



Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito, Huila

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito, Huila

Arbey Benavides Bolaños

Línea de investigación: Infancias y Familias

Macro proyecto: “Diálogo de saberes entre las organizaciones sociales y las instituciones educativas de la subregión sur del departamento del Huila para articular esfuerzos en la construcción de ciudadanía como estrategia de defensa de la vida”

Universidad Manizales

Facultad de Educación

Maestría en Educación y Desarrollo Humano-CINDE

Pitalito, 2024

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito, Huila

Arbey Benavides Bolaños

Asesora

Mg. Sandra Milena Robayo Noreña

Universidad Manizales

Facultad de Educación

Maestría en Educación y Desarrollo Humano-CINDE

Pitalito, 2024

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Dedicatoria o agradecimientos

A mis amadas Jenfy Madeleine Y Jhellen Yalena: en honor a la ausencia y sacrificio de tiempo en el desarrollo de la tesis, son la fuerza e inspiración, su amor y alegría están detrás de cada esfuerzo en mi vida. Gratitud con mi asesora por tejer con pasión cada palabra, a todas aquellas personas por su dedicación y compromiso, por iluminar el camino hacia el conocimiento.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Tabla de contenido

Introducción	6
Antecedentes investigativos	7
Dinámicas cotidianas y uso de tecnologías en la familia	12
Convivencia, socialización y construcción de identidades digitales	13
Educación, retos y desafíos en el uso de tecnologías	15
Planteamiento del problema	19
Justificación	22
Objetivos	25
Referentes conceptuales	25
Socialización en la familia	26
<i>Prácticas e interacciones familiares</i>	28
<i>Socialización familiar a través de las TIC</i>	31
Tecnologías de la información y la comunicación –TIC-	34
<i>Cuarta revolución industrial</i>	40
<i>Procesos de Socialización y TIC</i>	42
Metodología	43
Enfoque cualitativo	43
Investigación Narrativa con Niños y Niñas	44
Población	45
Técnicas para la recolección de la información	46

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

<i>Cartografía corporal</i>	47
<i>Observación participante</i>	48
<i>Entrevista a profundidad</i>	49
<i>Diario de campo o Bitácora</i>	51
Consideraciones éticas	51
Ruta para el análisis de la información	52
Resultados y discusiones	54
Usos y posibilidades en la interacción digital	54
Prácticas y apuestas cotidianas en la era digital	63
Socialización en la era digital	66
Conclusiones	70
Referencias	75
Anexo 1. Consentimiento informado.....	87
Anexo 2. Asentimiento informado.....	90
Anexo 3. Guía de Entrevista a profundidad niños y niñas.....	92
Anexo 4 Guía entrevista a profundidad padres.....	93
Anexo 5 Guía de observación participante	94
Anexo 6. Guía de Cartografía Corporal.....	95
Anexo 7. Guía Bitácora o Diario de Campo	96
Anexo 8. Matriz de análisis de la información de resultados	97

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Introducción

Se observa que en los espacios de interacción familiar, restaurantes, centros comerciales, lugares abiertos como parques, eventos culturales, recreacionales, familiares y sociales, es cada vez más frecuente que desde los primeros años de vida los niños y las niñas tengan acceso a dispositivos electrónicos para el uso de videos y juegos en línea, las familias han experimentado los usos de las tecnologías de la información y la comunicación –TIC- de diversas maneras, según se lo permiten sus posibilidades de acceso y de acuerdo a sus sistemas ideacionales. Debido al auge del internet y la creciente masificación de artefactos tecnológicos, se genera un interés por la generación digital, comprender las prácticas familiares cotidianas en las que están presentes los usos que se hacen de los videos y juegos en línea, a partir de ahí reconocer como emergen otras posibilidades de socialización de los niños y las niñas.

Este texto presenta una investigación realizada en el departamento del Huila, que se centra en las voces de niñas y niños para explorar el uso que hacen de los teléfonos móviles, especialmente en actividades como ver videos y jugar en línea. A través de sus relatos, se busca comprender cómo estos usos se integran en sus experiencias cotidianas y de qué manera tienen incidencias en las prácticas familiares y formas de socialización.

Para lograr una comprensión profunda de estas dinámicas, se empleó un enfoque cualitativo con técnicas narrativas y etnográficas, como la observación participante y las entrevistas a profundidad. Este ejercicio investigativo permitió recopilar información valiosa sobre las creencias, emociones y experiencias de los niños y las niñas participantes con relación al uso que hacen de los dispositivos electrónicos en videos y juegos en línea, revelando nuevas formas de interacción y socialización en el contexto familiar.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Los resultados a la luz de los referentes conceptuales permiten que en las conclusiones se pueda reflexionar sobre los desafíos de la familia para el acompañamiento en los procesos de socialización de niños y niñas de la generación digital. Así como, extrapolar estas miradas hacia la escuela y su rol en el marco de la innovación educativa; para finalizar con planteamientos sobre la categoría de niños y niñas prosumidores como una respuesta innovadora ante la creciente interacción con las TIC desde edades tempranas.

Antecedentes investigativos

Teniendo en cuenta el progresivo acceso a internet y el auge de las tecnologías digitales son diversos los estudios realizados en América Latina, que buscan acercarse a la comprensión sobre el uso que se hace de dispositivos electrónicos, Según la investigación un análisis crítico de la literatura (2005-2015), cada año se producen entre 60 y 70 artículos relacionados con la temática. Se destacan entre los más populares, el caso de redes sociales con el 13%, Facebook con el 7.8 % y el uso de teléfono celular con el 6.6%. (Siles y Méndez, 2017)

Se realizó la búsqueda de trabajos publicados en repositorios de universidades nacionales, buscadores como Scielo, Redalyc, Google Académico y bajo los criterios de búsqueda con palabras claves relacionadas con los usos de las tecnologías de información y comunicación, procesos de socialización de niños y niñas en espacios cotidianos al interior de la familia; la información se registró y analizó con el apoyo de la matriz de datos. En este ejercicio se usaron métodos inductivos en torno al análisis, y datos emergentes que devienen de información recolectada, este proceso se denomina *teoría sustantiva* para el enfoque cualitativo, según Strauss y Corbin (1998).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

En efecto, desde las ciencias sociales se espera avanzar en el reconocimiento del uso que hacen los niños y las niñas de los dispositivos en videos y juegos en línea y posibles efectos que surgen producto de su interacción, situación que ocupa esta investigación, en procura de encontrar respuestas frente al sentir de padres, madres y cuidadores que reconocen las bondades y avizoran otras situaciones por comprender.

En este rastreo se hizo consulta de investigaciones desde el contexto internacional, cuyos autores se ubican en centro, norte y sur de América; en los Estados Unidos, Klaus Schwab, 2020; México, Eduardo Abedel Galindo Meneses, Escudero Nahón, Alexandro, 2023; Cuba, Bárbara Mailén Silven Savignón, Ferrer Díaz, Amanda Darlin y Gómez Sánchez, Yina, 2021; Costa Rica, Espinoza y Maricris Castillo Hellmund, 2019; Argentina, Duek, Carolina; Benítez Largui, Sebastián, 2018; Venezuela, Rodríguez-Alegre, Lino Rolando; Trujillo-Valdiviezo, Guido; Egusquiza-Rodríguez, Margarita Jesús, 2021, Chile, Fernanda Carrasco Rivas, Rocío Droguett Vocar, Denisse Huaiquil Cantergiani, Alejandra Navarrete Turrieta, María José Quiroz Silva y Helder Binimelis, 2023; López Berlanga, M. C., y Sánchez Romero, C 2019.

Para el ejercicio, se reconocieron especialmente aquellas publicadas en Latinoamérica, de acuerdo a la cantidad de estudios encontrados con relación a usos de los aparatos electrónicos que rompen el paradigma y hegemonía de las tendencias europeas y se abren espacios importantes a nuevas perspectivas teóricas como las epistemologías del sur, que posibilitan comprender y analizar de otra manera las dinámicas desde la región.

Algunas de estas investigaciones buscan comprender las relaciones que se dan entre el ser humano y las tecnologías, en razón a la atención que merecen dichas interacciones. Al respecto se afirma que “la internet se incorpora en la vida cotidiana de las personas” (Pérez, 2016, p.15). Entre tanto, la revista Cubana de Informática Médica, Farell (2012), señala que: “Hoy se habla ya del

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

síndrome de adicción a Internet y se estudian, según Young, varios mecanismos psicológicos que intervienen en el mismo” (p. 157).

Dichos postulados realizados sobre los efectos del uso de las tecnologías de información y comunicación, muestran que las investigaciones deben avanzar a igual ritmo, así comprender la relación que las personas asumen, como interiorizan conocimientos y de qué manera influyen en las prácticas cotidianas.

Así mismo, Farell (2012), en su publicación, muestra el interés para comprender que “la formación de valores con o sin tecnologías de la información y las comunicaciones es una necesidad impostergable en los momentos actuales” (p. 159). En sintonía con lo anterior, se encuentra un concepto emitido por Latina y Lion (2019) en el marco de actividades de investigación y desarrollo de la Unesco, señalando que “toda tecnología porta modelos ideológicos, cognitivos, didácticos y que su uso nos modifica nuestra manera de leer el mundo, de comprenderlo y de aprender” (p. 36).

Castells (1996, 2002), uno de los más reconocidos y citados autores en diferentes investigaciones, en su reflexión en torno a la *sociedad red*, ha encontrado un campo fecundo en América Latina. Señala que, “las nuevas tecnologías de la información no son solo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar” (p. 58). Entre tanto, Pérez (2016), considera que “la internet se ha incorporado a la vida cotidiana de las personas, pues permite generar espacios de encuentro, suscita aspiraciones, origina necesidades y a su vez crea productos que las satisfacen” (p. 15).

En esta línea, el auge de las tecnologías, y su actividad de consumo han dado origen a propuestas para captar la atención de las personas, para Repetto (2018), “el juego es consustancial al ser humano y a principios del siglo XIX, con la revolución industrial, aparecieron las primeras

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

máquinas recreativas; funcionaban con monedas en ferias y salones, pudiéndose considerar el antecedente remoto de los actuales videojuegos” (p. 180). Entre tanto, Quiroz y Tealdo (1996) ven en los video juegos en línea.

un fenómeno tecnológico, como negocio y como práctica social extendida, se convierte en la oportunidad para reflexionar acerca de sus implicaciones culturales, sus efectos en el desarrollo cognitivo, en los rituales de socialización y en los modos de percepción de lo real y de lo representado. (p. 96)

Además, en el uso de los video juegos en línea, como lo expone Quiroz y Tealdo (1996), “se trata de una modalidad con características peculiares pues este se define no por una relación entre personas, sino entre personas y maquinas, cuya tecnología es electrónico-digital” (p. 96)

Eduardo Guarniz, (citado por Quiroz y Tealdo 1996), “afirma que, aunque la adquisición del juego puede ser grupal, el consumo es regularmente individual” (p. 99).

En este orden, el uso que se hace de los video juegos, va determinando características importantes en el desarrollo y prácticas cotidianas de niños y niñas, como se encuentra en Quiroz y Tealdo (1996), “el contacto con el juego requiere no de aislamiento, pero sí de individualidad, por las características de la relación con la maquina” (p. 99).

En esta línea el auge y velocidad en que circula la información la vida cotidiana se ha ido permeando y junto con ello la capacidad de interiorizar la información, como menciona Barrenengoa, (2020), “El crecimiento exponencial de la velocidad de circulación de flujos de información ha modificado la disposición cerebral y cognitiva” (p.122).

Por lo tanto, “Un modo de pensar la subjetivación digital, es dilucidar las formas que asume la interacción con los dispositivos que la median” (Barrenengoa, 2020, p.124).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

La sociedad cada vez se ajusta a la revolución tecnológica, en esa transformación profunda convergen diversas condiciones que modifican la vida de las personas, como afirma Barrenengoa (2020), “La subjetivación digital adquiere innumerables facetas, de modo que atraviesa casi todas nuestras relaciones sociales” (p.126).

No es ajena a nuestra condición innata de comportamiento, permea nuestros sentidos nos lleva a pensarnos desde el lugar del otro, como sociedad de encuadre, para Barrenengoa (2020), “en tiempos de subjetivación digital, la atención lidia con la difícil tarea de actualizarse, renovarse y permanecer en la situación de atención” (p.130).

Así mismo, señala Barrenengoa (2020), “un modo de pensar la subjetivación digital, es dilucidar las formas que asume la interacción con los dispositivos que la median” (p. 124), entre tanto, el uso de dispositivos abre espacios en la vida cotidiana para transformar y mostrar nuevas realidades en la era digital. Estas realidades como lo expone Repetto (2018), “favorecen la socialización y las relaciones interpersonales” (p. 182). Además, señala posibles beneficios que traen consigo la práctica de los videos en línea señalando que “Los videojuegos brindan una serie de beneficios para quienes los utilizan; permiten familiarizarse con las nuevas tecnologías, desarrollar habilidades manuales y de coordinación, ejercitarse en la toma de decisiones y resolver problemas y mejorar la autoestima” (Repetto, 2018, p.182).

De otra parte, es importante consignar que el uso de los video juegos como refiere Repetto (2018). Genera “menor satisfacción con sus vidas y menor sensación de bienestar” (p. 183).

Así mismo, el autor nos aporta que “El uso abusivo de los videojuegos ha dado lugar a controversias, considerando algunos autores, que se trata de un patrón de uso excesivo y, para otros, que se pueden considerar conductas adictivas agresivas” (Repetto, 2018, p.184).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Entre tanto, pensando en el bienestar de las personas que hacen uso desmedido de contenidos digitales “La Organización Mundial de la Salud ha informado que en su “Clasificación Internacional de Enfermedades” (CIE11), de aparición en 2018, será incluida la adicción a los videojuegos, ya sean individuales o en línea” (Repetto, 2018, p.184).

En el contexto colombiano, las investigaciones seleccionadas se ubicaron en las ciudades de Bogotá, Manizales, Palmira y Medellín. Es importante señalar, que no se identificaron de acuerdo a los criterios de búsqueda estudios en el contexto regional del municipio de Pitalito Huila. Se consideró la recopilación de información entre los años 2018 y 2023. Este es un periodo considerable en razón al auge, de recientes publicaciones, la constante evolución de las tecnologías, y las posibles incidencias en los comportamientos de los niños y las niñas.

La clasificación de la información generada en este análisis de antecedentes investigativos, se realizó de acuerdo a su temporalidad, autores, resumen y conclusiones generales, posteriormente, en una matriz de identificación, a partir de ejes temáticos, referencias y códigos clave, se utilizó también la matriz de categorización para obtener códigos abiertos, categorías e interpretación lo que posibilitó abordar la propuesta a partir de las siguientes tendencias:

Dinámicas cotidianas y uso de tecnologías en la familia

A partir de los siguientes autores se aporta a la comprensión de lo abordado desde las dinámicas cotidianas en las familias que hacen uso de artefactos electrónicos en videos y juegos en línea: Lancheros Perico, 2015; Varela et al., 2019; Carrasco et al., 2017; Escudero, 2018; Galindo y Maceda, 2022; Martínez, 2018, y, Duek y Benítez, 2018. Mencionados en los siguientes elementos:

El uso cotidiano de dispositivos en videos y juegos en línea se visibilizan como una práctica del día a día, donde se tejen diversos quehaceres, tensiones y conflictos; transcurre la vida de las

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

familias de todo el universo, en la esencia y su lógica nos resume como seres humanos en un contexto determinado en lo cotidiano. (Galindo y Maceda, 2022)

Entre tanto, son diversos los fenómenos sociales que se van incorporando a diferentes escalas y ritmos de asimilación, por circunstancias propias o ajenas, sin embargo, con el paso del tiempo se ajustan y hacen parte de la vida en la familia.

Así mismo, se encuentra que, la tecnología ha llegado para quedarse y transformar radicalmente las maneras de vivir, el trabajo, estudio, entretenimiento y la forma como se relacionan unos con otros. (Escudero, 2018) Es así, que dispositivos y pantallas se vuelven más protagonistas, en la vida de las personas y aportan a la socialización en el intercambio de información, dicho fenómeno se ha venido incorporando y su apropiación se debe y es moldeada por la sociedad y su entorno familiar. (Martínez, 2018)

En efecto, el llamado es a no deslegitimar la familia como eje institucional en determinación ante el uso de las tecnologías. (Duek et al., 2018) La familia en su papel de mediadora se involucra en las prácticas parentales para lograr conductas positivas, que pueden atenuar la influencia del mundo tecnológico en la crianza y socialización de niños y niñas. (Varela, 2019, p.250) Se reconoce, así mismo, la influencia en entornos inmediatos de hijos a padres en los procesos de socialización. (Martínez, 2018)

Convivencia, socialización y construcción de identidades digitales

El auge de las tecnologías de la información y la comunicación, es una posibilidad de crear nuevas formas de relacionarse unos con otros, como un nuevo rumbo de la sociedad:

Si las relaciones se dan en el marco social de valores e involucran a los padres, constituyen una nueva red y posibilitan el desarrollo social cognitivo de los niños y las niñas; de forma progresiva contribuye en su propio proceso de socialización y desarrollo, y, en este mismo nivel,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

en que los padres se involucran, comunican e interactúan, emergen *estrategias de control* en el uso de las tecnologías. (Varela et al., 2019)

La vida cotidiana de las familias sufre transformaciones permanentes sus integrantes van incorporando el uso de dispositivos electrónicos de acuerdo a sus posibilidades y expectativas, las prácticas se van modificando de acuerdo a sus vivencias, en su hacer cotidiano los individuos van incorporando prácticas propias de las necesidades y relacionamiento con dispositivos electrónicos, las formas de concebir la educación se trasladan de acuerdo a la interacción digital, se desconocen los procesos que van asumiendo individuos y familia. En la tarea por comprender las dinámicas a partir de las prácticas familiares se exploran las características que han configurado los contenidos digitales. Apropiar conocimientos que permitan explorar las transformaciones en conjunto de individuo y dispositivos favorecerán la función formadora de la familia.

