarrais, 2005) se pone de manifiesto que esta interacción es más frecuente cuando el uso de estas tecnologías se relaciona con las actividades de ocio. En este sentido, el hecho de que los adolescentes tengan más conocimiento de las TIC que sus padres y madres no es un hecho en vano en los contextos familiares. Por otra parte, los jóvenes pueden ser expertos en el interior del hogar, realizando tareas de mantenimiento técnico y orientando a los adultos sobre sus posibilidades; pero por otro lado puede tener un efecto más negativo si los adultos se inhiben de este uso. (Buxarrais, 2011)

CAPITULO II ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO

2. Etapas del desarrollo

Llamamos desarrollo humano a la evolución que sufre el ser humano durante su vida desde su concepción y nacimiento hasta su fallecimiento. Este desarrollo se divide en etapas con características muy diversas.

En base a los estudios del psicólogo estadounidense Erik Erikson se pueden distinguir ocho etapas básicas en el desarrollo de una persona, dichas etapas son las siguientes:

Etapa prenatal. Comprende desde la concepción hasta el parto. Es el momento en el que se forman los órganos y la estructura corporal básica. Se trata de un momento en el que el ser humano es muy vulnerable a las influencias ambientales.

Etapa de la niñez. Es la comprendida entre el nacimiento y los tres años. Se caracteriza por ser la fase en la que se comienzan a controlar los esfínteres y los músculos. En niño es dependiente y su desarrollo físico es muy rápido.

Primera infancia. Desde los 3 a los 6 años. Los niños comienzan a relacionarse entre ellos y mejoran las habilidades motrices y la fuerza, aumentan el autocontrol y comienzan a ser más independientes y a tener un comportamiento más egocéntrico.

Infancia intermedia. Desde los 6 a los 12 años. Los niños comienzan a pensar de forma lógica y disminuye el egocentrismo, se desarrolla el lenguaje y la memoria. Es el momento en el que se crea la autoestima y el crecimiento físico comienza a ser más lento.

Adolescencia. De los 12 a los 20 años. Es una etapa en la que se producen cambios físicos muy rápidos y significativos. Se inicia la búsqueda de una identidad propia.

Etapa adulta temprana. Entre los 20 y los 40 años. En esta etapa de la vida muchas personas se casan y tienen hijos. Se desarrolla del todo la identidad propia y la capacidad intelectual se convierte en algo más complejo.

Edad adulta intermedia. Entre los 40 y los 60 años. Es el momento en el que muchas personas se replantean el sentido de la vida y comienzan a sentir los primeros deterioros en la salud física.

Edad adulta tardía. Comprende desde los 65 años en adelante. La mayor parte de las personas siguen teniendo buena salud física y mental, aunque poco a poco decaen. Se produce una aceptación del fin de la vida. (Universidad Internacional de Valencia, 2016)

Las fases de desarrollo expuestas por Piaget forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras etapas. Estas cuatro fases principales quedan enumeradas y explicadas brevemente a continuación.

1. Etapa sensorio - motora

Se trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

2. Etapa preoperacional

La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget aparece más o menos entre los dos y los siete años.

Las personas que se encuentran en la fase preoperacional empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de

tipo relativamente abstracto.

3. Etapa de las operaciones concretas

Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.

4. Etapa de las operaciones formales

La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta.

Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. Por tanto, a partir de este momento es posible "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo. (Triglia, s.f.)

2.1 Preadolescencia de los 10 a los 12 años

Cambios en los niños de 10 a 12 años

Los cambios que se observan en los niños de 10 a 12 años son muchos y variados, no sólo porque precisamente esta edad es la del cambio de la niñez a la preadolescencia, sino porque además precisan siempre de matizaciones, pues nunca se dan situaciones químicamente puras, sino un entreverado de factores que se influyen mutuamente.

Cambios en los niños de 10 a 12 años

Cambios físicos en los niños de 10 a 12 años Su desarrollo físico ha alcanzado madurez y armonía. Será al final de este periodo, antes en las chicas que, en los chicos, cuando comienzan a entrar en la pubertad. En 5º de Primaria ya se ven chicas que han comenzado a ser mujercitas y a lo largo de 6º, muchos chicos irán entrando en la pubertad. No es extraño que bastantes todavía conserven rasgos corporales infantiles durante todo este periodo. El desarrollo físico comienza a no ser homogéneo dentro de una misma aula, lo que puede ser motivo de complejos en algunos. Es un tema que les preocupa y que los lleva a medir con frecuencia su altura, etc. Los juegos en los chicos suelen ser de gran actividad física: carreras,

bicicleta...etc. En las chicas se da una fuerte diferencia entre las deportistas y las no deportistas.

