

**INFLUENCIA DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS AUDIOVISUALES EN  
EL DESARROLLO DEL AREA PSICOSOCIAL EN NIÑOS CON EDADES  
ENTRE 6 Y 8 AÑOS**

**MARCELA BEDOYA VALENCIA**

**MARCELA FERRERO HOYOS**

**UNIVERSIDAD DE MANIZALES**

**Facultad de educación**

**Manizales**

**2.000**

## 1. RESUMEN

Los medios tecnológicos audiovisuales son agentes socializadores, conocidos junto a la familia, la escuela, los grupos de amigos, o la iglesia, que transmiten patrones culturales y pautas de comportamiento que posibilitan al individuo convivir con los otros.

Actualmente los niños tienen acceso a una cantidad infinita de información y tienen la oportunidad para la interacción. Sin embargo, puede haber riesgos reales y peligros para el niño que no tiene supervisión.

Ellos pueden usar la computadora para comunicarse con sus amigos y para jugar. La capacidad de ir de un lado a otro con un solo "click" de la computadora le atrae a la impulsividad, la curiosidad y a la necesidad de gratificación inmediata o realimentación que tiene el niño.

La mayoría de los padres advierten a sus hijos que no deben de hablar con personas extrañas, o abrirle la puerta a un desconocido si están solos en la casa y que no deben darle ninguna información a cualquiera que llame por teléfono. Generalmente los padres también controlan dónde van a jugar sus hijos, cuáles programas de televisión deben de ver y los libros y revistas que ellos leen. Sin embargo, muchos padres no se dan cuenta de que el mismo nivel de supervisión y orientación se debe de proveer para el uso de las conexiones en línea y manejo de todos los medios tecnológicos audiovisuales.

El niño es el gran consumidor de televisión, del computador, los videojuegos y en ocasiones del Internet. Su actitud es más abierta, más curiosa y también, más ingenua. Como posee un repertorio más reducido de conductas, aumenta su capacidad de aprender nuevos modelos de comportamiento y posee menores recursos críticos para filtrar lo que incorpora. En suma: es más vulnerable frente a los medios. Estos medios aventajan a la familia y a la escuela en la capacidad de mostrar modelos de comportamientos expuestos en situaciones diferentes. Puede repetir y esquematizar sus mensajes.

En cambio la familia y la escuela ofrecen una socialización personalizada, conforme a las características individuales, únicas, de cada niño, donde los educadores no se cansan de invitar a los padres a operar como mediadores de la influencia de la TV y de los demás agentes socializadores. La experiencia les enseña que la familia suele actuar con bastante eficiencia en el filtro de la influencia de la escuela, los amigos y los distintos grupos de convivencia en el niño.

Lo anteriormente anotado fue la base de nuestra investigación, para la cual se llevó a cabo una serie de encuestas aplicadas a padres de familia, docentes y niños; dichas técnicas de recolección arrojaron resultados que demuestran que actualmente los medios tecnológicos audiovisuales poseen un gran bagaje informativo que produce un crecimiento intelectual y personal tanto en niños como adultos, pero el no emplear técnicas de manejo y/o correctivos sobre el tiempo y tipo de información que dichos medios ofrecen, llegan a producir efectos nocivos.

Nuestra muestra de población empleada, reveló que el 70 % de los padres de familia no controlan ni el tiempo ni el tipo de información a que los niños tienen acceso.

## 2. MARCO TEÓRICO

La computadora, Internet, Videojuegos y la televisión tienen una gran influencia en la vida familiar. Como fuerza dominante en nuestra cultura, estos medios han cambiado nuestros hábitos, lo que hacemos con nuestros niños. Los medios tecnológicos audiovisuales son una parte integral en la vida de los niños, pues les ofrecen imágenes e información que nunca podrían ver ni aprender en su vida cotidiana. Por eso es muy importante saber lo que los niños ven y aprenden de estos medios y saber como hacerse responsable.

### **Los niños y el "internet"**

Tanto los adultos como los jóvenes piensan que las computadoras son una fuente de información exacta y confiable. El número creciente de servicios de conexión en línea (on line services) y el acceso al Internet le ha añadido una nueva dimensión al uso de la computadora moderna.

La mayor parte de los servicios de conexión les proporcionan a los niños recursos tales como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales de valor, sin embargo, los padres no deben de suponer que los servicios de conexión en línea protegerán y supervisarán a los niños, a pesar de esto, el aporte de Internet a la educación se ha convertido en objeto de polémica.

Es un hecho que Internet se ha convertido en herramienta de trabajo para mucha gente, y lo será en mayor medida conforme pase el tiempo. Si se prohíbe al niño acceder a este recurso, se estaría postergando la oportunidad de introducir a los educandos en esta inagotable fuente de conocimiento. Para evitar que esto suceda, se han desarrollado diversos programas que restringen el acceso a Internet, de manera que los pequeños no puedan entrar a sitios cuyo contenido sea inadecuado para su edad. No obstante, sigue siendo la compañía de los padres o educadores, el mejor complemento para la seguridad de los pequeños cibernautas.

En cuestión de unos pocos años la Informática ya no tendrá sentido por sí sola. Será Internet la parte dominante, y la Informática será un mero mecanismo. Es obvio que con la gran expansión y aceptación que está teniendo la comunicación a través de Internet resulta obsoleto el trabajo aislado de una persona desde su ordenador sin posibilidad de acceso y comunicación con el resto de la comunidad.

Por primera vez estamos ante unos medios que tecnológicamente permiten la participación de cada individuo en un "sólo mundo virtual", donde no hay fronteras y donde teóricamente se pueden expresar opiniones y pensamientos, independiente de una religión, ideología política o pertenencia étnica.

## **La televisión**

Dependiendo de su contenido, la TV puede no sólo ser un instrumento de sano entretenimiento, sino que, bien aprovechada, puede significarse como una poderosa herramienta educativa. Pero la televisión es un agente formador que se infiltra en el hogar, apelando a las mociones, utilizando un lenguaje accesible y asumiendo el maquillaje del espectáculo. Su comprensión no requiere de talentos, destrezas ni habilidades especiales. Ni siquiera exige esfuerzo o concentración. Y logra eludir el control de los padres.

Se afirma que la TV socializa de modo no intencional y asistemático, enseña sin darse cuenta y no ejerce control sobre lo que está enseñando. Apela al mecanismo de la educación observacional: de ella se aprende por imitación de los modelos de comportamientos que exhibe.

El niño es el gran consumidor de televisión. Su actitud es más abierta, más curiosa y también, más ingenua. Como posee un repertorio más reducido de conductas, aumenta su capacidad de aprender nuevos modelos de comportamiento y posee menores recursos críticos para filtrar lo que incorpora. En suma: es más vulnerable frente a la pantalla.

Se señala que los niños que ven mucha televisión tienen peores hábitos nutricionales porque se acostumbran a comer mientras la ven. Ello deriva en trastornos de los hábitos alimenticios y el consumo de alimentos con poco valor

nutritivo, ya que los modelos que ven en la pantalla son otros niños consumiendo productos no siempre adecuados para una dieta sana.

Se estima que la agresividad también tiene una relación significativa con la televisión. Hay una asociación entre la exposición habitual a programas violentos y las conductas infantiles agresivas. La violencia se transforma en una compañera habitual, en una forma normal de vida. Asimismo, se critica la relación entre la TV y la imaginación y la creatividad. Los niños que se exponen a largas horas frente al receptor suelen participar menos en juegos que le ayuden a cultivar la capacidad para idear soluciones creativas a los problemas de su diario vivir.

Se sugiere que los padres enseñen a sus hijos a ver televisión. Debe ser una compañía activa para explicar al menos las imágenes y los mensajes de dudoso contenido. La idea es enseñarles a mirar críticamente la pantalla para que puedan discriminar los valores positivos, de los contra valores; las conductas potenciadoras, de la negativa; diferenciar el mundo real, del mundo ficticio .<sup>1</sup>

### **La televisión y la infancia**

Todos los padres nos preocupamos al evidenciar la tendencia creciente de nuestros niños a permanecer sentados frente a la televisión. En los últimos años se ha dado la proliferación de una serie de programas con contenido que puede ser considerado perjudicial por la gran frecuencia en la que se evidencian

imágenes violentas e irreverentes hacia valores establecidos como fundamentales para la vida en sociedad.

Es bien sabido que además de las implicaciones de conducta relacionadas con los hábitos televisivos, nuestros hijos pueden ser víctima de una serie de efectos que incluyen la pérdida del interés por otras actividades, trastornos nutricionales y socio-afectivos de diversa índole. Es decir que el televisor ya no debe considerarse solo como una comodidad más en nuestros hogares, si no que es un instrumento capaz de generar conductas adictivas en nuestros pequeños, quiénes están prácticamente indefensos ante la exposición a información potencialmente dañina.<sup>2</sup>

Mientras la televisión puede entretener, informar y acompañar a los niños, también puede influenciarlos de manera indeseable. El tiempo que se pasa frente al televisor es tiempo que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social. Los niños también pueden aprender conductas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Están bajo la influencia de miles de anuncios comerciales que ven al año, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, comidas malsanas (caramelos y cereales cubiertos de azúcar), comidas de preparación

---

<sup>1</sup> Starmedia.com

<sup>2</sup> Starmedia.com

rápida y juguetes. Los niños que miran demasiada televisión están en mayor riesgo de:

- Sacar malas notas en la escuela.
- Leer menos libros.
- Hacer menos ejercicio.
- Estar en sobrepeso.