Los autores que hacen aportes a la comprensión de las categorías: convivencia, socialización y construcción de identidades digitales, son: Arroyo et al., 2020; Lancheros, 2015; Varela et al., 2019; López y Sánchez, 2019; Martínez, 2018, y, Roncancio y Oviedo, 2019: Las redes sociales han permitido, la interacción y conexión de las personas, así mismo, despierta el interés de conocer nuevas amistades para interactuar, de ahí la naciente dependencia de conexión, y la crítica a las actitudes nocivas ante el prolongado uso por parte de integrantes de la familia, en este orden, la convivencia y la identidad digital se constituyen desde varias aristas y formas de interpretación. En efecto, se encontró este discurso como una crítica al uso de las tecnologías, por no favorecer la interrelación directa, éste se debe complementar con otros canales que posibiliten el encuentro cara a cara y no se deje de lado la posibilidad de configurar lazos emocionales.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Educación, retos y desafíos en el uso de tecnologías

Existe una tendencia no ajena a la realidad que basa su principio en procesos de educación como alternativa que posibilite abordar las tecnologías desde una postura racional, dicha tendencia se enmarca en el 50% de las consultas realizadas, abogando por mecanismos que eleven las capacidades y entendimiento y se reconozcan oportunidades como la cohesión intercultural en el aprendizaje en red. Los autores referenciados dentro de esta tercera tendencia son: Lancheros, 2015; Espinoza y Méndez, 2019; Castillo, 2019; Silven, 2021; Carrasco et al., 2017; López-C. y Estrada, 2022; Rodríguez, Trujillo y Egusquiza, 2021; Rojas-D y Yepes, 2022; Escudero, 2018; Schwab, 2020 y, López y Sánchez, 2019:

El uso de las TIC adecuado, mediado por la capacitación favorecerá la interacción y el desarrollo de nuevos conocimientos y se complementará con el ejercicio de los valores sociales en la familia, necesarios para encontrar equilibrio en el uso irracional o desmedido de artefactos electrónicos por el ser humano. Se debe poner los valores y personas en primer lugar, privilegiar la cohesión social, y conciencia colectiva donde emerjan lazos afectivos que permitan encontrar el camino hacia la reflexión crítica y los límites en el dominio y uso de dichos artefactos. Potenciar la capacidad y dominio del uso de las tecnologías como un proceso inherente a la innovación y creatividad propias del ser humano moderno, facilitará en el tiempo la empatía de unos hacia otros, como punto de equilibrio entre el hombre y los aparatos electrónicos. (Schwab, 2020)

Comprender el uso que hacen los niños y niñas de aparatos electrónicos a partir de los video y juegos en línea posibilitará en el tiempo ir reconociendo la relación de equilibrio entre uso y consecuencia, facilitará el rol formador de padres, cuidadores y docentes que perciben diversas miradas en torno a la exposición que se evidencia actualmente en las prácticas cotidianas.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

La educación en el uso de artefactos electrónicos en videos y juegos en línea es el punto de interés de esta investigación reconocer las prácticas que se están dando y como estas influyen en los procesos de socialización es una postura que implica ir más allá de la práctica de consumo, teniendo en cuenta, que de acuerdo las investigaciones rastreadas en la región se producen pocas investigaciones que den cuenta sobre usos de artefactos y la relación en los procesos de socialización en torno a la exposición en videos y juegos en línea, y de qué manera estas prácticas impactan la vida familiar, esto da cuenta, que hasta el momento somos receptores de información dejando de lado otras posibilidades. (Siles et al., 2019) Bajo esta perspectiva, el uso que hacen los niños y niñas de videos y juegos en línea transforma sus dinámicas familiares entre tanto, los retos actuales giran en torno a la comprensión y reconocimiento de que está en juego la estabilidad de la familia (Rodríguez et al., 2021) no solo por la crisis en su rol educativo, sino porque el uso de recursos tecnológicos disminuye la transmisión de emociones y limita la configuración de lazos afectivos. (López y Estrada, 2022)

Se debe dejar de lado las miradas adulto céntricas (Castillo, 2019); igualmente, reconocer que el uso irracional tiene efectos negativos en las dinámicas familiares. (Silven y Bárbara, 2021) De la misma manera, se presenta inhibición de la conducta a través del uso de redes sociales y estas pueden desencadenar actitudes nocivas en los integrantes de las familias. (López y Sánchez, 2019)

De otra parte, se deja de lado o se invisibiliza las prácticas de consumo, se requiere de políticas públicas que se abran al reconocimiento y necesidad de abordar la producción teórica de tecnologías en la región como mecanismo que favorezca la integración familiar. (Siles et al., 2019)

El uso de las tecnologías asume grandes desafíos, partiendo de la implementación de políticas públicas que permitan mayor cobertura digital para el acceso de poblaciones apartadas

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

donde la intermediación digital se da más como proceso mercantil que, como potenciador de capacidades sociales y posibilidades de interculturalidad. (Lancheros, 2015)

Actualmente, existe coincidencia en investigaciones latinoamericanas sobre la necesidad de innovación teórica que dé cuenta de los procesos sociales, de tal suerte, que comprender y transformar la cultura de uso de las tecnologías es esencial para la comunidad, en el entendido de que, la región está más orientada al consumo que a la generación de producción teórica que dé cuenta de los procesos sociales.

Así, la cultura digital se presenta como un campo nuevo, que permite diversas posibilidades y genera transformaciones significativas en la vida cotidiana de niños y niñas, por lo tanto, se requieren investigaciones que permitan el ejercicio de reflexión, acción y pensamiento crítico que ponga en la discusión los procesos de consumo y la necesidad en construcción de vínculos afectivos mediadores en la convivencia humana con la robótica. En este sentido, el llamado conjunto que se realiza desde las investigaciones rastreadas se orienta a la pertinencia de una producción teórica que responda a la innovación como un desafío y no como amenaza de sustitución de procesos sociales.

Las investigaciones en este campo, podrían plantearse como abordajes útiles y necesarios que den cuenta del auge de las tecnologías, y como estas son el medio para dominar y moldear el mundo. Específicamente, este trabajo propone hacer esta aproximación en el municipio de Pitalito, en el Departamento de Huila, Colombia.

Los resultados presentados en los antecedentes investigativos definen, que las socializaciones familiares mediadas por las TIC transforman la vivencia de las emociones y la manera como estas emergen y se movilizan hacia los adultos encargados de la crianza. Asimismo, se encontró que, la familia puede contribuir de manera significativa en atenuar la influencia del

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

mundo tecnológico en el proceso de crianza y socialización de niños y niñas, y la relación con sus entornos inmediatos. Para Martínez (2018):

existe una progresiva contribución de los niños a su propio proceso de socialización. Los hijos han empezado a influir con fuerza sobre las actitudes y actuaciones de sus padres y madres, así se convierten en motor del cambio en ellos. (p. 149)

En las investigaciones rastreadas se evidenció la apuesta por metodologías de corte cualitativo, utilizando técnicas de estudio como charlas informales y entrevistas semiestructuradas. Así mismo, el enfoque hermenéutico comprensivo y técnicas como entrevista abierta, estudio de caso, revisión integrativa, entrevista a profundidad, grupos de discusión y grupos focales. De igual forma, se encontró la consulta documental. Además, se evidenció, la reflexión acción y pensamiento crítico, con base en ejercicios prácticos y talleres creativos participativos. Del mismo modo, se evidenció, el análisis bibliográfico, apoyado en el análisis documental. Finalmente, se encontraron tecno biografías, apoyados en el paradigma interpretativo, con una perspectiva diacrónica, cualitativa y comparativa. Igualmente, se encontró el enfoque mixto, con las siguientes técnicas: cuestionarios, preguntas de respuestas abiertas, y preguntas de respuesta de escala Likert, entrevistas semiestructuradas, encuestas y grupos focales.

Como análisis central en el abordaje de las TIC, en consonancia con el auge y acercamiento a los espacios cotidianos de las familias, las investigaciones rastreadas, evidencian la fragilidad del papel que cumple la familia, en la comprensión sobre las formas de socialización digital que se da en niños y niñas. Es como si, la innovación digital debiera ir en simetría con la transformación en las formas de socialización que ellos están apropiando. El reto e innovación teórica que se identifica, será responder a nuevas formas de comprensión de las culturas digitales, y proyectarse

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

hacia ese papel formador que a futuro asumirán las generaciones actuales, reflexionar sobre los valores sociales y la transmisión sentimientos afectivos a partir de la mediación digital.

Las investigaciones rastreadas muestran los alcances que han logrado hasta el momento, marcan también orientaciones para el camino a seguir, como un punto de quiebre que convoca a saltar hacia la innovación teórica que responda al reto de la educación sobre el uso y manejo de las tecnologías digitales, comprender la relación entre sujetos y aparatos tecnológicos partiendo desde una mirada basada en la transformación educativa, en la posibilidad de agencia y producción de tecnologías que transformen las formas de vida desde los espacios cotidianos.

Actualmente, el auge de las tecnologías demanda reflexiones profundas y permanentes que se ajusten a las dinámicas y revolución constante sobre los usos que van adoptando las generaciones digitales. En este sentido, incorporar otras posturas que puedan aportar permanentemente en la construcción y consolidación de la familia como base fundamental de la sociedad

Planteamiento del problema

La vida cotidiana de las familias ha cambiado con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, su papel se ha tenido que transformar para dar respuesta a los nuevos retos que esta le impone. El auge de las tecnologías, sus usos y abusos influyen en lo cotidiano, inciden y transforman procesos sociales como la socialización de niños y niñas. Cada vez estas tecnologías cobran fuerza en las actitudes, pensamientos y emociones, a tal punto que se van reconociendo como parte de la vida cotidiana, en efecto, “se reconoce que las tecnologías digitales están invadiendo la cotidianidad” (Lancheros et al., 2015 p. 129). En tanto, el uso, la conexión y la dependencia se hacen cada vez con mayor frecuencia y cobran protagonismo en los hogares de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

todo el mundo, como lo señala Martínez (2018): “Estas nuevas pantallas están teniendo un protagonismo central en las relaciones y cotidianidades familiares y están actuando como potentes mediadores en la socialización de los niños” (p. 139).

Se estima que es necesario profundizar en el estudio de las implicaciones sociales de la apropiación tecnológica. Esta per se no es destructiva ni perjudicial. Ella es, en muchas ocasiones, una ayuda y un alivio en medio de las condiciones del entorno, como señala Rojas y Yepes (2022), “ha sido el medio para dominar y moldear el mundo, también es un catalizador de la problemática humana, y es allí en donde la reflexión y la crítica debería orientar los límites hacia ella” (p. 24). En este sentido, la familia concebida como núcleo de la sociedad, está llamada a mediar en la transmisión de la cultura, de allí que sea indispensable investigarse al respecto de las tecnologías y las familias: “por cuanto se juega la estabilidad de la familia como núcleo central de la sociedad” (Rodríguez et al., p. 148).

En consecuencia, se tiene el desafío de reflexionar sobre los usos de las TIC y la relación con la transmisión de valores, creencias, prácticas, emociones, vivencias y establecimiento de lazos afectivos mediados por dichos usos en el marco de las familias, teniendo en cuenta que “los primeros usos de teléfonos y otras tecnologías por parte de los niños se sitúan entre los 5 y 7 años” (Carrasco et al., 2017, p. 126).

Según la CEPAL (2020) el porcentaje de hogares urbanos que tiene acceso a internet en América Latina es de 67 %, mientras que, para el caso de áreas rurales solo es el 37%. Por otro lado, un reciente estudio de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2021), el organismo especializado de las Naciones Unidas para las tecnologías de la información y las comunicaciones, revela que hubo un aumento considerable de conectados al servicio de internet con un salto de 4900 millones de personas en el año 2021, mostrando un incremento del 19,51%,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

con respecto a usuarios registrados en el año 2019, sobre los 4.100 que se tenían para ese año antes de que estallara la pandemia de covid-19.

Siguiendo esta línea, según el DANE (2021), en Colombia el acceso a internet en 2021 fue de 60,5% del total nacional de hogares, de ellos, 70,0% en cabeceras y 28,8% en centros poblados y rural disperso; sin embargo, en estos últimos, el mayor tipo de conexión a Internet es el móvil con 62,1%. En cuanto a la calidad del servicio a nivel nacional, se califica como *Bueno* con 68,4%. Así mismo, la frecuencia de uso diariamente de Internet de las personas en 2021 y para el total nacional, es de 72,3%. Además, se registró que el dispositivo a través del cual se reporta mayor acceso a este servicio es el teléfono celular con 93,9% del total nacional: 93,8% en cabeceras y 94,4% en centros poblados y rural disperso, siendo el hogar con el 83,7%, el sitio en el que más se usó el internet.

El Ministerio de las TIC (2021), dio a conocer que el total de accesos fijos a internet alcanzó los 7,77 millones; más de 794.000 nuevos accesos en relación con el 2019. Con relación a las actividades que las personas de 5 y más años realizaron a través del uso de internet, según el DANE (2021), fueron video llamada o mensajería instantánea (o por chat) con el 85,4%; le siguieron, en orden de importancia, redes sociales (83,0%), seguido de descargar, o ver en línea imágenes, videos, películas o música. Es de resaltar que el 97,7% del total nacional, lo hicieron para comunicarse con sus familiares y amigos. (p. 7)

A su vez, en el Huila, departamento donde se realiza el trabajo de campo, el 51.5% de los hogares tienen conexión a internet. En cuanto a la brecha digital, se ubicó en el puesto número 16, según el ranking sobre el total de departamentos colombianos, argumentando que el 70.9% de personas tienen acceso a un teléfono celular, y el 82.2% de las personas en las edades de 5 años y más, lo usaron para redes sociales. (Min Tic, 2022). Por otro lado, para dimensionar las realidades

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

de las familias del territorio donde se lleva a cabo la investigación, posterior a la pandemia, a la fecha 1 de septiembre de 2022, se han recibido 1.243 denuncias sobre violencia al interior de las familias. (Herrera, 2022)

Teniendo presente que las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC-, son un amplio tema, esta investigación focaliza en el uso de dispositivos electrónicos, particularmente celulares o dispositivos de telefonía móvil y, más específicamente en videos y juegos en línea, dos de las actividades más recurrentes en los usos que hacen los niños y las niñas. En este sentido, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles narrativas construyen los niños y las niñas, sobre las prácticas cotidianas de su familia, en el uso de celulares en videos y juegos en línea y como se relacionan éstas en los procesos de socialización?

Preguntas de apoyo:

- ¿Cuáles son las prácticas cotidianas que se dan en la familia, por los niños y niñas, en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea?;
- ¿Cuáles son los usos de celulares en videos y juegos en línea, que se dan por los niños y niñas en las familias? Y,
- ¿Cómo se relaciona el uso de celulares en videos y juegos en línea, con los procesos de socialización de los niños y las niñas?

Justificación

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación ha permeado la vida cotidiana de las familias, su evolución representa transformaciones, plantea desafíos en el tránsito hacia nuevas formas de interrelación del hombre y los artefactos electrónicos.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

La tecnología cada vez se integra en las actividades cotidianas de los hogares de todo el mundo, de ahí, que acceder al servicio de conexión por internet, permite que las familias obtengan información referente a educación, salud y cultura en general; además, posibilita la relación de unos con otros, en este orden de ideas, se evidencian cambios importantes en las maneras de vivir. Acercarse a una mirada crítica y reflexiva de concebir la interrelación sobre el uso de dispositivos electrónicos por los niños y niñas es el interés del presente estudio. En este sentido, los aportes de la investigación arrojarán algunas ideas acerca de elementos para comprender la relación entre el uso de las tecnologías en los niños y niñas, y las maneras en que los padres y cuidadores, reflexionan y adoptan prácticas que favorezcan los procesos de interacción y socialización.

Las TIC se reconocen como productos innovadores donde la ciencia y la ingeniería trabajan en conjunto para desarrollar aparatos y sistemas que resuelven los problemas del día a día. Por tanto, esta investigación se centra en terminales y equipos, a través de los cuales operan las redes de la información y comunicación, específicamente teléfonos celulares que se ofrecen por medio de los recursos, videos y juegos en línea.

Es fundamental, aclarar que existen varios criterios para referirse a las tecnologías de la información y comunicación, de acuerdo al contexto de uso. Redes, se refiere tanto a las redes de radio y televisión, como a las redes de telefonía fija y móvil, así como el ancho de banda. Terminales y equipos, abarca todo tipo de aparatos a través de los cuales operan las redes de información y comunicación. En este sentido, también se debe resaltar, de acuerdo a múltiples posibilidades que responden a las tecnologías de la información y la comunicación, nos centraremos en dos aspectos clave, sobre el uso de dispositivos electrónicos en videos y juegos en línea, tratando de comprender las narrativas que se dan en torno a su uso y como se relaciona con el proceso de socialización.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Las TIC han significado cambios importantes en el desarrollo de diferentes procesos, el sector educativo, se ha transformado para acceder a nuevas formas de adquirir el conocimiento e implica nuevos retos. En el sector laboral se hace presente, a partir del almacenamiento de información en base de datos, y facilita el comercio en línea, control de grandes inventarios, la banca electrónica, la contabilidad, manejo y disposición de información real e inmediata, que puede aportar a la vida productiva y laboral.

Las TIC en su conjunto, se definen en características que potencian el desarrollo y pensamiento, hacia nuevas formas de concebir el mundo, hacia el pensamiento crítico y reflexivo, están inmersas en todos los campos, hogar, trabajo, educación, entretenimiento y vida social, han llegado para quedarse y transformar la vida del ser humano.

El propósito de esta investigación está centrado en comprender las narrativas que niños y niñas tienen sobre los usos de los celulares en juegos en línea y videos, y como esto incide en las formas de socialización familiar. Desde la investigación social se vislumbra la posibilidad de visualizar que piensan, sienten y valoran los niños y las niñas, ya que se involucran a temprana edad con los aparatos tecnológicos. También la forma como se relacionan, se comunican, se expresan y van configurando sus experiencias en la cotidianidad, y desde allí interpretar la relación y uso de dispositivos electrónicos y procesos de socialización, como determinantes en la formación y apropiación de los valores sociales. De la misma manera, se estima que en la medida en que el internet se expanda, las transformaciones en las familias serán cada vez más significativas. Así, se espera que la producción de investigaciones como ésta pueda aportar elementos que permitan afrontar los retos que estas realidades traen consigo, en especial, en temas como la humanización y las tecnologías en entornos familiares y escolares.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Objetivos

Objetivo General

Comprender narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila en el año 2024.

Objetivos Específicos

Caracterizar el uso cotidiano del teléfono celular en videos y juegos en línea que hacen niños y niñas en su entorno familiar.

Reconocer las prácticas cotidianas que se dan en la familia en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea a través de narrativas de niños y niñas.

Analizar formas de socialización en familias donde niños y niñas de 6 a 10 años de edad usan celulares en videos y juegos en línea.

