



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1803

**Facultad de Educación**

**INFANCIA Y SOCIALIZACIÓN MEDIÁTICA: EL CASO DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL LUCILA JARAMILLO DE LA  
CIUDAD DE MEDELLÍN**

**TRABAJO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
PEDAGOGÍA INFANTIL**

**AUTORAS**

**SARA ISABEL ÁLVAREZ VARGAS  
FRANCY LORENA BARRIENTOS ARBOLEDA**

**ASESORA**

**SARA CAROLINA CARRILLO DAVID**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
MEDELLÍN  
2016**

## **Resumen**

En la presente investigación se evidencia el papel que tuvieron las Tecnologías de la información y la comunicación en la socialización de un grupo de niños entre los 4 y 5 años de edad del grado jardín del Centro Infantil Lucila Jaramillo de la ciudad de Medellín. Para la realización de ésta se utilizó una metodología cualitativa basada en un estudio de caso, realizando de esta manera algunas observaciones y entrevistas a los niños. Así pues, a partir de las interacciones reflejadas por los niños, se observaron comportamientos que estuvieron relacionados con la apropiación de diferentes roles, el desarrollo de algunas habilidades y la forma en que los niños utilizaron dichas herramientas, dando paso a una construcción sobre sus nociones e ideas relacionadas con el uso y el significado que construyeron los niños sobre las TIC.

## **Palabras clave**

Socialización, infancia, centro infantil, interacciones, tecnologías de la información y la comunicación.

Introducción.....	4
CAPÍTULO 1: Planteamiento del Problema .....	6
1.1 Antecedentes investigativos.....	6
1.2 Asunto problémico.....	8
1.3 Objetivos.....	10
CAPÍTULO 2: Marco Teórico .....	11
2.1 Socialización y algunas teorías de la socialización .....	11
2.2. La socialización infantil.....	11
2.3. Socialización mediática .....	12
2.4. Relación entre infancia y TIC .....	12
CAPÍTULO 3: Metodología.....	14
3.1. Paradigma y enfoque.....	14
3.2. Población .....	15
3.3. Estrategias, métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de la información. .....	16
3.3.1. La observación. ....	17
3.3.2. La entrevista individual.....	19
3.3.3. La entrevista grupal.....	19
CAPÍTULO 4: Resultados y análisis.....	21
4.1. Interacciones: Roles y relaciones evidenciadas .....	21
4.2. Competencias y habilidades mediáticas .....	25
4.3. Usos y representaciones en torno a las TIC.....	30
Conclusiones.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	36
ANEXOS.....	40

## Introducción

Hoy en día las investigaciones que se hacen con niños y niñas deben centrar la atención en un tema que está impactando con fuerza los diferentes ámbitos de socialización de los sujetos: las tecnologías de la información y la comunicación -TIC<sup>1</sup>-. Estas tienen un papel cada vez más importante en la vida de los niños y las niñas e inciden en la construcción de sus estilos de vida, de sus valores, de sus costumbres y de sus interacciones.

Eso es precisamente lo que en este texto se pretende mostrar, el papel que cumplen las TIC en los procesos de socialización de niños y niñas entre los 4 y 5 años de edad. Así pues, el centro de atención fueron las interacciones entre los infantes durante las actividades escolares en las que dichas tecnologías estaban presentes. De la misma manera, el interés estaba focalizado en los sentidos que ellos daban a las tecnologías.

Para dar cuenta de lo anterior, se tomó como problema investigativo un asunto muy importante del cual poco se ha abordado, y es el hecho de encontrarnos en una era digital en donde las tecnologías de la información y la comunicación -TIC- han logrado impactar gran parte de la población. Haciendo hincapié en lo anterior, se ha evidenciado también la forma en que las TIC han hecho parte incluso de cada uno de los procesos de relación e interacción, en donde éstas logran estar presentes dentro de los principales espacios de socialización del niño (familia, escuela y sociedad). Frente a esto, autores como Buckingham (2002) han estudiado los efectos que traen las TIC sobre los niños y las niñas; el autor señala que estos están ingresando a estas herramientas desde edades cada vez más tempranas y, de hecho, pasan más tiempo en contacto con estos medios que con sus padres, profesores o amigos. De este modo, el estudio de la infancia y las TIC es un tema que no puede seguir pasando desapercibido, teniendo en cuenta el impacto que éstas han generado sobre los niños y las niñas.

