



Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
Escuela de Comunicación Social

Título:

LOS NIÑOS Y LAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN.

USO DE PANTALLAS E INTERFACES.



Autora: Barbieri, Vanesa Laura

Directora: Lic. Giaccaglia, Leticia

-Rosario, Octubre 2016.-

Resumen:

El presente trabajo abordará el uso de pantallas e interfaces por parte de niños con el objetivo de ahondar sobre las prácticas que hacen los menores con estas. El grupo de niños pertenece a sala de 5 años de la escuela Nuestra Señora de la Misericordia de la ciudad de San Lorenzo, provincia de Santa Fe.

Palabras claves: tecnologías de comunicación, niños, pantallas, interfaces, usos y prácticas.

Autorizo a la facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la UNR a publicar este contenido.

INDICE:

Introducción:	4
Objetivos:	8
Marco teórico:	9
Metodología:	18
Informantes clave:	20
Pautas para la observación participante:	22
Pautas para la entrevista en profundidad:	25
Hallazgos de la investigación:	28
Consideraciones finales:	41
Bibliografía	45
Anexos	47
Anexo 1	47
Rejilla de recolección de datos en la observación participante	47
Anexo 2	65
Rejillas de recolección de datos en entrevista en profundidad.....	65
Anexo 3	85
Entrevista a la psicóloga de niños Laura Paupie	85

**LOS NIÑOS Y LAS TECNOLOGÍAS
DE COMUNICACIÓN.
USO DE PANTALLAS E
INTERFACES.**

INTRODUCCIÓN:

Las tecnologías de la información y la comunicación se han gestado allá en la década del setenta más precisamente en los Estados Unidos, dando lugar a la conformación de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a la tecnología de la información. La era de la información y conocimiento han venido de la mano de la producción capitalista. Los nuevos desarrollos tecnológicos y los cambios de organización de estado han sido cruciales para esta llamada “Revolución de las tecnologías”.

Muchos autores postulan en sus escritos el auge de las nuevas tecnologías y utilizan el concepto de Revolución tecnológica para definirla. Tomaremos a uno de ellos, Manuel Castells, que con respecto a esto dice: “lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos” (Castells, 2000:57).

La presente tesina es un trabajo de investigación social que tiene como finalidad profundizar el conocimiento sobre los usos y prácticas que llevan adelante los niños de cinco/seis años con las pantallas e interfaces.

Por esta razón, se tomó como desafío trabajar el impacto de las nuevas tecnologías de comunicación y conocimiento en la vida cotidiana de los niños de la ciudad de San Lorenzo, en su tiempo libre. La elección del tema responde al interés de conocer e indagar desde la dimensión de lo comunicacional estas relaciones que se generan entre los niños y las tecnologías digitales.

Esta irrupción tecnológica se vislumbra en la sociedad de la información y conocimiento y se manifiesta en el cambio de paradigma, que muchos han llamado convergencia. Resumiendo aquí se trata de adaptar y partir de las viejas estructuras tecnológicas a las transformaciones o mutaciones de la era actual.

“El paradigma de la tecnología de la información no evoluciona hacia su cierre como sistema, sino hacia su apertura como una red multifacética” (Castells, 2000:106).

Como primera medida es importante abordar la categoría de **nativos digitales**, con lo cual se cree pertinente aclarar que a lo largo de toda la tesis se trabajará con este término, el mismo que utilizó Marc Prensky para caracterizar a los niños nacidos en esta era de la digitalización. “La designación que me ha parecido más fiel es la de **nativos digitales**, puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet” (Prensky, 2010:5).

En relación a esto, estudios actuales demuestran como los niños tienen cada vez más pantallas para uso individual y el fenómeno seguirá creciendo. Los datos surgen del último estudio Kiddo’s¹, que encuestó a familias de todos los niveles sociales en las principales ciudades del país. En la actualidad, el 55% de los chicos de 6 a 11 años ya tiene un televisor en su cuarto, el triple que hace quince años; los que poseen computadora propia ahora son 4 de cada 10, más del doble que en 2010 (18%); y la proporción de niños y niñas que también usan tabletas saltó del 26 al 39% sólo en los últimos dos años. A eso se suma que más de la mitad (51%) tiene una consola de juegos y que un tercio es dueño de un celular.

Como primera aproximación se pretende reflexionar sobre el impacto que genera el uso de los dispositivos mencionados en la vida cotidiana de los niños de 5/6 años de edad. Se trata de acercarse a su realidad y describir a través de este trabajo exploratorio, de qué modo hacen uso de las pantallas. A partir de esto, se busca analizar en el marco de la sociedad del conocimiento, las relaciones entre usuarios y usos, entre sociedad y tecnologías.

“Hay interactividad en las relaciones sujeto-objeto, pero también en los intercambios entre un sujeto y un dispositivo tecnológico. En este último ejemplo

¹ Kiddo’s es un estudio realizado para niños hasta 11 años y dirigido en este caso por la firma Markwald La Madrid y Asociados en el año 2014 en la ciudad de Buenos Aires, a cargo de la directora Mónica La Madrid.

la interacción se desarrolla en la interfaz, que se podría definir como el lugar de la interacción” (Scolari, 2008:94).

Lev Manovich hace un análisis sobre el lenguaje de la **interfaz** en donde abre interrogantes sobre los modos y características de las interfaces y el usuario. Plantea la diferencia entre lo que en sus comienzos era la interfaz de usuario y dice: “el término interfaz entre el hombre y el ordenador, describe las maneras en que estas interactúan con el equipo. Comprende los dispositivos de entrada y de salida física de datos, como el monitor, el teclado y el ratón” (Manovich, 2006:119).

Ya a fines de la misma década se comienza a hablar de interfaz cultural, en donde entran en juego no solo el hombre y el ordenador sino también la cultura: “son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (Manovich, 2006:120).

La era digital ha ido ganando un extenso terreno en la sociedad de conocimiento y eso queda demostrado en la variedad de estudios sobre el tema que arrojan datos de tipos cuantitativos y cualitativos, sin embargo resulta pertinente indagar sobre situaciones de uso dada el ritmo de los cambios que tienen lugar a partir de los avances en desarrollos tecnológicos como el fenómeno de la portabilidad y las transformaciones que esos avances implican para los usuarios.

La mayor parte de los estudios que abordan esta temática se centran en niños de edad más avanzada, es decir abarcan a jóvenes, o parten de los 7 años hasta su adolescencia.

Por eso interesa aquí preguntarnos por los comportamientos de niños menores de 5/6 años, en plena etapa de desarrollo cognitivo. Estos niños que configuran un escenario poco investigado seguramente por su corta edad y para muchos trabajar con niños menores puede convertirse en un obstáculo a la hora de hacer un trabajo de campo exhaustivo. Por esta misma razón, también se incluye como uno de los objetivos del mismo, destacando el rol de los adultos en estos posibles vínculos que se generan entre los niños y las múltiples pantallas. Retomando a Lev

Manovich, el cual dice que la **pantalla** es, “como una ventana abierta a un espacio de representación que existe, él mismo, en nuestro espacio normal (Manovich, 2006:156).

“La pantalla en tiempo real muestra el presente y en segundo lugar, la relación entre el espacio del espectador y el de la representación” (Manovich, 2006:156).

Creemos pertinente incluir aportes de una especialista en niños desde la disciplina de la psicología, Laura Paupie, oriunda de la ciudad de San Lorenzo, ella resaltó que: “este niño ha nacido en una era donde la digitalización y el uso de las tecnologías es cotidiano, están presentes todo el tiempo en sus vidas pero también a través de sus padres, que están todo el tiempo con el celular, computadora y la tableta. Es decir, no es algo que ellos puedan vivir como algo ajeno, para ellos es totalmente natural su uso” (Paupie, 2015:2).

Ella hace hincapié y resalta reiteradamente el rol de los padres, los cuales y según su punto de vista deben estar presentes, tienen que controlar el tiempo, tienen que estar atentos adonde ingresa un niño y la posibilidad de uso de determinado dispositivo que le abren al menor un mundo que muchas veces no está en condiciones de manejar y que además pensar que psíquicamente tampoco está en condiciones de controlar el impacto de determinadas imágenes, el impacto de determinado juego, por el nivel de violencia o de exceso de estímulos que tiene, y que el padre tiene que ahí ubicar un tiempo y un acompañamiento, sancionar eso que el niño ve, porque hay juegos que no son aptos para ellos.

La doctora especializada en niños señala: “Todos los niños desde muy pequeños tienen la facilidad de entender la lógica digital, está en los padres el otorgar otros elementos para que ellos puedan jugar sin llegar al extremo de pasar horas y horas en presencia de algún dispositivo” (Paupie, 2015:11).

En este trabajo iremos abordando diferentes categorías conceptuales para de esta manera construir un marco teórico cuyos aportes den lugar a describir el fenómeno y sobre todo generar espacios para nuevas reflexiones.

OBJETIVOS:

Objetivos generales:

Profundizar y ampliar el conocimiento de los usos y prácticas de las pantallas e interfaces por parte de niños de 5/6 años de edad.

Objetivos específicos:

Describir y analizar las interfaces y pantallas con las que interactúan los niños de 5/6 años de edad.

Explicar los usos y prácticas que hacen los niños con estas tecnologías.

Caracterizar el modo en que se vinculan los niños con las pantallas e interfaces.

Reflexionar sobre el rol de los padres en el uso de las tecnologías por parte de los niños.

MARCO TEÓRICO:

Actualmente las tecnologías de la información y el conocimiento han ido evolucionando de manera notable en nuestra sociedad, atravesando de esta manera modificaciones y avances como toda revolución pasada. El mismo Castells plantea que “a diferencia de cualquier otra revolución, el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a las tecnologías de procesamiento de la información y comunicación” (Castells, 2000:57).

De este modo se destaca en el libro “Sociedad de Conocimiento” de Imma Tubella i Casadevall y Jordi Vilaseca i Requena, el prólogo escrito por Manuel Castells.

Sus postulados se orientan en ese momento a investigar el impacto de las nuevas tecnologías en los procesos de transformación social de la sociedad. Al respecto dice, que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han convertido en el fundamento tecnológico de un nuevo tipo de sociedad. Aunque la preeminencia social de las TIC es reciente en el campo de las ciencias sociales ya se están desarrollando un buen número de estas investigaciones.

Ya por aquellos años Castells vislumbraba el notable avance de la sociedad de conocimiento post Sociedad de Red (como él la llamaba) “construida a partir de formación de redes de Poder, riqueza, gestión, y comunicación dentro del entramado de la estructura social” (Castells, 2005:7).

Con respecto a esto, el autor afirmaba que la sociedad del futuro era la misma por la cual ya estaban atravesando, la llamada Sociedad de conocimiento.

Pierre Levy en su libro “Ciberculturas” plantea el tema de la gran apertura al ciberespacio a través de un creciente número de personas conectadas en red. “Cuanto más se amplía el ciberespacio más se convierte en universal, y menos totalizador se vuelve el mundo informacional” (Levy, 2007:83).

Estamos ante la presencia de variados procesos de transformación que si bien son productos del avance de la sociedad tanto en lo político, económico, social y cultural, es la sociedad misma y su vínculo con las nuevas tecnologías la que reclama esta universalidad.

Parafraseando a Levy, se amplía cada vez más esta tendencia a la interconexión a través del ciberespacio. Todo esto nos lleva a vislumbrar inmensas repercusiones y cambios en la vida social, cultural y política.

“Cada minuto que pasa, hay nuevas personas que se abonan a internet, nuevos ordenadores que se interconectan, nuevas informaciones son inyectadas a la red” (Levy, 2007:83).

Esto último deja entre ver como el uso de las tecnologías ha ido evolucionando en la sociedad actual formando parte indiscutiblemente de ella.

Las TIC podrían definirse como un nuevo espacio social tecnológico, en donde las tecnologías de la información y comunicación (TICs) resultan constitutivos conformando lo que se ha denominado Sociedad de la información/Sociedad del conocimiento. (Programa de seminario Edutics 2010).

En estos términos nos vemos en condiciones de afirmar que estamos ante la presencia de un nuevo **paradigma tecnológico** de la información, cuyas características son las siguientes; la primera es la capacidad para actuar sobre la información, la segunda hace referencia a la capacidad de penetración de los efectos de estas tecnologías, la tercera hace hincapié en la interconexión de todo sistema de las tecnologías de la información, la cuarta alude al tema de la flexibilidad y la quinta y última es la convergencia creciente en un sistema altamente integrado.

Estas características son planteadas por Castells en su libro “La Sociedad Red” en donde hace un análisis sobre la era de la información dentro de ese contexto actual.

Dentro de este escenario creemos pertinente desmenuzar el concepto de tecnologías o como algunos lo llaman **nuevas tecnologías**, que han ganado un vasto terreno en la sociedad moderna. Estas nuevas tecnologías introducen nuevos medios de comunicación los cuales poseen las características de ser interactivos configurando múltiples encuentros entre comunicación y prácticas sociales. Y haciendo referencia aquí hay que destacar otro concepto clave para nuestra investigación, las **prácticas sociales**.

Según Martin Barbero, en “De los medios a las prácticas” plantea tres dimensiones dentro de las prácticas sociales:

- 1- Socialidad, es la trama que forman los sujetos y los actores en sus luchas por horadar, es decir atravesar el orden y rediseñarlo, pero también sus negociaciones cotidianas con el poder y las instituciones. La sociedad se afirma en la multiplicidad de modos y sentidos, la diversidad y polisemia de la interacción social.
- 2- Ritualidad, es lo que en las prácticas sociales habla de la repetición y de la operabilidad. Al activar este ciclo que no es mera repetición o inercia sino entrelazamiento y coordinación de acciones- la ritualidad hace posible que la acción no se agote en el significar y se convierta en operación.
- 3- Tecnicidad, será en las prácticas sociales aquella dimensión que articula la innovación a la discursividad. Es parte fundamental del diseño de las nuevas prácticas, es decir “competencia en el lenguaje”. (Barbero, 1990:12)

Una vez definido que son las tecnologías y cómo se ha llegado a la mencionada revolución tecnológica, o nuevo paradigma tecnológico, ahora es primordial comenzar a disgregar la problemática aquí planteada.

Ya hemos mencionado como primeros conceptos a tratar, el término de sociedad de conocimiento, las tics, el nuevo paradigma tecnológico, las prácticas sociales y seguido a esto nuestros actores relevantes, los niños, a los cuales nos referimos como nativos digitales.

Se utilizará el término **nativos digitales**, el mismo fue acuñado por Marc Prensky pero muchos autores coinciden con llamarlos así.

Uno de ellos es Prensky, un líder de pensamiento, conferencista, consultor, escritor y diseñador internacional de las áreas críticas de la educación y del aprendizaje.

El mismo en su libro “Nativos e inmigrantes digitales”, explica que hay una gran diferencia entre los jóvenes de hoy, es decir lo que han nacido y se criaron con estas tecnologías- los cuales el llama nativos digitales y los inmigrantes digitales (que son los adultos que entraron en contacto con la tecnología tiempo después). Con respecto a esto señala, “estos jóvenes de hoy no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cabezas y sus cerebros” (Prensky, 2010: 3).

En su documento “On the horizon” 2001 volumen 5, describe algunas características de los nativos digitales, estos niños que representan las primeras generaciones formadas en estas nuevas tecnologías. Al respecto dice:

- Los nativos digitales reciben información realmente rápida.
- Les gustan los procesos y multitareas paralelos.
- Prefieren gráficos antes que el texto.
- Defienden los accesos al azar (desde hipertextos).
- Funcionan mejor cuando trabajan en red.
- Prosperan con satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes.
- Eligen jugar en serio que trabajar

Existe una brecha entre los nativos digitales y los inmigrantes digitales. Estos últimos aprenden a adaptarse –algunos más que otros- a un ambiente con cierta conexión. “La gente más vieja *socializa* de manera diferentes con sus hijos, ahora están en proceso de aprender una nueva lengua” (Prensky, 2001:2).

Los patrones de pensamiento de los jóvenes de hoy han cambiado, todo ha cambiado, desde la manera de hablar, su ropa, los adornos del cuerpo, su estilo, ha

ocurrido una gran discontinuidad, un acontecimiento que él mismo Prensky llama singularidad. “Esta llamada singularidad es la llegada y la rápida diseminación de la tecnología digital en la última década del siglo XXI” (Prensky, 2001: 1). El autor postula a los estudiantes de hoy como nativos digitales, los cuales representan la primera generación que creció junto a esta nueva tecnología. Este proceso al que él llama singularidad va de la mano notablemente con esta nueva generación de estudiantes digitales. Para concluir el mismo Prensky afirma que: “los estudiantes de hoy piensan y procesan la información fundamentalmente diferente de sus predecesores” (Prensky, 2001: 1).

Nos introduciremos en el autor Buckingham David, y su libro “Más allá de las tecnologías”- Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital-. Tomaremos el capítulo 5 sobre “Infancias digitales” en donde destaca en primera medida: “Hoy la infancia se encuentra atravesada e incluso está definida por los medios modernos-la televisión, el video, los videojuegos, internet, los teléfonos celulares y la música popular” (Buckingham, 2012:105).

Continuando la línea de este autor, podemos acordar con él cuando plantea que buena parte de la tecnología está dirigida a los niños y jóvenes, y que todas estas nuevas formas culturales, es decir los dispositivos actuales, están destinados a este público.

Como bien lo define Buckingham, existe una profunda relación entre las nuevas tecnologías y los jóvenes, asegurando que en la actualidad estas tecnologías constituyen un aspecto fundamental en la vida de los niños. Y marca una diferencia en cuanto a décadas anteriores en las cuales los *medios digitales* solo tenían lugar en el contexto escolar (Buckingham, 2012:105).

Se refiere a que los niños pasan más tiempo con medios de diversos tipos que el que destinan a cualquier otra actividad aparte de dormir. Esto también refleja los cambios que se han producido en la cultura contemporánea del consumo por parte de los niños. Al respecto a esto, dice que los niños se han convertido en un “nicho de mercado” cada vez más amplio.

Este “nicho de mercado” como él lo denomina, tiene que ver con el hecho de que los niños han sido redescubiertos como un nuevo mercado hace algunas décadas, es decir, los menores se han vuelto de pronto más valiosos. “Al menos para las industrias de los medios, el niño vulnerable que necesita protección ha ido cediendo su lugar al niño como consumidor soberano” (Buckingham, 2012: 113).