Referentes conceptuales

El auge de las tecnologías debe ser entendido, asimilado e interpretado como producto de la innovación y revolución de la información y comunicación. Señala Castell (1997), “una innovación tecnológica es capaz de desplegar su potencial de transformación solo si el contexto socio-cultural está en grado de acogerla” (p. 229).

La humanidad ha dado apertura al creciente desarrollo digital, la transformación ha generado otras formas de concebir la realidad a partir de la incorporación de infinita información que recibe, al respecto, Van Dijk (1996, como se citó en Castellanos, 2020), señala “que lo digital

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

ha generado una nueva cultura, una nueva manera de pensar, de ver y de relacionarse con la información de la realidad” (p. 232). Así, la sociedad se acoge y se adapta a la revolución tecnológica, pero hay que cuidar que la información sea un servicio para la sociedad y no una sociedad al servicio de la información. Es evidente que hay interacciones constantes entre el ser humano y las TIC, sin embargo, el autor hace un llamado a mantener una distancia para dar cuenta del surgimiento de nuevas formas de interacción.

Castell (1996) afirma que, “solo los análisis y la observación empírica serán capaces de determinar el resultado de la interacción de las nuevas tecnologías y las formas sociales emergentes” (p. 106). De igual manera, este autor reconoce algunos experimentos avanzados en la interacción entre seres humanos y ordenadores descritos en la “teoría de redes neuronales artificiales” (p. 107). Sin duda, avances significativos que abren el campo de investigación para tratar de comprender de qué manera niños y niñas pueden relacionarse con las nuevas tecnologías.

La investigación profundiza conceptualmente a partir de las siguientes categorías:

Socialización en la familia

Se entiende la socialización como el conjunto de procesos sociológicos, pedagógicos y psicológicos por los cuales niños y niñas, a través del ejercicio de interiorización de la experiencia social que vivencian en las prácticas familiares, se incorporan a diferentes actividades, participan con otros, se implican en su ejecución, establecen relaciones y se comunican. En esta trama de interacciones e interrelaciones en que se mueve el hombre genérico, ser social desde que nace, se destaca la educación como núcleo del proceso socializador.

En este sentido, la educación es entendida como aquellas acciones de preparación para la vida en los distintos ámbitos en que se desenvuelve y desarrolla el ser humano. En conjunto se desarrollan posibilidades que el individuo va entretejiendo para fortalecer su proceso de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

socialización, como señala Zapata (2016) “Mientras la socialización ocurre espontáneamente, la educación impregna direccionalidad hacia los objetivos asignados a tales procesos, y las acciones que allí se realizan responden a determinados objetivos con una intencionalidad determinada” (p. 133).

Reconocer la función formadora de la familia en todas sus dimensiones, con capacidad de encontrar puntos de equilibrio en las formas de interacción entre dispositivos electrónicos y el individuo resulta alentador como medida para comprender y adaptarnos a la revolución tecnológica, al respecto Migliorini, (2011) plantea que;

La familia, puede ser considerada como una fuerza estabilizadora que crea reglas de comportamiento, rutinas y rituales de la vida en común para evidenciar claramente las expectativas respecto de sus componentes y delimitar lo que se considera aceptable de los mismos. Las rutinas y los rituales permiten comprender no solo cómo el individuo considera su lugar en la familia, sino también cómo la familia, en su calidad de grupo, regla los comportamientos de sus componentes. (p. 2)

En la medida que el individuo llega a este grado de internalización de la realidad social en el que habita, y ese mundo se vuelve propio, el sujeto se reconoce y reconoce al otro como parte de su realidad, en este orden, la socialización primaria es aquella que el niño experimenta en el contacto con su cuidador inicial, por medio de ella se reconoce e integra como parte de la sociedad (Berger y Luckman, 1986, p. 2). De esta manera, se establece el punto de partida del proceso socializador del niño y la niña.

El sujeto nace en un contexto determinado el cual le brinda unos significados que son interpretados y necesarios para comprender la relación con otros, y se establezca la interacción con base en las necesidades de interlocución y satisfacción de sus necesidades básicas. En

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

consecuencia, el sujeto se ajusta e interpreta los significados que le son expuestos, de ahí, que los contextos y culturas pueden determinar su identidad, cuyas apropiaciones le pueden determinar su estructura social, cognitiva y psicológica. Al respecto, Berger y Luckman (1986), afirman que “todo individuo nace dentro de una estructura social objetiva en la cual encuentra a los otros significantes que están encargados de su socialización y que le son impuestos” (p. 3).

En este orden, y desde los mismos autores, se determina que, la información que en primer momento de su vida atraviesa sus sentidos, se interioriza con más firmeza, que aquella información que llega en procesos de socialización secundaria. Por otro lado, señala que, “la socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado (y todo lo que esto comporta) se ha establecido en la conciencia del individuo” (Berger y Luckman, 1986, p. 6).

De igual forma, estos autores desarrollan la socialización secundaria como la interiorización de conocimientos específicos, además los reconoce como realidades parciales que se entre-encuentran con información ya adquirida por el individuo, en este sentido, se enfrenta a un yo estructurado e informado con anterioridad. Por lo tanto, comprender los procesos de socialización que se tejen en las actividades cotidianas a partir de los usos de las tecnologías implica una mirada de las practicas e interacciones familiares y la socialización familiar a través de las TIC, como se desarrolla a continuación:

Prácticas e interacciones familiares

La interacción se define como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más agentes, que buscan encontrarse bajo igual necesidades, se identifican y requieren construir condiciones que les permita encontrar intereses en común, como lo citó Álvarez (2006):

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

la interacción no es otra cosa que la interrelación de las acciones de los individuos. Muchos estudios defienden la idea de que es la interacción que los niños mantienen con sus cuidadores, adultos competentes, la variable que explica el desarrollo infantil. (p. 268)

Así mismo, se encuentra que la interacción en nuestra forma de relación con el otro y, con el medio va configurando comportamientos, para Varela et al., (2019) “en la interacción se modula la conducta de los hijos en relación con valores familiares que conducen al desarrollo de valores comunitarios” (p.248).

Las interacciones en su función formadora guardan expresiones afectivas y fortalecen vínculos entre integrantes de la familia, entre tanto, “el afecto es un elemento que implica la expresión de emociones durante la interacción, lo que fomenta las relaciones entre padre-hijo calurosas, de un clima familiar agradable” (Varela et al., 2019, p.250).

Desde otra mirada, sin alejarse de la dimensión afectiva, las interacciones en la familia se van configurando en el sentido de las particularidades y vínculo que se construye entre el niño, niña y su cuidador, para Bowlby (como se citó en Álvarez, 2006)

El apego es un patrón de interacción que se desarrolla a lo largo del tiempo a medida que niño y cuidador interactúan principalmente en el contexto de las necesidades del niño y de los intentos que hace para recibir atención y confort. Además, afirma que el niño utiliza al cuidador como un refugio o como una zona segura mientras explora el mundo, volviendo al cuidador en busca de protección y confort. La respuesta del cuidador a estos intentos moldea la relación de apego en un patrón de interacción que se desarrolla a lo largo del primer año y el niño aprende a anticipar la respuesta del adulto que le cuida. (Álvarez, 2006, p. 271)

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

El vínculo integrador entre el niño y su cuidador se va configurando como escudo de protección a las adversidades afectivas que está expuesto, como lo anuncia Dávila (2015) “las personas con estilo de apego seguro son capaces de usar a sus cuidadores como una base segura cuando están angustiados” (Dávila 2015 p.123).

No obstante, el individuo no es ajeno a rupturas afectivas, por tanto, afronta amenazas en la construcción de su estructura emocional, como lo relaciona (Bowlby; citado por Dávila 2015)

el desarrollo saludable de este vínculo de apego se puede ver interrumpido por situaciones de crisis, como puede ser el divorcio, discusiones entre los padres, temor a que uno de ellos llegue a abandonar el hogar, separación o ruptura de la pareja marital. (p.124)

La estructura afectiva que potencia la condición humana y favorece la interacción tiene sus orígenes en el vínculo que el niño logra experimentar en la relación con su figura cuidadora, por tanto, señala Dávila (2015):

hay que destacar que la familia es el primer clima emocional en el que vive el niño, tiene una función substancial en el desarrollo del apego a ser la base segura para sus miembros, es necesario considerar desde su historia afectiva, sus crisis, problemas y modelos de comunicación. (p. 128)

Por lo tanto, se busca comprender como las interacciones familiares son trastocadas por diversas complejidades que atraviesan al individuo, y como estas van configurando las formas de relacionamiento entre el individuo y los dispositivos electrónicos.

Finalmente señala Dávila (2015) “Otro de los factores que ejerce influencia en el desarrollo del apego son los estilos de crianza que se ejercen en la familia, aspecto que es transmitido transgeneracionalmente” (p. 126).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Socialización familiar a través de las TIC

Con el propósito de comprender los procesos de socialización familiar a través de las prácticas cotidianas mediadas por el uso de las tecnologías, basados en la reseña de Castells (1997), se dará una aproximación al “Lenguaje digital” (p. 60), que involucra a la mayoría de niños y niñas contemporáneos, quienes adoptan otras formas de socializarse, e involucran otros estilos de vida, los lleva que se les reconozca como “nativos digitales” término utilizado por Prensky. (como se citó en Amador, 2010, p. 145)

Resulta innegable que el auge de las tecnologías ha llegado a la vida cotidiana de los individuos, como señala Castells (1997), con “capacidad de penetración en todos los dominios de la actividad humana” (p. 61). Entre tanto, desde su mirada epistemológica contempla especial interés a los cambios en la vida humana en razón a que la tecnología “penetra en el núcleo de la vida y la mente” (p. 110). En este sentido, se vislumbra el interés que existe en la interrelación de las tecnologías, los niños y niñas, por tanto, expone su tesis sobre la incidencia en la vida cotidiana de todas las familias en el mundo.

Así, en los procesos de socialización mediados por las TIC, de donde emergen diversos saberes, se dan encuentros de culturas e información que posibilita nuevas prácticas en lo cotidiano de las familias. Al respecto, Amador (2010), argumenta que “la emergencia de otros saberes y convergencias culturales, están contribuyendo a la generación de nuevas formas de pensamiento” (p. 153). En consecuencia, se acoge la denominación de la generación de nativos digitales, donde las instituciones y la familia deberán estar prestas a tener una mirada amplia que posibilite la comprensión de nuevas formas de relación de y con los niños y las niñas.

En atención a este surgimiento de nuevas formas, vivencias y expresiones en torno a la socialización en familia, cabe señalar que, para Castells (1997), “las tecnologías y el uso de Internet

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

aumentan las probabilidades de soledad, sentimiento de alienación e incluso depresión” (p. 425). Los usos de las tecnologías, y la información en los procesos de socialización tienen hoy un campo fértil para la construcción de nuevas teorías que den cuenta de cómo abordar los vínculos entre artefactos tecnológicos, el uso que hacen niños y niñas y la incidencia en su salud mental.

En torno al uso de dispositivos electrónicos Neira (2012) refiere que nos enfrentamos a “territorios virtuales de arenas movedizas” (p. 25). Entre tanto, se busca comprender los significados emergentes, identificar cómo los procesos de comunicación con integrantes del hogar se ven influenciados. Al respecto, para Castells (1997), “un mayor uso de Internet se asociaba a una menor comunicación de los participantes con los miembros de su familia en el hogar, la reducción de su círculo social y el aumento de su depresión y soledad” (p. 426).

En la tarea por comprender las narrativas que tienen los niños y niñas sobre el uso de dispositivos en videos y juegos en línea, el campo es amplio. Además del esfuerzo por analizar como su apropiación va configurando la manera de ver el mundo y de sí mismo, las prácticas cotidianas van configurando otras subjetividades en respuesta a la interacción con dispositivos electrónicos.

En este sentido, lo digital nos lleva a la transformación, por lo tanto, es importante reconocer como el individuo sufre estas transformaciones desde su interior, como se manifiestan en su forma de concebir el uso de los dispositivos electrónicos, que tanto reconoce su realidad y como se relaciona con ella, en que dimensión el individuo interioriza los cambios en su forma de pensar y actuar en torno a la exposición cotidiana y uso de aparatos electrónicos.

En este sentido, como un llamado a la academia, Neira (2012) señala que “es evidente el desconocimiento de los procesos de subjetivación generados por las infancias en la red, así, como de experiencias de creación y socialización en escenarios virtuales” (p. 10). Adiciona que,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

“asistimos al advenimiento de la infancia contemporánea y, con ella, a la producción de nuevas subjetividades” (p. 11). A esta invitación, se une la presente investigación, para reflexionar como se pueden nutrir las prácticas cotidianas bajo la divulgación de información constante y en asistencia a la forma de uso de los aparatos electrónicos y procesos de transformación al que están expuestos niños y niñas contemporáneos. Es fundamental evidenciar cómo se van configurando el sentir y pensar con relación a la interacción bajo la presencia permanente de las tecnologías en los espacios cotidianos. Entre tanto, los usuarios que hacen uso de dispositivos electrónicos se ven expuestos a otras formas de relacionamiento, reconocerse y socializarse, para Amador (2010), “las comunicaciones digitales interactivas proveen otras maneras de ser, socializar, sensibilizarse y crear” (p. 146).

Se vislumbran nuevas formas de relación en el uso de tecnologías, y estas permiten otras formas de subjetivación en las prácticas cotidianas: “la relación de las infancias con estas tecnologías produce nuevas experiencias, usos e interacciones que dan lugar a diferentes procesos subjetivos, reflejo de prácticas y representaciones de los sujetos y del mundo donde viven” (Neira, 2012, p. 10).

De este modo, la socialización se va resignificando a partir del uso de las tecnologías, poniendo en tela de juicio la institucionalidad socializadora hasta el momento concebida como orden establecido e iniciadora del proceso. En consecuencia, “los niños y las niñas convertidos en nativos digitales, están generando rupturas de grueso calibre frente a las instituciones disciplinarias; están produciendo nuevas formas de acceso al saber, y están incorporando nuevas prácticas sociales” (Amador, 2010, p. 159).

Así mismo, se evidencian miradas fatalistas en torno al uso de dispositivos electrónicos que hacen los niños y las niñas, como lo refiere Neira (2012) que han llegado a predecir

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

transformaciones significativas a partir del uso de tecnologías y el acceso a información privilegiada para adultos: “nos enfrentamos al fin de la infancia, ya que hay, saberes reservados únicamente para los adultos” (p. 12). En este orden, se hace necesario comprender otras miradas en torno a transformaciones que emergen del uso de las tecnologías, y aquellas formas en que los niños y niñas van resignificando sus contenidos. Amador (2010), estima que, se aproximan “nuevas configuraciones mentales y corporales, caracterizadas por articulaciones y superposiciones en las que confluyen lo cognitivo, lo sensorial y lo emotivo” (p. 150).

Se anteponen distintas miradas que intentan comprender y adentrarse en los fenómenos que entrañan la mediación de las tecnologías en su proceso de socialización de niños y niñas. Para Castells (1997), “solo los análisis específicos y la observación empírica serán capaces de determinar el resultado de la interacción de las nuevas tecnologías y las formas sociales emergentes” (p. 106). Las dimensiones por comprender son amplias y en ellas convergen características propias de la complejidad del ser humano, que, en términos de las relaciones humanas, dan cuenta de la función de la fuerza y poder de las tecnologías en el proceso socializador de niños y niñas contemporáneos. En efecto, para Neira (2012) “los mundos digitales ponen en marcha ideas y emociones por medio de la tecnología digital” (p. 19). En este orden, valdrán los esfuerzos por encontrar la relación en los procesos de subjetivación del ser humano.

Tecnologías de la información y la comunicación –TIC-

La revolución de las tecnologías de la información y comunicación han traído consigo cambios significativos para la humanidad, se está incorporando lentamente en todos los procesos cotidianos que desarrollamos, cada día incorporamos y nos identificamos con su lenguaje y codificación, respondemos a su oferta y nos adaptamos a ella, el individuo se involucra de acuerdo

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

con su capacidad receptiva a partir de códigos, imagen, texto o audio, concebimos la oportunidad de acceso y nos identificamos con ella, entre tanto como lo citó Belloch, (2000)

Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es, sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre. (pp.1-2)

La diversidad y utilidad que orienta la revolución tecnológica está abierta a múltiples propósitos, se extiende en las diferentes aristas de la sociedad, nos posibilita otras formas de relacionarnos con el medio y sus posibilidades, es parte del tejido que arropa la revolución digital junto con las transformaciones de nuestras formas de vivir.

Siguiendo a Castells (como se citó en Benítez, 2013):

Internet es una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos, es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Significa que Internet es el medio en el que se basa una nueva forma de sociedad en la que vivimos que es la que el autor pasa a llamar sociedad red. (p.5)

Aproximarse a una definición permite dimensionar que, la tecnología ha estado presente en las civilizaciones y culturas y ha propiciado la transformación de la humanidad. La tecnología es la suma de técnicas, habilidades, métodos y procesos, concretamente frente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Benítez (2013), expone que, para la Unesco, 2011:

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

una sociedad digital en donde la información y la comunicación son conceptos básicos: la información se ha convertido en un bien económico valioso que se puede comprar y vender. Se desarrollan competencias y herramientas que un ciudadano de la sociedad digital debe dominar. (p. 5)

Las realidades asociadas a las TIC han sido leídas desde múltiples perspectivas y se han presentado miradas contradictorias. Para este trabajo de grado, en términos de la Educación y el Desarrollo Humano, lo asociado a las TIC debe ser analizado más allá de las bondades y las opacidades, especialmente, al aproximarse a las narrativas de los niños y las niñas.

el intercambio permanente de aparatos tecnológicos y sistemas digitales, permite adquirir potencial específico de la mente, al que llama inteligencia digital, así mismo, señalan que los aprendizajes digitales posibilitan al individuo desarrollo de circuitos neuronales, que en lo posible se den cambios cualitativos y duraderos en millones de seres humanos en el siglo XXI. (Battro y Denham, como se citó en Benítez, 2013, p.5)

La cultura formadora en relación al uso de las tecnologías nos convoca a comprender su funcionalidad y relacionamiento con la sociedad, partir del reconocimiento crítico, reflexivo, bajo una mirada constructiva y retadora que nos permita comprender sobre como todas las tecnologías, las TIC, son más que equipos y herramientas, hay unas construcciones sociales que se dan en torno a ellas, en este caso, hay “una importante tendencia hacia la interactividad, la navegabilidad, la usabilidad y la accesibilidad, se enmarcan en una modalidad nueva de comunicación digital interactiva” (Amador, 2021, p. 143).

la sociedad actual está condicionada a relacionarse en el ejercicio y prácticas cotidianas, con respecto a los niños y niñas, la información personal que suelen ingresar se convierte

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

en un recurso insoslayable para que las empresas dirijan sus esfuerzos de marketing y ventas. (Amador, 2012, p. 23)

Estos aportes desde los referentes conceptuales favorecen la visibilidad de la relación de las TIC con la subjetividad y las prácticas de interacción familiar. De tal suerte como lo menciona Amador (2021), la crianza, la socialización y la educación de los niños más pequeños ya no solo dependen de las familias, sino también del Estado y otros agentes sociales. Es de interés en esta investigación, explorar las prácticas de niños y niñas al interior de la familia, a partir de la incorporación a la cultura digital, interpretar las transformaciones que puedan suceder, ampliar las posibilidades por comprender aquello que suscita su llegada a los espacios cotidianos, de donde emergen nuevas formas y estilos de vida, en lo que Amador (2012) señala como “nuevas socialidades” (p. 22).