De acuerdo a lo anterior, se planteó como objetivo analizar el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en la socialización de niños y niñas de 4 y 5 años de edad de un Centro Infantil de la ciudad de Medellín. Para abordarlo, se ha tomado como metodología la ejecución de un estudio de caso basado en el análisis de una situación en

---

<sup>1</sup> Por cuestiones de redacción y estilos de escritura, las palabras “aparatos, dispositivos y herramientas electrónicas o digitales, serán entendidas como sinónimos, las cuales aludieron a las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)



particular, a partir de la observación y la entrevista que permitieron el hallazgo de las diferentes interacciones que tuvieron los niños con diferentes aparatos tecnológicos y, a la vez, los sentidos que le otorgan y la importancia dada estos.

## CAPÍTULO 1: Planteamiento del Problema

### 1.1 Antecedentes investigativos

La mayoría de investigaciones consultadas hasta el momento, se han enfocado principalmente en estudiar los efectos de las TIC en niños y adolescentes aproximadamente entre los 8 y 15 años de edad, han sido pocos los rastreos investigativos que han puesto su atención en la población infantil, haciendo que el impacto de las TIC sobre estos, sea abordado de manera reducida, y por lo tanto conocido poco. De este modo, a continuación se darán a conocer algunas investigaciones con niños, adolescentes y jóvenes que examinaron el papel de las TIC en el desarrollo social, emocional y cognitivo del sujeto en el momento de hacer uso de algunos aparatos tecnológicos.

Desde un punto de vista sociológico-comunicacional, Pindado (2003) llevó a cabo una investigación etnográfica durante tres años en la que analizó el rol de los medios de comunicación no impresos en el proceso de socialización de 340 estudiantes entre los 14 y 19 años de edad de la ciudad de Málaga, con el fin de describir las posibles repercusiones que éstos pudieran tener o no, en su imaginario colectivo y en la modificación de sus valores. Mediante cuestionarios, entrevistas individuales y grupales el autor identificó el poder simbólico de esos medios en la interacción y en el aprendizaje social. Asimismo, identificó que las relaciones entre los adolescentes y los medios de comunicación están sufriendo un cambio vertiginoso, en tanto los jóvenes al vincularse con dichos medios construyen significados diversos que después utilizan en sus experiencias cotidianas y en la elaboración y trabajo sobre su propia identidad personal.

De otro lado, González (2011) realizó una investigación de corte cualitativo-interpretativo con el objetivo de hacer un análisis de las rutinas en las que diferentes aparatos tecnológicos (ordenadores, videojuegos y celulares) tuvieran alguna influencia o impacto en las vidas o entornos de la “infancia urbana”. Esta investigación hermenéutica, en la que se utilizó como técnica el estudio de caso, se hizo con una adolescente de 12 años residente del distrito Chamartín de Madrid (España); la metodología utilizada para esta fue por medio de fotografías y algunas entrevistas y observaciones puntuales; las entrevistas y fotografías se hicieron en dos series, una para tomar fotografías de cosas importantes de la rutina y otra con las veces que interactúa con un aparato tecnológico. La conclusión que surge es que hay nuevas situaciones comunicativas multimodales, provocadas por las diferentes prácticas

digitales que se manifiestan en diferentes formas de usar las tecnologías y que, a su vez, estas formas de utilizar la tecnología ayudan a transformar los diferentes formas de relacionarse en los espacios públicos, privados y virtuales, provocando esto que cambien los espacios que han tenido siempre gran importancia como lugares en la socialización de la “infancia urbana”.

Por otro lado Da Cunha (2013) llevó a cabo un rastreo cualitativo de enfoque etnográfico cuyo objetivo se centró en entender los usos, las oportunidades y los riesgos de las nuevas tecnologías desde la perspectiva de los niños. Así pues, este rastreo fue realizado con 22 niños y niñas entre los 9 y 14 años de edad mediante un trabajo de campo con sesiones de varias actividades, entrevistas en línea y algunas observaciones. Concerniente a lo anterior, los participantes destacan la importancia, validez y dimensión sociocultural que cubre el uso de las nuevas tecnologías por parte de los niños y jóvenes. De otro modo, como aspecto positivo, se señalan los espacios de inclusión digital como una forma de acceso y desarrollo de algunas competencias que permiten la integración cultural, creación de identidad, habilidad estratégica en los juegos, entendimiento mutuo y el acercamiento entre diversas generaciones.