La violencia, la sexualidad, los estereotipos de raza y de género y el abuso de drogas y alcohol son temas comunes en los programas de televisión, los jóvenes impresionables pueden asumir que lo que se ve en televisión es lo normal, es seguro y es aceptable. Por consecuencia, la televisión también expone a los niños a tipos de comportamiento y actitudes que pueden ser abrumadores y difíciles de comprender.

Los padres pueden ayudar a sus hijos a tener experiencias positivas con la televisión. Los padres deben de:

- Mirar los programas con los hijos.
- Escoger programas apropiados para el nivel de desarrollo del niño.
- Poner límites a la cantidad de tiempo que pasan ante la televisión (a diario y por semana).
- Apagar la televisión durante la horas de las comidas y del tiempo de estudio.
- Apagar los programas que no les parezcan apropiados para su niño.

Las horas de estudio deben dedicarse al aprendizaje, no son para sentarse frente a la televisión mientras tratan de hacer la tarea. Las horas de las comidas son tiempo para conversar con otros miembros de la familia y no para mirar la televisión.

### **Los videojuegos**

Los videojuegos constituyen un término popular y familiar que forma parte del desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad actual.

Hoy en día, limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone, por una parte, obviar las potencialidades instructivas o educativas del videojuego estudiadas a partir de numerosas investigaciones. Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actual (Estallo J.A., 1995).

La educación como cualquier disciplina, debe ir a la par con los avances tecnológicos y científicos para facilitar el desarrollo de las potencialidades innatas del hombre, para que lo lleve a nuevos campos investigativos.

Los medios tecnológicos audiovisuales propician a jóvenes y niños gran cantidad de información, promoviendo en ellos la creatividad y el interés por investigar.<sup>3</sup>

La nueva tecnología está preparada para que los niños programen este tipo de tecnología, para esto es importante que en el preescolar exista un buen nivel de aprestamiento y así el niño tenga ideas más claras acerca del mundo que lo rodea.

Cada individuo tiene sus propios modelos intelectuales, que se van adquiriendo a lo largo de la vida, donde la efectividad desempeña un papel primordial, pues es fácil que el niño aprenda lo que entiende y le gusta; se le debe dar la oportunidad de ser auténtico y libre para elegir con ayuda de sus padres y profesores las opciones que se le ofrece y así adquirir responsabilidad sobre sus actos.<sup>4</sup>

### **Informática y educación**

Actualmente el computador está ligado a la educación y ahora la juventud tiene una gran ventaja que es el estar en contacto con los computadores desde muy temprana edad y teniendo a su disposición microcomputadores de precios módicos y fáciles de manejar. La calidad de los programas educativos depende del contenido de los ejercicios, el orden de presentación y la interacción entre estudiante y computador; las dos primeras son centro del problema de diseño educacional y la tercera incluye consideraciones de programación y pedagógicas.

---

<sup>3</sup> Enciclopedia Multimedia CD-r

<sup>4</sup> Enciclopedia Multimedia CD-r

Se puede considerar el computador como un tutor incansable para el niño, administrándole actividades de enseñanza – aprendizaje programadas por el profesor, siendo un medio de instrucción entretenido y novedoso, simplificando los procesos docentes.

El computador está capacitado para llevar un control de avance de los niños; el hecho de enfrentarse a un computador implica una nueva alfabetización, puesto que se está poniendo en contacto con algo desconocido ya que el aprender a programar consiste más en aprender una disciplina y una metodología, que en aprender todos los trucos de un lenguaje particular; un buen método de programación ofrece ventajas como: Concepción clara y manejable, operación cómoda, mantenimiento sencillo y rápido.<sup>5</sup>

En resumen, la conclusión para la casa como para la escuela, es que sí lo que se busca es un mejor rendimiento intelectual, las computadoras deben utilizarse sabiamente en actividades que demandan procesos superiores de pensamiento y con aplicaciones que sirven como herramientas para manipular más efectivamente los símbolos (códigos, letras, números) del Homo Sapiens.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Enciclopedia Durvan CD-R

<sup>6</sup> Enciclopedia Encarta CD-R

## **Conocimiento social**

Los niños están constantemente aprendiendo a afrontar el complejo mundo social dentro de su familia y fuera de ella. En los años intermedios de la niñez, deben aprender a vivir con las sutilezas de la amistad y de la autoridad, con la ampliación o el antagonismo de los papeles sexuales y con multitud de reglas y normas sociales. Una manera en que lo hacen consiste en dirigir los procesos sociales, como los premios y el castigo de su conducta o en observar e imitar un modelo. Estos procesos del aprendizaje social les ayudan a adquirir varias conductas y actitudes apropiadas. Otra manera consiste en conocer el mundo social por medio de los procesos psicodinámicos. Los niños aprenden a sentir ansiedad en determinadas circunstancias y a reducir su ansiedad recurriendo a algunos mecanismos de defensa. Una tercera forma en que el niño aprende acerca del mundo social se llama **conocimiento social**. Del mismo modo que el conocimiento de los niños sobre el mundo físico cambia a medida que madura, también sucede lo mismo con su pensamiento y comprensión del mundo social. El conocimiento social es el pensamiento, el conocimiento, y la comprensión que implica el mundo social.<sup>7</sup>

## **El desarrollo del conocimiento social**

---

<sup>7</sup> GRACE, J. Craig. Desarrollo Psicológico. Pag. 367

La comprensión del mundo en los preescolares está limitada por su egocentrismo. Y aunque los niños de 7 años y los mayores de esta edad hayan llegado a la edad "de la razón" y sean capaces de realizar algunas

operaciones lógicas, todavía se ven obstaculizados un poco por su egocentrismo. Muchos que se hallan en los primeros años de la etapa intermedia de la niñez todavía no reconocen que su punto de vista no siempre lo comparten los demás. No se percatan bien de que el otro tiene su propio punto de vista y sus necesidades personales a causa de la diferencia de ambiente, vivencias o valores. Este hecho lo va entendiendo el niño en forma gradual. De lo anterior se deduce que un primer componente del conocimiento social es la **inferencia social**, es decir, las conjeturas o suposiciones relativas a lo que otra persona está sintiendo, pensando o intentando (Flavell, 1985). A los 6 años ya pueden deducir que los pensamientos de otra persona no coinciden con los suyos. Más o menos a los 8 años, pueden darse cuenta lo que piensan los demás de su propio pensar.

Un segundo componente del conocimiento social es la comprensión de las **relaciones sociales**. Los niños acumulan paulatinamente información y conocimiento respecto a las obligaciones de la amistad, como la justicia y la fidelidad, respeto a la autoridad; poco a poco adquieren los conceptos de legalidad y justicia. Un tercer aspecto del conocimiento social lo encontramos en las **normas sociales**; por ejemplo, las reglas y convenciones de la sociedad. Muchas de estas convenciones se aprenden por repetición o imitación. Más tarde, pierden

un poco de rigidez, según la capacidad del niño para hacer inferencias sociales correctas o su comprensión de las relaciones sociales.

La mayoría de los investigadores coinciden en que el niño supera lo peor de su egocentrismo entre los 6 y 7 años: deja de centrarse en un solo aspecto de una situación y de manera gradual mejora al hacer inferencias sociales.<sup>8</sup>

Dada la cantidad de tiempo que los niños pasan viendo televisión, muchas autoridades se preguntan cuál es el efecto que tal hecho tiene en el desarrollo. El interés se ha centrado en tres aspectos de ver televisión: el contenido de programas y comerciales, el formato visual y rápido, y la manera en la cual se usa en casa (Rubistein, 1983).<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> GRACE, J. Craig. Desarrollo psicológico. Pag. 368

<sup>9</sup> GRACE, J. Craig. Desarrollo Psicológico. Pag 316

### **3. PRECISIONES CONCEPTUALES.**

#### **3.1. Descripción del área problemática.**

Desde los años 70, los medios tecnológicos audiovisuales (Televisión, Computadores y Videojuegos), y a mediados de los 90 aparece el Internet, los cuales han venido evolucionando vertiginosamente y cada día es más notorio el impacto que estos producen en la sociedad.

Concretamente, los últimos 20 años han representado una revolución informática sin precedentes en toda la historia de la humanidad, revolución que ha permitido a los medios tecnológicos emplearse en una gran variedad de aplicaciones que abarcan casi toda la gama de la actividad humana.