Esto refleja la capacidad del niño de influir en las decisiones de los padres a la hora de adquirir estas nuevas tecnologías digitales, ya que el niño pasa más tiempo en presencia de estas actividades fuera del contexto escolar, las cuales están cada día más privatizadas y mercantilizadas. Y aclara que este público es el más fácil de influir y explotar pasando a ser víctimas de los intereses comerciales, por eso los llama niños vulnerables.

Vale la pena decir que el mismo Buckingham destaca y cuestiona el peligro del libre acceso a la información de estas nuevas tecnologías, siempre hablando fuera del contexto escolar, lo cual también genera nuevos riesgos y oportunidades para los mismos. Al respecto Buckingham marca una polarización entre dos construcciones muy diferentes del niño: “Por un lado tenemos el niño en riesgo- en esencia vulnerable y necesitado de protección- mientras que por el otro, tenemos una visión de un niño liberado y potenciado por la tecnología” (Buckingham, 2012:116).

Esta visión del niño en riesgo el autor lo atribuye a la sensación de exclusión de los adultos frente a la cultura digital infantil y la falta de control que los mayores puedan ejercer sobre los niños.

Para concluir acordamos con David Buckingham cuando el mismo postula que hoy día los niños pueden conectarse y comunicarse a través de estos dispositivos sin tener la necesidad del conocimiento o de la intervención de los padres.

Ahora bien, retomaremos algunos autores los cuales trabajan sobre **nuevos medios**. Los mismos establecen categorías que permiten definir a los **nuevos medios**, en este caso tomaremos a Carlos Scolari que en el libro

“Hipermediaciones”, plantea cinco cualidades más importantes de los nuevos medios.

El autor dice que las nuevas formas de **comunicación digital** se caracterizan por los siguientes puntos:

1- la digitalización: si nos centramos en el contenido (multimedia). Es un proceso a través del cual las señales eléctricas pasan de un dominio analógico a uno binario. La digitalización un aspecto fundamental porque permitió el nacimiento de las nuevas formas de comunicación, sin esta, no tendríamos hipertexto e interacción.

2- la reticularidad: aquí sea demolido el clásico paradigma de –uno a muchos- del broadcasting sobre el que asentaban las viejas teorías de la comunicación de masas, para pasar a esta comunicación de –uno a uno- y/o –muchos a muchos-.

3- hipertextualidad: son estructuras complejas no secuenciales, es decir, como si fuese una máquina para navegar en una red de textos interconectados.

4- multimedialidad: en este aspecto la digitalización ha favorecido la convergencia de todo tipo de información en un único soporte. Este producto cultural fue diseñado como un paquete textual que abarca todos los medios y lenguajes imaginables.

5- interactividades: a diferencia de los medios tradicionales, ahora es posible detectar una “relación transformativa entre el usuario del medio y el mismo medio”. Y la capacidad de transformar su flujo y la forma de presentar sus contenidos está codificada dentro de los nuevos medios.

Creemos que será de interés para nuestro objeto de estudio detenernos en dos características que son relevantes, tanto la multimedialidad y la interactividad. Este vínculo que se genera entre los nativos digitales con las pantallas e interfaces. Para dar cuenta y profundizar estos modos de usos y prácticas se cree pertinente hacer uso de estas categorías conceptuales.

Respecto a la multimedialidad (también llamada convergencia retórica) “dejan de ser algo más que una suma de medios en una única pantalla: los lenguajes comienzan a interactuar entre sí y emergen espacios híbridos que pueden dar origen a nuevas formas de comunicación” (Scolari, 2008:104).

“Hay interactividad en las relaciones sujeto-objeto, pero también en los intercambios entre un sujeto y un dispositivo tecnológico. En este último ejemplo la interacción se desarrolla en la interfaz, que se podría definir como el lugar de la interacción” (Scolari, 2008:94.)

Continuando el mismo enfoque, sale a la luz este concepto predominante que nos ubica en el escenario a desarrollar la investigación: **la interfaz o interfaz de usuario.**

El término **interfaz** entre el hombre y ordenador o interfaz de usuario como lo llama Manovich, era pensado en función de cómo el usuario interactúa con el equipo.” Comprendiendo de esta manera los dispositivos de entrada y salida física de datos, como el monitor, el teclado y el ratón” (Manovich, 2006:119).

A medida que el uso de internet se volvió más habitual, algunas cosas han ido cambiando. Es decir, “ya no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital” (Manovich, 2006:120). El autor emplea el término interfaz cultural, para referirse a una interfaz entre el hombre el ordenador y la cultura: “son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (Manovich, 2006:120).

Siguiendo los aportes teóricos de este autor hay que destacar también el concepto de **pantallas.**

Teniendo en cuenta la conceptualización que hace Lev Manovich, el mismo plantea una genealogía de la historia de las pantallas entre los cuales se encuentran primero la pantalla clásica, la pantalla dinámica y la pantalla en tiempo real.

En primer lugar ubica a la pantalla clásica, “la cual dice que es una superficie plana y rectangular la cual está pensada para una visión frontal”. “La misma existe

en nuestro espacio normal, en nuestro cuerpo y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación, y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual” (Manovich, 2006:147).

Luego hace 100 años apareció lo que él menciona pantalla dinámica, la cual conserva algunas características de la clásica pero añade algo nuevo: este poder mostrar una imagen que cambia en el tiempo, en la cual trae consigo una relación entre la imagen y el espectador, y por último la pantalla del ordenador, la cual tiene la cualidad de coexistencia de varias ventanas que se superponen y con la característica de que el usuario ya se ve situado dentro de ésta, y no a una distancia como era tiempo atrás.

No obstante, como lo plantea Manovich, la pantalla no deja de ser solo una ventana con dimensiones limitadas ubicada en un espacio físico del espectador, en donde se espera que el se concentre por completo en lo que ve. Y añade además que la pantalla termina siendo un tanto agresiva, “ya que su función, es la de filtrar, cribar, dominar, reducir a la existencia lo que queda fuera del cuadro” (Manovich, 2006: 148).

METODOLOGÍA:

Esta investigación consiste en un análisis de tipo exploratorio el cual tiene como finalidad profundizar el conocimiento sobre el uso y prácticas que hacen los niños de 5/6 años con las pantallas e interfaces en su tiempo libre. La misma se llevará a cabo con alumnos pertenecientes al colegio Nuestra Señora de la Misericordia de la ciudad de San Lorenzo, provincia de Santa Fe.

El objeto de estudio es el uso de las pantallas e interfaces.

“La investigación social es una forma de conocimiento que se caracteriza por la construcción de evidencia empírica elaborada a partir de la teoría aplicando reglas de procedimiento explícitas.” (Sautu, 1997:180).

En nuestro estudio nos centraremos en la metodología cualitativa ya que es, en un sentido amplio, la que se ocupa de los datos descriptivos: las propias palabras de las personas, ya sea hablada o escrita y la conducta observable. Es lo que Weber denominó (*verstehen*), comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente (Taylor y Bogdan, 1987: 16).

Se cree pertinente partir de estudios exploratorios, como lo plantea Jorge Padua; es necesario en casos en donde la problemática no está socialmente muy desarrollada, de manera que se busca que el investigador gane familiaridad con la situación.

“Los estudios exploratorios son necesarios ya sea para la precisión o examen en profundidad de algunos de los supuestos de la teoría, para la construcción de esquemas clasificatorios provisionales, para detectar algún modelo aún no formulado en forma explícita, o bien para facilitar la generación de algunas hipótesis que serán puestas a prueba posteriormente con algún diseño explicativo” (Padua, 1979:31).

Por tal motivo y como se mencionó anteriormente se trabajará con un grupo de menores de la ciudad de San Lorenzo de 5 años de edad y se utilizará la técnica de la observación participante. La misma se realizará de manera individual (por chico) y fuera del establecimiento educativo. Trataremos de coordinar encuentros con los menores en presencia de los adultos los cuales luego serán también entrevistados.

Retomando los escritos de Taylor y Bogdan, ellos describen a la observación participante como la técnica menos ofensiva de interacción social. “Los observadores permanecen relativamente pasivos a lo largo del curso del trabajo de campo, pero en especial durante los primeros días” (Taylor y Bogdan, 1987:51).

En este caso debemos destacar que la labor con niños de corta edad nos lleva necesariamente a trabajar de manera más cautelosa y pausada, son situaciones más complejas que requieren de un mayor cuidado y la observación posiblemente sea más lenta. Uno de los puntos más importantes a tener presente es tratar de ganarse la confianza y generar un escenario agradable para que los niños puedan desarrollar sus actividades de manera habitual.

Si bien en la actualidad el uso de las nuevas tecnologías ya no es un tema novedoso, es decir se ha dicho mucho al respecto pero siempre abarcando un rango de edad quizás superior. Entonces nos preguntamos, por qué no trabajar con niños menores a 7 años, en plena etapa de desarrollo cognitivo. Estos niños que configuran un escenario poco investigado seguramente por su corta edad y claramente para muchos trabajar con niños menores puede convertirse en un obstáculo a la hora de hacer un trabajo de campo.

Es de suma importancia a partir de los objetivos que se plantea esta investigación, poder complementar la observación del uso que hacen los niños de las pantallas e interfaces y el modo en que se vinculan, con entrevistas que permitan indagar el rol y las pautas que establecen los padres en la relación en observación.

“La entrevista cualitativa en profundidad son reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión

de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresa con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1987:101).

Según estos autores hay tres tipos de entrevista en profundidad, una es la historia de vida o auto bibliografía sociológica, el segundo tipo de EP se dirige al aprendizaje sobre acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente. Y el último tipo de estas entrevistas tiene la *finalidad de proporcionar un cuadro amplio de una gama de escenarios, situaciones o personas*. En esta última es sobre la cual nos centraremos para dar comienzo a nuestro trabajo de campo.

Las entrevistas se utilizan para estudiar un número relativamente grande de personas en un lapso relativamente breve si se lo compara con el tiempo que requeriría una investigación mediante observación participante. Se cree pertinente trabajar con esta técnica ya que nuestro objetivo es poder establecer reiterados encuentros con los informantes y generar espacios propicios y mayormente desestructurados, a fin de poder generar mayores niveles de expresión y respuestas abiertas en determinadas ocasiones y más acotadas cuando la situación lo requiera.

Detallamos los informantes clave tanto para la observación participante como para la entrevista en profundidad.

Informantes clave:

Podemos distinguir dos tipos de estos. En primer lugar serán los niños menores de 5 años que asisten a preescolar en la escuela Nuestra Señora de la Misericordia ubicada en la ciudad de San Lorenzo en barrio centro, el mismo pertenece a un colegio privado. Los sujetos en cuestión que serán observados son seis dentro de los cuales hay tres mujeres y tres varones, que aún no ingresaron a la educación primaria. Entre ellos están; Mora, Alma, Guillermina, Joaquín, Agustín y Mateo.

Las mismas se irán realizando en grupitos muy reducidos, es decir no será grupal la observación. Y el segundo lugar lo ocupan los padres de los menores observados. Con ellos haremos entrevistas en profundidad, que contarán con un total de veintiocho preguntas dirigidas a los adultos. El papá de Mora, Hugo, tiene 37 años y trabaja en empresa de montajes industriales, en la familia son cuatro, Mora tiene una hermana 2 años menor que ella. La mamá de Alma, Fernanda, tiene 39 años, es empleada bancaria y maestra jardinera (no ejerce) y viven con su hijo 3 años menor que Alma y su papá. La última de las nenas es Guillermina, la cual es única hija y su mamá Valeria es comerciante de rubro formularios del automotor, con 36 años de edad.

Con respecto a los padres de los varones, tenemos a Joaquín que su mamá Jessica tiene 40 años y es diseñadora gráfica, el menor cuenta con dos hermanos más. Un bebé de 1 año y otro de casi 4 años. La mamá de Agustín se llama Florencia es pediatra, tiene 38 años y tienen dos hijos más, una bebé de 2 años y otro de 4 años. Y por último, el papá de Mateo, Esteban de 39 años es socio-gerente de panadería y su familia está compuesta por otro hijo más de 8 años.

Con el propósito de reflexionar sobre el uso y las relaciones entre los nativos digitales y tecnologías, y a fin de poder visualizar las prácticas y esta relación que se genera entre niños, pantallas e interfaces se procederá a observar a los menores de sala de cinco, nivel inicial de la escuela Nuestra Señora de la Misericordia de la ciudad de San Lorenzo, teniendo en cuenta el uso, acceso, apropiación y tiempo que los sujetos en cuestión hacen de estas tecnologías.

Con respecto a esto y a continuación daremos a conocer las principales pautas que hemos planteado como hilo conductor del trabajo de campo a realizarse tanto con niños en la observación y con los padres en las entrevistas. No queremos dejar de mencionar que también se ha realizado una entrevista en profundidad a la psicóloga Paupie Laura, oriunda de la ciudad de San Lorenzo- con la cual se mantuvo una conversación fluida sobre como los niños que se ven inmersos y son parte naturalmente de esta cultura digitalizada. Nacen y aprenden de manera

diferente, como el mismo Marc Prensky postula en su libro antes citado. Parte de la entrevista realizada a la doctora en psicología se expone en el marco teórico.

A continuación, se detallan las pautas elaboradas para las observaciones y las entrevistas.

- *Pautas para la observación participante:*

Requisito: Se observará a los niños de cinco años estando en presencia de las pantallas en su tiempo libre.

- 1- Para describir la **capacidad de penetración** que tiene la tecnología sobre el niño. Es decir, cómo se manifiesta esta relación del niño con la interfaz gráfica y la información. Entendiendo por interfaz, “como un lugar de interacción, pensado en función de cómo el usuario interactúa con el equipo”, en líneas generales así lo define (Scolari, 2008:94).

¿Es capaz de reconocer por sí mismo las aplicaciones a través de su conocimiento?

¿Establece relación entre estos sonidos y funcionalidades?

¿Sabe distinguir los iconos con sus respectivas imágenes?

Y a su vez esa imagen ¿la asocia directamente con el juego que desea utilizar?

¿El niño demuestra más interés en algún juego en particular? Como lo expresó?

- 2- Para indagar en los **efectos** que produce la presencia y uso de la tecnología en los niños.

¿Cuáles son las conductas que el niño adquiere en su contacto?

¿En ese momento cómo se manifiestan las relaciones con los ahí presentes?

¿Cuándo el menor está en presencia del dispositivo, hay falta de interés en otro tipo de actividad?

¿Podemos observar algún cambio de conducta?

- 3- Para poder evaluar cómo los niños expresan la **interconexión** que se produce con la tecnología. Esta interconexión entre el hombre, la información y la máquina. “Son acontecimientos que modifican las condiciones de vida en conjunto con los movimientos sociales y culturales como productores del ciberespacio” (Levy, 2007:206).

Poder observar detenidamente a través de sus actos y conductas el rol que asumen y si es posible observar el grado de concentración e interés que le dan a las tecnologías en su presencia.

El tiempo de uso. Media hora o más. Una hora o más. Menos de 30 minutos.

Con que frecuencia lo utilizan. Varias veces al día. Una vez al día. Más de una vez a la semana. Solo los fines de semana.

¿Utiliza más de un dispositivo al mismo tiempo? Es decir, Tablet, móvil, televisión. ¿O solo se limita a centrar su atención en uno?

¿El niño demuestra entrar en una especie de burbuja cuando esta con el dispositivo? (sea cual sea).

- 4- A partir de las **prácticas sociales** (concepto clave para nuestra investigación, Martin Barbero plantea diferentes categorías dentro de las cuales nos interesa los conceptos de **diversidad y multiplicidad**. De acuerdo a esto, Barbero afirma que: “la sociedad se afirma en la multiplicidad de modos y sentidos, la diversidad y polisemia de la interacción social” (Barbero, 1990:12).

En la actualidad, ¿hay un cambio en el proceso de aprendizaje? Se puede dar cuenta de esto observando los cambios de hábitos y las conductas de coordinación y repetición de acciones.

Innovación de las prácticas (competencia en el lenguaje).

¿Tienen cierta predisposición por lo diverso (interacción social)? ¿Van alternando o solo se definen por alguna aplicación en particular?

Esta *multiplicidad* social en los niños ha generado cambio de hábitos y costumbres.

¿Cómo podemos afirmarlo?

Cantidad de horas frente a la pantalla.

Ausencia de otras actividades.

Cambios en las conductas cuando se trata de retirar el dispositivo.

Los niños realmente ven el uso de las tecnologías como algo natural en su cotidianidad. (Como lo afirma el destacado gurú de la informática Marc Prensky).

5- Marc Prensky define algunas características de los **nativos digitales**

Habla de la brecha entre los niños y los adultos. Y con respecto a esto plantea que los niños están inmersos en este mundo son diferentes sus cabezas y sus cerebros, a diferencia de los inmigrantes (adultos) que tuvieron que aprender tiempo después. ¿Se puede notar esto con una simple observación? ¿En qué casos sucede?

¿Se logra visualizar que reciben la información y la asimilan de manera rápida?

¿Preferencia de gráficos o textos?

¿Se sienten inmediatamente satisfechos con el acceso a internet?

¿Dentro de su elección en primer lugar se encuentran los juegos u otra aplicación?

Siempre manejándonos dentro de nuestro rango de edad, que es de cinco años.

- *Pautas para la entrevista en profundidad:*

Es fundamental para la investigación trabajar con los padres de los niños observados haciendo de manera individual entrevista en profundidad, para poder complementar y asociar en algunos casos también las diferencias en el actuar de los niños y en el rol de los adultos. Esto nos servirá para llevar a cabo los objetivos planteados anteriormente; de los cuales se desprende la necesidad de reflexionar sobre el rol que asumen los padres en el uso de las tecnologías por parte de los niños.