1. **Cambios intelectuales en los niños de 10 a 12 años:** Intelectualmente están en pleno poderío de la inteligencia y, si no hay factores que incidan negativamente, pueden alcanzar un rendimiento escolar alto. Si bien en la primera parte de la Primaria son raros los suspensos, ahora en la fase final de la Primaria no es extraño que algunos alumnos suspendan por razones muy diversas. La razón fundamental suele ser la falta de dominio de las destrezas básicas del aprendizaje, pero ya influyen los hábitos de estudio que posean. Comienza a desarrollarse su capacidad de abstracción lo que les dará paso a nuevas cotas de aprendizaje. Si la evolución ha sido buena, es la época de los grandes lectores: dominan bien la técnica y apenas hay factores externos que lo dificulten, como ocurrirá en la adolescencia. Sus lecturas preferidas suelen ser las de aventuras, pero de distinto tipo en algunos casos según el sexo.
2. **Cambios emocionales en los niños de 10 a 12 años** Afectivamente, comienzan a sufrir alteraciones. Los chicos son ruidosos y traviosos; no es extraño que hagan algunas gamberradas en grupo. Las chicas pueden ser muy habladoras y ruidosas, pero menos traviesas. Pueden presentar altibajos en los estados de ánimo, pero sin especial duración temporal. Se aprecia una gran diferencia entre los que se mantienen en la madurez de la infancia y quienes han comenzado los cambios que anuncian la próxima pubertad y adolescencia. En su educación afectiva juega un importante papel la educación de la sexualidad. Pasan del desprecio por el sexo contrario a un interés más platónico que sexual- por éste.

3. **Cambios sociales en los niños de 10 a 12 años** En la evolución de su sociabilidad es la edad de la pandilla, que suele ser de gran relación entre ellos y de exclusión hacia el resto. Quien no ha quedado integrado en un grupo puede sufrir el aislamiento.



El nivel de autonomía varía mucho de unas a otras, así como el influjo de factores tales como programas televisivos vistos. Bastantes chicas, y algunos chicos, entre Quinto y

Sexto de Primaria ya presentan características que a indican el fin de la niñez y la llegada de la Preadolescencia. (Malmierca, s.f.)

2.2 TIC más utilizadas por los preadolescentes

El ordenador, la consola, el móvil -sobre todo el móvil- y, desde hace un tiempo, la tableta. Este es el equipamiento común de buena parte de los adolescentes. Con él, además de realizar tareas escolares, arañan más o menos tiempo para estar en Facebook, conectarse a YouTube, escuchar música, goglear buscando cuestiones que están de moda o que tienen que ver con sus aficiones.

Computador: Los computadores de escritorio o personales son un dispositivo que ha revolucionado las vidas de las personas, sirven como una herramienta de uso para fines académicos y entretenimiento, ya que mediante el acceso a internet se puede descargar música, películas e información, además con programas apropiados puede reforzar la enseñanza escolar.

Teléfono celular: Son dispositivos de preferencia de uso por los adolescentes, ya que poseen diversas funciones, además del envío y recepción de mensajes y llamadas. Se emplean como agenda, despertador, calculadora, juegos, acceso a Internet y un sin número de aplicaciones de descarga. Además, se los puede llevar en la mano, carteras o bolsillos.

Tabletas: Estos aparatos electrónicos cuentan con la tecnología más desarrollada hasta el momento, posee pantalla táctil y teclado virtual incorporado que aparece dentro del mismo espacio de la pantalla, y tal y como el celular permite el acceso a descargar aplicaciones y acceso a internet.

Consolas de juegos: Es una de las tecnologías muy usada por los jóvenes, su finalidad principal es la del entretenimiento, con juegos de todo tipo. Los videojuegos son de gran atracción por los adolescentes, ya que permiten establecer conexiones de juegos en red con amistades.