Se mencionan diversos tipos de TIC que permitan tener una mirada amplia sobre el uso y posibilidades de interacción entre las personas y los aparatos electrónicos. Con relación a los medios de comunicación digital, se encuentran todos aquellos que emplean el internet para circular y difundir información. Éstos hicieron su aparición a finales del siglo XX, gracias a la informática y la evolución de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. En razón, a que el internet integra todas las posibilidades de comunicación en un solo sistema, audio, imagen, texto, bases de datos, herramientas de trabajo, canales de información interpersonal, etc. A través de internet se tiene acceso a televisión, radio, cine, prensa, teléfono y redes sociales, de ahí que especialistas no solo lo consideran un medio de comunicación sino un hipermedio. En los apartados que continúan, se desarrolla una aproximación a los videos y juegos en línea como actividades a las que se accede a través de las TIC, específicamente para esta investigación

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

centrada en el uso de los dispositivos móviles, así como la idea de la cuarta revolución industrial y la relación procesos de socialización y TIC.

En la búsqueda sobre videos se encuentra que para el DANE (2021), fueron video llamada o mensajería instantánea (o por chat) con el 85,4%; los medios más utilizados, le siguieron, en orden de importancia, redes sociales (83,0 %), seguido de descargar, o ver en línea imágenes, videos, películas o música. Además, se registró que el dispositivo a través del cual se reporta mayor acceso a este servicio es el teléfono celular con 93,9% del total nacional.

La investigación de Navarro y Vázquez (2020) en concreto menciona que “el 22,6 % de los encuestados utiliza el *smartphone* para ver videos durante más de 5 horas en días de diario y el 21,0 % hace lo mismo en fines de semana y festivos” (p. 15).

En esta línea como lo expone Navarro y Vázquez (2020) en su investigación “un alto porcentaje de los encuestados, concretamente el 42,0 %, asegura que le gusta consumir videos *online*” (p. 20). En este sentido, “se evidencia un aumento del consumo de videos en Internet, sobre todo entre las audiencias más jóvenes” (Navarro y Vázquez 2020, p.11).

Con relación a videos TikTok, según, Suárez y García (2021) se tiene que “fue la aplicación de redes sociales más descargada durante 2020” (p.3). Así mismo, se encontró, según la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (2020), “la visualización online de videos es la segunda actividad más realizada en Internet” (Navarro y Vázquez, 2020. p. 11).

Entre tanto, Bartolomé (2003) refiere que “al hablar de video digital nos estamos refiriendo en primera instancia a un proceso técnico que se aplica a cuatro momentos importantes de la manipulación de la información. al capturar, al transmitir la información, al conservar, al reproducir” (p. 41-42).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Así mismo Bartolomé (2003) reconoce que “hablar de vídeo digital es hablar de comunicación, es hablar de nuevas posibilidades de comunicarse” (p. 42).

Además, en su mirada constructiva sobre el video refiere “el vídeo digital puede suponer un enriquecimiento de la experiencia mediada al ofrecer nuevas posibilidades en la codificación y construcción de los mensajes” (Bartolomé, 2003, p. 47).

Por otro lado, siguiendo a Gros (2006) “los juegos digitales pueden considerarse como los principales difusores de la cultura de la interactividad” (p. 3). En este orden, “el objetivo fundamental de los juegos serios es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos” (p. 253). De la misma manera, “actualmente la producción de juegos para teléfonos móviles también ha ido aumentando de forma notable” (p. 255).

Además, retomando a Shaffer y Clinton (2005) refieren que:

los juegos digitales de gran alcance proporcionan contextos de aprendizaje ya que hacen posible la creación de mundos virtuales y, debido a que los jugadores actúan en esos mundos, se hace posible el desarrollo de acuerdos situados a partir de prácticas sociales, identidades de gran alcance, valores compartidos y formas de pensar importantes en las comunidades de práctica. (Gros, 2009, p. 257)

Se reconoce en los videos y juegos en línea que “el aprendizaje inmersivo es una característica fundamental de los videojuegos ya que proporcionan una combinación de vivencia, toma de decisiones y análisis de las consecuencias muy prometedora. Finalmente, en su mención retomando lo expuesto por Shaffer y Gee (2006) citados por Gros (2009), conciben que “*los juegos epistémicos* están dirigidos a la formación de futuros profesionales” (p. 255).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Teniendo en cuenta este amplio panorama de las tecnologías de la información y la comunicación, TIC, es importante señalar que este estudio se realiza teniendo como foco el dispositivo celular y el uso que se hace en los videos y juegos en línea.

Cuarta revolución industrial

Las revoluciones industriales son procesos clave en la historia tecnológica de la Edad Contemporánea. Han estado ancladas a por lo menos tres etapas fundamentales: la primera sustentada en la energía basada en vapor; la segunda, la era de la ciencia y la producción masiva alimentada por la electricidad, la tercera, fomentada por la computación y las tecnologías digitales. Estas revoluciones no solo transformaron la economía, también fueron el motor esencial para la transición de una sociedad preindustrial a una industrial y, eventualmente, a una postindustrial. Además, trajeron consigo profundos cambios políticos y sociales que moldearon el mundo moderno.

El campo de las tecnologías digitales es amplio y diverso se proyecta a cambios importantes que revolucionará la esencia de la humanidad, modificará la forma y reconocimiento que hemos reproducido como sociedad por miles de años, nos adentramos a nuevas formas de concebimos, de actuar y comportarnos, la vida cotidiana seguirá su proceso de transformación junto con la transformación de la industria tecnológica, bajo esta mirada afirma Insights, (2020),

La cuarta revolución industria también conocida como Industria 4.0, se refiere a la unión de activos físicos y tecnologías digitales avanzadas – el internet de las cosas (IoT), inteligencia artificial (IA), robótica, drones, vehículos autónomos, impresión 3D, computación en la nube, nanotecnología, y más – que comunican, analizan, y actúan a partir de información, permitiéndoles a organizaciones, consumidores, y la sociedad ser más flexibles y sensibles y tomar decisiones más inteligentes, orientadas por-datos. (p. 3)

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Retomando a Klaus Schwab, (como se citó en, Perasso, 2016), quien vaticina que "Estamos al borde de una revolución tecnológica que modificará fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos. En su escala, alcance y complejidad, la transformación será distinta a cualquier cosa que el género humano haya experimentado antes" (p. 2). Las tecnologías traen consigo nuevas formas de percibir el mundo e impulsan cambios importantes en la economía y las bases de la sociedad. (como se citó en Vila, 2019)

Así mismo, este autor afirma que el objetivo que pretende la cuarta revolución es poner en marcha numerosas fábricas inteligentes que se adapten a las necesidades y procesos de producción a gran escala. En este orden de ideas, la meta es llegar a la automatización y producción de manera robotizada, situación que impulsará grandes transformaciones en el campo laboral, la cuarta revolución trae consigo nuevas expectativas.

En lo que a esta realidad respecta, Vila (2019), mencionó que “se pronostica con la automatización, entre 400 y 800 millones de personas perderán sus puestos de trabajo en el 2030” (p. 95). Entre tanto, la inminente transformación de la revolución industrial, se le avista como el modelo de cambio para el crecimiento económico a nivel global. Se menciona que esta revolución industrial, surtirá en la humanidad procesos y cambios significativos, por tanto, el llamado a los grandes líderes del mundo a la reflexión sobre el potencial, los riesgos y el impacto social de la denominada «industria 4.0». La presente revolución industrial nos “introducirá de lleno en la era digital mundial” (Pérez, 2016, p. 17).

Retomando a Klaus Schwab (como se citó en Pérez 2016), “aún no estamos suficientemente preparados para esta cuarta revolución industrial” (p.17). Se debe ir paralelo a una cultura que propicie posibilidades de comprender el uso apropiado de las tecnologías. Entre tanto, se provocan reflexiones en torno a la cuarta revolución industrial, que se tendrán presentes al

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

momento de escuchar las narrativas de niños y niñas en el trabajo de campo. Por ejemplo, Perasso (2016) refiere que la “tecnología pasa por encima de los marcos sociales, éticos y políticos” (p. 10), centra su profunda preocupación por las “formas de inequidad sobre los valores” (pp. 8-9). Y reafirma que la “cuarta revolución industrial y el nacimiento de la industria 4.0 se verán auspiciadas, en los próximos años, por las nuevas preocupaciones de los consumidores acerca de los problemas éticos y de privacidad” (p. 20). Este estudio procura identificar lo que niños y niñas de 6 a 10 años piensan y sienten al estar inmersos en esa cuarta revolución latente.

Procesos de Socialización y TIC

Es una apuesta del investigador abordar esta categoría desde la postura de Berger y Luckman (1986), retomando de ellos, comprensiones en torno a las representaciones sociales, desde donde los fenómenos sociales se comprenden bajo la secuencia de un proceso de comunicación, subjetivación e internalización de los eventos que allí ocurren. Desde esta postura, el individuo simultáneamente externaliza desde su ser, como realidad objetiva, además, se interpreta que el sujeto no nace miembro de la sociedad, este se predispone a ella, para luego hacer parte de la misma.

Por tanto, todo individuo transita por una secuencia temporal, en cuyo proceso es inducido a participar de la socialización. El punto de inicio es la internalización, la interpretación como lectura de la realidad objetiva, que le produce la significación de las expresiones del otro que, por tanto, se vuelven subjetivamente significativos para mí: “su subjetividad me resulta objetivamente accesible y llega a serme significativa, haya o no congruencia entre sus procesos subjetivos y los míos” (Berger y Luckman, 1986, p. 2). La internalización de la realidad social, permite al individuo reconocerse a sí mismo, objetivar los procesos y todo aquello que lo rodea, creando la necesidad

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

de hacerlo realidad a partir de la comunicación hacia el otro, para luego desde esta óptica comprender el mundo de los otros.

Como señalan Berger y Luckman (1986) “en la forma compleja de la internalización, yo no solo comprendo los procesos subjetivos momentáneos del otro: comprendo el mundo en que él vive, y ese mundo se vuelve mío” (p. 2). Estas comprensiones serán esenciales para leer analíticamente las narrativas de los niños y las niñas sobre las formas de socialización familiar cuando usan teléfonos móviles como una práctica cotidiana para ver videos o participar de juegos en línea.

Metodología

Enfoque cualitativo

El enfoque de esta propuesta de investigación, se desarrolló a partir de una perspectiva cualitativa, en este sentido, el propósito es comprender narrativas de niños y niñas sobre prácticas familiares y procesos de socialización en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea.

Creswell (2013), expresa: “metafóricamente veo a la investigación cualitativa como un intrincado tejido compuesto de diminutos hilos, muchos colores, diferentes texturas y varias mezclas de material” (p.12). Un tejido donde cada hilo va configurando diversas interpretaciones de acuerdo a la postura del investigador.

Por otro lado, para Denzin & Lincoln, (como se citó en Creswell 2013): “La investigación cualitativa tiene un enfoque multi-metodológico, que implica un enfoque interpretativo y naturalista a su objeto de estudio” (p.13). Existiendo diferentes aristas para abordar y comprender los fenómenos sociales desde el enfoque cualitativo, estos se representan en diferentes métodos aplicables con igual validez científica: “la investigación cualitativa es un proceso interrogativo de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

comprensión basado en distintas tradiciones metodológicas de indagación que exploran un problema social o humano” (Creswell, 2013, p.13).

Investigación Narrativa con Niños y Niñas

Dentro de este apartado se encuentra la investigación narrativa. Para Rodríguez (2022) “eso que somos y el modo como comprendemos, se teje sin duda a partir de la propia historia de vida” (p. 86). A partir de la construcción de narrativas se busca comprender como se manifiestan las experiencias humanas y su expresión en los fenómenos sociales. Asimismo, esta autora, menciona que en las narrativas el sujeto:

se va representando a sí mismo, se va haciendo a medida que cuenta; también el que escucha y participa en lo narrado, porque el relato una vez se dice ya no pertenece al primero, ya es parte de la experiencia de quien recibe. (Rodríguez, 2022, pp. 87-88)

Por tanto, las experiencias cotidianas responden a las acciones que en su conjunto son la interpretación del quehacer del ser humano: “la investigación narrativa tiene como eje de su análisis a la experiencia humana” (Rodríguez, 2022, p. 84). En este orden, las experiencias se construyen en la posibilidad que posee el individuo de relacionarse con su entorno y los seres que lo habitan, como resultado de las interacciones, las experiencias se cuentan y registran: “la investigación narrativa proviene de una óptica de la experiencia humana en la que los seres humanos, individual o socialmente, llevan vidas que pueden historiarse” (p. 84).

En consecuencia, esta investigación busca comprender narrativas de niños y niñas, a partir de la incorporación de sus vivencias, su interpretación y relación consigo mismos y la percepción de su realidad, con respecto al uso cotidiano en el hogar del teléfono celular en juegos en línea y videos y esas prácticas como se reflejan en las formas de socialización familiar.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Lo que los niños y las niñas cuenten es importante per se, sus voces genuinas permiten aproximarse a sus pensamientos y sentimientos, a sus maneras de percibir las realidades; desde la postura de Kohler (como se citó en Rodríguez, 2022), "los relatos son artefactos sociales que nos hablan tanto de una sociedad y una cultura como lo hacen de una persona o un grupo" (p. 85).

Por lo tanto, en la tarea por comprender el significado y elaboración que se da entre aquello se incorpora y lo que nos rodea, se hace énfasis en los planteamientos de Rodríguez (2022), quien define que "la experiencia es interacción entre el yo y el mundo" (p. 88). Desde esta postura se da la posibilidad de acercarnos a los niños y niñas para reconocer sus narrativas y como se incorporan a través de la mediación de la palabra, comportamientos a partir del uso de las tecnologías. Desde ahí se retoma a Rodríguez (2022), quién reconoce a partir de su trabajo de investigación, a los niños y niñas como sujetos históricos, sociales; sujetos de narración, sujetos de palabra.

Población

Se convoca como población sujeta de la investigación, a cuatro niños y niñas pertenecientes a cuatro familias ubicadas en zona urbana, comuna uno del municipio de Pitalito Huila. Una de ellas conformada por una pareja en unión libre, compuesta por tres integrantes, padres e hija de ocho años de edad, quien se encuentra escolarizada cursando el grado segundo en una institución pública. Ambos padres con formación académica, la madre con secundaria incompleta, el padre con primaria incompleta, habitan en un apartamento de interés social que es propio, con estrato socioeconómico uno. Cuentan en su apartamento con todos los servicios públicos básicos necesarios, que incluyen el internet prepago y telefonía móvil. El padre se dedica a oficios de agricultura y la madre a oficios varios.

De otra parte, la familia número dos, cuenta con siete integrantes. Su estrato socioeconómico es uno. Es una madre soltera que convive con su padre, hermana/os y sobrinas en

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

una vivienda familiar que cuenta con servicios públicos básicos incluido el internet y telefonía móvil. El nivel académico de la madre es secundaria completa y su hija de ocho años, cursa el grado tercero en una institución pública.

La Familia número tres, es una pareja joven entre los 20 y 30 años de edad, quienes conviven en unión libre. Tienen dos hijos de sexo masculino, uno de dos años y el participante de la investigación con seis años. Residen en una vivienda familiar alquilada, estrato socioeconómico dos que cuenta con todos los servicios básicos, incluido el internet cableado. El padre trabaja en un negocio propio en su vivienda y cuenta con nivel académico completo; la madre es profesional, y labora en una institución pública por periodos de tiempo donde realiza remplazos.

La familia número cuatro la conforma una pareja joven entre los 20 y 30 años, conviven en unión libre, ambos con empleos de tiempo completo. Sus dos hijos de género masculino tienen edades de uno y ocho años de edad. El niño participante de la investigación, cursa el grado tercero en una institución pública, actualmente convive con su madre y padrastro, residentes en la comuna número uno de la ciudad de Pitalito, en una vivienda en arriendo de estrato socioeconómico dos.

Técnicas para la recolección de la información

Para Chacón et al. (2002) “tradicionalmente las técnicas en los diseños metodológicos de investigación cualitativa, se definen como el conjunto de procedimientos y herramientas para recoger, validar y analizar información” (p.48). Para este proceso investigativo, los objetivos se abordaron a través de técnicas como aparece en la Tabla 1. A cada técnica se le asociaron distintas preguntas que favorecieron la pesquisa y el abordaje concreto de cada objetivo con los sujetos de la investigación.