- 1- ¿Su hijo dispone de dispositivo propio en su casa para conectarse?
- 2- ¿Tiene acceso a internet libremente en su hogar?
- 3- ¿Con que frecuencia usted deja que su hijo use el dispositivo? ¿dispone de determinadas horas al día? ¿Es decir, tiene límites en su uso?
- 4- ¿Qué edad tenía su hijo cuando comenzó a navegar en internet?
- 5- ¿Usted ejerce algún tipo de control en cuanto a las aplicaciones que su hijo usa? ¿O lo deja libremente que manipule el dispositivo el tiempo que el niño desee?
- 6- ¿Tiene preferencia por algún tipo de aparato en particular, es decir; móvil, tableta, pc, televisor?
- 7- ¿Utiliza varios de estos aparatos prendidos al mismo tiempo o solo uno?
- 8- ¿Su hijo necesita ayuda para navegar con el dispositivo móvil?
- 9- En su casa, ¿es común el uso de estos artefactos, sea para tiempo libre o para trabajar? (tanto en adultos o menores)

- 10- ¿Considera a su hijo como un importante consumidor en estos tiempos?
- 11- ¿Juega un papel importante el **consumo** en la actualidad y en la apropiación de estos aparatos tecnológicos?
- 12- ¿Cómo es el uso de la tecnología por los demás integrantes de la familia, hermanos si los hay, y adultos?
- 13- ¿Cómo influyó el uso de tecnología en el modo de consumo de su hijo?
- 14- ¿Notas algún cambio de conducta cuando se le restringe el acceso?
- 15- Si hay restricción: ¿qué hace el menor en ausencia del dispositivo, es decir, se genera actividades alternativas, es decir, es capaz de permanecer en otro tipo de juegos?
- 16- ¿Crees que los padres de hoy son más permeables que en otras épocas?
- 17- ¿Por momentos te asusta que esto pueda generar algún tipo de dependencia?
- 18- ¿Te identificas con el tipo de papá que cree que el no tener acceso a estas tecnologías puedan quedar fuera del mercado actual digital?
- 19- Donde te ubicarías vos, con total sinceridad. ¿Del lado del padre/madre presente ejerciendo un buen control y autoridad sobre el uso de estas tecnologías? O por el contrario del lado, ¿de la falta de control y autoridad?
- 20- Y a tu hijo, ¿dónde lo ubicarías, del lado del acceso desmedido o controlado?

21- En la actualidad en términos generales los excesos y las adicciones están muy presentes y cada vez es más fácil llegar a eso. ¿Te vienen a la mente estos pensamientos cuando ves a tu hijo con alguna pantalla en sus manos?

Por otro lado que opinión merece al respecto el vínculo que hace el menor con las pantallas.

1-¿Cómo caracterizas (según tu punto de vista) el uso y prácticas que hace el niño frente a las pantallas? ¿Qué actitud asume frente a esta?

2-En determinadas ocasiones hubo que negociar a cerca de su uso?

3-Pide permiso para encender y utilizar el dispositivo?

4-¿Qué tipo de vínculo el niño establece con esta pantalla? Estrecho o solo ocasional?

5- ¿Cómo puedes definir el lugar de interacción que se genera entre el dispositivo y el niño?

6-¿Los medios de comunicación han modificado la forma de aprender de los niños?

7-¿Se ha reemplazado el juego en familia por el juego individual digital?

HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN:

En esta tesina se tomó como desafío indagar sobre los impactos más importantes de las nuevas tecnologías de la comunicación e información, básicamente en el uso de diferentes pantallas e interfaces que hacen los niños de 5 años en su tiempo libre.

De esta manera y como lo fuimos anticipando anteriormente daremos a conocer resultados e interpretaciones de lo recabado en el trabajo de campo que se hizo en base a observaciones participante de los menores y en forma paralela las entrevistas que fueron realizadas a los padres de los mismos niños.

La observación se realizó en diferentes momentos contando con la presencia de niños con algún tipo de dispositivo móvil en mano. Teniendo en cuenta que se trabaja con menores nos encontramos con ciertas limitaciones a la hora de realizar observaciones muy extensas en cuanto a la duración. Frecuentemente los tiempos en que usan los dispositivos son fragmentarios y se alternan con otras actividades.

Los dispositivos móviles se han convertido rápidamente en la opción preferida en los niños, debido a su tamaño, movilidad, capacidad de transmitir y capacidad interactiva. Los niños usan dispositivos móviles para jugar, ver videos, comunicarse, tomar fotos y acceder a aplicaciones.

De acuerdo a la información recolectada en las entrevistas y observaciones comenzaremos abordando el tema de la tan mencionada Revolución Tecnológica a la cual hace mención Manuel Castells, en su libro “La Sociedad Red”. Dentro de este nuevo paradigma tecnológico el autor menciona algunas características que iremos retomando.

- La Capacidad de Penetración que tiene la tecnología sobre los niños y de esta manera que Efectos produce su Uso. Estas son las primeras aproximaciones en base a su perfil y rutinas de los niños en cuestión.

En cuanto a estos puntos pudimos inferir que el total de niños observados han demostrado que:

- ✓ Son capaces de reconocer las aplicaciones a través de su memoria visual, es decir por sus iconos, imágenes, formas y colores, a través de su propio registro individual válido como para navegar por sus propios medios. Se observan sin ningún tipo de dificultad para manipularlas y básicamente pudimos notar como el tomar el dispositivo móvil en mano de estos niños está totalmente naturalizado en ellos.
- ✓ Logran establecer la relación entre funciones y sonidos, y pueden identificar el momento de inicio y fin de la aplicación que esté en uso. Y el tiempo de espera también pueden manejarlo, es decir dan tiempo a que cargue o descargue el juego. De esta manera vemos que hay una clara definición al marcar el final como así el inicio del juego (porque básicamente la mayoría cuenta con algún tipo de sonido).
- ✓ la imagen juega un papel fundamental en niños de este rango de edad en donde todavía no aprendieron a leer y escribir. Entonces asocian e intentan incorporar el gráfico apelando a la memoria y asociación entre el objeto y el dibujo.
- ✓ Dentro de las aplicaciones favoritas encontramos en primer lugar y mayoritariamente en las niñas, YouTube. Lo usan para mirar películas y episodios infantiles y en algunos casos escuchar música, y en segundo lugar las aplicaciones de entretenimiento más que las educativas. En los varones puede llegar a variar su orden pero el resultado es casi el mismo, en primer lugar los juegos de entretenimiento (autos y fútbol) y en segundo lugar YouTube.

En relación a esto podemos destacar que los efectos que se producen en los niños son múltiples, en el caso de Mora, Mateo, Joaquín y Agustín se observa a grandes rasgos que su grado de concentración es bastante elevado y eso hace que las relaciones con los presentes como mencionamos en esa ocasión pasen a un segundo plano. Configuran un nivel de concentración muy importante.

- ✓ Por momentos pueden llegar a aislarse del entorno sumergiéndose de esta manera en su mundo (único y virtual). Acá podemos inferir que solo existe esta relación niño-interfaz-pantalla.

Tal es el caso de Alma y Guillermina, en quienes pudimos observar un cambio de conducta con respecto al resto de los chicos, ya que son niñas que se dispersan fácilmente con lo que sucede a su alrededor y toman contacto de inmediato con la realidad que las rodea. No sucede lo mismo con los otros chicos mencionados anteriormente en quienes el efecto que produce el uso de estas tecnologías es de total aislamiento y concentración.

Alma, por ejemplo, es capaz de salirse de ese mundo virtual de forma inmediata e incorporarse en otras actividades, entonces se deja en evidencia que la falta de interés por otro tipo de actividades que no sean digitales e interactivas acá no ocupan un lugar de mayor importancia como en los demás niños, que su conducta es de compenetración más constante. Con Guillermina sucede algo similar, su uso no es desmedido por eso no la ubicamos dentro del rango de conductas más extremas.

En relación a esto pudimos recabar en las entrevistas información y datos relevantes que nos llevan a dar cuenta que hay padres que pueden visualizar de manera clara lo que sucede con sus niños en presencia de estas múltiples pantallas (ya sean tabletas, o teléfonos móviles). A continuación daremos a conocer los dispositivos más utilizados por los niños en su tiempo libre, si le son propios y edad en que comenzaron a manipularlos.

- Interacción hombre-máquina-tecnología: frecuencia, uso y permanencia.

La mayoría de los padres contó que sus hijos comenzaron a usar este tipo de dispositivos poco antes de los 4 años, en líneas generales, pero todos en sus discursos más íntimos nos hicieron saber que a los 3 años ya estaban interesados por los mismos. Solo en el caso de Mora el papá fue quien admitió que si bien comenzó a usar internet a los 3 años mirando videos y capítulos de dibujos

animados, ya a los dos años le llamaban la atención los dispositivos y los pedía. “Como que sabía que ahí encontraba atractivos para ella, como por ejemplo los juegos” Hugo Novosad, papá de Mora N.

También se cree pertinente rescatar que de la totalidad de padres entrevistados, la mitad de ellos respondieron que sus hijos ya disponen hace un tiempo de dispositivos propios, casi como si fuese un juguete más de los tantos que tienen. La mayoría de los chicos tienen como preferencia el uso de la tablet y más que nada los que disponen de una propia y exclusiva para su uso y acceso, tan solo la mamá de Joaquín nos contó que en su casa cuentan con una pc la cual tienen mayor uso y frecuencia, el resto todos usan la tablet en primer lugar y segundo lugar el celular.

Vale la pena destacar que tanto en la observación participante como en las entrevistas pudimos constatar que los niños no poseen ningún tipo de dificultad a la hora de navegar en internet, lo hacen de manera totalmente natural y sin ningún tipo de obstáculo, de la misma manera los padres han mencionado que el no saber leer no es un impedimento para que puedan manejar el aparato al 100%, al contrario, utilizan como dijimos antes, la memoria visual a través de la imagen.

De todos modos creemos importante distinguir y detenernos en el caso de Alma, que tiene la característica particular de utilizar la aplicación de YouTube a través de la búsqueda por Control de Voz. Tiempo atrás, la mamá de Alma fue quien le enseñó a utilizar esta herramienta para que disponga del libre acceso sin depender o esperar que un adulto lo ayude. La mamá nos detalla como su hija lo hace. Alma con celular en mano busca a través de los iconos y luego ingresa a la aplicación que le interesa, en este caso presiona en *YouTube*, y en la barra superior lado derecho se encuentra y se visualiza un micrófono, el cual les da la libertad para utilizarlo mediante lo que se llama el “control de voz”. Este micrófono se mantiene apretado para buscar de manera oral lo que cada uno desee solo mencionando el nombre del dibujo o la canción que desee, luego se abre un abanico de distintas opciones mostrando la imagen y el título que la aplicación

reconoce y así logran encontrar lo que deseen. Entonces se reemplaza la escritura opción uno barra superior lado izquierdo por el lenguaje oral por control de voz a través de micrófono (que el niño visualiza) opción dos también barra superior lado derecho.

Esta opción la utiliza no solo Alma sino también y con mayor frecuencia su hermano menor que con tan solo 3 años manipula los dispositivos y lo hace de manera espectacular accediendo la mayoría de las veces (así nos cuenta la mamá) a través del micrófono y el habla. Fernanda la mamá nos contó cómo lo hacen solos, es decir sin ayuda.

En cuanto a la interconexión del niño con las pantallas e interfaces, se percibe que se genera un vínculo en determinadas ocasiones fuertes en términos de uso y gozo.

- ✓ La permanencia depende de la permeabilidad de los padres y los permisos que le otorguen. En la mayoría de los casos estos han declarado que ejercen control para que solo se use los fines de semana en ratos libres, máximo de 2 horas diarias.
- ✓ También se les preguntó si utilizaban más de un dispositivo al mismo tiempo y la mayoría de los padres, si bien permiten que sus hijos utilicen los dispositivos móviles, todos dicen hacerlo con estricto control y solo un máximo de dos horas al día. Solo el caso de Alma y Mateo que sus padres nos cuentan que su uso se da solamente los fines de semana.

- Apropriación del mercado- consumo

El **consumo** en la época actual viene desplegando todas sus facetas y se posiciona fuertemente generando cada vez más espacios en las grandes ciudades, a su vez con un mercado cada vez más amplio. Algunos autores hablan de nuevas formas de consumo en cuanto a que “los nuevos dispositivos de recepción digitales permiten un consumo mucho más flexible, ahora el espectador puede grabar programas, detener una transmisión y

retomarla más tarde en el mismo punto, evitar las pautas publicitarias, etc.” (Scolari, 2008: 244).

En relación a esto, es interesante destacar aspectos claves en las respuestas de algunos padres, solo la mamá de Agustín respondió que si considera a su hijo como un importante **consumidor** y al respecto aclara: no estamos exentos del mundo y de su consumo actual. “Hoy se vive de esta manera y eso es lo que no te permite quedar fuera de las tecnologías” Florencia, es pediatra - mamá de Agustín.

El resto de los padres todos respondieron que no consideran a sus hijos como importantes consumidores, la mayoría de estos advirtiendo en sus discursos que es por una cuestión de edad, ya que los mismos no superan los 5 años, pero todos admitiendo que quizás también se deba al control que ejercen los padres sobre estos, de hecho la mamá de Joaquín manifestó: “he notado que cuando más está en presencia de los dispositivos, más quiere volver a usarlo, o sea, si fuera por el sería un gran consumidor” Jessica, diseñadora gráfica-mamá de Joaquín.

Buckingham al respecto a esto en su libro “Más allá de las tecnologías” menciona; el **nicho de mercado** tiene que ver con el hecho de que “los niños han sido redescubiertos como un nuevo mercado hace algunas décadas, es decir, los menores se han vuelto de pronto más valiosos”.

Dentro de este apartado también destacamos otro punto importante que se ha extendido en los dos tipos de herramientas que utilizamos para hacer el trabajo de campo, es el tipo de conducta que los niños manifiestan a la hora de vincularse con los dispositivos y que sucede cuando el adulto responsable intenta restringirle su uso. Sucedió que:

- ✓ En ambos casos pudimos notar y deducir que a esta edad esto depende de la situación que se encuentre el niño y su entorno, es decir, qué cosa más interesante podemos ofrecerle fuera de la tecnología. Si es así, hemos notado que ante la invitación a otro tipo

de juego quizás tentador por parte de adultos y amigos, ellos han abandonado el juego de inmediato para salir corriendo a jugar. En todos los casos los padres respondieron que puede haber una conducta un tanto enojadiza al momento de sacarles el dispositivo, pero que al rato se les pasa (minutos más minutos menos).

- ✓ En el caso de la observación también notamos que esto sucedió al ponerlos en contacto con otras opciones, invitándolos a jugar al patio o dejando que hagan lo más deseen.

- Los nativos digitales- Primeras generaciones formadas- Los niños.

Son las generaciones que han nacido en un mundo digital totalmente naturalizado distinto del mundo de los adultos que sí han tenido que aprender a usar estas nuevas tecnologías.

Con respecto a esto, podemos conocer y asegurar que en cuanto a la:

- ✓ Recepción de la información: es observable la facilidad y rapidez que tienen estos niños en manipular, entrar y salir de una aplicación y o juego que sea de su interés y lograr esta identificación y aprendizaje de manera audaz. Increíble ver cómo asimilan la información en pocos minutos.
- ✓ Satisfacción al rápido acceso: Si desde el minuto uno que la piden y uno se lo da, lo manifiestan solo con una sonrisa y brillo en los ojos. Se puede observar en todo momento el cambio de conducta dibujado en su rostro con una sonrisa. Por eso cuando hablamos de enojo y berrinches de parte de ellos hacemos referencia al intento de sacarles el dispositivo de manera repentina ahí es donde se produce el cambio abrupto de humor. Igual volvemos a resaltar que es solo temporario.
- ✓ Prefieren gráficos antes que textos, si de manera notable todo el tiempo y esto es lo que genera en ellos una recompensa y satisfacción inmediata.

- ✓ Se incluyó del mismo modo la pregunta a los padres, de dónde consideraban que se ubicaba su hijo en relación al uso *¿acceso controlado o desmedido?*

Cinco de los seis papás y mamás que fueron entrevistados respondieron que ubican a sus hijos del lado del acceso controlado, justamente por la razón que aún por cuestiones de edad se puede controlar a los chicos. De igual modo la mayoría aceptó que “sólo por ahora los tienen controlados”.

Una única mamá dijo que lo ubicaría dentro del acceso desmedido pero aclarando que “sí lo dejamos que sea libre en su uso”, si fuese por él se tornaría adictivo.

- **Apropiación**

Un concepto clave en esta investigación, en este caso retomando a Martin Barbero; es este comprender la comunicación; “es estudiar cómo funcionan las tecnologías o los aparatos, pues ellos hacen la comunicación, la determinan y le dan su forma”. (pág. 10). En base a estas prácticas de comunicación el autor dividió a las prácticas sociales en tres dimensiones: socialidad, ritualidad y la tecnicidad.

- ✓ En cuanto al uso y prácticas que hacen los niños con estas pantallas, cabe destacar que cuatro de cada seis papás han admitido que sus hijos asumen una actitud de total alienación y concentración con respecto al resto de su entorno y ajenos al mundo exterior que ahí los rodea. Resumiendo es como una actitud “atrapados en el juego” y nada más.
- ✓ Los posibles vínculos. Con respecto a esto se preguntó si sus hijos asumen un vínculo ocasional o más bien estrecho- acá pudimos establecer que está más repartido el tema. Tres padres respondieron que creen que es solo ocasional, pero básicamente porque todavía pueden ejercer este tipo de control al acceso y esto ayuda a limitar el uso y los excesos. El resto de los padres los consideran un vínculo estrecho más que nada refiriéndose a ese

momento, el del uso. Esta compenetración y abstracción de la realidad es lo que hace que estos padres califiquen el vínculo de esta manera.

- ✓ Repetición de acciones y operabilidad, tiene en todos los casos este factor ya que el niño coordina y ejecuta siempre la misma acción en el juego y en su espacio.
- ✓ Negociación en su uso como nuevas formas de discursividad que forma parte de la innovación social. Todos los padres que fueron entrevistados asumieron que terminan negociando sobre su uso. En algunos casos unos más que en otros, en menor o mayor medida pero todos acuden a este tipo de límite. Nos cuenta la mamá de Joaquín que: “todo el tiempo tanto mi marido como yo, terminamos negociando el uso, proponiendo reglas, pautas que se van flexibilizando de acuerdo a las situaciones o reacciones en los niños y como estamos como padres. Tantas horas, tantos días, un rato cada uno si su hermana lo desea, si lo usó de mañana no lo usa de tarde y viceversa”.

- Vulnerabilidad del niño

Otro punto importante a destacar es la visión del niño en riesgo- en esencia vulnerable y necesitado de protección- mientras que por el otro, tenemos una visión del niño liberado y potenciado por la tecnología. (Buckingham, 2008:116).

Con respecto a esto vale la pena destacar que pudimos cotejar de acuerdo a nuestro trabajo de campo, que aun en este caso nos encontramos ante niños aun claramente controlados, atribuimos este hecho a la corta edad.