Para Roger Martínez, profesor de la Universidad Oberta de Catalunya (UOC), "cuando hablamos de nativos digitales no podemos olvidar su heterogeneidad, existen diferencias importantes entre ellos. Muchos saben muy poco, lo justo sobre las TIC; no exploran; no desarrollan usos complejos en Spotify o las redes sociales. También están convencidos de que, si lo necesitan, pueden aprender con facilidad". Martínez, que acaba de publicar junto con Irene Cussó una investigación sobre las familias y los medios digitales, defiende que los padres y profesores "no pueden desentenderse, deben implicarse y hacer que los chicos se fijen, que tengan amor e interés por aprender y por sacar provecho a las nuevas herramientas que tienen a su alcance". (Paz, 2013)

En los últimos años el uso y abuso de las nuevas tecnologías y redes sociales, internet, telefonía móvil, videojuegos y televisión se han instalado de forma rápida en nuestras vidas. Según datos del Instituto Nacional de Estadística (2013), el 91,8 % de los niños y niñas entre 10 y 15 años son usuarios habituales de la red.

CAPITULO III TIC QUE UTILIZAN LOS PREADOLESCENTES

3. Actividades en las TIC que utilizan los preadolescentes

Con respecto al uso que realizan los adolescentes con las TIC, existen actividades particulares de preferencia, por lo que podemos mencionar las siguientes:

Redes sociales: El acceso a redes sociales es lo más usual, en cuanto a actividad de preferencia de los menores de edad, ya que sirven como medios para realizar relaciones en línea, se sienten motivados a usarlas para coordinar y activar su vida social gracias a la interacción que otorgan, se puede compartir intereses y aficiones como: opiniones, fotos y videos, con sus grupos sociales, ya sea del colegio, de la familia, etc. Entre las redes sociales más utilizadas podemos mencionar: facebook, Twitter e Instagram.

Juegos desde el computador y online: Se considera a los juegos como un medio de entretenimiento para los jóvenes, ya que por medio de videoconsola y juegos online brindan variadas clases de juegos. Los menores utilizan preferentemente el computador y consola cuando adquieren los juegos, y cada vez con más frecuencia, usan celulares y tabletas con acceso a internet para juegos online, a través de la descarga de aplicaciones disponibles. Los juegos preferidos son los de: guerra, acción, deportes, aventura y carreras de coches.

Chat: La mensajería instantánea o chat, también es una de las herramientas preferidas por los adolescentes, sobre todo para quienes poseen un teléfono inteligente y tienen acceso a la aplicación de WhatsApp, cuyo sistema de mensajería es el más usado en la actualidad, porque permite a los usuarios interactuar, conversar, intercambiar información, audios, fotografías, videos y capturas de pantalla, mediante la creación de grupos sociales. También podemos mencionar otros sistemas de mensajerías instantáneas usados por los menores como: el line, Messenger, Snapchat, viber, etc.

Navegación en internet: La navegación por páginas web y la búsqueda de información es utilizado en gran cantidad por los usuarios, ya que permite el acceso a contenidos diversos, mediante el uso de buscadores como Google, se escribe cualquier palabra e instantáneamente se obtiene resultados múltiples de la misma, pues las páginas web están enlazadas entre sí. También a través del acceso a internet los menores pueden realizar tareas, investigar y sobre todo para estar comunicados, mediante el uso del correo electrónico, chats de mensajería instantánea, redes sociales, etc.

Llamadas telefónicas desde el celular: Mediante la utilización de este recurso a través del teléfono móvil se pueden establecer conversaciones privadas, en cualquier lugar y momento, y también un contacto permanente con los miembros de grupo de contacto del adolescente, como amigos, compañeros de clase y familiares. Cabe mencionar que esta herramienta es la menor utilizada por los adolescentes, en la actualidad.

Música y video: La descarga de música y videos es otra actividad realizada por los jóvenes, tanto mediante la utilización del internet empleando programas de intercambio de archivos de audio y videos, que permiten descargar material de forma rápida y gratuita. También es muy popular el uso de YouTube, donde los menores pueden ver contenidos audiovisuales a su disposición sin necesidad de descargarlos previamente.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Analizar el uso de las tecnologías en los preadolescentes como método para ver su desarrollo.

Se realizó cuestionario por medio del siguiente blog <https://nvtecaeduc.blogspot.mx/> en donde los alumnos de quinto grado de primaria los cuales son 25 varones, el día de la realización del cuestionario fueron 22 niños los cuales accedieron a la información previa del artículo uso de las tecnologías como método para analizar a los preadolescentes en su desarrollo, la leyeron y posteriormente contestaron el cuestionario que se encuentra al término de la información el cual fue elaborado en Google drive <https://goo.gl/forms/SLs2fhjLTRcuDfNG2>. Actualmente el cuestionario cuenta con 26 respuestas.

USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Selecciona la respuesta que sea adecuada para ti.

¿Qué edad tienes?

- 10 años
- 11 años
- 12 años

¿Para qué utilizas las redes sociales?

- Para conocer gente nueva
- Para chatear con mis amigos
- Para mantenerme informado sobre mis amigos

¿Tienes algún perfil en alguna de estás redes sociales?

- Facebook
- Twwiter
- Canal de youtube
- Otros

¿Cuántas horas diarias dedicas a las redes sociales?

- 1 a 2 horas
- 3 a 4 horas
- Más de 5 horas

¿Subes fotos tuyas a las redes sociales?

- Subo la mayoría de fotos mías
- Solo algunas fotos mías
- No me gusta subir fotos a las redes sociales

¿Aceptas todas las solicitudes de amistad que recibes?

- Si, aunque no sepa quien es
- Solo acepto amigos que conozco
- No, nunca acepto

¿Crees que las redes sociales son peligrosas?

- Si
- No
- No lo se

¿Consideras que las redes sociales influyen en tu vida diaria?

- Si, mucho
- Poco
- No, no influyen

¿Qué tipo de juegos utilizas en Internet? escribe dos o tres

Tu respuesta

¿Prefieres salir a jugar con amigos o mirar redes sociales?

- Salir a jugar con mis amigos
- Mirar redes sociales
- Ninguna de las anteriores

¿ Con quién platicas lo que vez en redes sociales?

- Mis amigos, maestros
- Mis papás o un familiar
- Con nadie

¿Consideras que toda la información que vez en redes sociales es real?

- Sí
- No
- Algunas cosas

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El cuestionario se realizó a 22 niños de los cuales el 65.4% tienen 11 años y el 34.6% con 10 años, lo que nos indica todos son preadolescentes. Al término del cuestionario se les volvieron a leer las preguntas en el salón para analizar sus respuestas y se observó lo siguiente:

Se observa que los alumnos utilizan las redes sociales para chatear con sus amigos en un 80.8% lo cual indica que, si influye en su manera de comunicarse con sus amigos ya que lo hacen a través de las redes sociales más que en persona, en el grupo mencionaron que la mayoría de los niños cuenta con un teléfono celular y acceso a WhatsApp.

¿Para qué utilizas las redes sociales?

26 respuestas



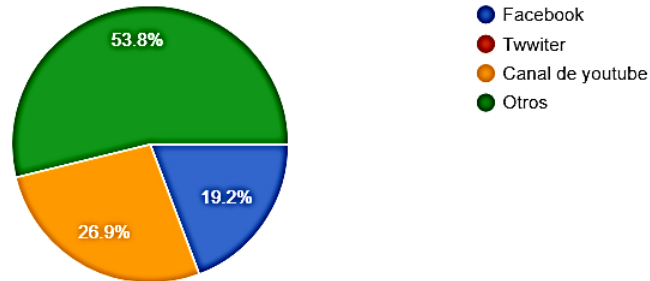
Gráfica número 1. Fuente: Elaboración propia.

El 53.8% tiene perfil en WhatsApp, el cual no se mencionó como red social y se observa es el más utilizado por los preadolescentes, el 26.9% cuenta con un canal de YouTube donde los alumnos suben video de su propia creación y el 19.2% tiene un perfil en Facebook. Al inicio de la investigación se pensó que el mayor porcentaje podría ser para Facebook y al realizar el cuestionario se observa lo contrario ya que a los alumnos les llama más la atención el tener comunicación por WhatsApp y realizar sus propios videos para subirlos a YouTube.

¿Tienes algún perfil en alguna de estas redes sociales?

26 respuestas

Gráfica núm.
Elaboración



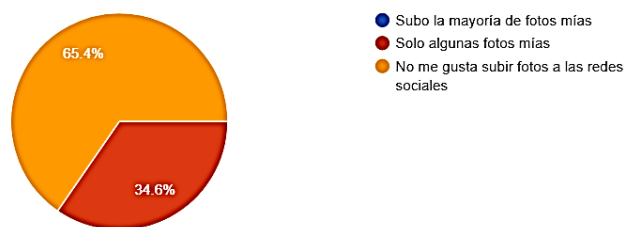
2. Fuente:
propia

Los alumnos tienen contacto diario con las redes sociales ya que se observa que el 80.8% lo realiza de 1 a 2 horas diarias, mientras que el 15.4% está de 3 a 4 horas en las redes sociales por día, por lo que se observa es que no están tanto en las redes sociales ya que algunos niños mencionan que en casa sus papás les restringen el uso de estas y les dejan el celular por tiempo.