Siguiendo la línea de infancia, la investigadora Lim (2012) realizó un estudio en un preescolar (kindergarten) en Korea del Sur, el cual se enfocó en las interacciones sociales generadas en un área de computación. Esto con el fin de explorar los patrones de interacción social de los chicos. Los resultados se mostraron de forma cualitativa y cuantitativa indicando que la tecnología computacional puede ser una herramienta de aprendizaje positiva para los niños cuando apoya la interacción social con pares y cuando promueve la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo basado en el aprendizaje colaborativo. También se categorizaron los patrones de interacción de los niños y las niñas de la siguiente manera: (1) juego paralelo, (2) conflictos verbales simples, (3) interacciones sociales, (4) el conocimiento obtenido mediante un proceso de interacción positiva, (5) la construcción del conocimiento a través de procesos de interacción negativos y (6) comunicación no verbal.

Desde el punto de vista cultural, se pueden ver las maneras crecientes en que algunas herramientas tecnológicas vienen permitiendo al sujeto una interacción virtual ligada a nuevas formas de relación y comunicación. De este modo, Ferreira (2009), mediante su investigación buscó indagar por aquellas preferencias que los niños y las niñas de 10 a 12 años tuvieron con respecto al uso del internet y, además, comprender las relaciones

socioculturales que los pequeños obtienen al hacer uso de dichas herramientas tecnológicas. Los resultados apuntaron a que la mayoría de los chicos a esta edad prefieren estar en contacto con aquellas páginas o programas que implican interacción y conversación con sus compañeros y amigos; estos diálogos van enfocados a la manifestación de preferencias y experiencias que dichos niños comparten. Otras de las actividades que los niños y las niñas realizaron mediante el internet fue el envío de correos electrónicos y el uso de los juegos virtuales como formas de pasatiempo. Finalmente, se concluye que estas formas de relación permiten una construcción “cibercultural”<sup>2</sup>digital que facilita, por medio de la diversión y la interacción, una construcción del saber.

Dentro del contexto colombiano, Alba (2012) exploró algunas prácticas de estudiantes bogotanos entre los 8 y los 17 años de edad, relacionadas con el uso y apropiación de videojuegos de diversa índole. Basado en una investigación empírica, muestra las principales prácticas que estos sujetos producen en función de su condición socio-económica y de género, y los usos que hacen de los videoconsolas, portátiles y juegos en red. En este trabajo se destacan los puntos de vista de los participantes, lo que le permite plantear al autor que hay un surgimiento de nuevas maneras de socialización y nuevas formas de aprendizaje.

De acuerdo a la descripción de las investigaciones previas, se ha visto la forma en que las TIC tienen un lugar cada vez más notable en la vida de las personas, especialmente en la de los niños y adolescentes, logrando que este tema se convierta en un asunto muy importante a ser abordado. De este modo, y teniendo en cuenta la importancia de incluir en este tipo de investigaciones a la población infantil, resulta conveniente analizar el papel que cumplen hoy las TIC en la socialización de niños y niñas entre los 4 y 5 años de edad, población con la que se ha trabajado poco, más que todo dentro de nuestro contexto Colombiano.

## 1.2 Asunto problémico

El estudio de la infancia suscita una cantidad de componentes que están estrechamente relacionados con el contexto en el cual se desenvuelven los niños y las niñas. En este orden de ideas, resulta imperioso hacer un análisis sobre aquellos sucesos que de

---

<sup>2</sup> Entendiendo la cibercultura como aquella vida que se construye mediante las redes sociales digitales, numerosos procesos interactivos y participativos que constituyen la aparición y construcción de nuevas subjetividades, formas de ser y vivir. ...



diversas maneras han modificado las formas de relación e interacción de los niños. Entre estos nuevos acontecimientos, se alude a la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación como un acontecimiento que debe ser estudiado a profundidad, pues los niños al estar inmersos en un entorno donde las TIC están presentes, comienzan a adquirir una cantidad de habilidades e interacciones que generan nuevos procesos y nuevas formas de relacionarse. Ante esto muchos autores han abordado el tema de las TIC y han desarrollado diferentes perspectivas ante las diferentes relaciones que se dan entre el contexto cibercultura, el niño y el aparato.

De este modo, han sido varios los autores que han referenciado el tema y han hecho alusión a las diferentes dinámicas y situaciones que hoy en día se viven al estar en una era en donde las TIC tienen gran dominio.