Quizá, el efecto más importante de la revolución de los medios es su impacto en la vida de las personas y en la estructura de la sociedad humana. No hace muchos años se veían los medios tecnológicos como intrusos electrónicos y amenazantes, capaces de relegar al ser humano a un segundo plano, desplazándolo de su empleo y ocupando la posición que éste tenía.

Si bien es cierto que el impacto social de los medios tecnológicos no ha alcanzado las dimensiones que se preveían, no se puede desconocer que sí han generado una revolución social y han transformado la vida de las personas hasta el punto que el mismo sistema monetario (con miles de años de antigüedad) ha debido replantearse, ya que avanzamos hacia lo que se ha denominado sociedad *sin manejo de dinero en efectivo*, es decir, una sociedad donde el dinero plástico y electrónico harán que el efectivo se vuelva obsoleto.

Los medios tecnológicos audiovisuales han impactado todas las áreas de la sociedad: la oficina automatizada es una realidad, donde los sistemas de información gerencial permiten la toma de decisiones en una forma rápida y oportuna; el hogar ha permitido el ingreso de estos medios a través de los aparatos domésticos y de entretenimiento; la industria cada día se vale más de robots automáticos y autómatas programables que controlan cientos de dispositivos electromecánicos.

La tecnología infunde conocimientos siempre y cuando sean bien orientados, ya que pueden inculcar a los estudiantes valores y conocimientos no propios de su edad.

Se ha señalado frecuentemente que la educación debería de preparar a los niños para la nueva era tecnológica o mejor dicho para la nueva era de la información.

La creciente renovación y disponibilidad de la tecnología en las escuelas y colegios permitirá una enseñanza más individualizada, lo que provocará muchas consecuencias en el sistema educativo. Dado que la tecnología proporciona un fácil acceso de los niños a los materiales previamente preparados por los profesores, el papel del profesor pasará a ser más el de un animador del aprendizaje y no sólo la fuente de los conocimientos. El acceso de los niños a la información hará que la orientación y la evaluación pasen a ser procesos más positivos y cercanos gracias al uso de este tipo de herramientas; puesto que dicha tecnología puede ayudar a los niños a trabajar en diferentes niveles y contenido, se podrán atender mejor los aprendizajes diferenciados, lo que permitirá desarrollar las capacidades individuales de todos y cada uno de los alumnos. La simplicidad y rigor de la tecnología para evaluar continuamente los avances de los niños individualmente permitirá al sistema medir la calidad del aprendizaje real.

Por largo tiempo, la televisión, las computadoras y los videojuegos han preocupado con justicia a padres, educadores y sociedad en general, debido a las consecuencias negativas de diversa índole que pueden inducir, con especial énfasis en el sector infantil. Recientemente Internet se ha unido a estas tecnologías inquietantes, debido a que, al igual que éstas, o incluso en mayor medida, puede hacer llegar a los educandos contenidos inapropiados. Esta preocupación ha dado lugar, en muchos casos, a medidas enérgicas como la prohibición a los pequeños, por parte de los padres o educadores, del acceso a estas tecnologías. La realidad es que la televisión, las computadoras, los

videojuegos e Internet tienen, como casi todo en la vida un lado positivo y otro negativo, aunque prohibirlos, sería privar al educando de poderosas herramientas de apoyo para su formación teniendo en cuenta que para esto es necesario contar con una adecuada supervisión y orientación.

Las tecnologías citadas no son, por sí mismas, buenas o malas; el uso que de ellas se hace, es lo que determina su virtud.

### **3.2. Surgimiento del estudio**

Las nuevas tendencias entran a ser parte de la vida cotidiana, las cuales han producido efectos significativos en la forma de vida, el trabajo, el estudio y el modo de entender el mundo de los niños.

Las nuevas tecnologías inciden sobre la mayor parte de las áreas del conocimiento; y por esto la creciente renovación y disponibilidad de la tecnología en las escuelas y colegios; pero no siempre deben considerarse como una comodidad más en el hogar, sino que pueden llegar a convertirse en un instrumento capaz de generar conductas adictivas en los pequeños.

Los medios tecnológicos deben ser bien supervisados ya que pueden ofrecer mensajes positivos o negativos, pero su aprendizaje e influencia depende del contexto e interpretación de cada individuo.

La rapidez en las comunicaciones aumenta el acceso a las nuevas tecnologías en casa, el trabajo y los centros escolares, lo que significa que el aprendizaje pasa a ser una actividad real de carácter permanente en la que el recorrido del cambio tecnológico fuerza a una evaluación constante del mismo aprendizaje, generando cambios en los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

Los medios tecnológicos audiovisuales son algo más que aparatos para entretener y transmitir informaciones. Proveen de una interminable cantidad de opiniones, valores, gustos estéticos, conductas sociales,... son medios de comunicación social por excelencia, operan como importantes agentes socializadores en niños y niñas. Ellos nos sumergen en la cultura colectiva, al mismo tiempo que introducen esta cultura en nuestros fueros internos.

Los más pequeños aprenden de estos medios que existen cosas y lugares distintos a los que les rodea. Toman conciencia de su status y obtienen las claves que le servirán para interpretar ciertas situaciones del mundo social. De tal forma, que a veces proyectan estos esquemas y claves conseguidas en los medios tecnológicos audiovisuales, a situaciones cotidianas de su propia vida real. Todas estas experiencias no son directas, y la falta de experiencias en la mayoría de ellos, así como, la edad madurativa de cada uno están determinando el tipo de interpretación que realizan de todo lo que ven en estos medios.

### **3.3. Justificación del estudio**

Actualmente el niño lleva una vida tan ocupada, tan programada y llena de tecnología, que no tiene tiempo para divertirse, no tiene tiempo para ser niño. Hoy los pequeños se concentran en competir, ser eficientes y producir resultados. ¿Será esta la consecuencia de que la imaginación y los procesos de aprendizaje de los niños se estén atrofiando?.

Por otra parte se debe tener en cuenta que gracias al grado de sofisticación de la tecnología se puede hacer todo lo posible para recuperar el don de la imaginación, asimismo la información que ofrece este tipo de medios retan la creatividad tanto como lo puede hacer un buen libro.

Al igual que la televisión el internet requiere de ciertos cuidados al momento de dejar a los niños utilizarlos. La pornografía y el acoso sexual son los casos más frecuentes a los que se ven sometidos los pequeños que navegan sin una asesoría adecuada.

Vemos entonces como los medios tecnológicos audiovisuales pueden influir en el aprendizaje de forma positiva o negativa, según sea la supervisión y orientación que se le dé a los mismos. Por esta razón la investigación está enfocada en encontrar los pro y los contra de los medios tecnológicos audiovisuales.

Para muchos la solución más cercana es evitar que los niños tengan acceso a estos medios (Televisión, Computadoras, Videojuegos e internet), pero con esto se garantiza una demora en el conocimiento de estas nuevas herramientas que

nos ofrece el mundo tecnológico. En otros términos lo que se estaría haciendo es prohibir al menor que salga a la calle debido a los peligros que ofrece la ciudad.

El efecto de estos medios es similar, puesto que brindan muchas más ventajas que desventajas, pero se hace necesario la asesoría y compañía de las incursiones por el mundo virtual de los niños.

Lo más adecuado es que el padre de familia enseñe a sus hijos a conocer los peligros que hay en los medios ya mencionados y enseñarles también como afrontarlos, algo así como "No recibir dulces a desconocidos".

### **3.4. Formulación del problema**

Con respecto a la educación, la pedagogía moderna plantea que el niño es un ser activo en vía de desarrollo biopsicosocial, por lo tanto debe tenerse en cuenta como sujeto neutral de aprendizaje, donde él no es receptor pasivo de éste, sino reconocido como sujeto-objeto de su desarrollo en el cual se justifica todo el proceso de intercambio de saberes que el niño percibe y aprende de otros entes educativos: la familia, los medios de comunicación, sus vecinos, etc. Específicamente con los medios de comunicación en lo que respecta a los programas, videojuegos y páginas interactivas infantiles, el niño constantemente está recibiendo información, que de manera intencional o no, le plantea a éste nuevas posibilidades de comprender, asociar, integrar, operar en su vida cotidiana en pautas de comportamiento actitudinal y conductual.

A través de la interacción del niño con los medios tecnológicos audiovisuales se ha observado que las nuevas tecnologías informáticas y de comunicación han provocado profundas modificaciones en todos los ámbitos, incluido el educativo, el mundo laboral y nuestra vida cotidiana; repercutiendo en el desarrollo psicosocial del niño. Los cambios son tantos y tan vertiginosos que lo que enseñamos hoy muchas veces ya estaba desactualizado ayer, las inseguridades y los medios unas veces infundados, pero otras legítimos, nos agobian y nos desalientan. Pero hoy más que nunca, los educadores y padres estamos frente al desafío de integrar la escuela al trabajo y a la vida.