- ✓ Control ejercido por adultos en este mundo virtual digital pudimos constatar que mayoritariamente están presentes y ejerciendo algún tipo de control sobre su uso, obvio con mayor o menores restricciones dependiendo de cada caso: “en casa tratamos de negociar el uso en cuanto a días y a horas que poseen para jugar. Generalmente el fin de semana

permitimos más horas de uso, un máximo de 3hs diarias”, Fernanda, empleada bancaria -mamá de Alma Perez Araño.

Si bien adherimos a los escritos de Buckingham respecto a esta visión del niño, hemos cotejado que si bien su postura está presente en todos los hogares, acá particularmente no está demasiado determinado o “asumido” si se quiere, o bien como él mismo plantea, esta sensación de pérdida de control en los padres está a punto de manifestarse. Esto se da con respecto al rol de los adultos, pero claramente se puede ver cuando el autor hace mención al nicho de mercado, “el Niño como nuevo consumidor en ascenso”.

- ✓ Posibles conductas adictivas y agresivas: la totalidad de los padres han coincidido en que a la hora de prohibirles el uso de la tecnología o restringirle el uso solo por un rato, la conducta que el menor asume, es de enojo o mal humor pero dura solo un rato, luego el enojo se pasa y vuelven a sus actividades normales olvidándose de lo sucedido. Por ahora observamos que ningún caso se identifica con posibles adicciones.
- Interacción de la tecnología con demás integrantes de la familia.
- ✓ Frecuencia de uso en la familia, la totalidad de los entrevistados, asumen que en sus hogares el uso de las tecnologías, sea el dispositivo que sea, es muy normal y cotidiano, asumiendo de la misma manera que ellos (adultos) están continuamente conectados, sea para trabajo o tiempo libre, la mamá de Joaquín confesó: “sinceramente debo decirte la verdad, yo soy súper dependiente del celular, así que sí, es común el uso y abuso por mi parte. En casa estamos rodeados de pantallas y eso ellos lo viven” (Jessica M, 40 años).
- ✓ Posibles factores que influyen en el consumo de su hijo y hermanos, “A mí entender la tecnología e Internet vienen de la mano con la globalización y estos son sinónimos de consumo y oferta del mercado, es decir que

influye mucho la tecnología con el consumo. Ya que todo se puede encontrar, todo se ve en grandísimas variedades y por ende todo esto lleva a querer consumirlo. Vamos evolucionando y eso se ve en reflejado en la adquisición de todo tipo de tecnología.” (Hugo, es empresario- papá de Mora). Y añade: “la hermana menor demanda su uso de la misma manera y nos damos cuenta que a medida que va creciendo va exigiendo más su uso la pequeña de 3 años” (Hugo, N 37años).

De esta manera podemos concluir que el uso de las tecnologías en dichas familias sea tanto por los menores observados, sus hermanos, y sus padres está sumamente presente en cada uno de sus hogares con vínculos que podemos denominar como estrechos, más allá que en algún caso puntual no se dé tanto en el niño, pero sí en sus padres. Las tecnologías se han naturalizado en la actualidad de manera creciente y evolutiva, y podemos dar cuenta de ello a través de las entrevistas y observaciones realizadas. La mayoría de los padres dicen que no pero en definitiva y al final del discurso terminan por considerar a su hijo como un importante consumidor en estos tiempos, y cada vez comienzan a serlo desde edades más tempranas.

“Si me preguntas acerca de consumidor de internet debo decirte NO. (no como él quisiera). He notado que cuanto más está más son las ganas de volver a usarlo... o sea, si por él fuera sería un gran consumidor” (Jessica, M, 40 años).

A modo de ir ordenando nuestros datos daremos inicio a un conjunto de pequeñas conclusiones. La mayoría de los entrevistados expresan que sus hijos ya desde temprana edad, a los 3 años comenzaron a adoptar el dispositivo de manera habitual y rutinaria, esto es en una población urbana de clase media trabajadora. Se da una exposición y adopción temprana de estos dispositivos por parte de los niños y se lo vive con total naturalidad.

Pudimos notar de manera natural, el impacto de estas tecnologías en las respectivas familias no como un obstáculo, es decir no se ve como un aspecto negativo para el desarrollo del niño, sino como parte de factores evolutivos propios de las sociedades del conocimiento.

Sus hogares están totalmente impregnados por el uso de las tecnologías asumiendo una total responsabilidad por parte de ellos como adultos digitalizados y por consecuencia sus hijos también lo terminan siendo. Todos tendemos a ser importantes consumidores, se escucha en la mayoría de los discursos adultos.

Tanto los niños observados y también nos referimos en este caso puntual a los hermanos que en la mayoría de los casos son menores a ellos, utilizan y exigen el uso de estas pantallas de manera casi rutinaria.

Los menores demuestran tener una relación muy estrecha con las pantallas.

Sin embargo, cuando se les pregunta a los padres cual es el vínculo que cree que genera su hijo con el dispositivo responden que es de tipo ocasional porque aún están a tiempo de controlarlos y restringirles el uso. En síntesis, el vínculo que creen que tienen es solo ocasional porque hay un control y límites de tiempos en su uso, pero en realidad el niño genera un vínculo extremadamente estrecho y natural con las pantallas las cuales terminan siendo su mayor aliado y compañero y de preferencia entre otros juegos posibles. Pudimos notar a través de determinadas actitudes en el cual ellos adquieren una actitud de gozo, placer y alegría pero aislados en algún punto de su entorno. Damos cuenta de ello también cuando los adultos mencionan que si fuese por sus hijos serían “grandes consumidores”.

El rol de los padres en este caso lo caracterizaría como intermedio, por un lado están los padres que no quieren que sus hijos queden por fuera del uso de las tecnologías digitales pero que a su vez negocia todo el tiempo su uso para que esto no se convierta en lo que la doctora Laura Pauppie denominaría “una posible o futura adicción” en cuanto al desmedido tiempo que pasan frente a las pantallas. Ocurre de esta manera que se marcan límites, tiempos y horas de uso, días

específicos, situaciones puntuales. De esta manera queda demostrado como cinco de cada seis padres ubicaron a sus hijos dentro del acceso controlado, y no desmedido como se había planteado como opción alternativa en las preguntas realizadas.

Estamos en condiciones de afirmar que estos padres a los que hemos entrevistado se consideran dentro del rango del padre controlador y con autoridad, pero con la salvedad de que aun los pueden manejar por su corta edad. Aseguran que hoy pueden negociar su uso y queda a criterio de cada uno como lo llevarán a cabo en unos poquitos años más.

CONSIDERACIONES FINALES:

Nuestro desafío surge de la necesidad de conocer e indagar en el ámbito de lo comunicacional las relaciones que se generan entre los niños y el uso de las tecnologías digitales interactivas. Entonces tomamos la iniciativa de trabajar sobre el impacto de las nuevas tecnologías de comunicación y conocimiento en la vida cotidiana de los niños de 5 años de edad de la ciudad de San Lorenzo provincia de Santa Fe, en su tiempo libre.

Creímos interesante involucrarnos en el universo de los menores, estos nativos digitales los cuales tienen la particularidad de haber nacido inmersos en estas tecnologías perteneciendo y formando parte por completo del mundo de las pantallas.

Por un lado, se trabajó explícitamente con los pequeños tratando de ser bien concretos a la hora de cumplir con los objetivos planteados. Se llevó a cabo en diferentes momentos en grupos de niños reducido con la técnica de la observación participante de manera individual y fuera del establecimiento educativo.

Por otro lado, con el fin de describir el rol de los adultos, se concretaron reiterados encuentros con los padres de los mismos con una serie de preguntas pautadas de antemano, por lo que recurrimos a las llamadas entrevistas en profundidad.

Una vez realizados los trabajos de campos con sus técnicas pertinentes tanto en niños como en adultos, pudimos concluir en los siguientes puntos.

En primer lugar resaltar que: tres de cada seis niños ya dispone de algún tipo de dispositivo o pantalla propia en casa, en estos casos predomina el uso de la tablet, la cual se usa con mayor frecuencia. La tablet se ha convertido en un dispositivo de masiva adquisición ya que hoy día muchas familias poseen una. En los últimos años se ha puesto muy de moda regalar a los menores en ocasiones especiales este tipo de pantalla. Al ser de tamaño mediano es de fácil manejo y precio, accesibles.

El segundo lugar lo ocupa el celular debido a su tamaño y movilidad es muy atractivo para ellos y lidera los primeros lugares en preferencias por parte de toda la sociedad actual. Lo que cambia en cuanto al uso es que es más fácil acceder a la tablet porque muchos niños hoy en día poseen la propia, en cambio el celular solo lo usan en el caso de que los adultos accedan a prestárselos un rato.

Ningún niño posee algún tipo de dificultad para interactuar con las pantallas e interfaces que le son frecuentes, es más podríamos inferir que a la hora de navegar lo hacen con total naturalidad y sin inconveniente alguno. En este caso la edad de ellos no es un obstáculo al contrario lo resuelven de manera fácil apelando a su memoria visual en estos casos a través de la imagen y como mencionamos anteriormente el caso de Alma Perez. Esta niña que accede a buscar lo que desea mirar en su aplicación favorita que es YouTube activando el micrófono por control de voz pudiendo de esta manera hacerlo sin ayuda de algún adulto presente.

Esta es una generación que vive y convive rodeada de pantallas en todos los hogares y abarca a todas las clases sociales, de esta manera podemos afirmar que los niños demostraron que se genera una relación de pleno gozo casi desmedida desde el momento que el adulto le permite su uso. Hablamos de permisos, porque en esta edad la mayoría de los padres controlan su uso y el niño debe pedir permiso para ello.

En cuanto al uso y práctica que hacen los niños con las pantallas se cree de suma importancia destacar que cuatro de cada seis papás han manifestado que sus hijos asumen una actitud de total alienación y concentración en presencia de estas pantallas. Se observó también que en reiteradas ocasiones prefieren la presencia de pantallas así sea en conjunto más que otro tipo de actividad infantil fuera de lo digital.

El niño tiene la profunda capacidad de asumir un rol casi exclusivo y dominante en cuanto a estos dispositivos, su uso es totalmente independiente y no necesita ayuda de nadie. El niño es capaz de coordinar y ejecutar la acción todas las veces

que crea y sea necesario. Si bien existe negociación por parte de los adultos en cuanto a la cantidad de horas diarias y o semanales siempre existe por parte del menor esta necesidad o exigencia casi sin control demandando su uso.

Los niños se vinculan de manera habitual con las diferentes pantallas. Tres de cada seis niños se los consideran del lado de un vínculo más ocasional pero esto es debido a que todavía nos encontramos con padres pudiendo ejercer control sobre los mismos, es decir el padre presente asumiendo una marcada presencia de negociación. Nos cuenta la mamá de Joaquín que: “todo el tiempo tanto mi marido como yo, terminamos negociando el uso. Tantas horas, tantos días, un rato cada uno si su hermana lo desea, si lo usó de mañana no lo usa de tarde y viceversa” (Jessica M, 40 años). Los otros tres se ubican del lado de vínculos estrechos ya que poseen características más arraigadas a estas tecnologías. En relación a esto podríamos mencionar a lo que Buckingham llama “niño liberado y potenciado por las nuevas tecnologías.

A partir de lo investigado podemos constatar algunos rasgos que nos permiten definir y afirmar algunas cuestiones a saber: la totalidad de los entrevistados asumen que en sus hogares el uso de las tecnologías es totalmente normal y cotidiano asumiendo que del mismo modo los adultos están todo el tiempo conectados ya sea por trabajo o tiempo libre. Es decir, la tecnología hace tiempo que llegó para quedarse e instalarse no solo en la cabeza de los nativos digitales, sino también en los inmigrantes que son los que han tenido que aprender a usarla, en toda la sociedad actual. Estamos inmersos en un mundo que se ha digitalizado por completo, esto es demostrado por las redes sociales y las pantallas que conviven en cada uno de los hogares en donde en la mayoría de los casos superan los dos artefactos por familia tipo.

Estamos en condiciones de asegurar que un niño de 5 a 6 años hace uso de los dispositivos móviles en función de cubrir sus necesidades básicas a corto plazo, como lo es el juego interactivo digital al que ellos pueden acceder, acá no hacemos alusión al uso de las redes sociales como probablemente se dé en chicos

mayores, más bien adolescentes, acá los niños utilizan las pantallas para jugar, mirar videos, episodios de dibujos animados y escuchar música a través de determinadas aplicaciones, pero solo en función de entretenimiento, gozo y placer sintiendo a estas tecnologías inherentes a ellos.

BIBLIOGRAFÍA.

- BARBERO MARTIN, J. (1990). De los medios a las prácticas. En B. M. Jesus, *La comunicación desde las prácticas sociales* (pág. 9/17). Mexico DF: Universidad Iberoamericana.
- BUCKINGHAM, D. (2012, (2007)). ¿Infancias digitales? Nuevos medios y cultura infantil. En D. BUCKINGHAM, *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. (págs. 105-131). Buenos Aires: Manatíal.
- CASTELLS, M. (2000 (1997)). *La sociedad Red. La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- CASTELLS, M. (2005). Prólogo. En I. T. Requena, *Sociedad de conocimiento* (pág. 11/12). Barcelona: UOC.
- LÉVY, P. (2007). El movimiento social de la cibercultura. En P. Lévy, *Ciberculturas* (pág. 95/105). Barcelona: Anthropos. Rubi.
- LÉVY, P. (2007). Lo esencial sin totalidad, esencia de la cibercultura. En P. Lévy, *Cibercultura* (pág. 83/94). Barcelona: Anthropos. Rubi.
- MANOVICH, L. (2006). La interfaz. En L. Manovich, *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital* (pág. 112:168). Buenos Aires: Paidós.
- PADUA, J. (1979). El proceso de investigación. En J. PADUA, *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. (págs. 30-33). México: Fondo de cultura económica- México.
- PRENSKY, M. (2010). Nativos e Inmigrantes digitales. *Cuadernos Sek 2.0*, 3-7.
- S, B. R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación- La búsqueda de significados-*. Buenos Aires: Paidós.
- SAUTU, R. (1997). Acerca de que es y no es investigación científica en ciencias sociales. En C. W.-R. (compiladoras), *La trastienda de la investigación* (págs. 180- 181). Buenos Aires: Belgrano.
- SCOLARI, C. (2008). De los nuevos medios a las hipermediaciones. En C. SCOLARI, *Hipermediaciones* (pág. 69:118). Barcelona: Gedisa.

Anexo I

Rejilla de recolección de datos en la observación participante

ANEXO I

Rejilla de recolección de datos en la observación participante

Mora Novosad: alumna de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Seño María Armida- Año: 2016. San

Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
Reconoce aplicaciones: Es capaz de reconocer las aplicaciones a través de su memoria visual, es decir por sus iconos, imágenes, formas y colores. Pero se puede inferir que si es capaz de reconocer las aplicaciones por si misma a través de su propio registro individual valido como	Conductas adquiridas: Conductas que el niño adquiere son de placer/gozo/alegría. Siente que por fin tiene en sus manos algo muy deseado. Contacto con los ahí presentes: Las relaciones con los ahí presentes pasan a un segundo plano. Por momentos pueden llegar	Tiempo de uso de internet: se ha observado que los fines de semana el tiempo puede extenderse hasta más de una hora y media por día. Generalmente son los viernes, sábado y domingo. Frecuencia y permanencia de uso: la permanencia depende de los padres y los permisos	Coordinación y repetición de acciones: y esto es básicamente lo que los niños llevan a cabo en la interacción con estas pantallas. Cambio en el nivel de aprendizaje solo con observar como son capaces de manipular el dispositivo casi un 80 % solos. Participación en lo	Recepción de la información: es observable la facilidad que tiene esta niña en manipular, entrar y salir de una aplicación y o juego que sea de su interés y lograr esta identificación y aprendizaje de manera audaz. Increíble ver cómo asimilan la info en pocos minutos.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>para navegar por sus propios medios.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: establece una buena relación entre los Sonidos pero básicamente asocia los iconos con sus respectivas aplicaciones. El sonido juega un papel importante a la hora de marcar primero el inicio de un juego o final del mismo. Diferencia iconos e imágenes-Asocia: Aquí esta relación es de suma importancia para ella, porque este conocimiento es lo que le permite ganar más independencia a la hora de relacionarse con el dispositivo. Incluso si el</p>	<p>a aislarse del entorno sumergiéndose de esta manera en su mundo (único y virtual). Acá podemos inferir que solo existe esta relación niño-interfaz- pantalla. Falta de interés por otras actividades: En este caso si hay falta de interés. Cuando están sumergidos en su mundo. Solo en algunas ocasiones puede pasar que abandone el juego dependiendo que otra alternativa tenga del otro lado.</p>	<p>que le otorguen. En este caso control para que solo se use los fines de semana en ratos libres, máximo de 2 horas diarias.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: En este caso la niña solo se limita en tiempo y forma a utilizar solo un dispositivo, su atención está exclusivamente en un aparato y manifiesta hacerlo siempre así.</p> <p>Grado de concentración: acá es sumamente alto, al observar la situación- niño- dispositivo- se produce una especie de aislamiento en donde el</p>	<p>diverso: Se da esta innovación Y PARTICIPACIÓN de las prácticas sociales porque se ubican dentro de las nuevas formas de comunicación que forma parte fundamental de lo interactivo. Los niños tienen y adquieren esta capacidad de adaptarse.</p> <p>Multiplicidad social: en este caso en particular con las nuevas tecnologías esto se ve muy forjado ya que habla de la variedad de un mundo totalmente digitalizado. El niño adquiere de manera</p>	<p>Gráficos/ textos : Preferencia en este caso, en gráficos, más que nada por su poca edad y ausencia de conocimiento de lectura.</p> <p>Satisfacción al rápido acceso: Si podemos observar que cambia el semblante y el humor cuando se les proporciona dicho dispositivo. Total la satisfacción.</p> <p>Niveles de importancia de aplicaciones: en primer instancia se observa cierta preferencia por utilizar algún juego de algún personaje favorito, luego</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>personaje del (juego o video) que les interesa es muy utilizado ya es capaz de asociar la palabra (o nombre) con la imagen. Uso aplicaciones: el menor tiene cierta preferencia por episodios de dibujos animados mayormente (por YouTube), luego como segunda opción y esto se observa más cuando está en compañía de otros niños, en este caso vimos cómo se inclinan por los juegos interactivos de a dos.</p>		<p>niño solo registra esta relación de placer. Emerge una especie de niño alienado de la realidad.</p>	<p>muy rápida estos nuevos paradigmas que generan la diversidad social y cambios continuos humanos. Aplicaciones que usa: por una cuestión de edad, el niño cuando adquiere un conocimiento o vínculo en particular con una aplicación se genera una especie de acercamiento tal que manifiesta más preferencia por tal o cual.</p>	<p>en la aplicación de YouTube la cual la utiliza para mirar episodios de dibujitos preferidos y/o personajes del momento. En este caso no se observa que escuche música o que utilice otro tipo de aplicación.</p>