Tabla 1. Método de Investigación: Relación objetivos y técnicas

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

OBJETIVO ESPECIFICO	TECNICAS
Caracterizar el uso cotidiano del celular en videos y juegos en línea que hacen niños y niñas en su entorno familiar.	Entrevista a profundidad a niños y niñas Entrevista a profundidad a adultos, padres, madres y/o cuidadores Bitácora o Diario de campo
Reconocer las prácticas cotidianas que se dan en la familia en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea a través de narrativas de niños y niñas.	Observación participante Bitácora o Diario de campo
Analizar formas de socialización en familias donde niños y niñas de 6 a 10 años de edad usan celulares en videos y juegos en línea.	Cartografía corporal Bitácora o Diario de campo

Fuente Elaboración Propia

Cartografía corporal

El maestro Ghiso (1999), quien le da un valor importante al encuentro cara a cara señala que;

es a partir del encuentro y del contacto corporal -voz—voz, cara—cara mano—mano, mirada—mirada-que se enlazan, se constituyen grupos y se produce conocimiento con el otro que está aquí a mi lado ocupando parte de mi espacio y situado en un tiempo análogo al mío. (p. 151)

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Chacón et al. (2002) describen que, la cartografía “permite reconocer y expresar dónde viven los grupos, sus paisajes, sus costumbres, sus miedos internos y su música. Las personas se identifican con los elementos que representan en su vida cotidiana” (p. 76). En este sentido, la cartografía reúne los criterios y se determina desde una “característica descriptiva” (p. 67).

el cuerpo humano es como una cartografía viviente, en él, hay marcas, símbolos y formas que dicen de nosotros; por ejemplo: los accesorios que llevamos, nuestra forma de vestir, las cicatrices que tenemos, cada parte de nuestro cuerpo (las manos, los pies, los ojos) cada una de ellas y de los elementos que lo componen tienen una historia y una vivencia que contar, algún sentido por descifrar. (Chacón et al., 2002, p. 90)

Esta técnica se aplicó en un encuentro con las familias, se invitó a cada niño o niña participante junto a sus padres a dibujar la silueta humana en un pliego de papel kraf de su tamaño, en ella identificaron las partes del cuerpo humano, para luego conversar a través de las preguntas orientadoras. Para la creación de los detalles y rellenar la figura se utilizó barro, temperas para colorear, de esta forma, también se exploró el componente sensorial, que facilitó y motivó sus respuestas. (Ver Anexo 6. Guía, Cartografía corporal)

Observación participante

La observación participante se utilizó como técnica para comprender los fenómenos que resultan producto de la interacción de los niños y niñas en el uso de las tecnologías, de esta manera, se identificaron, más allá de las narrativas, las prácticas cotidianas y los fenómenos asociados que a los comportamientos diarios y, así se logró dar cuenta de las formas de interacción de niños y niñas en la familia.

La observación participante, tal como subraya Lahire (2007), es una técnica de investigación que permite estudiar los procesos concretos de producción de un fenómeno

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

sociocultural determinado. Así, esta técnica aportó a la construcción de interpretaciones objetivas sobre el tema de interés. Como señala Acuña (2015), “la observación participante descubre el mundo interior de las personas y aprecia de manera subjetiva su entorno” (p.31). En consecuencia, la observación en esta investigación permitió profundizar en las formas de socialización de niños y niñas y prácticas familiares en torno al uso de celulares y juegos en línea, favoreciendo las conclusiones planteadas, que resultan aportantes y abren las posibilidades a otras pesquisas.

Se realizaron dos sesiones de observación participante, con una duración aproximada de dos horas cada una. Para llevarlas a cabo, el investigador se desplazó hasta las viviendas de las familias o participó de un encuentro familiar en un lugar acordado con los adultos registrando comportamientos, actitudes, diálogos y relacionamientos, entre pares y con los demás integrantes de la familia. (Ver Anexo 5. Guía de observación participante dos sesiones)

Entrevista a profundidad

De la misma manera, se reconoce que la entrevista a profundidad aportó a la familiarización con la población participante de tal manera que fluyeron con apertura frente a las preguntas que orientaron el diálogo. En los espacios de conversación fue posible rescatar las vivencias de los participantes, que dieron razón de aquellas experiencias cotidianas en torno a los usos del móvil y las condiciones como se da. Al respecto, Taylor & Bogdan (2008), afirman que “Mediante este intercambio natural se aprende a conocerlos y el investigador se familiariza con sus costumbres y creencias mucho mejor que si fuera un informante pagado, y a menudo fastidiado por su trabajo” (p. 43).

Como elemento para validar esta técnica de investigación cualitativa, Taylor & Bogdan, (2008), mencionan las siguientes ventajas:

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- a) es particularmente adecuada cuando se trata de estudiar el comportamiento no verbal;
- b) puesto que los estudios observacionales requieren bastante tiempo, el investigador puede desarrollar una relación más íntima e informal con los sujetos que está observando, generalmente en ambientes naturales;
- c) los estudios observacionales son menos reactivos que los experimentales; suele haber menos sesgo entre el comportamiento real y los datos recogidos. (p. 44)

La entrevista a profundidad se hizo con el propósito de lograr la mayor información posible, de acuerdo a tiempo y recursos disponibles para el trabajo de campo, en este orden, el objetivo es identificar en que usan el celular, cuales juegos en línea y videos consumen, cuáles son sus gustos, miedos, anhelos, sueños y propósitos que surgen a partir de ese uso. Se eligió el lugar de residencia con la intención de propiciar el rapport, que permitiera movilizar diálogos profundos y acertados en torno a sus prácticas cotidianas. Se realizaron cuatro sesiones que posibilitaron recopilar información relevante y consolidar la respuesta al objetivo planteado, en este orden, las preguntas orientadoras que guiaron la conversación fueron orientadas en encontrar respuesta de la cotidianeidad de los niños y niñas y el uso que hacen de los dispositivos electrónicos, fueron pensadas para reconocer las motivaciones que experimentan niños y niñas en el uso de los dispositivos electrónicos, de la misma manera, conocer la relación del uso de los dispositivos y su relación en los procesos de socialización. Así mismo, se plantearon preguntas que buscaban identificar situaciones puntuales.

Se realizaron entrevistas a niños niñas, padres, madres o cuidadores. Se realizaron en los lugares de residencia. Su aplicación se dio a partir de la elaboración previa del protocolo de entrevista, se realiza posterior a firma de consentimiento informado y asentimiento, que autorizó el registro de información, imágenes, audios y demás de adultos, niños y niñas. (Ver Anexos 3-4.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Guía de entrevista a profundidad, padres, niños y niñas) Todas las sesiones o encuentros fueron grabados para luego ser transcritos como insumo para el análisis.

Diario de campo o Bitácora

Para Ghiso (1999), “el cuaderno de bitácora es el resultado de una búsqueda a través de libros, lecturas, noticias, aconteceres y experiencias. El testimonio escrito, la expresión personal y vital, de una aventura de navegación por el mundo del conocimiento” (p. 4). Según Pescador y Domínguez (2005), la bitácora es “una herramienta versátil y con muchas posibilidades, favorece la reflexión significativa y vivencial. Recoge informaciones, observaciones, hipótesis, pensamientos, explicaciones, sentimientos, reacciones e interpretaciones. Proporciona información sobre la vida mental y emocional” (p. 4). Así mismo, el registro de información realizado en la bitácora, es una “herramienta de utilidad didáctica” (p. 8).

En este sentido, el investigador usó su bitácora dejando el registro de cada encuentro y/o conversación, anotando sus sentimientos y pensamientos, consignando reflexiones que suscitaron las otras técnicas y nuevos documentos leídos, así como la participación en eventos relativos al tema. (Ver Anexo 7. Guía de Diario de campo)

Consideraciones éticas

Como parte del compromiso ético de un Magister en Educación y Desarrollo Humano, se tuvieron en cuenta los criterios propuestos por Prats et al., (2016), para el desarrollo de investigaciones con personas menores y mayores de edad. En este sentido, se estableció un encuentro con las familias para socializar el propósito de la investigación. Una vez se contó con el consentimiento de las familias, se hizo la socialización con los niños y las niñas para informar sobre la investigación, se solicitó su participación y se comentó qué se espera conocer durante el trabajo; así mismo, se les informó el motivo de su elección como población participante.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Para el caso de los niños y niñas se hizo un asentimiento informado que fue firmado por los padres de familia y por ellos y ellas, donde manifestaron el acuerdo de la participación. Se garantizó que la investigación no tiene repercusiones personales, familiares, sociales, si por alguna circunstancia personal, familiar o social, deseaban retirarse de la investigación, o deseaban que la información se debía ajustar, se tuvo en cuenta su opinión.

Consentimiento informado

Se registró la información que da cuenta de la autorización de los padres. (Ver anexo 1)

Asentimiento informado

Se registró información que da cuenta de la participación libre de los niños y niñas en la investigación. (Ver anexo 2)

Ruta para el análisis de la información

El Corpus para el análisis se conformó con las transcripciones de cada una de las sesiones, actividades y encuentros, la guía de observación diligenciada, las cartografías corporales realizadas por cada uno de los niños y niñas participantes y el diario de campo o bitácora del investigador.

Luego de realizar la lectura exploratoria, donde se resaltaban en los documentos del corpus los aportes a cada uno de los objetivos, se usó una matriz de análisis categorial elaborada por el investigador. Se hizo la clasificación de la información tratando de responder a los objetivos planteados, se clasificó la información de todos los instrumentos de acuerdo a las preguntas realizadas, se indagó sobre las apuestas teóricas que dialogaban con la información recolectada, finalmente se hizo el análisis del investigador. Al respecto del sistema categorial para el análisis de resultados, Aristizábal y Galeano (2008), señalan que “investigación y la formación van unidas” (p. 163). Es un proceso que se da de inicio a fin. A su proceso de ordenamiento de la información, las autoras señalan que “los tránsitos de un concepto a otro, de una teoría a otra, la necesidad de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

diferenciar referentes conceptuales y contextuales de las categorías que centran la investigación” (p. 164). Así mismo, en el tránsito de la información va surgiendo información que da cuenta de algunos conceptos, que pueden moldear el rumbo del análisis. Ellas lo mencionan como “categorías emergentes” (p. 164).

Por lo tanto, la información va dando lugar a los resultados, reflexiones que se deben ir ajustando para resignificar su contenido. Es decir, el investigador toma esas ideas que dan respuesta a sus preguntas de investigación y las contrasta con lo que otros investigadores han dicho, especialmente, con aquellos autores tenidos en cuenta para el Referente Conceptual. Al respecto, Aristizábal y Galeano (2008), señalan que es necesario;

dotar de sentido las categorías inicialmente propuestas que mantienen su vigencia y argumentar la no inclusión de algunas que con el desarrollo de la investigación muestran su no pertinencia [... estos] transitos teóricos y metodológicos se ilustran con los diagramas y cuadros y que muestran el paso de esquemas lineales a diagramas con movimiento e interacción. (p. 164)

Finalmente, como las autoras señalan, se procede con la focalización, la cual “centra el problema de investigación y establece relaciones con el contexto. Permite agrupar, clasificar, dar cuenta de la trama de nexos y relaciones, concretar aspectos o dimensiones, diferenciar lo relevante de lo irrelevante” (p. 170). Con este proceso de análisis, se continua con la escritura de los dos apartados que se desarrollan a continuación, el de los Resultados y discusiones; y en de las Conclusiones, considerado por el investigador como una experiencia desafiante y muy satisfactoria, que permite poner en escena todo lo aprendido durante el proceso de formación pos gradual.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Resultados y discusiones

A la luz de lo encontrado y analizado en el trabajo de campo con los niños, las niñas y las familias participantes, se interpretó que a través del uso que hacen de artefactos electrónicos emergen emociones, motivaciones, propósitos, sueños y anhelos que van configurando formas de socialización diversas, maneras particulares en relacionamiento con integrantes de cada familia. Los resultados que se presentan a continuación, responden en su orden a los tres objetivos específicos y se lograron a partir del uso de las técnicas empleadas, a saber, entrevistas a profundidad, cartografías, bitácora o diario de campo y observación participante:

Usos y posibilidades en la interacción digital

Los niños y las niñas describen que usan celulares (dispositivos electrónicos) que son propiedad de sus padres, madres y cuidadores (dos niños y dos niñas); también se presentaron casos donde los adultos significativos de ellos y ellas optan por entregarles sus equipos (dos niños y dos niñas). Si bien, esta investigación no es un estudio cuantitativo, la cifra coincide con las realidades de acceso mencionadas en el planteamiento del problema.

Ante las posturas que asumen los padres y cuidadores de acceder a la pretensión de los niños y niñas de hacer uso de los dispositivos electrónicos, se interpreta que el rol formador que ha caracterizado a las familias se va modificando, los niños y niñas ganan espacio sobre el uso y dominio de los dispositivos en razón al involucramiento de actividades cotidianas, como tareas escolares, domésticas entre otras, los padres acceden a la pretensión de los niños en razón a los propósitos familiares que se van tejiendo en conjunto, así mismo, a un ligero dominio que ellos demuestran sobre sus padres. Como señala Martínez (2018), “los hijos han empezado a influir con fuerza sobre las actitudes y actuaciones de sus padres y madres” (148).

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Las tendencias de consumo de acuerdo al género; se encontró para el caso de las niñas, hay una inclinación hacia el acceso a contenidos en videos tiernos, con bailes y de situaciones con animales, como lo señalan EA1: "ver cosas chéveres, pero es cosas tiernitas, cosas bonitas y aparte de todo, también veo muñecos". EI3: "Comedia, baile, canciones, Barbies, juegos sobre profesiones, tiktok, YouTuber famosos". Este tipo de videos, casi siempre en un formato storytelling (contar historias) se convierten en un estímulo emocional al ser conmovedoras. De este tipo de consumos, pueden inferirse los siguientes factores:

Emoción positiva y conexión emocional: Los videos tiernos, especialmente aquellos con animales adorables y situaciones entrañables, generan emociones positivas como la ternura y la felicidad. Las niñas a menudo se sienten conectadas emocionalmente con estos videos, les proporciona una sensación de bienestar y alegría. Como lo refirió EI3: "alegría, risa, sentir mejor" Su vínculo y atracción por el tipo de videos tiernos, les representa en su ideación femenina, la construcción social que las concibe como mujer inspiradora de afecto y ternura, las niñas conservan la preferencia a contenidos propios de su género. Como mencionó EA1. "cosas a chéveres, pero es cosas tiernitas cosas bonitas".

Identificación y Empatía: Las niñas suelen identificar y empatizar más fácilmente con los personajes de los videos tiernos, ya sean personas, animales o personajes animados. Las situaciones que muestran amistad, cuidado y amor resuenan con sus propias experiencias y emociones, lo que hace que disfruten viendo estos contenidos. Como señala EN4: "jugar con las Barbies".

Creatividad y expresión: Los videos de bailes permiten a las niñas ver y aprender nuevos movimientos, estilos de danza y coreografías. Este tipo de contenido fomenta su creatividad y les brinda una forma de expresión personal. Así lo encontramos en EA1: "bonito chévere, creo mi

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

muñeca, hago mi mundo, Imaginable, me encanta, quiero conocer personaje vida real, son favorito, los veo, escucho les hablo” Pueden disfrutar recreando los bailes, lo que también puede ser una actividad divertida y social con amigos.

Amor por los animales: En este caso, las niñas expresan una afinidad natural hacia los animales y disfrutaban viendo videos que muestran sus comportamientos, travesuras y relaciones con los humanos. Estos videos no solo son entretenidos, sino que también pueden enseñarles sobre el cuidado y la compasión hacia los animales.

Ambiente seguro y positivo: Los videos tiernos y de situaciones agradables generalmente presentan un contenido seguro y positivo, lo que los hace adecuados para niñas de diferentes edades. Los padres también suelen preferir que sus hijas consuman este tipo de contenido, ya que fomenta valores positivos como la amistad, el amor y la bondad.

En conjunto, estos factores hacen que los videos tiernos, con bailes y situaciones con animales, sean especialmente atractivos para las niñas, proporcionando una mezcla de entretenimiento, aprendizaje, creatividad y conexión emocional.

De otra parte, los niños eligen los juegos en línea; se encontró que prefieren contenidos de mayor acción, se aceleran los cambios y percepciones de concebir su realidad e involucramiento, para comprender los aportes de algunos teóricos como señala Neira (2012) “que nos enfrentamos al fin de las infancias” (p. 12). Vale la pena interpretar la voz de ES2: cuando refiere "que no sean infantiles, Study, Suri, de pistolas" en su forma de relación y capacidad de desempeño con el uso del contenido digital se percibe con capacidades superiores avanzadas, le permiten percibirse de mayor conocimiento a nivel avanzado en su rango de edad. Así mismo, menciona el padre EO3 “(juegos como) Larín, Minecraft y GTA... se muestra agresivo, para que no le interrumpen”. En este sentido, se identifican cinco factores:

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Hay interactividad y Emoción: Los juegos de acción en línea ofrecen niveles altos de interactividad y emoción. Las rápidas secuencias de juego, los desafíos, retos constantes y la adrenalina que generan las batallas y misiones resultan muy atractivos para los niños, manteniéndolos entretenidos. La construcción del imaginario masculino motivado desde padres y cuidadores es adoptada en la práctica y uso de videos y juegos en línea, la elección a contenidos digitales no es producto del azar momentáneo, se va formando con intencionalidad de padres y cuidadores, estas posturas fragmentadas y aisladas de su género opuesto van configurando anhelos hacia los video y juegos en línea y representan su ideal de valentía, capacidad de explorar y sortear obstáculos. Para Battro y Denham (2000) (citado por Benítez, 2013), postula que:

al estar nosotros en contacto con el constante desarrollo de artefactos y sistemas digitales se va desplegando una capacidad específica de la mente humana que llama inteligencia digital. que el aprendizaje digital provoca en cada individuo un desarrollo específico de algunos circuitos de neuronas, que sin transmitirse hereditariamente a los descendientes podrían producir cambios cualitativos y permanentes en la mente de muchos millones de personas en el siglo XXI. (p. 5)

Socialización y competencia: Muchos juegos de acción en línea permiten la interacción con otros jugadores, fomentando la socialización y la competencia. Según Lepičnik y Samec, (2013), (citado por Benítez, 2013) “mediante su uso, los niños desarrollan habilidades con las que podrán operar en una sociedad digital” (p. 20). Los niños pueden formar equipos, hacer amigos, competir contra otros jugadores y desarrollar un sentido de comunidad. Esta conexión social puede representar un gran atractivo, los niños y niñas se identifican con sus pares familiares, se retan, indagan, cuestionan, emergen procesos de socialización, y complementan sobre los motivos de triunfo y fracaso en torno al tipo de contenido que los involucra.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Gráficos y realismo: Los juegos de acción suelen tener gráficos de alta calidad y efectos visuales realistas que capturan la imaginación de los niños. El realismo en los gráficos y las animaciones hace que el juego sea más inmersivo, lo que aumenta la sensación de estar "dentro" del juego. Cada vez los creadores de contenido digital en torno al uso que hacen niñas y niños se van perfeccionando logrando capturar su interés, la codificación digital "asalta" su capacidad de distinción entre lo real y lo imaginario, la estética resulta llamativa, se involucra lo visual y se acerca cada vez más al estímulo sensorial.

Desafíos y logros: Los juegos de acción están diseñados para ofrecer múltiples niveles de dificultad y recompensas por superar desafíos. Los niños disfrutan el sentido de logro que obtienen al completar misiones difíciles, ganar batallas o alcanzar puntuaciones altas.