Por lo anterior se plantea el siguiente interrogante:

*¿Influyen los medios tecnológicos audiovisuales en el desarrollo del área psicosocial en niños con edades entre 6 y 8 años?*

### **3.5. Definición de términos**

#### **3.5.1. Medios tecnológicos audiovisuales**

En el presente estudio se manejaron básicamente los siguientes medios:

**Computador, Televisión, Internet y Videojuegos.**

### **3.5.2. Area Psicosocial**

Comprende los siguientes aspectos: Comportamiento escolar y familiar, relaciones interpersonales, técnicas de control (castigo y recompensa), potencial cognitivo.

En el desarrollo de este trabajo se sustentaron cómo y de que manera repercuten dichos aspectos en el desarrollo integral de los niños.

### **3.6. Formulación de hipótesis**

**3.6.1** Los medios tecnológicos audiovisuales mejoran el potencial cognitivo brindando herramientas para la solución de problemas cotidianos.

**3.6.2** El aspecto psicosocial de los niños se ve afectado por el continuo uso de los medios tecnológicos audiovisuales.

**3.6.3** La televisión resta tiempo a otras actividades de ocio y también al tiempo dedicado a las tareas escolares.

**3.6.4** Los videojuegos poseen un contenido agresivo y frenético que fomentan la conducta agresiva y los desarreglos sociales.

**3.6.5** El internet tiene una naturaleza tremendamente adictiva y puede atentar contra la salud de los usuarios.

**3.6.6** El computador puede convertirse en el inicio de los niños en la tecnología informática.

### 3.7. Definición de variables

VARIABLES	DIMENSIONES O VALORES	INDICADORES
<p>◆ <b>Dependiente:</b> Desarrollo del área psicosocial</p>	<p>a. Potencial cognitivo.</p> <p>b. Comportamiento Escolar</p> <p>c. Comportamiento familiar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lentitud o rapidez en el proceso de aprendizaje.</li> <li>- Habilidad para memorizar conceptos.</li> <li>- Capacidad de atención para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Agilidad en la elaboración de actividades motrices.</li> <li>- Tiempo dedicado a la utilización de los medios tecnológicos audiovisuales.</li> <li>- Aumento o disminución de la agresividad.</li> <li>- Técnicas de control (Castigos y recompensas) utilizadas por los</li> </ul>

		padres.
<p>◆ <b>Independiente:</b></p> <p>1. Medios tecnológicos audiovisuales.</p>	<p>1.a. Computador</p> <p>b. Internet</p> <p>c. Televisión</p> <p>d. Videojuegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo en las aulas y en el hogar dedicado al uso del computador.</li> <li>- Tipo de información utilizada por los menores.</li> <li>- Influencia que ejerce en las relaciones interpersonales.</li> <li>- Nivel de violencia manejado.</li> </ul>
<p>2. Edad de los sujetos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- De seis a ocho años.</li> </ul>

### 3.8. Objetivos

#### 3.8.1. General

Determinar la influencia de los medios tecnológicos audiovisuales en el desarrollo del área psicosocial en niños con edades entre 6 y 8 años mediante técnicas de investigación que faciliten la recolección de dicha información.

### **3.8.2. Específicos**

- 3.8.2.1. Identificar posibles factores asociados al cambio de comportamiento de los niños que tienen acceso a los diferentes medios tecnológicos audiovisuales.
- 3.8.2.2. Reconocer cuales son los medios tecnológicos audiovisuales más utilizados por los niños en edad preescolar.
- 3.8.2.3. Conocer el tipo de información al que tienen acceso los menores cuando emplean los medios tecnológicos audiovisuales.
- 3.8.2.4. Sensibilizar a los padres y maestros sobre la importancia de la supervisión de estos medios al ser utilizados por los menores.
- 3.8.2.5. Establecer normas para el adecuado manejo de los medios tecnológicos audiovisuales.

## **4. ESTRATEGIA METODOLOGICA**

### **4.1 Tipo de investigación**

Se trata de un estudio de tipo descriptivo en el cual se caracterizó el comportamiento de los niños frente a los medios tecnológicos audiovisuales.

### **4.2 Técnicas de recolección de datos**

Para la recolección de información de este proyecto se utilizaron técnicas como el análisis documental y encuesta ( cuestionario a Padres de Familia y docentes).

### **4.3 Instrumentos de investigacion**

El instrumento que nos proporcionó la información para el desarrollo de esta investigación fue una guía estructurada en la cual se plantearon las siguientes preguntas:

### 4.3.1 Cuestionario a padres

- Cuales de estos medios tecnológicos audiovisuales posee en su hogar:  
 Televisión \_\_\_\_\_ Computador \_\_\_\_\_  
 Internet \_\_\_\_\_ Videojuegos \_\_\_\_\_
- Cual de los anteriores es el preferido por su (s) hijo(s)?
- Cuantas horas al día dedica a emplear este medio?
- Su (s) hijo(s) está(n) bajo la supervisión de un adulto o persona responsable cuando utiliza este tipo de pasatiempo?
- Qué tipo de programas observa su hijo en la Televisión?
- Si su(s) hijo (s) tiene acceso al Internet para que lo utiliza:  
 Consultas escolares \_\_\_\_\_ Diversión \_\_\_\_\_  
 Comunicarse con sus amigos \_\_\_\_\_ Otros \_\_\_\_\_  
 Cuál (es): \_\_\_\_\_
- Qué uso le da al computador?
- Si posee videojuegos, especifique cuál es (nintendo, play station, family, game boy, etc). Y cuánto tiempo le dedica al día?
- Que tipo de juegos emplea su(s) hijo(s) en el videojuego:  
 Deportes \_\_\_\_\_ Didácticos \_\_\_\_\_  
 Instructivos \_\_\_\_\_ Violentos \_\_\_\_\_ Otros \_\_\_\_\_  
 Cuál (es) \_\_\_\_\_

### 4.3.2 Cuestionario a docentes

- Para usted que significan los medios tecnológicos audiovisuales y cuáles pueden ser?
- ¿ Observa algún cambio notorio en los alumnos, después de asistir a la clase de informática?
- ¿ Ha recibido quejas de padres de familia a causa de la mala utilización de dichos medios?
- ¿ En su Institución, se han dictado charlas o capacitaciones a padres de Familia sobre el adecuado uso de los medios tecnológicos audiovisuales?
- ¿ Guía usted a los padres de familia en cuanto a la utilización de castigos o recompensas por el uso adecuado e inadecuado que dan los niños a dichos medios?

### 4.4 Procedimiento

Nuestro tema central cubrió conceptos básicos sobre Medios tecnológicos Audiovisuales y como repercuten estos en el aspecto psicosocial de los niños con edades entre 6 y 8 años, teniendo en cuenta el ambiente familiar y social.

Los resultados de dicha recolección de datos, dieron las pautas para ofrecer una información real sobre el tema tratado.

## 4.5 Muestreo

La población escogida: Primero, segundo y tercero de primaria con un total de 30 alumnos, 60 padres de familia y 10 docentes del Gimnasio Los Cerezos ubicado en la zona industrial de la ciudad de Manizales.

Nuestra población objeto de estudio se encuentra en un estrato socio-económico medio-alto, en la cual los padres de familia oscilan con edades entre los 35 y 45 años de edad; la mayoría de ellos cursaron estudios universitarios. Todos los docentes encuestados poseen título universitario.

La modalidad de Muestreo es Probabilístico (Muestreo Aleatorio Simple).

Población = 30 Alumnos

Muestra = 15 Alumnos

50%

Población = 60 Padres de familia

Muestra = 30 Padres de familia

50 %

Población = 10 Docentes

Muestra = 5 Docentes

50 %

En cada lista de la población escogida se seleccionó una persona de por medio.

## 5. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Los resultados de la investigación muestran la comprobación de las hipótesis propuestas en el presente estudio.

La primera: " **Los medios tecnológicos audiovisuales mejoran el potencial cognitivo, brindando herramientas para la solución de problemas cotidianos**".

En primer lugar el uso de estos medios por parte de los profesores está muy generalizado en las instituciones educativas del estrato socioeconómico medio-alto; en el cuadro y figura 3 los profesores en un 85% reportan cambios notorios en los alumnos después de las sesiones de informática. En el cuadro y diagrama 11 los padres de familia reportan el uso que sus hijos dan al internet con un 53% dedicado a la diversión y un 27% a las consultas escolares. Estas cifras apuntan a la confirmación de la hipótesis en tanto que esta interacción de los niños, aún en el 53% del tiempo dedicado a la diversión necesariamente están incrementando su potencial cognitivo. El 27% en las consultas escolares con mayor razón lo hace, pues su conocimiento se hace más universal y más actualizado . Los videojuegos , según los padres de familia se utilizan con varias finalidades distribuidas así:

Instructivos el 40%, didácticos el 33%, deportes el 16% entre otros, con lo cual se confirma más la hipótesis.