Alma Pérez Araño: alumna de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Seño María Armida- Año: 2016. San Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Reconoce aplicaciones: Si Alma es capaz de reconocer las aplicaciones por si sola sin ayuda de un adulto, más que nada las que suele usar continuamente. Se observa sin dificultad a la hora del desempeño.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: Acá el sonido va de la mano con la aplicación que use, ya que no todas al iniciar el juego o darle el enter tiene sonido. Pero hay una clara definición</p>	<p>Conductas adquiridas: En este caso se puede observar que la conducta es de grado moderado de concentración en el momento del juego, pero sin demasiados excesos por el uso del mismo. Se observó que ante un llamado se dispersa fácilmente y es capaz si la situación lo requiere abandonar el juego.</p> <p>Contacto con los ahí presentes: Su vínculo con las personas presentes así sean adultos no se ve alterado</p>	<p>Tiempo de uso de internet: Al momento de la observación hemos dejado jugando a los niños libremente y más de una hora no logran usarlo.</p> <p>Frecuencia y permanencia de uso: Hemos notado que a medida que el niño va incorporando en su vida otro tipo de actividades el consumo y uso del mismo va disminuyendo y se acentúa más los fines de semana que hay más tiempo para el ocio, en</p>	<p>Coordinación y repetición de acciones: el proceso de aprendizaje se ve modificado por los cambios tecnológicos en términos evolutivos para futuro, como niños portadores de conocimientos avanzados y adaptativos, y no como un mero obstáculo. Esta característica se da en la mayoría de los niños.</p> <p>Participación en lo diverso: Lo interactivo</p>	<p>Recepción dela información: Si logran asimilar la información de manera casi casi inmediata y aprender a jugar al minuto cero. Aprende a usarlo al instante, esto tiene que ver con la habilidad y la capacidad que les es innato.</p> <p>Gráficos/ textos: Preferencia de gráficos mayormente. Aunque acá hemos notado que se toma el control del dispositivo y cuando tienen un objetivo fijo</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>al marcar el final como así el inicio del juego (en caso que el mismo cuente con ello).</p> <p>Diferencia iconos e imágenes- Asocia: Si, hemos notado que la imagen juega un papel fundamental en niños de este rango de edad en donde todavía no están en la etapa de aprendizaje de la lectura. Entonces asocian e intentar incorporar el grafico apelando a la memoria y asociación entre el objeto y el dibujo.</p> <p>Uso aplicaciones: sus favoritas esta el</p>	<p>por el uso del móvil, en ocasiones está atenta a todo lo que sucede.</p> <p>Falta de interés por otras Actividades: Aquí podríamos inferir que es relativo la falta de interés por otro juego, ya que si el menor está jugando y llegan amigos al lugar, de inmediato abandona el dispositivo para incorporarse a otro tipo de juego grupal infantil.</p>	<p>este caso en particular, sería para conectarse sin tantas restricciones.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: limita la atención en un solo dispositivo, en este caso, la preferencia es por la Tablet, primero porque dispone del aparato propio y segundo porque tiene acceso libre sin usarlo los dispositivos ajenos. La rutina también se ubica del lado de los fines de semana.</p> <p>Grado de concentración: Como mencionamos en puntos anteriores no se mete en su burbuja al 100%. Es</p>	<p>entra a jugar un rol muy importante en ellos ya que nacen dentro de este rango. Los niños tienen y adquieren esta capacidad de adaptarse de manera casi natural a la multiplicidad social.</p> <p>Multiplicidad social: La multiplicidad social es parte ya de la sociedad actual que vivimos, y es inevitable que así sea, se pueden notar cambios de conductas en cuanto los niños de hoy manipulan el celular de manera ya natural y diferente al niño de ayer, en su defecto el adulto de</p>	<p>(ya sea ver algo o escuchar música por YouTube, acceden al control de voz). De esta manera encuentran lo que buscan.</p> <p>Satisfacción al rápido acceso: si bien el uso no es extremo por parte de ella, pero siempre se ve la satisfacción que ellos sienten al contactarse con estos equipos, sea para jugar, o escuchar música, cosa que en algún momento llegan a pedir cuando hacen juegos grupales. Es como que tiene que estar presente.</p> <p>Niveles de importancia de aplicaciones: en este</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>YouTube y luego los juegos de entretenimiento interactivos, aquí se lo puede asociar más con juegos de la memoria, o juegos de niñas (como algunos lo llaman) como es el de la mascota virtual, en donde lo adoptan como un “hijo” o el de (ayudando a cocinar), cada uno con su respectiva aplicación de fácil descarga.</p>		<p>decir, es capaz de involucrarse y concentrarse en su juego de manera moderada, y de igual modo lo que está pasando a su alrededor también le importa.</p>	<p>hoy. Aplicaciones que usa: Hoy es el juego de entretenimiento interactivo, episodios, dibujos animados por YouTube. Mañana posiblemente sea el afán por las redes sociales. El tema de la interacción social lo pudimos notar como mencionamos antes en los juegos en grupos, es decir acá se da el juego de a dos.</p>	<p>caso se observa que todo el tiempo prefiere y tiene cierto favoritismo por los juegos de entretenimiento. Vale la pena destacar que tiene la aplicación de la mascota en el celular, a la cual hay que alimentarla, cambiarla, atenderla, tareas cotidianas de demanda casi como en la vida real.</p>

Mateo Cuello: alumno de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Seño María Armida- Año: 2016. San Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Reconoce aplicaciones: Si antes de los 5 años Mateo ya reconocía las aplicaciones y mayormente las que más frecuentaban como YouTube que es la más común para mirar episodios de dibujos animados. Se inclinan siempre por los favoritos.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: Si logra establecer la relación entre funciones y sonidos, y sabe identificar el momento</p>	<p>Conductas adquiridas: En este caso Mateo adquiere un grado de interés y concentración bastante fuerte, podríamos asociarlo con alguna conducta de tipo “compenetración constante”.</p> <p>Contacto con los ahí presentes: Las relaciones con los ahí presentes es de tipo ocasional y solo si tiene algo interesante que mostrarte o contarte, de lo contrario permanece en la pantalla con toda su atención</p>	<p>Tiempo de uso de internet: Siempre teniendo en cuenta los permisos en cuanto a acceso controlado o desmedido. En este caso no supera nunca las dos horas diarias.</p> <p>Frecuencia y permanencia de uso: Lo utilizan con frecuencia de máximo una vez al día y no todos los días. Mayormente los fines de semana se usan con mayor frecuencia y permanecen buen tiempo metidos en su mundo</p>	<p>Coordinación y repetición de acciones: Se nota a simple vista como los chicos de hoy adquieren rápidamente los conocimientos y lo adaptan a sus cerebros con gran facilidad. Este proceso en ellos ha evolucionado en forma repentina y tiene que ver con la época que se vive.</p> <p>Participación en lo diverso: Los niños tienen y adquieren esta capacidad de adaptarse de manera casi natural.</p>	<p>Recepción dela información: de manera inmediata. Y notamos a menudo y todo el tiempo que ellos nos demuestran que sus cabezas ya vienen preparadas para otro mundo más avanzado y complejizado. Lo que los adultos lo aprenden en 1 semana, ellos lo resuelven en menos de 1 hora.</p> <p>Gráficos/ textos: sin dudas la preferencia es por el grafico ya que no saben leer y además ya lo</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>de inicio y fin de la aplicación que esté en uso. Y el tiempo de espera también puede manejarlo, es decir da tiempo a que cargue o descargue el juego.</p> <p>Diferencia iconos e imágenes- Asocia: todos los niños que pudimos observar tienen esa capacidad de distinguir y asociar la imagen al icono y de esta manera asociarlo con el juego.</p> <p>Uso aplicaciones: Lo primero que hacen es deslizar sus dedos para desbloquearlo y ahí ingresar de manera directa a la aplicación</p>	<p>depositada ahí, casi sin darle importancia a su entorno.</p> <p>Falta de interés por otras</p> <p>Actividades: Hay falta de interés en la medida que el niño se encuentre entre gente adulta o sin otro tipo de motivación mayor. Sin niños para poder jugar con los juguetes o al aire libre. Cuando están rodeados de pares acuden a actividades grupales (a veces digitales).</p>	<p>virtual.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: solo utiliza un dispositivo a la vez. Prefiere el móvil, ya que no dispone de su tablet como algunos otros niños.</p> <p>Grado de concentración: A quien no le atrapa navegar horas y horas y sin darnos cuenta el grado de concentración va aumentando progresivamente con el incremento del uso. En este caso es muy notable el alto nivel de concentración.</p>	<p>Lo viven de manera tan normal que participan de todo lo diverso.</p> <p>Multiplicidad social: la social es parte de la sociedad actual que vivimos, y es inevitable que así sea, se pueden notar cambios de conductas en cuanto a los niños de hoy manipulan el celular de manera ya natural y diferente al niño de ayer, es decir el adulto de hoy. Y la rapidez con la que aprenden es muy notable.</p> <p>Aplicaciones que usa: Este tipo de favoritismo en cuanto a la</p>	<p>tienen asimilado de esa manera.</p> <p>Satisfacción al rápido acceso: Si, como todos los seres humanos. Todos en algún momento de nuestras vidas nos hemos quedado sin acceso a redes sociales y no sólo los niños, sino que los adultos también los sufrimos en mayor o menor medida dependiendo el caso.</p> <p>Niveles de importancia de aplicaciones: juegos interactivos digital de varones (futbol 1ro en la lista y carreras de autos). Luego un lugar indiscutido la aplicación</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
que desee. 1ro- se inclinan básicamente por los juegos de autos y futbol en segundo lugar en Mateo. Luego también acá predomina mucho el uso de YouTube para dibujos animados.			interacción social y diversidad tiene que ver más que nada con una cuestión de edad y gustos, varia en los varones ya que ellos prefieren las aplicaciones de juegos de autos y de futbol, o videos de esto mismo.	de YouTube lidera los primeros puestos de elecciones en los menores.

Joaquín Lioi: alumno de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Seño María Armida- Año: 2016. San Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina-tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Reconoce aplicaciones: Si Joaquín demuestra reconocer todas las aplicaciones, más que nada lo que ellos utilizan más a menudo y lo que les interesa, saben más que uno donde encontrarlas.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: Asocian tantos las imágenes, los iconos, si posee sonido también ya se lo identifican con la aplicación que ellos más utilizan. Y más si utilizan juegos de</p>	<p>Conductas adquiridas: es decir se puede observar como el niño deja de ser el mismo y pasa a centrar toda o casi toda (al 90 %) su atención en su mundo virtual. Todo deja de importarle. Adquieren un rol totalmente pasivo con el entorno.</p> <p>Contacto con los ahí presentes: Pudimos notar que por un rato no establece relación con los ahí presentes, su deseo está puesto al máximo ahí.</p>	<p>Tiempo de uso de internet: El tema del tiempo acá se dificulto porque no es demasiado extenso el tiempo de observación, pero podemos inferir que más de una hora por día no “le permiten” utilizarlo.</p> <p>Frecuencia y permanencia de uso: la frecuencia varía según el tiempo que le dejen permanecer frente a la pantalla. Si fuese por ellos estarían más de dos horas diarias, sin</p>	<p>Coordinación y repetición de acciones: si todo el tiempo los chicos manifiestan adaptarse y adquirir esta variedad en cuanto a la diversidad tecnológica que hoy manejamos.</p> <p>Participación en lo diverso: Como mencionamos anteriormente lo diverso hoy emerge sin dudas. El hecho puede variar en los varones ya que ellos prefieren las aplicaciones de juegos de autos y de futbol, o videos de esto</p>	<p>Recepción dela información: Uh demasiado rápida asimilan la información y la utilizan para manipular estos aparatos casi de manera inmediata. Lo podemos notar a simple vista. Ya nacen con esto y para ellos es totalmente natural el uso y contacto con las tecnologías.</p> <p>Gráficos/ textos: Preferencia de gráficos por la edad, y la falta de lectura.</p> <p>Satisfacción al rápido acceso: Si desde el</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina-tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>entretenimiento que generalmente poseen sonido.</p> <p>Diferencia iconos e imágenes- Asocia: Si, es lo que la mayoría de las veces más asombra, porque solo busca en el historial lo que quiere jugar y sabe cómo llegar x allí, solo. Muchas veces se me ocurre pensar que asocian la primer vocal o consonante del juego, música, video (lo que fuere) y ahí ya lo identifican.</p> <p>Uso aplicaciones: Más que nada al ser varón se inclina por los juegos de</p>	<p>Falta de interés por otras</p> <p>Actividades: Sin dudas la falta de interés por otra actividad se nota a simple vista. Y más en los momentos que los adultos dejan que los niños utilizan la tecnología sin restricción para poder disponer de ese tiempo en que ellos están inmersos en su mundo.</p>	<p>duda, eso lo podemos observar a diario.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: en este caso al no poseer dispositivo propio prefiere ya que en su casa se sigue usando la tradicional PC.</p> <p>Grado de concentración: Y frente a los dispositivos asume una conducta cada vez más dependiente. En este caso, todo se les he dado, nada tienen que pensar ni esforzarse demasiado para pensar como seguir en el juego</p>	<p>mismo.</p> <p>Multiplicidad social: La multiplicidad social es parte de la sociedad actual que vivimos, y es inevitable que así sea, se pueden notar cambios de conductas en cuanto los niños de hoy manipulan el celular de manera ya natural y diferente al niño de ayer, es decir el adulto de hoy. Todo esto influye en sus hábitos cotidianos</p> <p>Aplicaciones que usa: juegos de entretenimiento autos, futbol, y suele usar YouTube para en ocasiones escuchar</p>	<p>minuto 1 que la piden y uno se lo da, lo manifiestan solo con una sonrisa y brillo en los ojos.</p> <p>Niveles de importancia de aplicaciones: En el caso de Joaquín notamos una notable preferencia como dijimos en algún otro punto con el vínculo que logra generar con los juegos de varones (ya sea futbol y carreras de autos) son juegos interactivos y no es necesario que sean de a dos, esto hace de alguna manera que sea el más utilizado por él.</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina-tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>lego o de autos, es lo que más prefiere en juegos online. Son aplicaciones que fueron descargadas por adultos Y son la que más usan.</p>			<p>música.</p>	

Agustín Cuelli: alumno de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Señora María Armida- Año: 2016. San Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Reconoce aplicaciones: si reconoce aplicaciones por si solo sin necesidad de ayuda de los adultos. Maneja el dispositivo móvil sea cual sea, con total libertad.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: si asocia cada icono con la función que cumple y si tiene algún sonido que indique el comienzo de un video también. Generalmente se da que algunos poseen un sonido al darle enter y otros no.</p>	<p>Conductas adquiridas: podemos reconocer en Agustín como en la mayoría de los niños observados que la conducta es de concentración total. Permanece ese tiempo muy compenetrado en lo que tiene frente a sus ojos y podemos decir que se ausenta de la realidad por un rato.</p> <p>Contacto con los ahí presentes: la realidad es que al meterse en su burbuja la relación</p>	<p>Tiempo de uso de internet: medir el tiempo de uso en la observación se dificulta demasiado ya que es difícil poder medirlo. Siempre dependiendo del control y restricción de los padres. Si ellos actúan el niño más de una o dos horas no lo usa. Como mencionamos antes si fuese por ellos se pasarían horas frente a estas pantallas.</p> <p>Frecuencia y permanencia de uso La frecuencia también viene de casa y de este control antes mencionado. Si la</p>	<p>Coordinación y repetición de acciones: si todos los chicos y este no es la excepción a la regla. En la actualidad hay una tendencia a esta multiplicidad que es propio del mundo globalizado que hoy vivimos. Se da en la mayoría de los niños estas múltiples acciones y conductas modernas.</p> <p>Participación en lo diverso: Como mencionamos anteriormente lo diverso hoy emerge sin dudas.</p>	<p>Recepción de la información: desarrollado al 100 % como reciben la información y logran asimilarlas de manera inmediata. Basta con explicarle solo una vez como se utiliza determinado juego para que logren resolverlo de manera rápida y eficaz.</p> <p>Gráficos/ textos: Preferencia de gráficos por la edad, y la falta de lectura.</p> <p>Satisfacción al rápido</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Diferencia iconos e imágenes- Asocia: si totalmente es capaz de asociar las imágenes a las aplicaciones. Los chicos de 5 años hoy en día conocen más de estos dispositivos que cualquier otro adulto. Sabe lo que quiere utilizar y como llegar.</p> <p>Uso aplicaciones: la usa para ver videos infantiles o jugar con juegos de su edad. La aplicación que más usa es YouTube, o alguna en particular de sus juegos preferidos de varones (autos o acción).</p>	<p>pasa a ser bastante escasa sin demasiada preocupación por lo que sucede a su alrededor.</p> <p>Falta de interés por otras</p> <p>Actividades: si este es otro caso en el que si no hay otra opción de entretenimiento permanecen mucho tiempo con la tablet o el dispositivo que fuera.</p> <p>Se produce la falta de interés por otra actividad ya que estos juegos los atrapan.</p>	<p>charla o el café de adulto se extiende, también se extiende la permanencia y horas de uso del niño con las pantallas.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: lro el móvil (ya que es lo que uno más a mano tiene) y por una cuestión de tamaño eso también influye, sino se lo damos piden la Tablet y por ultima instancia la PC (pero ya no se usa tanto al menos en casa).</p> <p>Grado de concentración: el grado es bastante elevado en este caso, notamos cierta atención y compenetración importante.</p>	<p>Más allá que cada niño es diferente y está en cada uno como lo manifiesta.</p> <p>Multiplicidad social: esta multiplicidad social viene de la mano con ellos y acá es donde lo podemos notar. En donde ellos manifiestan sentirse a gusto con esta nueva realidad virtual.</p> <p>Aplicaciones que usa: se inclina primero por las aplicaciones de juegos de acción, ya sea de autos o futbol, tanto para ver videos musicales en YouTube. Muchas veces recurren a esta 2da opción.</p>	<p>acceso: Si la sensación de gozo es inmediata, se le nota en la actitud y semblante en la cara.</p> <p>Niveles de importancia de aplicaciones: básicamente notamos que los varones tienen cierta inclinación por juegos interactivos de acción y futbol en casi todos, en lo que diferencia a las niñas que prefieren los episodios infantiles y de música.</p>

Guillermina Rodriguez: alumna de nuestra señora de la Misericordia- Sala 5 años, Nivel Inicial- Seño María Armida- Año: 2016.
San Lorenzo- Santa Fe.