Accesibilidad y variedad: Los juegos en línea son fácilmente accesibles desde los teléfonos móviles, dispositivo considerado en la investigación. Por otro lado, hay una enorme variedad de juegos de acción disponibles, lo que significa que siempre hay algo nuevo y emocionante que probar.

En conjunto, estos factores contribuyen a que los juegos de acción en línea sean extremadamente atractivos para los niños, proporcionando una mezcla de entretenimiento, desafío, socialización y gratificación personal.

Aunque esto se evidencia a partir de los resultados de esta investigación, hay niños que prefieren juegos y niñas que eligen ver videos, y sin pretensiones de juicios, ni de generar estandarizaciones sexo genéricas hegemónicas, esta investigación aporta mediante este hallazgo, reflexiones para la acción.

El acceso a los medios y contenidos digitales se da como posibilidad para que niños y niñas encuentren puntos de equilibrio de estados emocionales que emergen en su cotidianidad,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

les resulta el medio apto para promover el goce y el disfrute, como refieren las siguientes voces:

"cuando estoy enojada o estoy triste veo algo chistoso, de mi gusto, me rio, se me pasa el mal genio, el estrés" (EN4). No obstante, en contraste a las narrativas se experimenta desagrado ante el prolongado uso de aparatos electrónicos: "ver mucho me estresa, me da dolor cabeza" (EN4); "pasa y pasa, ya la misma cosa" (EN4). Al respecto, para Repetto, (2018) encuentra que:

Determinados usos de Internet y de las redes sociales se han relacionado con la depresión; los adolescentes que hacen un uso pasivo de las redes sociales manifiestan menor satisfacción con sus vidas y menor sensación de bienestar, situación que no se observa en aquellos que son activos e interactúan en estas redes. (p. 183)

Así mismo, se hace referencia a las características físicas que presenta el dispositivo, EI3: "el celular se calienta, parece que va a explotar". Estas combinaciones de sensaciones experimentadas por niños y niñas dejan entrever diversas situaciones propias de la exposición a dispositivos electrónicos que merecen ser valoradas.

Emociones e Interacción digital: Los niños y las niñas en su cotidianidad experimentan diversas emociones, como alegría, tristeza, rabia, frustración, temores, antes y durante el uso que hacen de artefactos electrónicos, como lo expresan las voces en vivo "tristeza. Sí porque me lo quitan [...] me da rabia" (ES2). EN4: "alegría, a veces me aburro, emoción". EA1: "alegría y emoción, terror, graciosas, miedo". Reconocer cómo los niños y las niñas afrontan estas emociones nos permitirá acercarnos a su imaginario y favorecer otras formas de relacionamiento que van interiorizando y configuran características socio emocionales necesarias en su desarrollo integral.

Las emociones y los contenidos, vistos como las motivaciones que tienen niños y niñas para el uso cotidiano del celular, permiten que se transfiera la información con mayor aceptabilidad,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

en efecto, los procesos de aprendizaje responden de mejor manera a niños y niñas motivados. Comprender la apertura de estos procesos motivacionales que hacen niños y niñas sobre el uso de artefactos electrónicos, debe convocar a los adultos a validar y reconocer, como niños y niñas contemporáneos se ven ligados emocionalmente a estas herramientas digitales. A partir de ahí, se van incorporando aptitudes y comportamientos que las ciencias sociales deben interpretar para describir realidades que se conciben y se configuran en la era digital.

Por otro lado, niños y niñas están incorporando los mensajes de sus padres, en torno a efectos que tienen en la salud el uso desmedido de este tipo de aparatos electrónicos: "el celular nos daña los ojos" (EA1); "YouTube, pero no lo uso hartó, no porque tengo unas rayitas, yo me las miré, seguro en pocos días para que tenga gafas" (ES2). En este orden, se van incorporando conceptos que van determinando formas y consecuencias de concebir el uso de las tecnologías.

Niños y niñas identifican los siguientes aspectos favorables en el uso de teléfonos móviles: "me enseña, me mantiene feliz, aprendo a organizar cosas, cocinar, me anima y lo hago" (EN4); "aprendí más, pues a leer, aprender a contar" (ES2); "aprender a ganar la evaluación he aprendido en Google" (EN4); "yo aprendo solita, hago el dibujo, me da ánimo a cumplir mi meta" (EA1).

En la mediación de artefactos electrónicos, los niños y las niñas acceden de forma constante en la aplicación de WhatsApp para chatear e intercambiar saludos en audio con amigos y familia. Comparten videos, reciben notificaciones, se convierten en seguidores, seguidoras; en el aplicativo de YouTube escuchan historias narradas de cuentos infantiles; niños y niñas se involucran y apasionan por algunos personajes (influencer) que se convierten en sus favoritos y esto conlleva a sostener vínculos cercanos y de conexión permanente, les suscita anhelos por conocerlos en la realidad o adquirir elementos como juguetes, camisetas, libros y otros, que los represente.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

En la relación permanente y cotidiana es infinita la información que se incorpora en la estructura mental de niños y niñas, al indagar sobre como imaginan el mundo de los dibujos animados, señala EI3: "a veces feo uno se distrae puede hacer cosas medio raras, orientan cosas turbias". En consecuencia, los procesos cognitivos van delineando aptitudes y formas de aflorar los saberes adquiridos, Para Carli, investigadora argentina (como se citó en Amador 2012), "la expansión de medios dirigidos a los niños y las niñas como la televisión y la publicidad, impacta la vida cotidiana, al tiempo que cambia el "imaginario infantil" (p.17). Por lo tanto, vigilar los cambios de comportamiento que favorecen o restan en la formación, permite que padres o cuidadores puedan privilegiar o moderar el uso de artefactos electrónicos, como acciones para el acceso responsable a información digital, asunto de interés y atención frente a la preocupación de padres, madres o cuidadores por encontrar formas para el uso responsable de la información digital en niños y niñas.

Referente a la habilidad para explorar las herramientas digitales niños y niñas expresan tener un ligero dominio sobre sus padres, madres y cuidadores, como refieren los participantes al indagar sobre las formas de relación con integrantes del hogar: "diciéndoles y explicándoles, porque ellos no saben" (ES2); en este sentido, niños y niñas experimentan una leve ruptura en los vínculos relacionales sumado a que los padres no comparten el gusto sobre el contenido elegido por ellos y ellas, como lo refiere EI3: "a mi mamá no le gusta ver lo mismo que yo", en tanto que a mayor interacción con artefactos electrónicos menor será el tiempo para encontrar puntos en común que permitan el encuentro cara a cara; por estas brechas que se van creando, los canales de comunicación se van deteriorando.

Los integrantes del hogar se relacionan con los dispositivos de forma continua, con el propósito de atender a las responsabilidades escolares, niños y niñas se relacionan a partir de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

audios, método de la observación, transcripción de textos, la escuela se vincula de manera progresiva en el aprendizaje digital, convocando a familias continuamente en los procesos educativos a utilizar los dispositivos móviles; a partir de ahí, los integrantes se vinculan a búsquedas y apoyo para tareas escolares de los niños y las niñas. Al respecto, Amador (2021) aporta que: “asuntos como la crianza, la socialización y la educación de los niños más pequeños ya no dependen exclusivamente de los padres, sino también del Estado y otros agentes sociales” (p. 127).

Este estudio aporta reflexiones sobre el uso de tecnologías por niños y niñas, destacando su papel en equilibrar estados emocionales y proporcionar disfrute. Sin embargo, el uso prolongado puede generar estrés y molestias físicas, como dolores de cabeza y fatiga visual, influyendo en su bienestar emocional. Además, niños y niñas reconocen los beneficios educativos y emocionales del contenido digital, usando diversas aplicaciones para socializar y aprender. La relación con las tecnologías también implica una interacción continua con los padres, madres y cuidadores, quienes a veces no comparten los mismos intereses, lo que puede deteriorar la comunicación familiar. En la educación, la integración de dispositivos móviles puede facilitar el aprendizaje digital y la participación familiar en los procesos educativos. En resumen, el uso de celulares en la vida cotidiana de niños y niñas es un fenómeno multifacético que combina entretenimiento, aprendizaje y socialización, reflejando las complejidades y oportunidades de la era digital. Así mismo, es importante que las familias hagan una revisión permanente y reconocer como van siendo sus prácticas cotidianas en torno a los usos que hacen los niños y las niñas de los celulares, para generar conjuntamente acciones que favorezcan experiencias de crianza cercanas y aportantes al desarrollo humano.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Prácticas y apuestas cotidianas en la era digital

Los contenidos digitales son diversos y se multiplican a gran escala en el espectro digital, niños y niñas se sumergen y moldean sus expectativas de acuerdo a los dibujos animados, juegos infantiles, videos educativos, historias narradas y comedia. La vida cotidiana de niños y niñas tiene una estrecha relación con la información digital, con tendencia a experimentar sensaciones de emoción, no se puede concebir el vínculo ausente de la emoción. Para Neira (2012) “los mundos digitales ponen en marcha ideas y emociones por medio de la tecnología digital” (p. 19). En este sentido, que los padres, madres y cuidadores, hagan pausa de sus rutinas, para colocarse al nivel de sueños y anhelos de niños y niñas en torno a las preferencias de los contenidos digitales, aporta para comprender y transformar el contacto con las pantallas en la actualidad.

De otra parte, en las narrativas de niños y niñas se evidencia, como ellos y ellas eligen lugares cómodos para hacer uso del celular en videos y juegos en línea, evitando se les interrumpa al momento de acceder a los contenidos digitales, como señala Tully (2007) “confort and enjoy”, es decir, diversión y Comodidad” (p. 18). Sin embargo, que los niños y las niñas usen celulares en videos y juegos en línea, también resulta ser factor de comodidad para los adultos; para Díaz et al., (2021), “entre las causas que pueden conllevar un empleo excesivo de las TIC, cabe destacar una que resulta en muchos casos determinante: la exposición de los niños a las TIC por comodidad” (p. 140). En las familias participantes se evidencia que se favorece el uso del celular en los niños y las niñas para entretenerles, para que los adultos puedan hacer cosas de adultos. (Bitácora)

Se resalta que las motivaciones que tienen niños y niñas sobre el uso de dispositivos en videos y juegos en línea no pueden reducirse solo al entretenimiento, es importante reconocer los procesos que niños y niñas están interiorizando. Aportar en la mediación digital es validar cada

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

momento de conexión, ser vigilantes, aprobar o desvirtuar el contacto digital, confrontar, motivar a ser más que actores que solo receptores.

La mediación tecnológica en el uso de dispositivos electrónicos en videos y juegos en línea permite a niños y niñas incorporar, potenciar capacidades y habilidades para el desarrollo de actividades cotidianas, como organizar el hogar, realizar tareas escolares, entre otras. Señala Pilozo et al. (2022): “el mundo digital está penetrando cada vez más en el dominio de casi todo lo referente a la vida cotidiana” (p.3). Reconocer y valorar la función formadora de las tecnologías en el uso que hacen de dispositivos en videos y juegos en línea en la cotidianeidad de niños y niñas, es un asunto que se debe atender con responsabilidad. Los niños y las niñas recrean en su imaginación mundos, contextos o espacios, personifican lo que observan, como señala EN4: "como si fuera reflejo de mis ojos, yo miro como si estuviera en ese mundo de ese anime o personaje". El vínculo se interpreta en dos horizontes, de una orilla les anima a tomar partida en las tareas cotidianas, de otra, representa el riesgo latente para aquellos niños y niñas con escasa autonomía, expuestos como señala (EI3) a "cosas medio raras".

Entre tanto, es fundamental que los adultos reconozcan que lugar están ocupando y que se dispongan como padres, madres y cuidadores en apropiar los anhelos y propósitos que emergen de niños y niñas y no dejarles solos y solas en ese mundo digital. Como refiere EA1: "yo aprendo solita [...] me da ánimo cumplir mi meta" para Amador (2010), niños y niñas incorporan “nuevas formas de creación y producción de saberes” (p.153).

Las prácticas cotidianas en las que se usan dispositivos electrónicos se van configurando silenciosamente como propósitos familiares en la vida de sus integrantes; Amador (2010) señala que, se aproximan “nuevas configuraciones mentales y corporales, caracterizadas por articulaciones y superposiciones en las que confluyen lo cognitivo, lo sensorial y lo emotivo” (p.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

150). En efecto, formarnos en la relación de dispositivos electrónicos a partir del uso en videos y juegos en línea es útil y necesario, por ello, se retoma a Pérez (2016), para percatarnos de que nos enfrentamos a “la revolución que nos introducirá de lleno en la era digital mundial” (p. 16).

En este resultado, es importante resaltar la percepción que tienen los padres, madres y cuidadores sobre el uso que hacen niños y niñas de dispositivos electrónicos, dado que se encontró que sus interpretaciones están relacionadas con su formación académica; a mayor nivel educativo se reconoce la incidencia en el proceso de formación de los hijos. Así lo señala EO3: "son niños más distraídos se les dificulta, mantener la atención". Se describen cambios en el comportamiento de acuerdo con el tipo de programas que observan, EO3: "se estaba volviendo rebelde". Es evidente que padres, madres y cuidadores reconocen variación en el comportamiento habitual de niños y niñas al usar continuamente el celular en videos y juegos en línea. Para Besoli et al., (2018), “los adultos responsables de estos menores tienen un papel clave en este momento del desarrollo y en su educación” (p. 37).

Los niños y las niñas se describen como seguidores de sus personajes favoritos, utilizan espacios cómodos en el hogar para ver contenidos digitales: "La sala, yo me acuesto en un rinconcito y la cama" (EA). Son algunos lugares preferidos, otros buscan ubicarse en espacios donde no se interrumpa la conexión digital en los videos y juegos en línea, en algunos casos se identifica que logran desarrollar estrategias para no ser escuchados por los adultos: "lo saco solo un momentico para que ya no me escuche para que no me regañe" (ES2).

Las narrativas vislumbran que niños y niñas experimentan distanciamiento de sus padres o cuidadores cuando acceden a dispositivos electrónicos; en consecuencia, los niños y las niñas privilegian la interacción con sus pares y personajes favoritos a través del uso del celular en videos y juegos en línea, lo que les permite tener comunicación continua y recíproca. Así lo argumenta

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Neira (2012): “La relación de las infancias con estas tecnologías produce nuevas experiencias, usos e interacciones que dan lugar a diferentes procesos subjetivos, reflejo de prácticas y representaciones de los sujetos y del mundo donde viven” (p. 10).

Este hallazgo, se convierte en una invitación del investigador a los adultos y adultas, para que diversifiquemos la ocupación del tiempo de niños y niñas, con ello se puede moderar el apego, acceso y uso de dispositivos en videos y juegos en línea. Es posible que como padres, madres, cuidadores, docentes propongamos experiencias que despierten motivaciones a diferentes actividades que regulen el tiempo de conexión. Labrador et al., (2015) y Paniagua (2018, como lo citó Díaz et al., 2021) hacen la advertencia de la siguiente manera:

[el] uso abusivo de las TIC, localizado en el punto en el que el empleo de las mismas actúa en detrimento de sus obligaciones, de otras aficiones y de sus relaciones sociales, llegando a comprometer la vida cotidiana de los menores. (p. 140)

Siguiendo otras voces que hacen el llamado a reflexionar sobre el uso excesivo de las pantallas, son las de Ortega y Pinto (2021), quienes afirman que se “incrementa la probabilidad de sufrir problemas emocionales, de comportamiento o problemas en la interacción social de los niños con sus compañeros. También tiene un impacto similar en el índice de masa corporal y el riesgo de obesidad” (p.123). Es necesario comprender que un mayor uso de las TIC, no se traduce linealmente en un manejo más efectivo de las mimas. Por ello, este estudio reconoce las bondades de las tecnologías en el uso de dispositivos en videos y juegos en línea y se avizora otros patrones que son un desafío por atender

Socialización en la era digital

Los niños y las niñas contemporáneos están desarrollando nuevas formas de socialización a través del acceso y uso de contenidos digitales. Según McPake et al., (2005) (citado por Benítez,

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

2013), las TIC potencian el desarrollo de habilidades de comunicación, facilitando el diálogo y el intercambio de preguntas y opiniones basadas en sus motivaciones, gustos e inquietudes. Neira (2012), menciona que las múltiples infancias emergen en constante transformación y redefinición, fortaleciendo las narrativas que construyen los niños.

Siguiendo con el principal referente conceptual para la categoría de socialización, Berger y Luckman (1986) subrayan que los niños nacen dentro de una estructura social objetiva, donde la socialización es guiada por figuras significativas que les imponen ciertas normas y valores. La socialización primaria, según estos autores, es el proceso por el cual un individuo, generalmente en la infancia, internaliza las normas, valores y comportamientos de la sociedad a través de la interacción con sus figuras significativas, como la familia. Este proceso se caracteriza por ser profundo y duradero, ya que los valores y normas aprendidos durante esta etapa se integran de manera firme en la conciencia del individuo.

En la voz de EI3: "a veces me relaciono con mis hermanos, [...] a mi hermano que también le gusta ver lo mismo", se puede observar un ejemplo de socialización primaria. Aquí, la relación con el hermano implica una interacción constante y compartida en torno a actividades y gustos similares, como ver los mismos contenidos digitales. Esta interacción diaria y repetitiva con el hermano contribuye a la internalización de ciertas normas y valores compartidos en el ámbito familiar.

A través de estas actividades comunes, los niños desarrollan habilidades de comunicación y consolidan vínculos emocionales y sociales que son fundamentales para su desarrollo. Este tipo de interacción refuerza la idea de que la socialización primaria ocurre en un contexto cercano y familiar, donde los niños aprenden comportamientos, valores y formas de relacionarse que les acompañarán a lo largo de su vida. Por ello, este estudio hace una alerta tal como lo menciona

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Martínez (2018), “Estas nuevas pantallas están teniendo un protagonismo central en las relaciones cotidianas familiares y están actuando como potentes mediadores en la socialización de los niños” (p. 139).