Es innegable el valor de los videojuegos en el desarrollo del potencial de los niños para la solución de problemas. Aunque programas de Nintendo o algunos de PlayStation no son directamente problemas de la vida cotidiana, si son buenos simuladores de los mismos y su ejecución desarrolla en los niños la atención, la coordinación visomotora y psicomotora, persistencia y la constancia.

La segunda " **El aspecto psicosocial de los niños se ve afectado por el continuo uso de los medios tecnológicos audiovisuales**". En el gráfico No. 5 se demuestra como un alto índice de la población posee los medios tecnológicos audiovisuales, donde el 100% posee televisor, el 66,60% tiene computador, el 66,60% el internet, y el 60,00% los videojuegos, indicando además en el gráfico No.6 que el preferido por los hijos es el televisor con un 80% y con un 10% el computador, donde se puede analizar la situación familiar que se vive actualmente pues los padres de familia no supervisan a sus hijos en cuanto a la utilización de estos medios, es por esto, que no se le da el uso adecuado y no los emplean como una ayuda escolar, ni como un instrumento instructivo, sino que simplemente usan la violencia, adquieren conocimientos del televisor que no son reales y por su corta edad no asimilan los temas vistos como para interpretarlos de manera real y cierta; Es por esto que los niños son agresivos, imitan lo que ven, se comportan de manera extraña frente a la gente, en ocasiones dentro de su mismo núcleo familiar.

La tercera “ **La televisión resta tiempo a otras actividades de ocio y también al tiempo dedicado a la tareas escolares**” En el diagrama No 4 se demuestra como los padres de familia presentan quejas de la mala utilización de los medios tecnológicos audiovisuales en un 85%, significando que sus hijos no dedican tiempo a realizar la tareas escolares por emplear el televisor y el computador en los momentos libres.

Es claro que la televisión puede provocar en el niño malos hábitos ya que la información que se adquiere y se filtra no es bien procesada, al ocurrir esto se crea una confusión en la interpretación de valores y contra valores, del mundo real y del ficticio , los cuales no se discriminan sin la presencia de un adulto en la observación y empleo de los mismos; el grafico No 6 nos termina de afirmar que el televisor es el preferido por los niños con un 80%, entonces es de aclarar y resaltar lo escrito en nuestro estudio (EL USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS AUDIOVISUALES DEBE ESTAR SUPERVISADO POR PADRES O ADULTOS RESPONSABLES), además el televisor no sólo se puede considerar como una comodidad más en nuestros hogares, sino como un instrumento que en algún momento puede generar conductas adictivas en los pequeños pues son indefensos ante la exposición a información potencialmente dañina. Esto se complementa con los datos obtenidos en el gráfico No 2 donde en un 79% los padres de familia no saben emplear castigos o recompensas en la utilización de los medios tecnológicos audiovisuales, pues los docentes no han

prestado la información adecuada y suficiente para que los padres puedan hacer uso oportuno y adecuado de estos.

La cuarta **“Los videojuegos poseen un contenido agresivo y frenético que fomenta la conducta agresiva y los desarreglos sociales”** Como en el caso de la televisión, los videojuegos requieren de una supervisión constante por parte de padres y adultos responsables, ya que este tipo de medio audiovisual puede generar información tanto productiva como nociva. Los padres nos confirman en el gráfico No13 que el 50% posee el nintendo como videojuego y en el gráfico No 14 los porcentajes más altos son el de emplear dicho medio de manera didáctica con un 33,3% y de manera instructiva el 40%. Los resultados arrojados en nuestra investigación nos demuestran que nuestra hipótesis inicial es errada; también es importante resaltar la cantidad de horas que emplean los niños en este medio como no lo de muestra el gráfico No 10 donde el 50% lo utiliza entre una y dos horas igualmente el otro 50% entre dos y tres horas, de esta manera comprobamos que son demasiadas horas frente a este medio pudiendo emplear más tiempo en actividades más productivas.

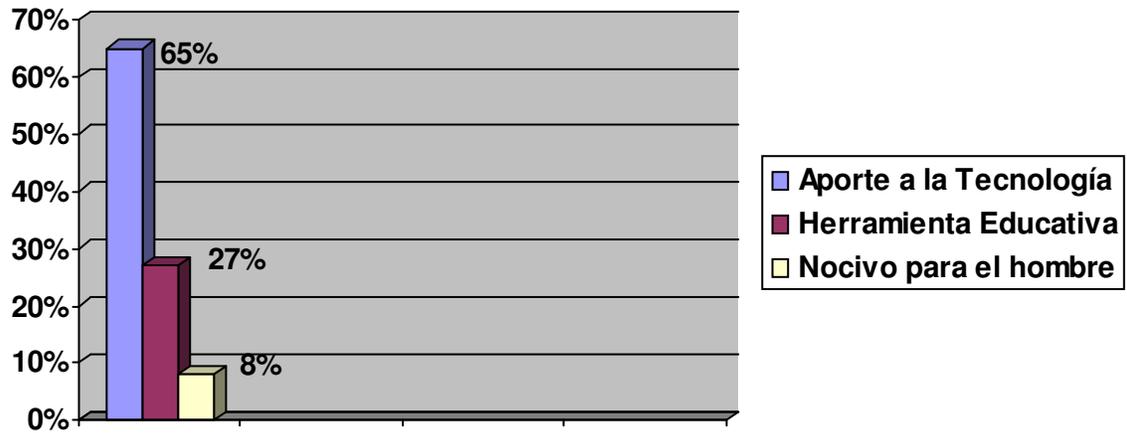
La quinta **“El internet tiene una naturaleza tremendamente adictiva y puede atender contra la salud de los usuarios”** Nuestra población estudiada posee internet en 66.6% demostrado en el gráfico No 5 y lo emplean entre una y dos horas el 100% de la población como se encuentra señalado en el gráfico No 9, vemos entonces como el internet es uno más de los medios que requieren supervisión, puesto que el gráfico No 11 dice que el 53% emplea este medio como diversión, un 27% para consultas escolares, un 7% para comunicarse con

sus amigos y un 13 % en otros, es así como comparando el porcentaje entre la diversión y las consultas escolares se observa una diferencia notoria, donde mediante la diversión pueden obtenerse información nociva perdiendo el objetivo inicial del internet que es el de brindar conocimientos positivos y enriquecedores para la vida escolar.

La sexta “ **El computador puede convertirse en el inicio de los niños en la tecnología informática**” Después de elaborar las encuesta se pudo detectar que tanto los padres como los docentes están de acuerdo en que el computador es una herramienta indispensable en la educación y desarrollo de los niños y que utilizado de manera adecuada y responsable proporciona una instrucción positiva en la educación. En el gráfico No12 se puede observar que el un 56.7% el computador es usado para el juego y el 43.3% para realizar tareas escolares, no hay que desconocer que el juego es importante en la edad estudiada (6 a 8 años), por eso las horas empleadas en la lúdica son también un espacio productivo para el niño.

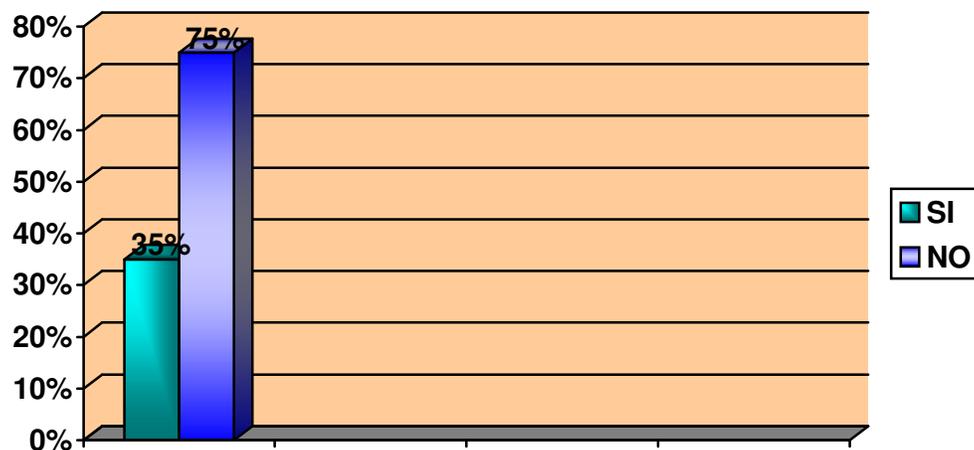
**PARA USTED COMO DOCENTE QUE SIGNIFICAN LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS AUDIOVISUALES?**