No les agrada subir fotos suyas a las redes sociales ya que en su mayoría que fue el 65.4% no le gusta subir fotos suyas mencionando que sus papás nos los dejan subir fotos o que revisan sus perfiles que tengan, mientras que el 34.6% sube algunas fotos mencionando que son subidas en los perfiles de sus padres o de ellos mismos. A lo que se observa los alumnos saben que no deben de subir todas sus fotos a las redes sociales por su seguridad.

¿Subes fotos tuyas a las redes sociales?

26 respuestas



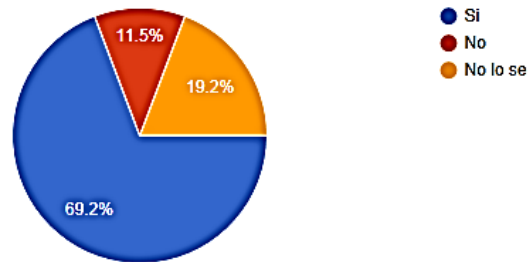
Gráfica núm. 3. Fuente: Elaboración propia.

Los alumnos también tienen conocimiento de que deben protegerse en las redes sociales y no aceptar todas las invitaciones de personas que no conozcan ya que ellos mismos mencionaron que han escuchado casos donde se roban a los niños o les hacen cosas malas por aceptar a extraños en las redes sociales, lo cual indica que el 57.7% no acepta a quien no conozca, el 15.4% si acepta personas que no conoce mencionando que es para tener muchos amigos y de todo el mundo, el 26.9% nunca acepta a nadie.

Tienen conocimiento de que las redes sociales pueden ser peligrosas ya que mencionan que han visto en televisión o sus papás les han platicado que es peligroso y que no deben de dar ningún tipo de información como su dirección, teléfono, escuela o datos personales, se observa los niños si tienen conocimiento de tener seguridad dentro de las redes sociales ya que el 69.2% cree que si pueden llegar a ser peligrosas las redes sociales.

¿Crees que las redes sociales son peligrosas?

26 respuestas

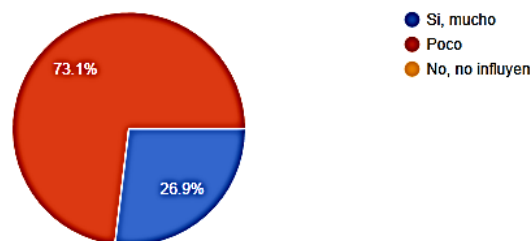


Gráfica núm. 4. Fuente: Elaboración propia.

Las redes sociales es algo con lo que estamos en contacto todos los días y los alumnos lo refieren mencionando que si influyen poco en su vida diaria, lo cual se observa influye demasiado ya que ellos no conciben su vida diaria sin conexión a internet mencionando que no sabrían que hacer si no tuvieran en casa internet para comunicarse con sus amigos, sobre lo que están haciendo, viendo en la televisión o pasarse las tareas y lo realizan por medio del WhatsApp o en canales que tienen de YouTube.

¿Consideras que las redes sociales influyen en tu vida diaria?

26 respuestas



Gráfica núm. 5 Fuente: Elaboración propia.

Se les pidió escribieran dos tipos de juegos a lo que se observa el juego más utilizado es Clash royale, pero dentro de este juego existen varios tipos de juegos ya que al arrojar la gráfica y revisarla se observa vienen 25 tipos diferentes de juegos, pero al revisar la gráfica 13 de los encuestados escribieron de Clash royale y los otros son juegos de estrategias, Pokémon, carreras, carros, acción y 2 no utilizan juegos.

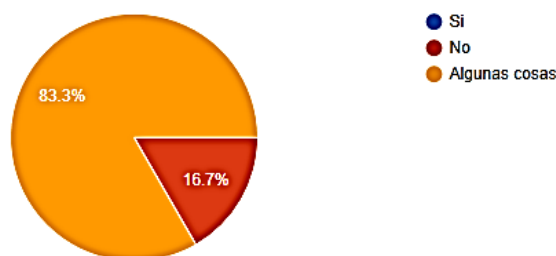
Los niños a esta edad aun prefieren salir a jugar con sus amigos el 87.5% menciono que le gusta salir a jugar futbol o jugar con canicas y tazos, mientras el 12,5% contesto que ninguna de las anteriores que se quedan en casa viendo televisión o que no salen porque no pueden salir ya que viven en departamento.