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>Reconoce aplicaciones: si como los demás nenes observados son especialistas de ir en busca de sus preferidos. Influye también el hecho de que siempre se inclinen por usar siempre los mismos, ya saben dónde encontrarlos.</p> <p>Relación entre sonido y funcionalidad: si Guillermina como en todo los casos si la aplicación posee sonido lo utilizan para darse cuenta y relacionar los inicios y finales de</p>	<p>Conductas adquiridas: en el caso particular de Guillermina si bien es una nena con ciertas inclinaciones por lo actual y tecnológico, creemos de todas maneras que no la ubicaríamos dentro del rango de los chicos en donde adquieren una conducta más dependiente de la tecnología, sino más bien la ubicaríamos del lado de los menos</p>	<p>Tiempo de uso de internet: el tiempo acá como ya mencionamos es relativo ya que se observa dentro de periodos muy largos, pero es observable que cuando están en actividades o aplicaciones placenteras les cuesta dejarlo. Pero como el resto el tiempo que lo pueden usar lo usan.</p> <p>Frecuencia y permanencia de uso: estos dos puntos dependen de la autorización de los adultos presentes. Varía de acuerdo a las ocupaciones</p>	<p>Coordinación y repetición de acciones: se da en la interacción con estas pantallas. El buen nivel de aprendizaje se da solo con ser parte de esta sociedad digitalizada.</p> <p>Participación en lo diverso: Se da esta innovación Y PARTICIPACIÓN de las prácticas sociales porque se ubican dentro de las nuevas formas de comunicación que forma parte fundamental de lo interactivo. Los niños tienen y adquieren esta</p>	<p>Recepción de la información: Totalmente digitalizados están los niños de hoy, ya es casi inevitable que reciban la información de manera tan inmediata y eficaz, cosa muy natural.</p> <p>Gráficos/ textos: Preferencia de gráficos por la edad, y la falta de lectura.</p> <p>Satisfacción al rápido acceso: si, en todos los casos es inmediato el gozo.</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
<p>juegos.</p> <p>Diferencia iconos e imágenes- Asocia: si como todos sabe asociar las imágenes con el icono respectivo de cada aplicación y lo hacen a través de la memoria visual y la imagen.</p> <p>Uso aplicaciones: Generalmente se inclinan por ver videos en YouTube, dibujos animados y canciones infantiles. Y luego alguna aplicación descargada como es la de Barbie y las princesas.</p>	<p>aficionados.</p> <p>Contacto con los ahí presentes: relacionado con el punto anterior seguimos ubicándola no del lado de la alienación total, sino más bien con características influyentes por el entorno presente. O sea que logra dispersarse con otros asuntos de inmediato.</p> <p>Falta de interés por otras</p> <p>Actividades: no, acá no ocurre eso. Si bien notamos cierto gusto en permanecer en</p>	<p>de los padres. Permanencia acá se hace no demasiado constante. Es decir, si hay otras opciones es capaz de solarlo.</p> <p>Preferencia por cual dispositivo: Usa la tablet, notamos que no tiene una adicción sobre el dispositivo ya que sus padres colaboraron en contarnos que le controlan mucho el acceso.</p> <p>Grado de concentración: podríamos denominar Grado de concentración intermedio.</p>	<p>capacidad de adaptarse a lo desconocido.</p> <p>Multiplicidad social: El niño adquiere de manera muy rápida estos nuevos paradigmas que generan la diversidad social y cambios continuos humanos.</p> <p>Aplicaciones que usa: YouTube, está dentro de los primeros puestos en chicos que oscilan esta edad. Luego las aplicaciones más destacadas de acuerdo a los personajes y gusto de cada nene. Guillermina se identifica más con los de Barbie y las princesas. Notamos que los</p>	<p>Niveles de importancia de aplicaciones: en el caso de Guillermina podemos notar que cada dispositivo tiene su agrado, si es su tablet que es lo que casi siempre utiliza, son las aplicaciones de YouTube y las descargadas por el padre. Y si es el teléfono móvil de los padres lo que este contenga.</p>

Capacidad de penetración de las tecnologías	Efectos de la presencia y uso de las mismas	Interconexión: hombre-máquina- tecnología	Multiplicidad de modos y sentidos	Nativos Digitales- Primeras Generaciones
	presencia de dispositivos, ocurre también de su agrado dejar el mismo para ir en busca de otro tipo de juego.		personajes de moda también se destacan.	

Anexo II

Rejillas de recolección de datos en entrevista en profundidad

ANEXO II

Rejillas de recolección de datos en entrevista en profundidad.

Fernanda Araño- Mamá de Alma P: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: si dispone de una tableta que le regalamos para una navidad hace dos años.</p> <p>Acceso ilimitado: el acceso a internet en casa es libre, pero se lo conectamos nosotros. Nunca por su cuenta, solo en ocasiones cuando accede desde el</p>	<p>Preferencia de uso: Si en reiteradas ocasiones prefiere más jugar con su tablet. A veces usa el celular pero solo con permiso de los padres. Y dependiendo del lugar en que nos encontremos.</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: No solo utiliza un solo dispositivo por</p>	<p>Consumo: Por el momento considero a mi hija una gran consumidora pero en relación a su corta edad. Solo tiene 5 años. <i>Pero si creo que todos terminamos siendo consumidores por excelencia.</i></p> <p>Apropiación y manipulación: La verdad es que el uso de la tecnología los</p>	<p>Control ejercido por adultos: Me gusta saber que hacen siempre, soy una madre bastante controladora y con bastante autoridad. Hoy día es importante sino te manejan como quieren los niños.</p> <p>Tipo de restricciones: en casa tratamos de negociar el uso en cuanto a días y a</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: a Alma, la puedo ubicar hoy, dentro del lado del acceso controlado. (por el momentos) risas.</p> <p>Factores que llevar a pensar en una posible adicción: Si a veces asusta el hecho de que se vuelva incontrolable, asusta, por eso uno</p>	<p>Usos y prácticas: La actitud que terminan asumiendo es que quedan totalmente ajenos al mundo exterior. El comportamiento de ellos es atrapados dentro del juego.</p> <p>Posibles vínculos: El vínculo por ahora es solo ocasional, generalmente el fin de semana se lo presto y casi nada</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>celular.</p> <p>Rutina y frecuencia de uso: el uso depende del día, básicamente lo usa solo el fin de semana y más ahora que nos encontramos en periodo escolar, eso los limita mucho, junto con otras actividades que hagan, tienen el día más ocupado.</p> <p>Edad que comenzó a manipular: Alma estaba por cumplir los 4 años cuando comenzó a utilizar internet. En nuestro caso accedimos a que ella comience a utilizarla desde el momento en que le</p>	<p>vez, es decir, si está con la Tablet no le interesa ver otra cosa.</p> <p>Dificultad para navegar: no hay casi dificultades para navegar por si solos en internet y en lo que deseen buscar. Hasta a veces como no saben leer ni identificar palabras demasiadas largas, usan el buscador de voz.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: Si hoy en día nosotros los adultos estamos en constante uso del dispositivo, sea para trabajar (mi marido) o para comunicarse</p>	<p>entretiene bastante. Miran videos infantiles. Al margen que no es lo que más nos guste, pero se lo damos igual un rato. Tratamos de negociar el uso, porque si no lo haces terminan de apropiarse en un 100 %.</p> <p>Factores que influyen en el consumo de su hijo y hermano: Alma tiene un hermano menor de 3 años, el cual si ya utiliza las tecnologías (tablet y celular) a la par de ella, y en reiteradas ocasiones como dije anteriormente usa el</p>	<p>horas que poseen para jugar. Generalmente el fin de semana permitimos más horas de uso, máximo 3 hs, más no.</p> <p>Conductas adictivas y agresivas: la conducta se puede volver un tanto agresiva cuando tienen muchas ganas de jugar o están muy aburridos y se lo prohibimos, o que estén muy inmersos en su mundo y uno se lo saque. Ahí puedo decir que hay cambio de ánimos. La adicción</p>	<p>controla y pone límites, como dije antes depende de nosotros los padres. Por eso le damos acceso pero controlado. Porque también sabemos lo que es cuando uno le agarra el gustito a los juegos y permanecer en la pantalla te atrapa.</p> <p>Preferencia por aplicación: Alma en este caso se inclina la mayoría de las veces por juegos de entretenimiento (un 80 %) y el restante mira en YouTube.</p>	<p>en la semana ya que va a la escuela y ahí ya se mantiene más entretenida u ocupada.</p> <p>Repetición de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: Todo el tiempo estamos negociando su uso, de hecho si no lo haríamos ellos ocuparían la mayor parte de su día rodeados de pantallas.</p> <p>Juego familiar vs. Juego interactivo individual: Que se haya</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
compramos la tablet.	en los grupos que hoy lideran los primeros puestos (yo). O sea que el uso termina siendo común en la mayoría de las casas, creo yo. Yo como mamá particularmente lo tengo presente la mayor parte del día.	buscador de voz para poder encontrar los videos. Los dos utilizan al mismo tiempo, o ninguno, porque si no terminan en pelea. Los factores que hoy influyen creo que es la gran demanda por parte de ellos por navegar.	depende del tiempo libre para usarlo. Sensación de control de autoridad: si hay restricción por parte de los adultos es más difícil que el menor se vuelva incontrolable. Si acá el control se ejerce tanto el padre como yo (mamá).		reemplazado totalmente EL JUEGO en familia no. En mi casa tratamos y que sea mutuo de entretenerlos con actividades plásticas y de dibujo, o compartir con ellos los juegos de mesa. También jugamos las dos con la tablet. Ej; juego de la memoria.

Jessica Montovani- Mamá de Joaquín L: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: No, no dispone de dispositivo propio. En nuestra casa existen PC- tablet y celulares pero ninguno le pertenece, todos son compartidos.</p> <p>Acceso ilimitado: Desde todos los dispositivos nos conectamos vía wifi a internet. Si existe el acceso libre. Pero no sabe hacerlo solo, tenemos clave.</p> <p>Rutina y frecuencia de uso:</p>	<p>Preferencia de uso: Solo usan PC, el resto de los dispositivos no, porque son prestados. Es complicado porque cuando navegas vas entrando y saliendo fácilmente de las páginas. Trato de controlar que ve y filtrar lo que no quiero que vea. Como dije antes controlo que no esté más de dos horas.</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: utiliza solo la PC</p>	<p>Consumo: Si me preguntas acerca de consumidor de internet debo decirte NO. (no como él quisiera). He notado que cuanto más está más son las ganas de volver a usarlo.. o sea, si por el fuera sería un Gran Consumidor. Si te referís a lo material, no, no lo es. Tal vez porque uno también le pone un límite, saben que uno no puede tener todo lo que quiere y subrayar que todo</p>	<p>Control ejercido por adultos: Todos utilizan internet del mismo modo. Poco tiempo. Una vez al día. Hay días por ejemplo que se quedan más, si están compartiendo. Ejercemos control.</p> <p>Tipo de restricciones: Imagínate que se suele enojar si no les dejo o le digo “bueno basta” a jugar porque yo en el fondo los entiendo, las cosas cambiaron y los medios de juegos también. Trato de</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: A mi hijo Joaquín lo ubico en el acceso controlado. Pero justamente nosotros los adultos logramos que así sea.</p> <p>Factores que llevar a pensar en una posible adicción: La palabra dependencia de por si asusta. Es una palabra que no me gustaría asociar a un hijo. Ojalá no sean dependientes de algo Nunca. Pero como venimos hablando</p>	<p>Usos y prácticas: en cuanto al uso es bastante dependiente. La actitud es de total alienación. Es una relación pasiva solo mueven sus ojos y el mouse. No existe interacción. Y de hecho creo que la actitud que asume es pasiva.</p> <p>Posibles vínculos: El vínculo es medio. Entre ocasional y estrecho, así lo veo yo. Como te decía un vínculo</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Sinceramente no me gusta que navegue solo, pero intento mediar un poco y que (si bien esto ellos lo saben) elijan el momento. Si estuvieron de mañana, de tarde no. Y no le pongo demasiado límite porque al ser dos tratamos de que se turnen para estar en la pc (por supuesto no más de dos horas).</p> <p>Edad que comenzó a manipular: Joaquín comenzó a utilizar este tipo de dispositivos alrededor de los 4 años.</p>	<p>Dificultad para navegar: El celular lo usa nada. Solo si logra alcanzarlo y/o si el padre excepcionalmente se lo presta. No le cuesta nada usarlo, lo maneja excelente. Es sorprendente como logran manipularlo.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: Sinceramente debo decirte la verdad, yo soy súper dependiente del celular. Así que sí, es común el uso y abuso por mi parte de estos artefactos. En casa estamos rodeados de pantallas y ello a</p>	<p>cuesta.</p> <p>Apropiación y manipulación: En cuanto a aparatos tecnológicos a mí el mayor de mis hijos, Joaquín de 5 años, me pidió hace tiempo la tablet, celular y play. Todas le fueron negadas. A mi entender me da mucha pena que gasten su tiempo ahí frente a una pantalla.</p> <p>Factores que influyen en el consumo de su hijo y hermanos: los factores creo que son muchos. Hoy estamos en un</p>	<p>poner horarios.</p> <p>Conductas adictivas y agresivas: pasa que al momento en que yo los dejo ir a la pc se olvidan de todo. Quieren estar allí sin importarle nada más. Luego de un rato si los mando a jugar van pero enojados y al momento empiezan a interactuar de manera rápida incorporando también sus juguetes.</p> <p>Sensación de control de autoridad: Me ubico en el medio, jaja. Hay días en que logras un buen control y otros te cuesta un poco más. Trato de ser permeable en la medida que lo crea</p>	<p>lamentablemente esta sociedad lleva a la dependencia. La era digital está muy presente y se avecina una aún más digital. Todo es a través de eso. Pero a esta edad está en nuestras manos el control (todavía).</p> <p>Preferencia por aplicación: prefiere los videos de partidos de futbol o la aplicación que tiene de futbol también. Videos en YouTube mira pero poco.</p>	<p>de un solo lado no hay otra forma de comunicación que mover un mouse. No hay feedback, no existe la creatividad. Todo está servido, dado en bandeja.</p> <p>Repetición de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: todo el tiempo los dos negociamos el uso. Tantas horas, tantos días si lo uso de mañana, no lo usa de tarde.</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
	eso lo viven.	mundo donde si no consumís tecnología quedas por fuera de la mayoría de los grupos hasta de amigos. De otra manera pero también lo viven.	justo y conveniente.		Juego familiar vs. Juego interactivo individual: Si claro que se reemplazó el juego en familia. Es un tema que da para largo. En la pc tienen todo lo que desean aprender. Desde letras, colores, hasta idiomas. A través de videos, páginas, blogs todo les está servido, explicado, etc. Es triste muchas veces pero es real.

Esteban Cuello- papá de Mateo C: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: No dispone de dispositivo propio sino que usa el nuestro (de los padres). El hermano mayor de casi 8, si dispone.</p> <p>Acceso ilimitado: No tiene acceso libre a internet, cuando lo pide si es posible y le damos el permiso, se lo encendemos. sabe que tiene que pedir permiso.</p> <p>Rutina y frecuencia de uso: Usa el dispositivo</p>	<p>Preferencia de uso: Usa el Móvil más que la tablet o la pc y el televisor lo mira cuando desayuna o en la cena, creo que no tiene preferencia. En ocasiones y depende del control que uno ejerza sobre ellos se exceden en tiempos prolongados.</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: No, usa solo uno por vez. OBVIO que si por ellos fuera usan todo el tiempo el móvil para navegar</p>	<p>Consumo: No, todavía al menos yo, no lo considero un importante consumidor. Si creo que el consumo hoy en día está en primer puesto. En la actualidad se consume mucho, si necesitas buscar algo de lo que sea, vas a la pc y ahí lo encontrás. Eso es una ventaja.</p> <p>Apropiación y manipulación: Cuando hay permiso se apropia de manera natural, pero si no usa la</p>	<p>Control ejercido por adultos: Ejercemos control si seguramente, porque si no pueden pasar horas y horas delante de las pantallas. Por ahora solo lo usa para mirar dibujitos o jugar a algunos juegos.</p> <p>Tipo de restricciones: el tipo de restricciones es básicamente en tiempo y días, tratamos de dársela los fines de semana y con el tiempo medido.</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: A Mateo lo ubicaría del lado del niño con acceso controlado. NO es un chico con tipo de conductas que puedan llegar a alarmarnos.</p> <p>Factores que llevan a pensar en una posible adicción: No, porque si le enseñas o lo tenes controlado no creo que se convierta en un adicto. De todos modos hoy los chicos están más expuestos a que esto ocurra por</p>	<p>Usos y prácticas: Lo caracterizo como un uso normal del móvil o si está mirando televisión, reacciona enseguida si alguien le llama la atención. Y cuando le prohibimos el uso sabe que es no y se queda piola.</p> <p>Posibles vínculos: considero un vínculo ocasional, cuando no sabe qué hacer. Si el nivel de interacción entre el</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>con muy poca frecuencia, y si dejamos que lo use son unos minutos al día, más de una hora por día generalmente NO.</p> <p>Edad que comenzó a manipular: Antes de los 4 años yo creo que ya lo usaba. Pero de todas maneras todavía no sabe navegar solo.</p>	<p>libremente.</p> <p>Dificultad para navegar: personalmente creo que los niños de hoy no tienen ninguna dificultad para navegar, lo manejan solo y sin necesidad siquiera de aprender a usarlo. Es innato.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: En casa lo que más se usa es el móvil, pero lo usamos más los adultos que los menores. Hoy en día todos nos hemos vuelto un poco dependiente de las tecnologías.</p>	<p>tecnología se entretiene con sus juguetes, por ahora y a su edad, no influye en su vida cotidiana, pero de todas formas esto no quiere decir que el uso y manipulación le sean ajenos.</p> <p>Factores que influyen en el consumo de su hijo y hermanos: los factores que influyen están a la vista, la actualidad, la demanda por ellos y el pertenecer al mundo virtual que hoy vivimos. Y también tiene que ver con el uso y abuso que le den los</p>	<p>Conductas adictivas y agresivas: Como dije antes todavía no influye en su vida el uso o no uso de estos aparatos. Se puede enojar pero se le pasa enseguida, nada grave. Aun no manifiesta estas conductas.</p> <p>Sensación de control de autoridad: Me identifico dentro del lado de la madre presente. Por supuesto que SÍ lo dejas que ellos hagan lo que quieran se va todo de las manos y ahí comienzan los</p>	<p>el grado de pertenencia que hoy se vive con estas tecnologías. Pero no solo por los chicos sino también por los padres.</p> <p>Preferencia por aplicación: por ahora prefiere más mirar dibujitos en YouTube, más que juegos de entrenamientos.</p>	<p>dispositivo y el niño es alto, ahí hay que controlar más la situación. Acá no pasa.</p> <p>Repeticón de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: si, seguramente siempre tengamos que negociar su uso por lo menos hasta dentro de unos cuantos años más. Con los niños todo el tiempo y sin darnos cuenta estamos negociando.</p> <p>Juego familiar vs.</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
		padres. Fundamental. Su hermano mayor también hace mucho uso de la tecnología (8 años).	extremos y descontroles por falta de límites, ya no te registra.		Juego interactivo individual: Si claro que sí, hay casos en que si se reemplazó por lo digital y hay chicos que no saben compartir y les cuesta relacionarse con los demás chicos, hay padres que para que sus hijos no molesten les dan el dispositivo y es la solución. En casa a menudo pasa.