GRAFICO # 1



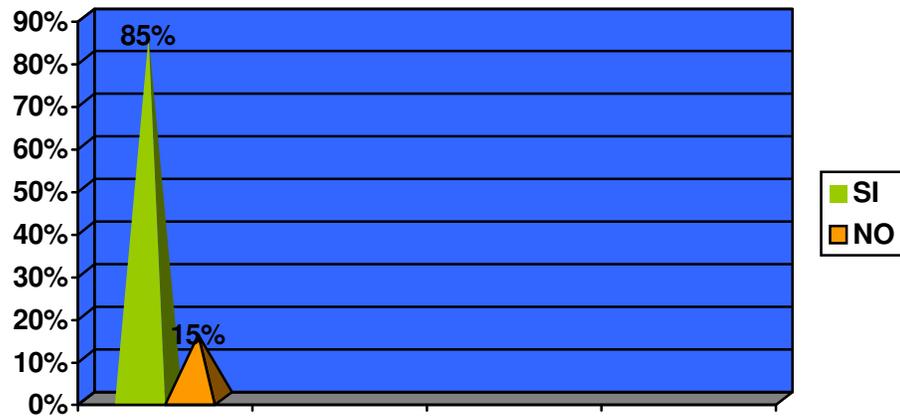
**GUIA USTED A LOS PADRES DE FAMILIA EN CUANTO A LA UTILIZACIÓN DE CASTIGOS Y/O RECOMPENSAS POR EL USO QUE DAN LOS NIÑOS A LOS MEDIOS?**

GRAFICO # 2



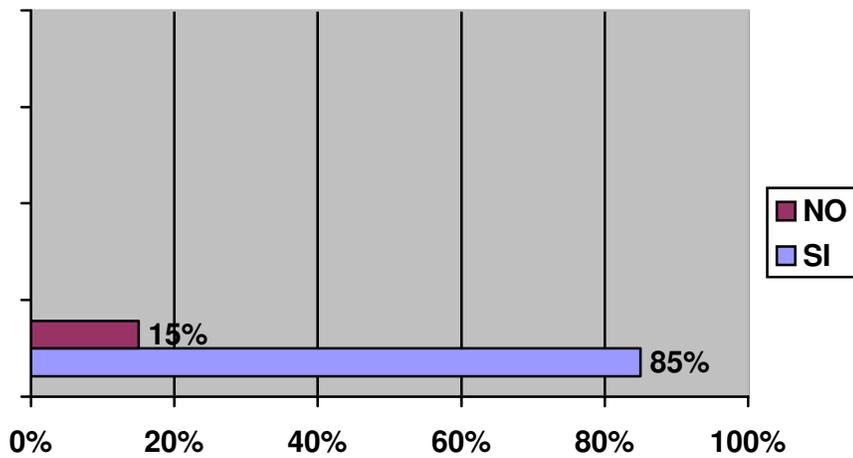
**OBSERVA ALGUN CAMBIO NOTORIO EN LOS ALUMNOS DESPUÉS DE ASISTIR A LA CLASE DE INFORMÁTICA?**

GRAFICO #3



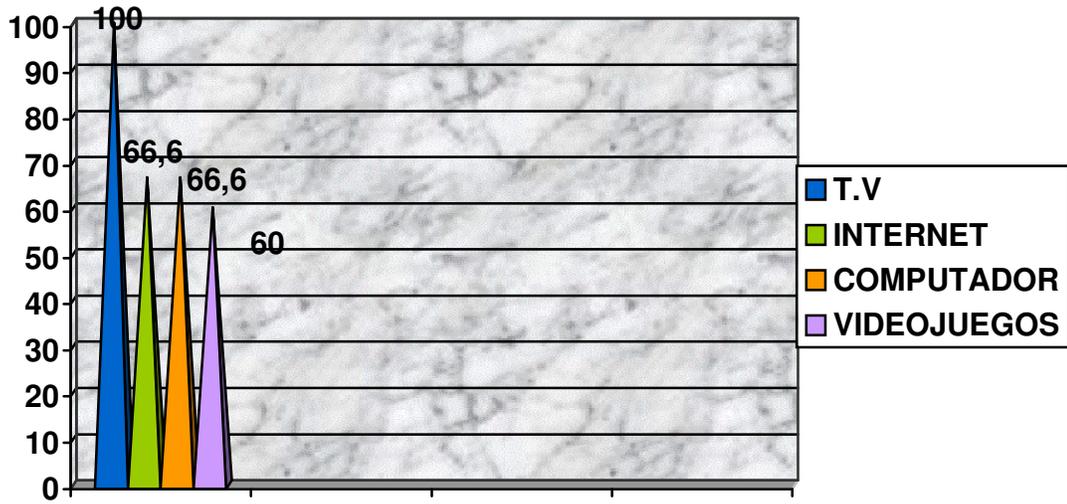
**HA RECIBIDO QUEJAS DE PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA MALA UTILIZACIÓN DE DICHS MEDIOS?**

GRAFICO #4



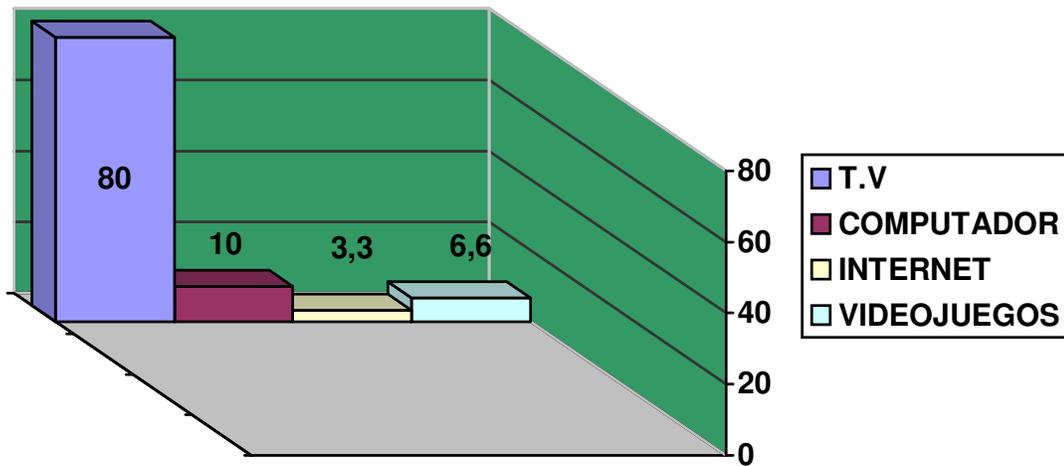
**QUE MEDIOS TECNOLÓGICOS AUDIOVISUALES POSEE?**

GRAFICO # 5



CUAL ES EL PREFERIDO POR SU HIJO?

GRAFICO # 6



¿CUANTAS HORAS AL DIA DEDICA A ESTE MEDIO?