Platican lo que ven en las redes sociales con sus amigos 45.8% menciono que les platica a sus amigos ya sea del colegio o de fuera de este, el 33.3% lo platica con sus padres o familiares y el 20.8% no lo platica con nadie. Los niños que mencionaron que platican con sus amigos es lo que realizan en sus canales de YouTube o los videos que ven de otros compañeros e imágenes que les muestran, se observa que también tienen comunicación con padres o familiares respecto a lo que ven en las redes sociales y que pocos niños no hablan con nadie de lo que ven en las redes sociales.

La información que ven en las redes sociales la mayoría considera que algunas cosas son reales con el 83.3% mencionando que hay cosas que si pueden pasar como el que te roben o hagan mal uso de tus fotos o que te molesten por las redes sociales y el 16.7% no cree que lo que ve en las redes sociales sea verdadero mencionando que muchas cosas que ponen son mentiras como el que van a ayudar a alguien.

¿Consideras que toda la información que vez en redes sociales es real?

24 respuestas



Gráfica núm. 6 Fuente: Elaboración propia.

La aplicación se llevó a cabo dentro del colegio a los alumnos y posteriormente se platico acerca de las preguntas y las respuestas que dieron a lo cual se observó que los alumnos si tienen restricción en el uso de los dispositivos móviles por parte de sus padres ya que se los proporcionan por horas y los niños prefieren salir a jugar a estar mucho tiempo en los dispositivos.

CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos del cuestionario realizado a los preadolescentes del colegio Mano Amiga Lerma permitieron conocer la utilidad que le dan las nuevas tecnologías, el tiempo que utilizan las redes sociales, con quien platican lo que observan en el internet, los juegos a los que tienen acceso y sus preferencias por el uso de dispositivos o salir a jugar con amigos.
- Los resultados muestran que los preadolescentes tienen acceso a internet en casa y que cuentan todos con un dispositivo móvil ya sea celular, tableta o computadora en casa y que los utilizan por determinadas horas.
- Por lo cual considero que la aplicación del cuestionario me arrojó varios indicadores que se pensó al inicio de otra manera como el que los niños no tienen un conocimiento del peligro que pueden tener en las redes sociales a lo cual la mayoría sabe que no es algo seguro o que prefieren salir a jugar con sus amigos lo cual ayuda a su desarrollo para que no tengan sedentarismo en su vida y estén activos.
- También se observó tienen comunicación con sus padres respecto a lo que ven o que los limitan por horas para el uso de sus dispositivos y la manera en que si influye en su vida diaria ya que ellos en clase preguntaban que si yo de niña tenía internet a lo que se les dijo que no y mencionaron que entonces como vivía si no tenía una Tablet o un celular lo cual comprueba que realmente si influye mucho en si vida diaria ya que ellos no conciben estar un día sin internet o mirar por una o dos horas las redes sociales o jugar juegos vía internet como Clash royale.
- A lo cual considero los niños están en una etapa de su desarrollo donde deben tener actividad física para no tener sedentarismo y comunicarse no solo por el WhatsApp sino platicar directamente con sus amigos, padres y familiares.