Florencia Cantor- Mamá de Agustín C: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: Si tiene dispositivo propio que es la Tablet pero lo comparte con su hermano menor de casi 4 años.</p> <p>Acceso ilimitado: El acceso se lo damos nosotros. No se sabe conectar solo.</p> <p>Rutina y frecuencia de uso: Hace uso del aparato dos horas al día. Y el fin de semana dependiendo</p>	<p>Preferencia de uso: La preferencia, si obvio, lro el móvil (ya que es lo que uno más a mano tiene) sino se lo damos piden la tablet y por ultima instancia la PC (pero ya no se usa tanto al menos en casa).</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: A veces, dependiendo de la ocasión pueden tener el televisor prendido más la tablet.</p>	<p>Consumo: Sí lo considero, va creo que la mayoría de los niños hoy en día lo son. No estamos exentos del mundo y de su consumo actual.</p> <p>Apropiación y manipulación: la apropiación por parte de él es casi total, manipulan de manera totalmente natural y de manera veliz, deslizan su dedo como tan normal como respirar.</p> <p>Factores que influyen en el</p>	<p>Control ejercido por adultos: Si, ejerzo control, como dije anteriormente le limitamos el acceso (solo cuando nosotros los padres, se lo encendemos, sino no lo usa).</p> <p>Tipo de restricciones: el tipo de restricciones lo puedo ubicar del lado en que le ponemos día y horario para su uso. Cuando se le restringe el acceso o le decimos que</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: A mi hijo lo ubico en el lado del acceso desmedido si lo dejamos que sea libre en su uso. Por eso mismo no dejamos de controlarlo. Pero si fuese por él, se tornaría adictivo.</p> <p>Factores que llevar a pensar en una posible adicción: esto mismo que mencionamos antes, el hecho de dejar que utilicen estas pantallas asu libre deseo se convertiría en nuestro</p>	<p>Usos y prácticas: el uso ocupa un lugar importante en Agustín, asume siempre estar muy concentrado, entretenido, casi fuera del entorno en el que está presente. Es su debilidad permanecer en presencia de pantallas.</p> <p>Posibles vínculos: son demasiados estrechos y más cuando se complica ejercer el control al 100 %, a veces no podemos hacerlo x no estar presentes,</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>siempre de las salidas y demás eventos familiares. Rutina fija no hay, pero casi todos los días un rato lo usan.</p> <p>Edad que comenzó a manipular: Edad en que mi hijo comenzó a navegar en internet, a los 4 años. En este caso, Agustín es hermano mayor de dos menores más, y la mamá cuenta que la hermana menor apenas de 1 año ya pide ver videos en la tablet o celular.</p>	<p>Dificultad para navegar: la única dificultad para navegar es solo para encenderlo y conectarlo, una vez resuelto la usa solo.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: y hoy día sí es común ya que la mayoría de los adultos pasamos buena parte conectados ya sea por trabajo o por ocio. Esto también puede ser motivo a que ellos también deseen usarlo. Ustedes si y nosotros no ¿?... (muchas veces es la</p>	<p>consumo de su hijo y hermanos: hoy se vive de manera diferente y eso no te permite casi quedar fuera de las tecnologías. Los padres hoy todos trabajamos y son esas ocupaciones, por distintos modos de vida, por la culpa que genera tener que estar ausente de casa x cuestiones laborales. Ahí, desde mi punto de vista surgen muchos de estos factores que nos llevan a ceder un poco más. Con respecto a los</p>	<p>todavía no es hora de jugar, se entretiene buscando alternativas con sus juguetes.</p> <p>Conductas adictivas y agresivas: Sí el cambio de conducta es notorio cuando uno no se lo deja usar. Hacen berrinches, peleas, enojos, malas contestaciones, un rato y luego se le pasa.</p> <p>Sensación de control de autoridad: Me ubico dentro de la madre presente tratando de ejercer un buen control,</p>	<p>caso en adictivo y compulsivo. (por llamarlo de una manera).</p> <p>Preferencia por aplicación: Todos la usan para ver videos infantiles o jugar con juegos de su edad. La aplicación que más usan es YouTube, o alguna en particular de sus juegos preferidos de varones (autos o acción).</p>	<p>ahí se escapa el control de nuestras manos.</p> <p>Repetición de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: Si, a veces tenemos que negociar para luego pueda concluir con otras actividades o simplemente para que dejen de pelear entre hermanos. Ja</p> <p>Juego familiar vs. Juego interactivo individual: En realidad en nuestra casa tratamos de cuando estamos mantener el juego en</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
	pregunta que nos hacen los niños).	hermanos, tiene pero son menores, de todas manera van por el camino del uso en ciertos casos desmedido de estas tecnologías.	aunque reconozco que debería ser más estricta en cuanto al tiempo de uso (a veces se nos va de la mano y la situación es difícil de manejar).		familia, ya que no es mucho el tiempo que podemos compartir y por eso nos ocupamos de que siga vigente el juego en familia. No pasa lo mismo cuando quedan los niños al cuidado de terceros.

Valeria Mamá de Guillermina R: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: Guillermina si dispone de dispositivo propio, la tablet. Hace dos años que lo posee.</p> <p>Acceso ilimitado: Tiene acceso pero no cuando ella quiere, es decir, nosotros se lo conectamos. Si tenemos control de las aplicaciones, pide cuando quiere instalar algún juego y de más está decir que no lo sabe hacer sola</p>	<p>Preferencia de uso: Si, tiene preferencia por la tablet. Usa la tablet para jugar y ver películas animadas pero no muy seguido. El celular muy poco uso le da. Solo cuando está muy aburrida y fuera de casa.</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: Si generalmente la TV prendida cuando está en su habitación y la tablet pero tampoco es tan</p>	<p>Consumo: No en el caso de Guillermina no la consideramos como un gran consumidor ya que no lo usa con mucha frecuencia. Juega un papel importante en cuanto a herramienta de trabajo ya sea una PC, el móvil o la tablet, pero no estamos de acuerdo con el uso excesivo de los mismos en tiempo libre.</p> <p>Apropiación y manipulación: si</p>	<p>Control ejercido por adultos: Si tenemos control de las aplicaciones, de lo que quiere ver, de lo que toca y de los sitios que visita. Hay que estar muy atentos. También hay mucha basura circulando libremente.</p> <p>Tipo de restricciones: las normales que puede ejercer todo padre con sus hijos. Horarios, días,</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: Del lado del acceso controlado, como te dije antes, por ahora que podemos lo controlamos de esta manera, más adelante quizás se torne más difícil.</p> <p>Factores que llevar a pensar en una posible adicción: creo que cada vez hay más excesos y adicciones. Desde mi opinión está en los adultos poder manejarlo con sus hijos. Y también es inevitable pensar que los avances de las</p>	<p>Usos y prácticas: Creo que lo puedo llegar a caracterizar como un buen uso, ya que Guillermina disfruta y se concentra mucho al momento de su uso, ya sea usando la tablet o mirando TV. Siempre disfrutando el momento en que lo dispone.</p> <p>Posibles vínculos: el vínculo que ella logra lo defino como estrecho. Todavía ellos (me parece a mí) que no son conscientes todo lo</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Rutina y frecuencia de uso: Usa la tablet esporádicamente, no tiene una adicción sobre el dispositivo y cuando lo usa si controlamos que no sea en exceso.</p> <p>Edad que comenzó a manipular: Comenzó a ver videos en YouTube, dibujos animados y canciones infantiles a los 4 años aproximadamente.</p>	<p>frecuente esta situación.</p> <p>Dificultad para navegar: De ninguna manera tiene dificultad, en algunas ocasiones solo pide ayuda cuando no encuentra algo que desea en YouTube.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: Si en casa es común, más que nada nosotros los adultos lo utilizamos sea para navegar en tiempo libre o trabajo. De hecho el padre trabaja con tareas</p>	<p>se apropia cuando lo cree necesario o le vienen las ganas. Pero no ocurre todo el tiempo como podemos ver en muchos chicos (incluso menores que ellos).</p> <p>Factores que influyen en el consumo de su hijo y hermanos: Prácticamente no veo influencia en cuanto al uso de la tecnología en mi hija ya que tiene 5 años y no es una nena que se encuentre inmersa en esta realidad virtual. Si lo usa y sabe manipularlo a la perfección, pero</p>	<p>momentos, situaciones, tiempo libre y demás. En ocasiones de ocio uno es más permisivo</p> <p>Conductas adictivas y agresivas: no manifiesta, al menos en su corta edad, tener conductas de este tipo para nada.</p> <p>Sensación de control de autoridad: Me ubicaría dentro del lugar del padre ejerciendo un buen control y autoridad. Al menos por ahora que todavía los</p>	<p>tecnologías sigan creciendo pero ellos recién están empezando.</p> <p>Preferencia por aplicaciones: juegos de entretenimiento y películas animadas en YouTube. También otra manera de utilizar estas tecnologías, creo que es válido cuando su papá le baja las películas por Netflix.</p>	<p>que se puede hacer y encontrar en internet y que en determinados chicos el vínculo puede llegar a ser más comprometido, de acuerdo a cada niño y al control familiar.</p> <p>Repetición de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: Sí hemos tenido que negociar el uso, pero muy pocas veces. No es un tema demasiado relevante por suerte. Quizás pudimos llegar a notar cambio</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado-consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
	vinculadas a las tecnologías.	no es un tema relevante ni preocupante en casa. Y hermanos no tiene así que cuando usa es solo para ella.	podemos manejar, a los chicos, me refiero.		de actitudes y rebeldías pero aun en sus primeros tiempos, pero una vez que el furor pasó ella lo supo manifestar muy bien. Juego familiar vs. Juego interactivo individual: hoy día aunque digan que no, si predomina el juego digital individual.

Hugo Novosad- Papá de Mora N: Escuela nuestra señora de la misericordia- sala 5- Nivel Inicial

Año: 2016- San Lorenzo- Santa Fe.

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>Dispone de dispositivo propio: No, pero cuenta con los míos en algunos momentos (Tablet y/o Celular).</p> <p>Acceso ilimitado: Si, En el caso del Celular si cuenta con acceso libre a internet y cuando usa la Tablet esta se conecta automáticamente a la red wifi de casa.</p> <p>Rutina y frecuencia de uso: La frecuencia del uso del dispositivo es relativa, algún día lo usa más otros</p>	<p>Preferencia de uso: Como preferencia tiene en primer lugar la Tablet, aunque últimamente no la usa, luego en segundo lugar prefiere el Celular y por último el TV que es el que más está usando este último tiempo para ver películas y dibujitos.</p> <p>Utiliza varios al mismo tiempo: No usa varios dispositivos al mismo tiempo. es decir si está</p>	<p>Consumo: Creo que podrían ser importantes consumidores si no lo tendríamos controlados. El consumo hoy es parte de nuestra sociedad, y es imposible que ellos no sean partícipes de esta realidad.</p> <p>Apropiación y manipulación: Por restricción mía y de mi Sra. (más de mi Sra.) últimamente no lo usa con mucha frecuencia. Pero si noto el gran deseo que tiene por</p>	<p>Control ejercido por adultos: si lo ejercemos todo el tiempo con ella y con su hermana (que lo pide menos) pero va creciendo y va adquiriendo más ganas también.</p> <p>Tipo de restricciones: están presentes en nuestra casa, pero siempre depende de la forma que le hagamos entender del porque se lo restringimos o se lo sacamos, va un poco relacionado a las preguntas y respuestas</p>	<p>Niño: acceso controlado o desmedido: acceso controlado por parte nuestro (de los dos), si fuese por ella es totalmente desmedido.</p> <p>Factores que llevar a pensar en una posible adicción: acá te puedo contar que mi hija 1 año atrás a tenido episodios no muy lindos y preocupantes en cuanto al uso desmedido que ella pretendía hacer de la Tablet o el</p>	<p>Usos y prácticas: en el uso dispositivos es verdaderamente sorprendente con la facilidad que lo manejan. Lo usan con totalidad naturalidad, esto creo que también se debe a que han nacido y van creciendo con esta tecnología y con la superación y evolución de esta año tras año.</p> <p>Posibles vínculos: El vínculo en principio fue muy estrecho y muy</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
<p>menos y hay días que ni lo usa. No cuenta con horario ni día específico de uso del mismo. Últimamente le doy un límite de uso bien marcado. En algunos momentos lo piden demasiado. Trato de hacerle entender de que no es algo que sí o sí debe usar.</p> <p>Edad que comenzó a manipular: El uso de internet lo comenzó a usar aprox. a los 3 años, mirando videos y capítulos de dibujitos, pero a los 2 años ya le llamaba la atención los dispositivos y los</p>	<p>mirando la TV y tiene la posibilidad de usar el dispositivo celular o Tablet sin dudarlo toma algunos de estos 2.</p> <p>Dificultad para navegar: Para usar el dispositivo ya sea para prenderlo o usar las aplicaciones descargadas en el equipo No necesita ayuda. Para navegar por internet Si necesita ayuda, pero creo que hasta el día en que aprenda a escribir.</p> <p>Frecuencia de uso en la familia: En casa es muy común el Uso de</p>	<p>usarlo si fuese por ella todo el tiempo. Los manipula en su perfección.</p> <p>Factores que influyen en el consumo de su hijo y hermanos: A mi entender la tecnología e Internet vienen de la mano con la Globalización y estos son sinónimos de CONSUMO y Oferta, es decir que influye mucho la tecnología con el consumo. Ya que todo se puede encontrar, todo se ve en grandísimas variedades y por ende todo esto lleva a querer</p>	<p>anteriores.</p> <p>Conductas adictivas y agresivas: las conductas que manifiesta puede ser algunas veces de enojo pero al rato se le pasa. Nunca agresivas. Generalmente se muestran enojado ante la restricción, aunque puedo decir que duro solo unos minutos.</p> <p>Sensación de control de autoridad: al tenerlos controlados y de esta manera restringir el acceso están unos minutos enojados hasta que encuentran alguna</p>	<p>celular. Estaba muy obsesiva con los dispositivos, hasta que le pusimos un punto final, el cual no fue fácil, luego con el tiempo empezamos a regular muy estrictamente el uso de los mismos. Hoy en día solo lo usa en algunas ocasiones y notamos felizmente como se entretiene con otras cosas como ser, libros, juguetes, muñecas, dibujos, disfraces, etc. sin pedir el Celular o la Tablet.</p> <p>Preferencia por aplicaciones: en este caso prefiere ver episodios de</p>	<p>dependiente de su uso, solo quería entretenerse usando la Tablet o el Celular, luego a cambiar su personalidad para mal. Gracias a que notamos que no le estaba haciendo bien lo pudimos modificar entre todos.</p> <p>Repetición de acciones: si se da en esta innovación social, es parte de la sociedad actual digitalizada.</p> <p>Negociación sobre su uso: En ocasiones directamente no se los doy, cuando se los doy después de</p>

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
pedía. Como que sabía que ahí encontraba atractivos para ella, como por ejemplo juegos.	Dispositivos TV, Celular y PC. La PC la usa más mi Sra. Y es para estudio. En mi caso el uso es más para tiempo libre, leer noticias y recibir mails de trabajo, etc.	consumirlo. Vamos evolucionando y ese se ve en reflejado en la adquisición de todo tipo de tecnología. Y la hermana menor demanda su uso de la misma manera y damos cuenta que a medida que va creciendo va exigiendo más la pequeña de 3 años.	actividad que también les guste o bien lo que podamos llegar a convencerlos de que tan linda puede ser realizar otra actividad, como ser jugar a las muñecas, cocinita, masas, etc. Aunque creo que como actividad número uno de elección para ellos es el acceso a los dispositivos.	dibujos animados (los mismos de la tele) pero con la facilidad que puede ir cambiando y viendo el que quiera en ese momento. La aplicación que usa es YouTube. Y como segunda opción juegos de entretenimiento.	un rato se lo saco y trato de explicar como dije en preguntas anteriores que solo se pude usar un rato y generalmente ahí se le ofrece hacer otra cosa, que podría entenderse en ocasiones como una negociación aunque no lo quiera admitir. Juego familiar vs. Juego interactivo individual: el uso de la tecnología se ha transformado en algo normal por ende creo que gran parte al verlo como normal y a su vez necesario para uno cotidianamente, lo hace más permeable

Relación entre usuario-interfaz-pantalla	Capacidad de penetración de las tecnologías	Apropiación de mercado- consumo	Vulnerabilidad del niño	Primeras generaciones formadas (niños)	Apropiación de las prácticas sociales.
					a este uso para sus hijos. Y pensar en otro tipo de juego que no provenga del celular o Tablet, se hace hasta difícil para nosotros los adultos. Hasta te diría raro.

Anexo III

Entrevista a la psicóloga de niños Laura Paupie

ANEXO III

Entrevista a la psicóloga de niños Laura Paupie - UNR

Uso de pantallas e interfaces.

A modo de introducción nos gustaría que nos cuentes, ¿Cuánto hace que trabajas en psicología infantil?