GRAFICO #7

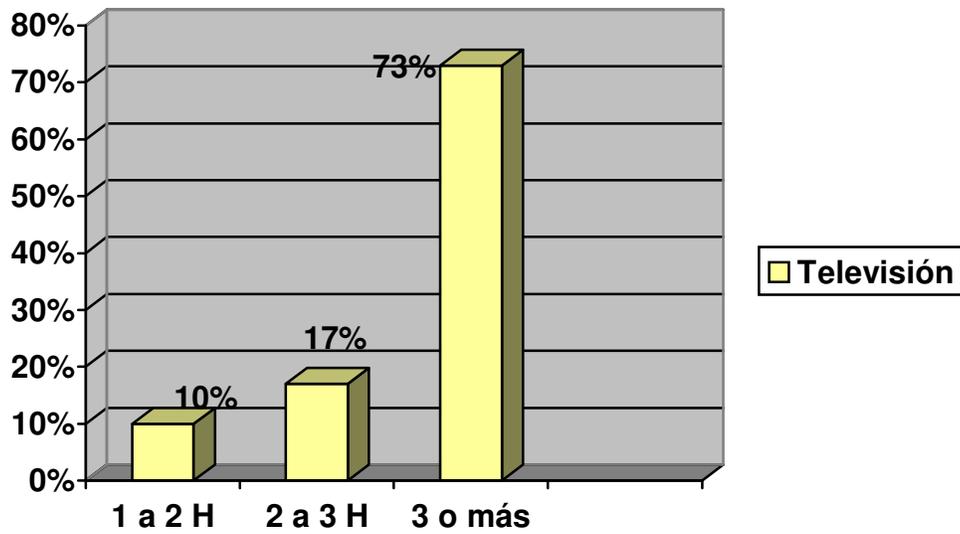


GRAFICO #8

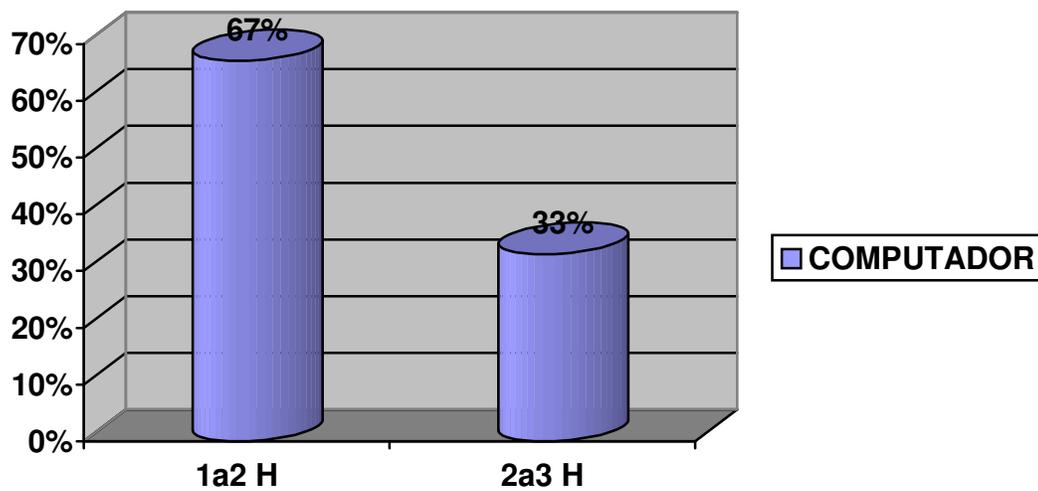


GRAFICO # 9

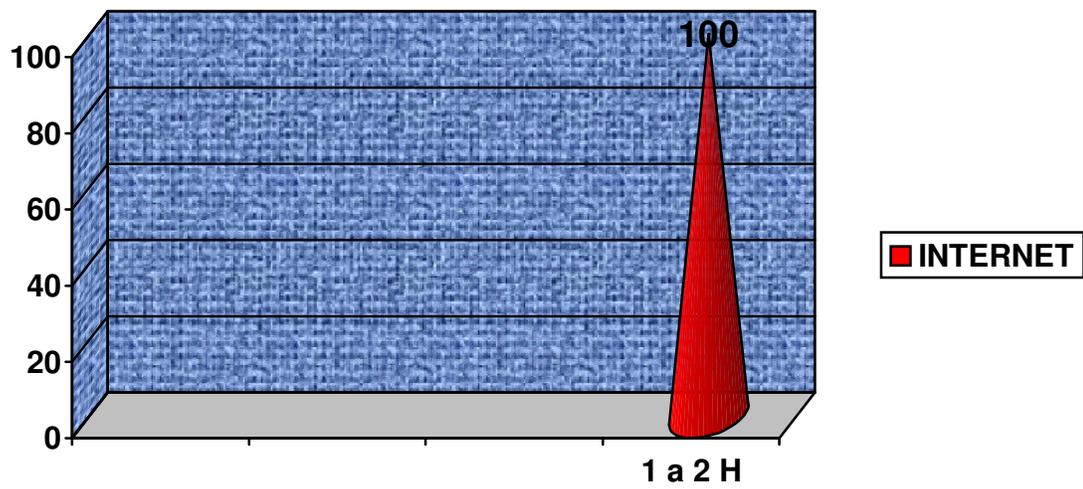
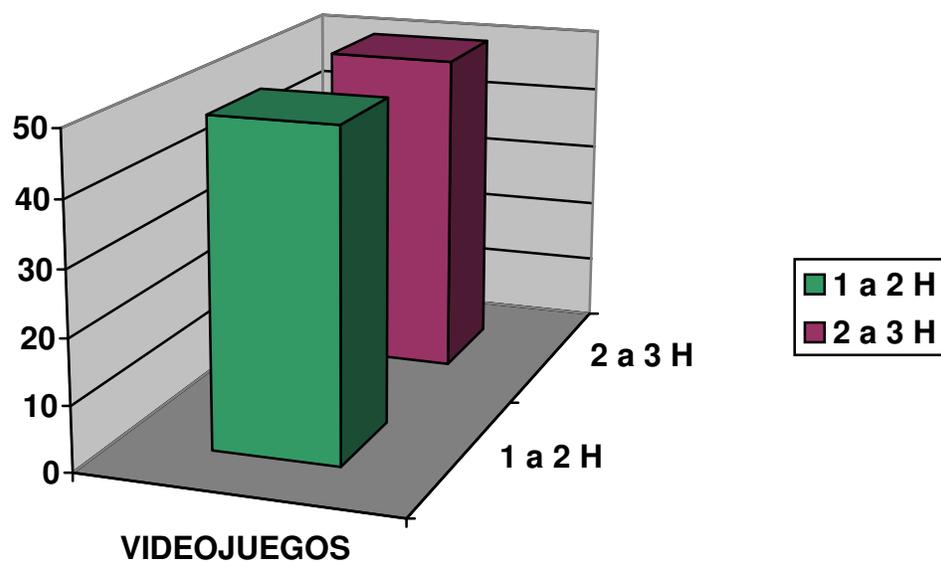
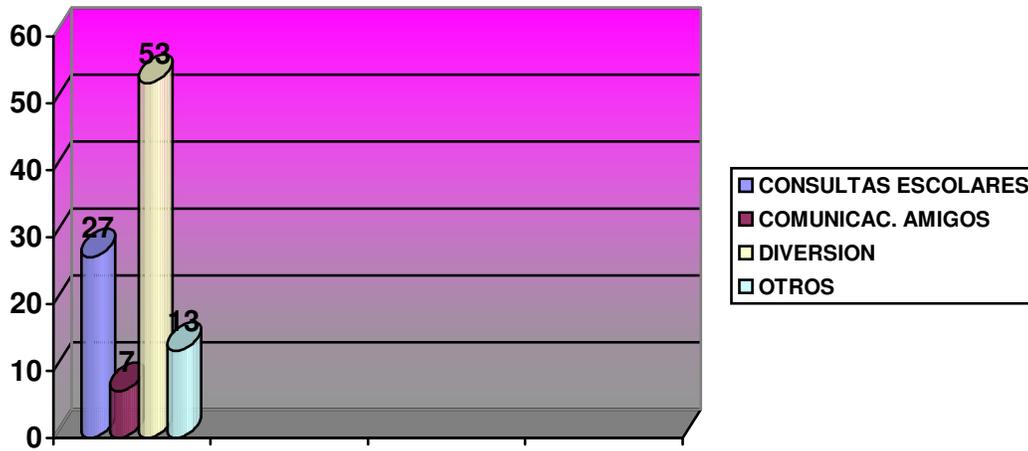


GRAFICO # 10



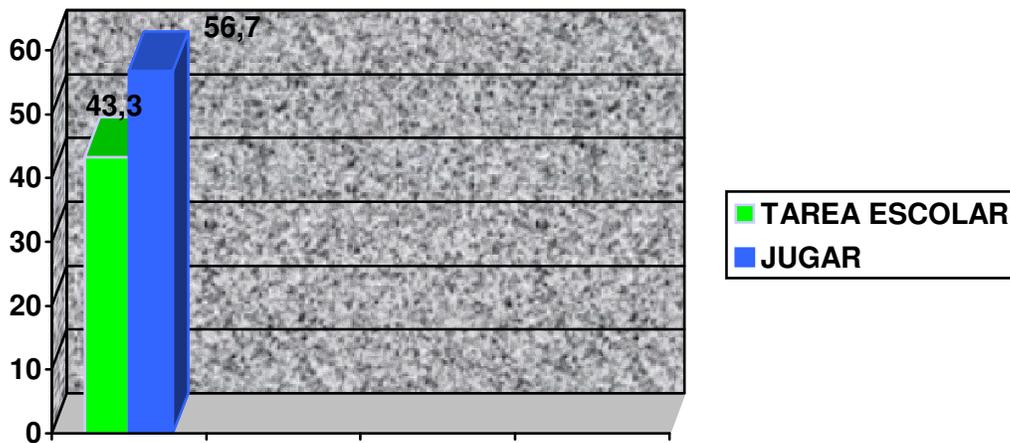
**¿SI SU HIJO TIENE ACCESO AL INTERNET PARA QUE LO UTILIZA?**

GRAFICO # 11



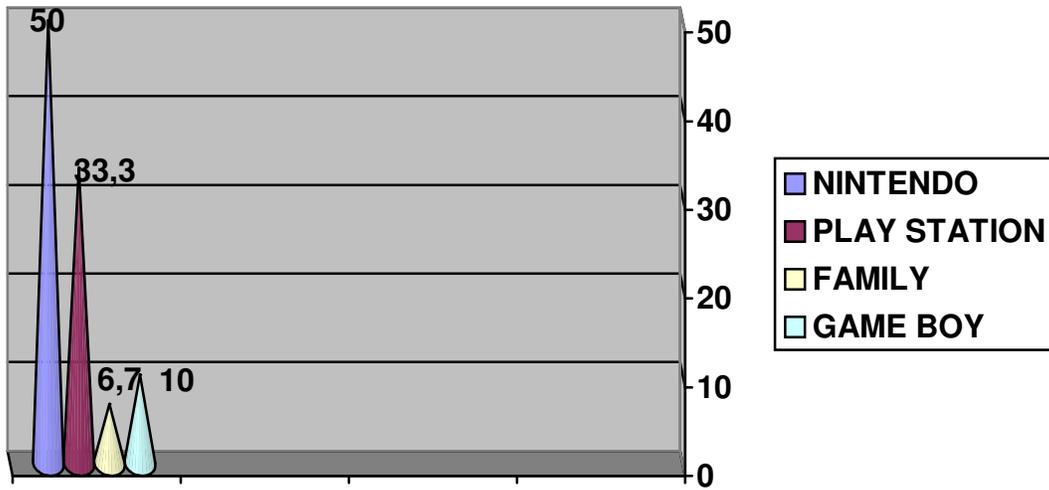
¿QUE USO LE DA AL COMPUTADOR?