Los procesos de socialización emergentes de niños y niñas cobran fuerza en la interacción con los artefactos electrónicos, niños y niñas intercambian saberes en torno a infinita información y procesos multiculturales de su interés, sin embargo, paradójicamente a la par se está restando el contacto con los adultos, quienes no comparten iguales gustos y no se disponen a acompañar lo que observan niñas y niños. Esto se evidenció en los relatos a modo de indicador del debilitamiento de las relaciones familiares: “No sé a mi mamá casi no le gusta lo que nosotros vemos, entonces casi no se relaciona con nosotros y a mi papá tampoco” (EI3). En línea con Amador (2021) “una importante tendencia hacia la interactividad, la navegabilidad, la usabilidad y la accesibilidad se enmarcan en una modalidad nueva de comunicación digital interactiva” (p. 143), ante estas posibilidades de comunicación, los niños y las niñas se abren paso a nuevas habilidades digitales, dejando al descubierto los efectos cuando existe ausencia de padres, madres y cuidadores.

Por otro lado, la socialización secundaria, según Berger y Luckman (1986), es el proceso mediante el cual un individuo, que ya ha pasado por la socialización primaria, internaliza submundos específicos y roles sociales que son característicos de la vida adulta. Este proceso ocurre a través de instituciones y escenarios como la escuela, el trabajo, y en el contexto contemporáneo, también a través de los medios digitales y las redes sociales. Los niños y niñas narran como intercambian saludos en cuentas de artistas populares, reciben videos, audios, emoticones como respuesta a las solicitudes. Los niños y las niñas se van convirtiendo también en productores de contenido digital, buscan captar seguidores y potenciar la publicidad mercantil.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Aquí, los niños y las niñas están interactuando con una esfera más amplia que su entorno familiar, el mundo digital y las redes sociales.

A través de estas interacciones, los niños y las niñas no solo están aprendiendo nuevas formas de comunicación y comportamientos, sino que también están internalizando valores, normas y roles sociales promovidos por estos medios. Además, la presencia de publicidad mercantil indica que los niños también están siendo expuestos y aprendiendo sobre los mecanismos de consumo y mercadotecnia.

Este tipo de socialización secundaria, mediada por los medios digitales, condiciona a los niños a adaptarse a un mundo donde la información es abundante y diversa, y donde las interacciones sociales y los comportamientos están cada vez más influenciados por la tecnología y las redes sociales. En este sentido, los medios digitales están ganando un espacio significativo en la socialización de los niños, complementando y, en algunos casos, incluso superando la influencia de la socialización primaria.

Para padres, madres y cuidadores es necesario acercarse a la cotidianidad de niños y niñas, fortalecer el intercambio de la palabra con respecto a los gustos y preferencias que van experimentando. Señalan Berger y Luckman (1986) que “el mundo internalizado en la socialización primaria se implanta en la conciencia con mucha más firmeza que los mundos internalizados en socializaciones secundarias” (p. 4). Vincularse en un diálogo a través de los contenidos digitales permite acercarse a la comprensión de procesos de socialización emergentes que están experimentando niños y niñas en la era digital.

En el auge de la información digital acompañar las experiencias cotidianas que viven niños y niñas, favorece la consolidación de subjetividades con capacidad de pensamiento crítico, creativo y reflexivo para la comprensión y transformación de la información que reciben. En palabras del

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

pensador francés, Michel Foucault (citado por Amador 2012): “implica una transformación del propio sujeto en relación consigo mismo y con su manera de ver-se y dominar-se” (p.18).

Conclusiones

De acuerdo a los resultados y las reflexiones suscitadas, es relevante mencionar que, en la era digital, la socialización de los niños y las niñas ha experimentado transformaciones significativas. La interacción con contenidos digitales y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no solo ha potenciado sus habilidades de comunicación, sino que también ha redefinido las formas en que se relacionan y construyen sus identidades.

Los niños ahora tienen acceso a una cantidad infinita de información y están en constante contacto con diversos submundos sociales a través de las redes sociales y otras plataformas digitales. Este fenómeno ha introducido nuevas dinámicas en la socialización primaria y secundaria, por ello, se plantean las conclusiones de esta investigación, en términos de oportunidades y desafíos tanto para los niños como para sus familias, la escuela y la academia:

Equilibrio entre conexión y desconexión: La omnipresencia de dispositivos tecnológicos plantea el desafío de equilibrar el tiempo en pantalla con otras actividades. Según Livingstone (2015), es fundamental el uso balanceado de las TIC, para garantizarlo, es crucial que las familias fomenten tanto el uso positivo de la tecnología como el tiempo de desconexión para promover habilidades sociales y emocionales fuera del entorno digital.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Manejo de contenidos inapropiados: La exposición a contenidos inapropiados es una preocupación constante. Las teorías de Socialización Mediática desarrolladas por Valkenburg y Piotrowski (2017), sugieren que el acompañamiento activo de los padres en el consumo mediático de sus hijos puede mitigar los efectos negativos y promover un uso crítico y seguro de las TIC.

Desarrollo de habilidades críticas y digitales: Las familias enfrentan el desafío de desarrollar en los niños habilidades críticas para interpretar y evaluar la información en línea. Según el proceso de Alfabetización Digital desarrollado por Hobbs (2010), es fundamental que los padres participen en actividades que fomenten el pensamiento crítico, ayudando a los niños y las niñas a distinguir entre información confiable y desinformación.

Manejo de la privacidad y la seguridad en línea: Proteger la privacidad y la seguridad en línea es un desafío significativo. Los aportes a la Gestión de la Privacidad (Petronio, 2002), destacan la importancia de establecer reglas claras y abiertas sobre el intercambio de información personal, educando a los niños sobre los riesgos y cómo proteger su privacidad en la red.

Fomento de la comunicación y el vínculo familiar: La tecnología puede tanto facilitar como dificultar la comunicación familiar. El Modelo de Comunicación Familiar en la Era Digital (Clark, 2013), enfatiza la necesidad de que las familias usen las TIC como herramientas para fortalecer los vínculos afectivos, asegurando que la interacción virtual no reemplace las interacciones cara a cara esenciales para el desarrollo emocional de los niños.

Estos desafíos resaltan la importancia de un acompañamiento consciente y activo por parte de las familias en el proceso de socialización de la generación digital, garantizando un desarrollo integral y equilibrado.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

La escuela y su rol digital: La escuela tiene el gran desafío de ir más allá de orientar consultas académicas, es pertinente que comience a proyectarse en ampliar los conocimientos para comprender y afrontar los retos y posibilidades en la era digital. Es importante comprender que en los niños y niñas están emergiendo otras formas de reconocerse así mismo, los otros y el entorno que los rodea. En este orden, la escuela puede aportar significativamente en la incorporación y comprensión de información digital en los espacios cotidianos de las familias.

Las escuelas deben crear un entorno que promueva el uso saludable de la tecnología. Esto incluye integrar actividades digitales con experiencias fuera de línea, fomentando habilidades sociales y emocionales. Los docentes pueden implementar elementos de lo que Livingstone (2015) ha desarrollado en el uso balanceado de las TIC, mediante la planificación de actividades que alternen entre el aprendizaje digital y las interacciones cara a cara, destacando la importancia de la desconexión y el tiempo al aire libre.

Las instituciones educativas deben desarrollar políticas claras y ofrecer orientación sobre el consumo de contenido digital. Los docentes podrían trabajar con los estudiantes para identificar y discutir el contenido inapropiado, promoviendo el pensamiento crítico y la evaluación segura de la información.

El proceso de enseñanza - aprendizaje debe incluir el desarrollo de habilidades críticas para navegar el mundo digital. Utilizando aspectos del proceso de Alfabetización Digital planteado por Hobbs (2010), los educadores pueden diseñar actividades que ayuden a los estudiantes a evaluar la credibilidad de las fuentes y a reconocer la desinformación. Esto fortalece su capacidad para discernir entre información valiosa y falsa.

Las escuelas deben educar a los estudiantes sobre la privacidad en línea, estableciendo pautas claras sobre el manejo de la información personal. Basándose en los aportes a la Gestión de

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

la Privacidad de Petronio (2002), los educadores pueden facilitar discusiones y talleres que aborden los riesgos en línea, enseñando a los estudiantes cómo proteger su privacidad y seguridad.

Finalmente, la escuela puede ser un puente entre la tecnología y las relaciones interpersonales. De acuerdo con el Modelo de Comunicación Familiar en la Era Digital (Clark, 2013), las actividades escolares pueden involucrar a las familias, fomentando la comunicación sobre el uso de la tecnología. Esto puede ayudar a que los estudiantes vean las TIC como herramientas que fortalecen los lazos familiares y no como un sustituto de la interacción directa.

En conjunto, estas estrategias permiten a las escuelas desempeñar un papel activo y crucial en el desarrollo integral de los estudiantes en la era digital, complementando los esfuerzos de las familias y asegurando un equilibrio entre la conexión digital y la interacción personal.

Es fundamental que los niños realicen un giro innovador en el uso de las tecnologías de la información, fortaleciendo sus habilidades digitales para convertirse en sujetos prosumidores. Este enfoque no solo les permitirá adaptarse mejor a la era digital, sino también reconocer su papel activo en la creación y consumo de contenido.

Desde la psicología, es esencial validar las variaciones emocionales que experimentan los niños y niñas en su interacción con las TIC, ya que estas influyen en su autopercepción, recreación y relaciones. Apostar por la innovación teórica en la comprensión de las culturas digitales y el papel formador de las futuras generaciones se vuelve imprescindible. Además, la innovación digital debe ir de la mano con la transformación de las relaciones familiares, adecuándose a las nuevas formas de interacción que emergen.

Finalmente, aunque el acceso a la información es vasto y facilita procesos interculturales, es urgente desarrollar propuestas innovadoras por parte de productores de contenido digital. Influencers y creadores deben articular temas de interés global, promoviendo el amor, el respeto

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

por la vida, el medio ambiente, y los derechos humanos. De este modo, los observadores podrán evolucionar hacia el pensamiento crítico, creativo y reflexivo, dejando atrás el consumo pasivo y contribuyendo activamente a una sociedad más consciente y comprometida en la evolución digital.

La noción de niños y niñas prosumidores surge como una respuesta innovadora ante la creciente interacción con las TIC. Este concepto, que combina los términos productor y consumidor, destaca la importancia de que los niños no solo consuman contenido digital, también participen activamente en su creación. Según Jenkins et al. (2015), el entorno digital actual ofrece a los jóvenes la oportunidad de ser parte activa en la producción de contenido, lo cual potencia su creatividad, pensamiento crítico y habilidades digitales. Este enfoque no solo les permite adaptarse a la era digital, sino también desarrollar un sentido de agencia y responsabilidad en su interacción con el mundo virtual.

Es crucial reconocer las variaciones emocionales que los niños experimentan en su rol de prosumidores. En este contexto, la creación y el consumo de contenido digital se convierten en una extensión de sus experiencias de socialización, influyendo en su autopercepción y relaciones interpersonales. La transformación de las relaciones familiares y sociales, en sintonía con la innovación digital, es esencial para fomentar un entorno donde los niños puedan explorar y expresar sus identidades, al tiempo que se comprometen críticamente con el contenido que consumen y producen.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Referencias

- Acuña, B. P. (2015). La observación como herramienta científica. ACCI (*Asociación Cultural Científica Iberoamericana*). <https://scholar.google.es/citations?user=L9CKKXkA AAAJ&hl=es&oi=sra>.
- Amador, J. C. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Signo y pensamiento*, 29(57), 14161. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S012048232010000200010&script=sci_arttext.
- Amador, J. C. (2012). Infancias, subjetividades y cibercultura: noopolítica y experiencia de sí. *Revista científica*, 15(1), 1329. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/3935>
- Amador-Baquiro, J. C. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 119-150. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194267200006/194267200006.pdf>.
- Álvarez Gómez MJ. (2006) Interacción padres-niños en el primer año de vida. En: AEPap ed. Curso de Actualización Pediatría. Madrid: Exlibris Ediciones; p. 267-74. <https://www.aepap.org/sites/default/files/interaccion.pdf>.
- Aristizábal Salazar, MAN, & Galeano Marín, MAE (2008). Como se construye un sistema categorial; la experiencia de la investigación: caracterización y significado de las prácticas académicas en la Universidad de Antioquia, sede central 2007-2008. *Estudios de Derecho*, 161. <https://link.gale.com/apps/doc/A210224699/AONE?u=anon~bda1b60&sid=googleScholar&xid=b8e08d39>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Arroyo-Ortega, A. López Álvarez, S, Zuñiga, A, (2020). Prácticas pedagógicas propias y usos de las tecnologías de la información y comunicación en el resguardo indígena Cristianía Karmata Rúa: Narrando historias, tejiendo trazos desde la pringamoza. Impreso en por: *ImageprintingLtda*, Primera edición, 2020. <https://repository.cinde.org.co/handle/20.500.11907/2899>.
- Bartolomé, A. (2003). Vídeo digital. *Comunicar*, (21), 39-48. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802106.pdf>
- Belloch Orti, C. (2000) Aplicaciones multimedia. Comunicación interactiva Revista de Ciencias Sociales, (7) Consultado de <http://interactivauf. palabra clave. com/documentos-pdf>. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25594w/L1TE124>
- Benítez-Rozada, R. (2013). Utilización de tecnologías de la información y comunicación por niños y niñas, en ámbitos formales e informales. Universidad de la República - Facultad de Psicología. https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2028/mod_folder/content/0/UTILIZACION%20DE%20TIC%20POR%20NI%C3%91OS%20EN%20%C3%81MBITOS%20FORMALES%20E%20INFORMALES.pdf?forcedownload=1
- Berger, P. y Luckmann, T. (1986). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu. https://www.academia.edu/download/60516342/Berger_y_Luckmann_Construccion_social_1_20190907-112560-1bcq5gs.pdf.
- Barrenengoa, P. D. (2020). Conjeturas sobre la subjetivación digital. *Revista de Psicología-Tercera época*, 19(1), 120-137 <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/101932>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Besolí, G., Palomas, N., & Chamarro, A. (2018). Uso del móvil en padres, niños y adolescentes: Creencias acerca de sus riesgos y beneficios. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(1), 29-39.
<https://www.revistaaloma.blanquerna.edu/index.php/aloma/article/view/328>
- Bowlby, J. (1993). El apego. El apego y la perdida 1. *Ediciones Paidós*.
[https://scholar.google.com/co/scholar?q=Bowlby,+J.+\(1993\).+El+apego.+El+apego+y+la+perdida+1.+Ediciones+Paid%C3%B3s.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.com/co/scholar?q=Bowlby,+J.+(1993).+El+apego.+El+apego+y+la+perdida+1.+Ediciones+Paid%C3%B3s.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Castells-Oliván, M. (1997). La era de la información: economía, sociedad y cultura. La sociedad red. (Vol. 1). Alianza Editorial.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uADgOfONJgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=CastellsOliv%C3%A1n,+M.+\(1997\).+La+era+de+la+informaci%C3%B3n:+econom%C3%ADa,+sociedad+y+cultura.+En+M.+Castells,+O.+La+sociedad+red.+\(Vol.+1\).+Alianza+Editorial.+&ots=bDAvtUGLIC&sig=p9GXiS_qZaVGmvimfiFdToa3fvM](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uADgOfONJgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=CastellsOliv%C3%A1n,+M.+(1997).+La+era+de+la+informaci%C3%B3n:+econom%C3%ADa,+sociedad+y+cultura.+En+M.+Castells,+O.+La+sociedad+red.+(Vol.+1).+Alianza+Editorial.+&ots=bDAvtUGLIC&sig=p9GXiS_qZaVGmvimfiFdToa3fvM)
- Castellanos Cárdenas, C. (2020). Media y transformaciones socio-culturales. En C. Castellanos. (Ed.). *La opinión pública en los medios de comunicación digital* (pp. 225-314). Ediciones USTA
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/28528>
- Castillo-Hellmund, M. (2019). Una búsqueda de nuevas praxis en torno al uso de las tecnologías de la información y la comunicación: Más allá del ba-be-bi-bo-bu digital. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 19(1), 1-10.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032019000100813.
- Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. J., & Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-hombre-sociedad*, 27(1), 108-137

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071927892017000100108&script=sci_arttext&tln_g=pt.

CEPAL, N. (2020). Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19. <https://www.sidalc.net/search/Record/dig-cepal-11362-45938/Description>

Creswell, J. (2013). Investigación cualitativa y diseño investigativo. *Documento en proceso de construcción traducción del libro original en inglés producto de la línea de investigación en juventud. Doctorado en ciencias sociales niñez y juventud*, (12).