SUGUERENCIAS

- En la actualidad el uso de las TIC es algo socialmente activo y es una problemática social que nos involucra a todos ya que está presente en todos los ámbitos de nuestra vida y los preadolescentes nacieron en esta época donde el internet es algo básico en casa y con lo que ellos no conciben vivir ya que dependen de ello para comunicarse con sus amigos, familiares y compañeros, por lo tanto:
- Se sugiere que se informe a padres de familia que observen el comportamiento de los preadolescentes en cuanto al uso de las TIC ya que es algo que ellos utilizan todos los días.
- Se sugiere informar sobre el uso productivo de las TIC para tareas, ver información en internet mantener contacto con otras personas o familiares por el uso de redes sociales y el uso inadecuado que lleva a peligros a los preadolescentes.
- Informar de los peligros que hay en las redes sociales si se sube información de lugares de vivienda, ser lo más discreto posible con su información y no aceptar a desconocidos en las redes sociales.
- Algunas sugerencias que son de utilidad para los menores de edad son:
- Evitar usar aparatos digitales como único medio para calmar al niño o preadolescente. Aunque hay momentos en los que la Tablet, el Smartphone o la TV pueden ayudar a que nuestro hijo se tranquilice y se entretenga (como en viajes largos), es recomendable que se evite utilizar este truco a menudo. Si se acostumbra a esto, no aprenderá otras formas de sosegarse o de lidiar con sus frustraciones, lo que repercutirá negativamente en su comportamiento.
- Supervisar las APP y el contenido de TV y videojuegos. Probar antes las APP y jugar con ellos las primeras veces, para valorar su contenido. También activar el control parental en la televisión y el ordenador, y así evitar que accedan a contenidos poco recomendables.
- No usar pantallas 1 hora antes de dormir. Apagar aparatos digitales al menos una hora antes de irse a la cama mejorará su sueño. También es importante que no duerman con ellos en la habitación.
- Sueño y actividad física. Asegurarse de que descansan las horas recomendadas y de que hacen al menos 1 hora de ejercicio físico al día.
- Designar lugares y momentos libres de pantallas. Comprometerse, tanto niños como adultos, a no usar aparatos electrónicos durante, por ejemplo, las comidas o el tiempo en familia, o en lugares como las habitaciones. También crear horarios para el uso de TV, ordenador y vídeo juegos.
- Concentración durante los deberes. Convencer a nuestros hijos para que no usen aparatos que puedan distraerles mientras están estudiando o haciendo los deberes. La

televisión, el móvil o las redes sociales les desconcentrarán en sus horas de estudio y perjudicarán su rendimiento escolar.

- Fomentar otras formas de ocio. Deportes, leer, hablar, jugar en familia...etc.
- Establecer una buena comunicación y un ambiente de confianza. Hablarles de los peligros de Internet y enseñarles a evitarlos. La privacidad, el cyberbullying, rechazar contactos desconocidos etc. son temas básicos que se deberían tratar. Crear un diálogo abierto con ellos les dará la confianza necesaria para acudir a nosotros si existe algún problema. (Fernández, 2016)

Bibliografía

- Belloch, C. (s.f.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Buxarrais, M. R. (Marzo de 2011). *La influencia de las TIC en la vida cotidiana de las familias*. Obtenido de http://oed.ub.edu/PDF/OED_informe_TIC_familias_cast.pdf
- Delgado, M. A. (2009). *Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/737/73712297005/>
- Fernández, E. (24 de Noviembre de 2016). *Tu pediatra online*. Obtenido de <http://www.tupediatraonline.com/consultas-frecuentes/2016/11/24/ninos-adolescentes-y-nuevas-tecnologias-tic-recomendaciones-de-la-aap-para-el-uso-de-tablets-moviles-television-y-otros-medios-digitales/>
- Gorrín, A. H. (28 de Agosto de 2011). *Economiatic*. Obtenido de <http://www.economiatic.com/concepto-de-tic/>
- límites, A. s. (28 de Enero de 2012). *Accesibilidad sin límites*. Obtenido de <http://asocaccesibilidadsinlimite.blogspot.mx/2012/01/definicion-de-las-tic.html>
- Malmierca, T. (s.f.). *Hacer familia*. Obtenido de <http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-cambios-ninos-10-12-anos-20160906143357.html>
- Munguía, M. L. (8 de Abril de 2016). *Aprender a aprender*. Obtenido de <http://portalacademico.cch.unam.mx/blog/tecnologiasyeducacion/impactoenlosjovenes>
- Paz, A. R. (4 de Enero de 2013). *La Vanguardia*. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20130104/54358806590/jovenes-tienen-uso-superficial-nuevas-tecnologias.html>
- Pediatría Integral. (2013). *Pediatría Integral*. Obtenido de <https://www.pediatriaintegral.es/numeros-antteriores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/>
- Rowan, C. (19 de Diciembre de 2013). *La influencia de la tecnología en el desarrollo del niño*. Obtenido de http://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html
- Tecnología de información y comunicaciones. (s.f.). Obtenido de Tecnología de información y comunicaciones: <http://mariylastic.weebly.com/>
- Triglia, A. (s.f.). *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget*. Obtenido de <https://psicologiymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Universidad Internacional de Valencia. (16 de Noviembre de 2016). *Psicología evolutiva y etapas del desarrollo*. Obtenido de <http://www.viu.es/psicologia-evolutiva-etapas-del-desarrollo/>