GRAFICO # 12



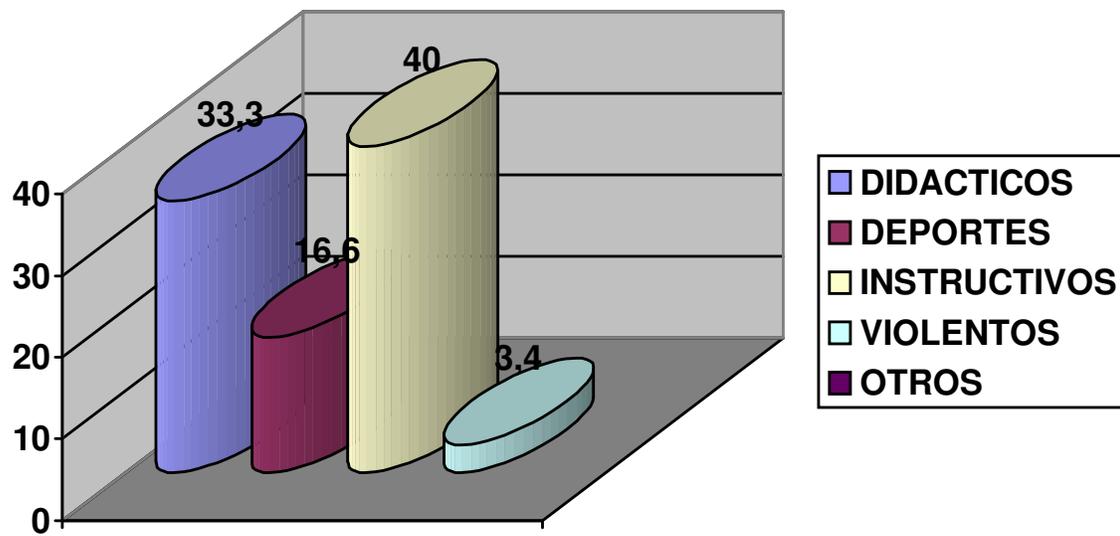
¿SI POSEE VIDEOJUEGOS ESPECIFIQUE CUÁL?

GRAFICO #13



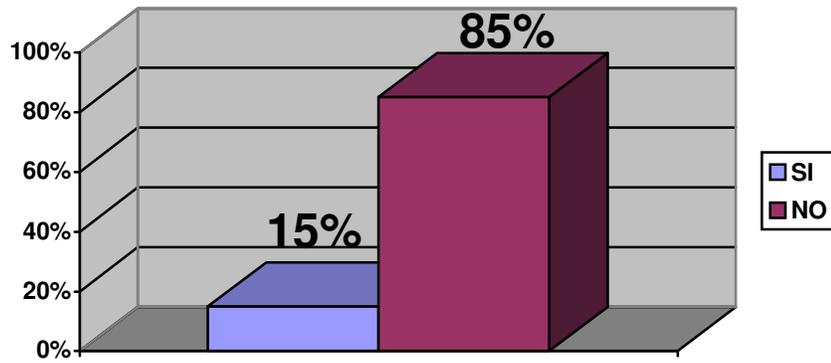
¿ QUE TIPO DE JUEGOS EMPLEA SU HIJO EN EL VIDEOJUEGO?

GRAFICO #14



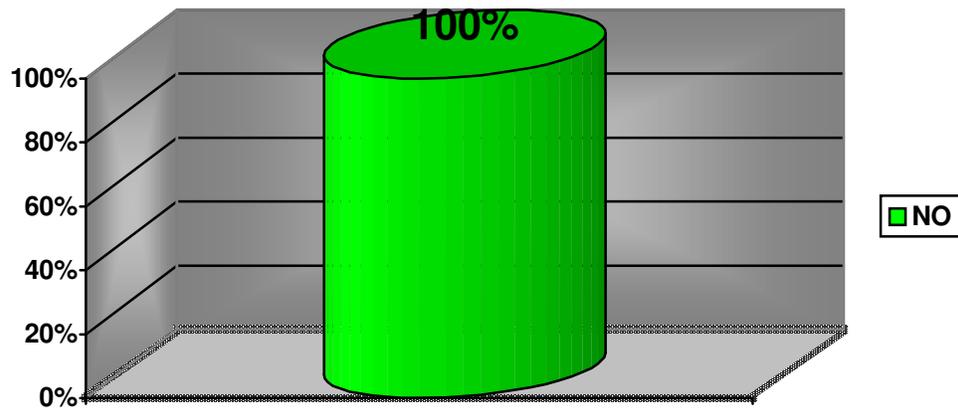
SU(S) HIJO(S) ESTA(N) BAJO LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO O PERSONA RESPONSABLE?

GRAFICO # 15



**EN SU INSTITUCIÓN, SE HAN DICTADO CHARLAS O CAPACITACIONES A PADRES DE FAMILIA SOBRE EL USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS AUDIOVISUALES?**

GRAFICO # 16



## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

- La tecnología es la impulsadora de los cambios ocurridos recientemente en la sociedad. La ciencia pura ha adquirido un ritmo más lento de avance, cediendo en consecuencia su lugar a la tecnología.
- En los tiempos actuales no se puede eludir tratar la influencia que los medios tecnológicos audiovisuales tienen en la formación de la personalidad infantil, constituyen un hecho social tan importante que pueden considerarse como los medios de transmisión de conocimientos más influyentes después de la labor pedagógica de padres y maestros.
- Sin duda alguna, la televisión se ha convertido en un miembro más de la familia en la sociedad de nuestros días, y los niños ávidos de incorporar nuevas experiencias, se sienten atrapados por la fascinación de la imágenes y los sonidos; este hecho en sí mismo no es perjudicial, pero lamentablemente las programaciones y algunos contenidos no suelen ser siempre oportunos para ellos ni para los padres lo suficientemente rigurosos en la elección de los que el pequeño puede o no ver en la pantalla.

- La pequeña pantalla y el internet pueden y deben ser un vehículo de información e instrumentos que abren las perspectivas del niño y estimulan en él su afán de conocimientos. No obstante, su influencia suele ser nociva, sobre todo en lo que tiene que ver con los programas infantiles e información que pregonan la violencia.
- El problema con una múltiple influencia educativa en el desarrollo del niño radica en que los medios tecnológicos audiovisuales, la familia y la escuela no son instituciones necesariamente coincidentes debido a su distinto origen, inserción social, desarrollo histórico y determinaciones económico políticas particulares. Así, la exposición del niño a distintos significados y en ocasiones contradictorios a los guiones que se le proponen para sobrevivir como ser social, repercuten en su proceso de aprendizaje. Por lo tanto se hace necesaria la integración maestro-padres de familia en este proceso, utilizando como instrumentos los medios tecnológicos audiovisuales.

## RECOMENDACIONES

- Si usted inicialmente dedica tiempo para ayudar al niño a explorar los servicios que estos medios prestan y si participa periódicamente con él mientras los usa, tendrá la oportunidad de supervisar y encaminar el uso que hacen los niños de dichos medios. Además, ambos tendrán la oportunidad de aprender juntos.
- Se debe limitar el tiempo que pasan los niños utilizando los medios tecnológicos audiovisuales.
- Los padres deben tener presente que algunos contenidos de estos medios no prepararán al niño para las relaciones interpersonales reales.
- Escoja los programas, juegos e información y establezca un tiempo límite para utilizarlos.
- Use estos medios como un método de enseñanza. No los use como niñera para su hijo.
- Siempre que sea posible acompañe a sus hijos durante el tiempo que hagan uso de los medios tecnológicos audiovisuales. Explíqueles lo que ellos no comprendan.

## BIBLIOGRAFIA

- Altavista. Com . Los niños y el Internet
- Enciclopedia Encarta. Cd room .1997
- Enciclopedia Multimedia Espasa. Cd room. 2000
- Enciclopedia Durvan. Cd room. 1998
- G, Barrera Moncada. La edad preescolar. Tercera Edición. 1983
- GRACE, J. Craig. Desarrollo psicológico. Sexta Edición. 1992
- GRANADOS, Helena. Psicología y Problemas del Desarrollo. Editorial Usta. 1985
- FLOREZ, Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Editorial McGrawHill. 1996
- KRUGER, Pamela. Jugar es un derecho. Revista Abordo Aces. 2000
- Latinmail. Com. El computador y los niños.
- Starmedia.com. Medios audiovisuales.
- Yahoo. Com. Los videojuegos.