Chacón, B. E. G., Zabala, S. P. G., Trujillo, A. Q., Velásquez, Á. M. V., & Cotos, A. M. G. (2002). *Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa*. Fundación Universitaria Luis Amigo. https://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/proyectos_I/m%C3%B3dulo%202/Tecnicas%20Interactivas%20-%20Quiroz.pdf

DANE (2021). ECV. Encuesta de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Hogares (ENTIC Hogares) 2021, https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/entic/comunicado_entic_hogares_2021.pdf

Dávila, Y. (2015, July). La influencia de la familia en el desarrollo del apego. In *Revista Anales* (No. 57). <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/anales/article/view/792>

Díaz Herrera, L., Salcines Talledo, I., & González-Fernández, N. (2021). El impacto de las tecnologías en el ocio de la primera infancia. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/21881>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Duek, C. y Benítez Largui, S. (2018). Infancias y tecnologías en Argentina: interacciones y vínculos intergeneracionales. *Nómadas* (Col), (49), 121-135. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n49a7>.
- Escudero Nahón, A., (2018). Redefinición del "aprendizaje en red" en la cuarta revolución industrial. *Apertura*, 10(1), 149-163. <https://doi.org/10.18381/Ap.v10n1.1140>.
- Facts and Figures. (2021). Internacional de Telecomunicaciones. la edición de 2021 del (UIT) <https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/PR-2021-11-29-FactsFigures>
- Farell -Vázquez, G. E. (2012). Formación de valores mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Cubana de Informática Médica*, 4(2), 154160. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59777/55557Texto%20del%20art%20%20ADculo-4564456560580-1-10-20181214.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ferrer Díaz, A. D., & Gómez Sánchez, Y. (2021). Aprendiendo sobre tecnologías de la información y las comunicaciones desde las páginas de EDUMECENTRO. *Edumecentro*, 13(2), 211228. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S207728742021000200211&script=sci_arttext&tlng=pt
- Galindo Meneses, E. A., & Maceda Rodríguez, E. (2022). O duplo sentido dos espaços domésticos: a vida cotidiana de famílias heteronormativas da cidade de Tlaxcala, México. *Antipoda. Revista de Antropología y Arqueología*, (46), 179-200. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S190054072022000100179&script=sci_artext.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 251-264.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 251-264.
- Ghiso, A. (1999). Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, (9), 141-153.
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31600907.pdf>
- Herrera Iglesias, D. F. (02 de septiembre 2022). 1.243 casos de violencia intrafamiliar se registran el Huila en lo corrido del 2022. *Diario del Huila*. <https://diariodelhuila.com/wp-content/uploads/DH-02-09-22.pdf>
- Hobbs, R. (2010). Alfabetización digital y mediática. Un plan de acción. The Aspen Institute.
<https://www.redalyc.org/pdf/3537/353747312005.pdf>
- Insights, D. (2020). Estudio: Hábitos de los consumidores móviles en México 2019. *Tecnología, Medios y Telecomunicaciones*. (6), 1-42. <https://bit.ly/3juOkIV>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red* (Vol. 60). Editorial Gedisa.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DkHjCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=teoria+cultura+participativa+jenkins&ots=veAYKMscT6&sig=vy0PDtzVXb7WBDC5gmv7xsMXn0Q>
- Kennedy-Clark, S., Wheeler, P. y Galstaun, V. (2013). Uso de una investigación colaborativa y una estrategia de diseño para apoyar el desarrollo de recursos digitales en una unidad de estudio en línea. En *ASCILITE-Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Annual Conference* (pp. 471-476). Sociedad Australasiana de Computadoras en el Aprendizaje en la Educación Terciaria. <https://www.learntechlib.org/p/171165/> La

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- edición de **2021** del informe Facts and Figures, en el que la UIT ... La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) es el organismo.
- <https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/PR-2021-11-29-FactsFigures.aspx>
- Lancheros-Perico, D. L. Revelo-Calvache, J. L. Santiago-Riveros, M. C. (2015). *Identidad cultural, una cuestión digital: estudio de caso sobre identidad, tecnologías digitales y etnoeducación*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional y CINDE. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/641>.
- Latina, U. & Lion, C. (2019). Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores. UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://policycommons.net/artifacts/8222378/los-desafios-y-oportunidades-de-incluir-tecnologias-en-las-practicas-educativas/9137178/>.
- Lahire, B. (2007). Infancia y adolescencia: de los tiempos de socialización sometidos a constricciones múltiples. *Revista de antropología social*, 16, 21-37. <https://www.redalyc.org/pdf/838/83811585002.pdf>
- Livingstone, S. (2015). Reflexiones críticas sobre los beneficios de las TIC en la educación. En *Las tecnologías digitales en la vida de los jóvenes* (pp. 9-24). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315779577-2/critical-reflections-benefits-ict-education-sonia-livingstone>
- López Berlanga, M.C. y Sánchez Romero, C. (2019). La interacción y convivencia digital de los estudiantes en las redes sociales. *Revista de Educación Inclusiva*, 12(2),114-130. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/222832/Berlanga.pdf?seq>.
- López-Campuzano, C. y Estrada-Orrego, V. (2022). Desconexión entre actores: percepciones del uso de tecnologías educativas durante la pandemia por COVID-19. Trilogía Ciencia

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Perasso, V. (2016). Qué es la cuarta revolución industrial (y por qué debería preocuparnos). *BBCMundo*, 12. https://docs.ufpr.br/~jrgarcia/macroeconomia_ecologica/macroeconomia_ecologica/Qu%C3%A9%20es%20la%20cuarta%20revoluci%C3%B3n%20industrial.pdf.
- Pérez, M. J. (2016). Davos y la cuarta revolución industrial. *Nueva revista de política, cultura y arte*, (157), 14-24. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5254>
- Pescador, J. E. P., & Domínguez, M. R. F. (2005). El cuaderno de bitácora: reflexiones al hilo del espacio europeo de la educación superior. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 8(4), 1-9. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217017876009.pdf>
- Petronio, S. (2002). *Límites de la privacidad: dialéctica de la divulgación*. Suny Press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gTCsft8zVXgC&oi=fnd&pg=PR11&dq=petronio+2002+&ots=n4a1dlWEiG&sig=TDulzzsl8jIXtzVK-mtZ61fYVSA>
- Pilozo, A. G. M., Pilozo, A. M. V., Castro, A. R. M., & Quinto, G. P. P. (2022). Los niños de la era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 1682-1697. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2792>
- Prats Cuevas, J., Salazar-Jiménez, R. A., & Molina-Neira, J. (2016). Implicaciones metodológicas del respeto al principio de autonomía en la investigación social. *Andamios*, 13(31), 129-154. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S187000632016000200129&script=sci_abstract&tlng=pt

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Quiroz Velasco, M. T., & Tealdo, A. R. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos socialización 2 (4) 95-123
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/2639>
- Repetto, H. P. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 22(4), 178-186. https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf#page=24
- Roncancio Moreno, M., & Aristizábal Oviedo, D. (2019). Modalidades de interacción y valores sociales emergentes en niños. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 37(3), 455-470. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.7965>.
- Rodríguez-Alegre, L. R., Trujillo-Valdiviezo, G., Egusquiza-Rodríguez, M. J. y López-Padilla, R. (2021). Revolución industrial 4.0: La brecha digital en Latinoamérica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(11), 147-162. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i11.1219>.
- Rodríguez Castrillón, C. M. (2022). Infancias, Subjetividades y Experiencias de Participación. Narrativas de Niñas y Niños de El Salvador, Perú y Colombia. *Aletheia*, 14(1). <https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/688>
- Rojas-Díaz, J. S. y Yepes-Londoño, J. J. (2022). Panorama de riesgos por el uso de la tecnología en América Latina. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26), 1-40. <https://doi.org/10.22430/21457778.2020>.
- Siles, I., Espinoza, J. y Méndez, A. (2019). La investigación sobre tecnología de comunicación en América Latina: Un análisis crítico de la literatura (2005-2015). *Palabra Clave* 22(1), e2212. DOI: 10.5294/pacla.2019.22.1.2. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64960593002https://www.redalyc.org/journal/447/44759854030/>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Silven Savignón, B. M. (2021). Incidencia del uso de la tecnología en la comunicación escuela familia. *EduSol*, 21(77), 178185. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S172980912021000400178&script=sci_arttext&tlng=es https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071927892017000100108&script=sci_arttext&tlng=pt.
- Suárez-Álvarez, R., García-Jiménez, A. (2021). *Centennials* en TikTok: tipología de vídeos. Análisis y comparativa España-Gran Bretaña por género, edad y nacionalidad. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 1-22. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2021-1503>
- Schwab, K. (2020). La Cuarta Revolución Industrial (P. Gayozzo y F. López de Pomar Trad.). *Futuro Hoy*. 1(1). pp.6-10. <https://doi.org/10.52749/fh.v1i1.1>.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). Conceptos básicos de las técnicas de investigación cualitativa. *Thousand Oaks, CA: Publicaciones de Sage*.
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (2008). La entrevista en profundidad. *Métodos cuantitativos aplicados*, 2, 194216. https://metodos.files.wordpress.com/2011/03/taylor_4_entrevistaprofundidad.pdf.
- Tully, C. J. (2007). La socialización en el presente digital: Informalización y contextualización. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 3(8), 9-22. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132007000100002&script=sci_arttext
- Valkenburg, PM, y Piotrowski, JT (2017). *Conectados: cómo los medios atraen y afectan a los jóvenes*. Prensa de la Universidad de Yale. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LyaMDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=\(Valkenburg+%26+Piotrowski,+2017\)&ots=DT2OesUIek&sig=2MkSIUug5RJBuFZxM6W6omcANOo](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LyaMDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=(Valkenburg+%26+Piotrowski,+2017)&ots=DT2OesUIek&sig=2MkSIUug5RJBuFZxM6W6omcANOo)

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

- Varela, S. P., Castañeda, D., Galindo, M. C., Moreno, A. M. Salguero, L. P. (2019). Tendencias de investigaciones sobre prácticas de crianza en Latinoamérica. *Infancias Imágenes*, 18(2). [247-258]. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14442>.
- Vila de Prado, R. (2019). Consecuencias económicas y sociales de la cuarta revolución industrial y estrategias pensadas para la adaptación de la actividad económica. *Revista Aportes de la Comunicación y la Cultura*, (26), 89-108. http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2306-86712019000100010.
- Zapata Ospina, B. E. (2016). La Identidad de la Educación Inicial: Currículos y Prácticas Socioeducativas. Tecnológico de Antioquia. <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tda/334>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 1. Consentimiento informado

CENTRO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO- CINDE Y UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA INVESTIGACIÓN DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN:

Formas de socialización de niños y niñas a través de tecnologías de la información y la comunicación en las relaciones familiares cotidianas.

Ciudad y fecha: _____

La presente investigación se ubica en el macro proyecto “Articulación de los saberes populares y académicos para potenciar en los territorios y en la escuela la memoria para la defensa de la vida y no repetición como expresión de la ciudadanía”. Tiene por objetivo comprender narrativas que construyen los niños y niñas, en las prácticas cotidianas de la familia, sobre el uso de celulares en videos y juegos en línea, y cómo se relaciona en los procesos de socialización. En el trabajo de campo se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Realización de actividades en el hogar de los niños y niñas en compañía de los padres o cuidadores, para los temas de uso del celular, videos y juegos en línea, con relación en los procesos de socialización.
2. En los talleres los niños y niñas elaborarán cartografía corporal, accederán a entrevistas y observación sobre el uso del celular y video juegos en línea.
3. Observar y registrar en el diario de campo o bitácora la participación de los niños y niñas.
4. Elaboración del informe final de la investigación con la información, el respectivo análisis protegiendo los datos de los participantes en la investigación.

Adicionalmente se me informó que:

- La participación de mi hijo/a es completamente libre y voluntaria, por tanto, está en libertad de:
 - Retirarse de la investigación en cualquier momento.
 - No recibirá beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

permitan mejorar los procesos de socialización, y relaciones sociales mediante un uso adecuado del celular y herramientas digitales.

- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico con fines académicos por el Autor de la investigación: ARBEY BENAVIDES BOLAÑOS con C. C. No. 12.239.826, estudiante de la maestría EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO de CINDE- Universidad de Manizales.
- Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada al anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas.
- Autorizar el registro de imágenes, audios, videos e información de documentos de identificación.

El autor de la investigación, siempre estará a disposición para responder las inquietudes que surjan con respecto a este estudio.

Una vez he sido informado/a sobre la investigación y sus procesos.

Yo, _____ con cedula de ciudadanía _____ una vez informado sobre los propósitos y procedimientos que se llevarán a cabo en esta investigación autorizo a _____(Hijo/a) identificado con RC-T.I. _____ para participar en ella.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

Firma

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Documento de identidad .C.C_____ No_____ de_____

Huella:

Investigador: Arbey Benavides Bolaños

Correo: psicoarbey@yahoo.es

Celular: 3219052412

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 2. Asentimiento informado

ASENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

Estimados niños y niñas, por medio de la presente carta les solicité permiso (asentimiento), para estar voluntariamente en la investigación titulada “**Formas de socialización de niños y niñas a través de tecnologías de la información y la comunicación en las relaciones familiares cotidianas**”, que estoy desarrollando en la maestría en Educación y Desarrollo Humano, CINDE - Universidad de Manizales y en marco del proyecto “FORTALECIMIENTO DEL SISTEMA DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO EN EDUCACION PARA EL DEPARTAMENTO DEL HUILA”.

El objetivo del proyecto es reflexionar con Ustedes sobre las narrativas que construyen los niños y niñas en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en niños de 6 a 10 años, ubicados en el municipio de Pitalito Huila. Siempre se garantiza la protección de tus datos y las respuestas en los talleres no se difundirán de manera particular.

Cada niño o niña participante en el proyecto puede participar desde su propio sentir, conocimiento o experiencia, por tanto, no hay respuestas correctas o incorrectas. Además, tienen total libertad para decidir si participan en el estudio o para retirarse en cualquier momento.

Como investigador siempre estaré a disposición de los niños y niñas para aclarar cualquier inquietud o duda que tengan o responder preguntas que surjan durante los talleres que se llevaran a cabo con la familia.

Tu participación y la de tu familia no tiene ningún costo y no implica ningún riesgo físico, psicológico. Una vez finalizada la investigación les compartiremos los resultados, y a la familia para que se sigan llevando a cabo reflexiones que favorezcan el aprendizaje de los niños y niñas, los vínculos familiares y sociales mediante el uso del celular.

Por favor, si eres menor de 18 años, completa la siguiente información.

Yo _____ (nombre del niño/a), identificado/a con RC- T.I - No. _____, de _____. Certifico que Arbey Benavides Bolaños, identificado con cedula de ciudadanía 12.239.826 de Pitalito Huila, me explicó los objetivos de la investigación y la forma y alternativas de participación. Además, que he leído y comprendido esta carta de permiso y confirmo que deseo participar en la investigación.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Yo _____ con C.C. _____, hago constar que he obtenido de manera apropiada y voluntaria el asentimiento libre e informado del niño/a _____ (firma) en la investigación.

Gracias por su disposición para participar en la investigación.

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 3. Guía de Entrevista a profundidad niños y niñas

GUÍA ENTREVISTA A PROFUNDIDAD NIÑOS Y NIÑAS		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Participantes: _____		
¿Ves videos? SI__ NO __ ¿Qué tipos de videos? _____		
¿Juegas en línea, o sin conexión? SI__ NO __ ¿qué tipos de juegos? _____		
¿En qué momentos del día juegas o ves videos en internet? _____		
¿Quién y cómo se definen esos horarios? _____		
¿Los cumple? SI __ NO ____ ¿Qué pasa si no los cumple? _____		
¿Con quién o quienes juegas en internet? _____		
¿Conoces a las personas con quien juegas en internet? SI __ NO __ ¿Cómo te sientes y que conoces de ellos? _____		
¿Durante el día prefieres ver videos, juegos en línea o hacer otras cosas? _____		
¿Cuándo ves videos en línea cual es la emoción que más se hace presente en ti? _____		
¿En algún momento del día te cansas o te fastidia ver videos o juegos en línea? SI __ NO __ ¿Por qué _____		
¿Si te fastidia que te pones hacer? _____		
¿Ver videos y juegos en línea como te ayuda para realizar tareas cotidianas? _____		
¿Cuándo juegas en línea cual es la emoción que más se hace presente en ti?		

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 4 Guía entrevista a profundidad padres

GUÍA ENTREVISTA A PROFUNDIDAD PADRES		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Participantes: _____		
¿Tu hijo/a ve videos? SI__ NO __ ¿Qué tipos de videos? _____		
¿Tu hijo/a juega en línea? SI__ NO __ ¿qué tipos de juegos? _____		
¿Qué sentimientos expresa tu hijo cuando ve videos o juega en línea? _____		
¿Tienes horarios para que tus hijos puedan jugar en línea o ver videos? SI__ NO __ ¿Cuáles son esos horarios? _____		
¿Los cumplen? SI __ NO ____ ¿Qué pasa si no los cumplen? _____		
¿Sabes con quien interactúa, o comparte tu hijo/a cuando juega o ve videos en línea? _____		
¿Cómo crees que es el aprendizaje de los niños y niñas que hacen uso de las TIC? _____		
¿Cómo puedes describir el comportamiento de los niños y niñas que hacen uso de las TIC? _____		
¿Qué tan acostumbrado esta ver los niños y niñas haciendo uso del celular en videos y juegos en línea durante el día? _____		
¿Pides ayuda a tus hijos para usar algunas funciones del celular? SI __ NO __ ¿Cómo te ayudan? _____		

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 5 Guía de observación participante

GUÍA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Participantes: _____		
¿Actividades que realizan las familias durante la observación? _____ _____		
¿Cuáles son los comportamientos y actitudes por cada uno de los integrantes de la familia presentes en el momento de la observación? _____		
¿Cuándo los niños y las niñas ven videos o juegan en línea está presente algún integrante de la familia? SI___ NO ___ ¿Quién? _____ ¿Qué hace esta persona o personas mientras los niños y las niñas juegan en línea o ven videos? _____		
¿Dónde están los integrantes que no están en el momento de la observación? _____		
¿Qué actitudes con sus pares muestran los niños y niñas durante la observación? _____		

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 6. Guía de Cartografía Corporal

GUÍA DE CARTOGRAFÍA CORPORAL	
Fecha:	Hora:
Lugar:	
Participantes:	
Actividad	Descripción
Dibujo de la silueta	Los niños en conjunto con los padres elaborarán una silueta en pliego de papel Kraft, de tal forma, que se pueda identificar las partes del cuerpo humano, luego para responder se utilizará barro y temperas para colorear y rellenar la figura, de esta forma, explorar el componente sensorial en sus respuestas.
Preguntas orientadoras	<p>En la cabeza, pintar con temperas y responder ¿Cómo te comunicas con tus amigos cuando ves videos o juegos en línea?</p> <p>En el estómago, debes rellenar con barro y responder ¿Cuál es el lugar favorito de la casa para ver videos y juegos en línea? ¿Por qué?</p> <p>En el pecho: pintar con temperas y responder ¿Cuándo ves videos o juegos en línea como imaginas el mundo de sus personajes?</p> <p>En las manos, pintar con temperas y responder ¿Cuándo ves videos y juegos en línea, con quién prefieres estar?...¿Por qué?</p> <p>En los pies debes rellenar con barro y responder: ¿para jugar con los amigos o familiares, utilizas el celular? ¿Cómo/porque?</p> <p>En las rodillas debes rellenar con barro y responder ¿Cómo te relaciona(conversa) con tus familiares cuando ves o no videos o juegos en línea?</p> <p>En los hombros pintar con temperas y responder ¿Ver videos y juegos en línea te ayudan a sentir mejor? ¿porque?</p>

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 7. Guía Bitácora o Diario de Campo

Bitácora o Diario de Campo			
Trabajo de campo proyecto de investigación			
Asesora _____ Investigador _____			
Nombre del Proyecto: Formas de socialización de niños y niñas a través de tecnologías de la información y la comunicación en las relaciones familiares cotidianas.			
Lugar:	Hora: Inicio _____	Hora Final _____	
Fecha:	Tema / Actividad	Observaciones	Reflexiones

Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito Huila

Anexo 8. Matriz de análisis de la información de resultados

MATRIZ ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE RESULTADOS					
Objetivo Específico Número 1					
Categoría	Subcategoría	Aporte Personal	Voces en vivo	Teórico	Referencia APA
MATRIZ ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE RESULTADOS					
Objetivo Específico Número 2					
Categoría	Subcategoría	Aporte Personal	Voces en vivo	Teórico	Referencia APA
MATRIZ ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE RESULTADOS					
Objetivo Específico Número 3					
Categoría	Subcategoría	Aporte Personal	Voces en vivo	Teórico	Referencia APA