Yo me recibí en 2003, o sea que ya hace más de diez años. Pero antes cuando estaba en la facultad ya empecé a trabajar en 2do año en dos Centros Infantiles. El centro de desarrollo infantil y en el Centro Educativo y terapéutico de la diversidad.

Trabajo con niños desde que haya alguna manifestación dentro del psiquismo, o sea que niños que ya hayan pasado por la etapa de estimulación temprana, es decir de un año hasta la edad adulta.

¿Cuáles son tus teorías o parámetros a la hora de analizar la conducta /y o personalidad de un niño?

Yo trabajo desde el psicoanálisis, en realidad me orienta la teoría psicoanalítica más actual y menos ortodoxa, una línea psicoanalítica más activa. Lo que pasa es que trabajar con niños desde una escucha pasiva es imposible, desde un tiempo eterno de espera. Es una posición en que estas todo el tiempo interactuando y trabajando juntos con ellos para poder resolver algo. Diferente a lo que es trabajar con un adulto. Si bien hay índices en donde el trabajo se equipara en algún punto, por ejemplo el juego.

El juego puede llegar a funcionar como un proceso de asociación libre que es el elemento técnico de un adulto, pero la asociación libre en el caso del niño implica la oferta de juego, el armado de un encuadre, la presentación de un escenario, o sea un montón de situaciones donde tienes una intervención más activa. Y que participar de juegos. Asignándole roles a ellos.

Los niños manifiestan desde diferentes formas no solamente desde el juego, con la palabra también pero siempre está disminuida, también puede ser el dibujo, la plastilina, un cuento, lo que se te pueda ocurrir. Pero bueno hay diferentes líneas por las cuales expresan lo que están atravesando. En el adulto es fuertemente la PALABRA. En el niño aparecen los síntomas de otro orden. (No desde la palabra)

Los tiempos han cambiado y como todo ha ido evolucionando.... Incluso algunos autores han hablado de que “para muchos niños usar las tecnologías es tan natural como respirar” que opinión merece al respecto.

Me parece que este niño ha nacido en una era donde la digitalización y el uso de las tecnologías es cotidiano, están presentes todo el tiempo en sus vidas pero también a través de sus padres, que están todo el tiempo con el celular, computadora, la tableta. Es decir, no es algo que ellos puedan vivir como algo que no sea natural. PARA ELLOS ES NATURAL. No me parece que sea una condición o que se sostenga en el proceder de la infancia. Me parece que es algo que viven como un elemento de la vida cotidiana que está bueno que sea así, pero que no sostenga su práctica de infancia. Que su infancia no transcurra en lo digital.

Esto que su INFANCIA NO SEA VIRTUAL. La infancia tiene que transitar en lo real, esto de experimentar, de tocar, de jugar, de experimentar en los objetos.

Si nosotros traspasamos esa línea, y le damos ese escenario armado con la escena virtual de las tabletas ya presentados. Con la escena virtual ya programados por otros, es decir que los personajes ya tienen que hacer una línea programada por otro, donde se reducen un montón de procesos por ejemplo la simbolización, básica para el pensamiento y creemos que eso es parte de su existencia para mí tenemos un problema.

Un chico que está en el juego simbólico está pensando, produciendo, está produciendo ideas, un niño que está jugando en una tableta, está tomado por el juego de otro.

Por lo tanto es natural para ellos que haya estos elementos, pero que vos creas que estos elementos son parte de vivir la infancia, es un error.

La infancia no pasa por la tablet. Hoy en día es un elemento que está y eso no se puede negar, pero que no sea el fundamental.

En los últimos 5 años viste algún tipo de cambio en la conducta de ello (algo que te haya llamado mucho la atención), respecto al uso de las tecnologías? Es decir, los tiempos cambiaron y hoy se hace notar cuando ellos empiezan a demandar estos dispositivos antes que juguetes.

Sí, hay cierta disminución del juego simbólico, me parece que los chicos están más precarizados en disponer del tiempo y de la energía para aburrirse y crear. El aburrimiento es una instancia previa a la posibilidad de imaginar, pensar cosas, de experimentar y a mí me parece que los elementos tecnológicos cubren ese vacío. Es decir, cubre el vacío a la instancia previa del aburrimiento (como paso previo a crear).

La tablet cubre ese tiempo, entonces no hay tiempo de espontaneidad y de producir.

No hay espontaneidad y tiempo de producir, de producir pensamiento y juego. Hoy en día todo está más corporizado, porque está disminuido la posibilidad de simbolización, entonces están mucho más inquietos, sin poder trasladar esa inquietud o ese exceso de movimiento a ningún canal. O tomados por esto están atrapados en una escena que no la producen ellos,

Años atrás quizás no era preocupante x parte de los padres el uso de las mismas. ¿Crees que esto es así? Qué crees que cambió. Sos partidaria de que hay que ejercer un mayor control?

Si yo creo que los papas tienen que controlar el tiempo, tienen que estar atentos adonde ingresa un niño la posibilidad de uso de determinado dispositivo que abren un mundo al niño que muchas veces (un niño o un adolescente) no está en condiciones de manejar y que además pensar que psíquicamente no están en

condiciones de manejar el impacto de determinadas imágenes, el impacto de determinado juego, por el nivel de violencia o de exceso de estímulos que tienen, y que el padre tiene que ahí ubicar un tiempo y un acompañamiento, sancionar eso que el niño ve, porque hay juegos que no son aptos para ellos, estos juegos que necesitan que haya otro, donde le pueda mostrar al niño que eso que ve (por el grado de violencia) ubicar al niño y hacerle saber que eso no es normal jugar con el hacer sufrir. Y que el padre tiene que estar acompañando en el uso de la tecnología. Y que no tenga que estar mucho tiempo sostenido en el uso de estos dispositivos.

De todas maneras habría que destacar y separar por un lado: las tecnologías dentro del ámbito educativo y por otro lado, el uso de las mismas en el tiempo libre. Son dos cosas distintas. Aquí más bien lo que nos interesa es el uso en casa o ratos libres.

Más allá de la incorporación al aprendizaje escolar que en líneas generales podría tomarse como algo positivo, en distinta escala se posiciona el uso de internet en casa. ¿Ves eso como aspecto mayormente negativo en los niños? ¿O se traslada directamente al rol del adulto y las posibles consecuencias que esto genere?

Me parece que es interesante aclarar, que si estoy de acuerdo con el uso de estas tecnologías dentro de la escuela y me parece que es inevitable que la escuela no se ubique dentro de un contexto posmoderno donde hay que buscar cual es el medio de contacto y donde los chicos se sienten mayormente convocados motivacionalmente por ejemplo a nivel de la imagen, donde no estamos atravesados por la cultura de la letra, sino por la cultura de la imagen y por lo tanto es desde la imagen que hay que construir letras y no al revés.

Pero no obstante no hay capacitación correcta sobre los docentes donde el único uso es entregarles las computadoras y que los chicos investiguen. O sea me parece que es interesante pensar cómo hacemos para capacitar y que la computadora sea una herramienta, es decir sea un medio más. Hay una generación de adultos que es desdijo de la modernidad, y hay una cultura más nueva de adolescentes que

todavía no están formados en el buen uso de las NT. Los adultos están tomados por las tecnologías pero no las aplican en el aula.

Sabemos que hoy las redes sociales resultan ser algo peligrosas para los niños. ¿Cómo es posible encontrar e “imponer” los límites? ¿Qué opinas sobre el proceso que algunos llaman, revolución tecnológica? ¿Crees que ellos vienen con el chip incorporado?

En base a esto, cuál es tu punto de vista respecto al uso de Smartphone y tabletas por partes de los chicos menores a 6 años.

¿Esto para vos tiene alguna patología en particular?

Primero si me parece que si tienen que estar acompañados por los padres.

Que el uso de las tecnologías genere una patología no es en forma directa pero muchas veces muchos chicos con problemáticas dentro del vínculo social, en la construcción de lazos con el otro se refugia en las tecnologías como un medio para sostenerse y sentirse acompañado de un aparato, y muchas veces mientras más se refuerza eso hay más padres que dicen, hay le cuesta mucho hacerse amigos, en donde en eso no hay un alerta, porque donde un chico está todo el tiempo encapsulado en una computadora está encapsulado en la tranquilidad que le genera no estar con otro. Que ahí hay algo que le pasa en el encuentro con el otro. Genera una patología NO, pero muchas veces el uso excesivo de tecnología oculta y no evidencia o hace que muchas veces no se pregunte porque para un papa están sostenidos ahí, están fuera de una situación de peligro, están (en casa) y oculta a su vez las dificultades que está teniendo el chico en otros marcos, no lo generó la computadora pero la computadora le dio el medio para refugiarse y no confrontar esa dificultad.

Esto hablando sin contar las adicciones, hay niños que son adictos y se manifiesta por la cantidad de hora que el niño transcurre, es decir, por la cantidad de horas que están las imposibilidades de habitar placenteramente otros espacios. Muchas veces los papas se sienten cómodos en esta situación, un chico no molesta, no

demanda, no pide, está contenido, porque para ellos es normal que el niño mientras estén comiendo es normal que este con la computadora. Es decir, todo el tiempo y hay una evitación excesiva y persistente de rechazar el encuentro con el otro. Pero bien, cuando aparecen las primeras dificultades, en la escuela. La escuela es el primer emergente porque el chico tiene que disponer de un montón de herramientas cuando está en la escuela solo y no puede disponer porque no tuvo una práctica.

Estas a favor de este cambio Cultural, o Revolución Cultural (como algunos lo llaman). Es decir muchos años atrás los menores no tenían la posibilidad de elegir entre las tecnologías- primero porque no existía y luego porque no todos tenían acceso a las mismas- ¿Cuál es tu opinión respecto a esto? Crees que esto empeora o benefició el desarrollo infantil. Es decir, ¿consideras que para estos usos solo basta con el control de parte de los adultos, o en algunos casos el punto está en Negociar su uso?

El tema de negociar su uso, me parece interesante el término porque en realidad me parece que es propio de la posmodernidad, es propio de esta época creer que el adulto tiene que en algunos elementos ponerse simétricamente en el lugar y negociar con un niño como si este estaría psíquicamente en el mismo lugar para poder pensar en determinadas cosas. Digo desde la posmodernidad, porque la modernidad los ubicaba en otro lugar, donde el adulto sabía lo que tenía que hacer, tenía una decisión tomada y sabía cuál era lo mejor para los chicos. Y el niño se revelaba, se enojaba y pataleaba pero sabía que estaba en un lugar diferente y no tenía posibilidad de elegir otra cosa porque no había esa apertura. Además los papás venían inscriptos con un saber, yo sé lo que a vos te conviene yo sé lo que tienes que hacer. Hoy los padres están atravesados por la pregunta, yo no sé si lo que estoy haciendo es lo correcto, no lo sé.

Me parece interesante poder pensar que la **negociación** abre un lugar donde el niño pierde las referencias, es decir que en tanto vos estas todo el tiempo negociando con él o tratándolo de convencer de determinadas cosas, (yo no lo

puedo convencer de tal cosa) y el punto es, si hay un niño se lo puede convencer, en realidad se puede convencer a alguien menor, chiquito de que haga algo diferente a lo que liga su deseo, a su placer. En realidad hay un momento donde no es necesario que un padre pueda ubicar y que aunque no lo acepta ni lo entienda (por su corta edad) el padre tiene que acompañar la angustia que provoca y el dolor que provoca la situación.

La negociación borra ese registro y a mí me parece que el niño borra las referencias, o sea que les cuesta entender que todo no sea negociable. O sea que les cuesta entender que todo no sea negociable, que todo no sea que me tengas que convencer o dar algo a cambio para que yo acepte ceder eso. Es peligroso, yo entiendo que es propio de esta época, pero durante muchas situaciones en la vida de un niño, este necesita saber que el adulto sabe lo que está haciendo, y sostener ese saber. Si el niño descubre que vos no sabes lo que estás haciendo, que no tienes la menor idea. Y el niño descubre que puede tener un lugar simétrico con el adulto y eso es lo peligroso. Hay un momento en el que el padre tiene que saber cuánto es suficiente, cuando uno puede entender la aproximación a las nuevas tecnologías.

¿Y cuando uno marca horarios o límites respecto al uso? ¿Ahí se pone en juego la negociación?

Eso no es una negociación, porque ahí vos estás pautando cuando la usas, ahí estas poniendo vos un tiempo, este es el tiempo que se puede usar, el tiempo que es sano, porque yo sé que a vos te puede hacer mal esto, porque yo sé que a vos te puede hacer mal estar cuatro horas sin comer por jugar a esto. Lo fundamental cuando se trabaja con niños es que no utilicen la negociación para todo. No hay que tratar de convencerlos, el menor no tiene aún la capacidad para entender todo. Hay momentos donde quieren entender y momentos, siempre hay que responder a la palabra del niño.

Se trata de medir el tiempo, las formas básicamente de estar presente, de saber que está mirando el niño, de registrar lo que un niño baja, ellos pueden bajar

programas perfectamente. Porque no es necesaria la escritura para buscar lo que ellos deseen, no es necesario que sepan leer para usar, entonces te ubica en un lugar en donde tienen un exceso de capacidad para buscar cosas y acceder a información pero después hay un impacto de imágenes que no siempre están en condiciones de metabolizar y simbolizar.

¿Como ves el rol del adulto en función de los lazos que se generan entre los niños y los dispositivos móviles? Sentís que falta compromiso y dedicación. Es decir, lo ves en algún punto “darle el celular para que deje de llorar o simplemente que se quede quieto. Siiiiii.... Pero siempre desde un mensaje que transmita coherencia y no desde la arbitrariedad. El niño no entiende porque si ayer le diste todo el tiempo el celular, hoy no, saber que estamos atravesados culturalmente por la digitalización pero a su vez que el niño acepte que el uso es a partir de un límite y una posible supervisión.

Si la era digital es una era que en la posmodernidad tiene capturado no solo a los niños sino también a mucho de los grandes. Esto es una era que conquistó muchas generaciones y que otorga beneficios que psíquicamente no son beneficios, beneficios en el uso del tiempo que trae consecuencias. Porque lo que uno se desliga de poderle el cuerpo es lo que pagas en otro momento. Todo lo que vos no le quieras poner para soportar un NO, para soportarlo llorar, todo lo que no soportas en sostener en el tiempo para no acompañarlo cada vez que se enoja y te lo voy a seguir diciendo, o le pones el cuerpo ahora, o en la adolescencia le vas a tener que poner diez cuerpos pero con ayuda. Hay elecciones que uno como papá va haciendo.

David Buckingham, 2008 afirma: el uso de dispositivos móviles les brinda a los niños la posibilidad de comunicarse de manera independiente, sin el conocimiento o la intervención de los padres. Esto en algunos casos genera un público particularmente vulnerable: fáciles de influir y explotar, víctimas de intereses comerciales de todo tipo, y en general de quienes trafican violencia y pornografía.

Si creo que es posible perfectamente, me parece que creer que el niño que es NIÑO y que tiene mentalmente la capacidad de entender situaciones que no ha experimentado ni ha visto como puede ser un adulto, como poder pensar que hay gente que se puede aprovechar de ellos y que hay adultos que tienen una capacidad superior mental y que pueden aprovecharse de la vulnerabilidad del niño, creer que el niño tiene esa posibilidad, ese potencial de entender toda esa lógica es irrisorio. Parece que es un error fundamental y más darle elementos donde se le da PODER cuando un niño no tiene como manejar ese poder es someterlo a una situación de vulnerabilidad total.

¿Estás de acuerdo con esta afirmación?

El mismo autor hace hincapié en que el uso de las NT (teléfonos, ipods, tabletas) acentúan la tendencia a la individualización: el acceso ya no se encuentra vinculado a la ubicación física y el usuario puede escapar mentalmente de su entorno físico inmediato a otro virtual o comunicativo. ¿Te sumas a esta teoría del autor?

Si totalmente.

A modo de cierre:

¿Desde tu punto de vista cuáles son los aspectos positivos de recurrir a internet?
¿Crees que los hay?

Claro que sí, hay muchos aspectos muy positivos que amplía la posibilidad de información, que hace que uno pueda tener lazos globalizados más allá de sus vínculos cercanos. Me parece que disponer que sea una herramienta de investigación pero que no sean sin las operaciones mentales para hacerlas. Por ejemplo si vos no sabes analizar o sintetizar y ver la lógica de lo que está escrito, la lógica de la información no puede ser veraz porque todo se publica, si uno no sabe ubicar la veracidad hay mucha información errónea en internet. De disponer de esta herramienta de manera eficaz con previo conocimiento del uso, nosotros que somos hijos de la modernidad la tenemos, porque somos hijos de los libros,

entonces sabemos leer analizar ubicar fuentes, ubicar referencias, pero los chicos de hoy no tanto entonces cortan y pegan, no tienen la menor idea y lo escriben como propio.

Saber que estamos en una época donde la información ya es accesible, todo tipo de información, esto para un niño es un Problema, para un adulto es una virtud saber que vos puedes acceder a saber todo de una forma superflua y no tienes la profundidad de leer una idea que se ha desarrollado ordenada y jerárquicamente como lo tenía un libro pero la información es algo que se torna accesible, pero la cuestión es ubicar que más hacemos con eso. Lo importante es ver como se analiza y se piensa con eso.

Yo creo que no se puede dejar a un niño con un elemento de tanto poder y que abre tantas puertas pensando que él tiene la capacidad de manejarse en su completa autonomía con eso, porque no la tiene.

Ya un niño que está muchas horas con ese objeto que no tiene amigos para salir a jugar que no es llevado a una plaza por el adulto, acompañamiento que sostiene eso, o sea que un niño de 5 años esté muchas horas con eso y que hay un otro que está muy ausente. En psicología el OTRO tiene un valor estructural. En este caso el otro del niño es la computadora. Entonces no deja de tener marcas de la estructura, o sea ese otro que tiene una función en el armado de una estructura psíquica si no es otro humano y es la computadora que es el que referencia, de hecho hay niños que hablan con un lenguaje neutro que habla como en la televisión, porque ese otro estructurante fue la televisión fue la computadora fue la tableta.

No se puede creer que un niño pueda convivir con eso y que eso no va a tener marcas o que no va a dejar huellas en la estructura psíquica, es su otro. Esto si o si, hace que haya una disminución del pensamiento simbólico.

El niño tiene que estar acompañado, tiene que estar regulado, la regulación la pone el adulto y no el niño.

El niño como objeto de consumo, es la posmodernidad.