Por un lado, se destacan las palabras del filósofo y educador Marshall McLuhan (2009), quien de manera intuitiva expresó en los años 60 que las tecnologías de la información y la comunicación, iban a influir en cada una de las relaciones de los individuos. El autor mediante su conocida frase “el medio es el mensaje”, aludió al hecho de no centrarnos solamente en lo que se quiere emitir, sino en el medio por el cual se está transmitiendo el mensaje, en este caso, las tecnologías de la información y la comunicación. Hoy en día han pasado más de 50 años luego de que el autor expresara estas palabras, sin dimensionar el impacto que estas han generado en la vida de las personas, tanto en ámbitos sociales, como escolares y familiares.

Dentro de la línea de infancia, David Buckingham (2002), se ha encargado de estudiar el impacto que las TIC han tenido sobre los niños, de este modo, el autor acentúa que las TIC se están convirtiendo en una parte elemental en la vida de los niños y las niñas, haciendo que estos reconstruyan sus formas de interactuar y comunicarse.

De tal forma, y reconociendo los apuntes de los autores, se destaca la importancia de llevar a cabo una investigación, en la cual se lleven a cabo relaciones entre la infancia y las TIC, constatando su influencia e impacto en la vida y socialización de los niños y las niñas. Es precisamente en este marco que surge la siguiente pregunta que orienta esta investigación:

¿Cuál es el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en la socialización de niños y niñas de 4 y 5 años de edad de un Centro Infantil de la ciudad de Medellín?

### **Objetivo general**

Analizar el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en la socialización de niños y niñas de 4 y 5 años de edad del Centro Infantil Lucila Jaramillo de la ciudad de Medellín.

### **Objetivos específicos**

- Identificar las interacciones que llevan a cabo los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del Centro Infantil Lucila Jaramillo de la ciudad de Medellín cuando utilizan dispositivos digitales.
- Identificar el sentido que le otorgan a las TIC los niños y las niñas de 4 y 5 años de edad del Centro Infantil Lucila Jaramillo de la ciudad de Medellín cuando utilizan dispositivos tecnológicos durante sus actividades escolares cotidianas.
- Identificar la importancia que los niños y niñas de 4 y 5 años del Centro Infantil Lucila Jaramillo le otorgan a las TIC en sus momentos de esparcimiento y juego libre dentro del aula de clase.

## **CAPÍTULO 2: Marco Teórico**

### **2.1 Socialización y algunas teorías de la socialización**

El término socialización, fue un concepto desarrollado únicamente desde el punto de vista sociológico, sin embargo, hoy en día es un término abordado desde diferentes teorías de las ciencias sociales y humanas (sociología, antropología, psicología, pedagogía). A partir de estas ciencias, se plantea la siguiente conjetura; “el hombre no nace social sino que se hace, y logra este “hacerse social” solamente si tiene oportunidad de entrar en contacto con otros hombres y establecer algún tipo de relación con ellos (verbal, gestual, virtual, lo que sea)” (Brigido, 2006, p.82).

A partir de ello, se puede comprender la socialización como un “devenir social” o “volverse social”, lo cual se puede articular con la educación, es decir, de lo que se vale la sociedad para crear y propagar, de forma constante, su propia existencia mediante el desarrollo, formación, alfabetización y culturización de las próximas generaciones. Gracias a estos mecanismos la sociedad crea individuos sociales (Durkheim, 2009), actores sociales (Weber, 1993) o agentes sociales (Bourdieu, 2009) —según como se conciba al individuo desde las diferentes teorías—. Se trata de un proceso de internalización, interiorización, aprendizaje, adquisición, de las formas sociales y culturales de un grupo o sociedad determinados.

### **2.2. La socialización infantil**

El término como tal, se refiere a lo que Berger y Luckmann (1995) definieron como socialización primaria. El concepto de socialización infantil se centra en la socialización con respecto a los ciclos de la vida humana, estos no pueden comprenderse de una manera universal e implican consideraciones históricas y sociales específicas, es decir que los procesos de socialización de los niños se tienen que tomar con respecto a particularidades culturales, sociales e históricas, teniendo en cuenta que ni la infancia ni la juventud son constantes, sino construcciones sociales que hay que entender de acuerdo con el tipo de sociedad en la cual se converge. Es por ello que se habla de unas “infancias digitales” para una sociedad de las TIC.

En otras palabras, para comprender dichos procesos de socialización infantil, se hace necesario conocer un poco el contexto en el cual se desenvuelven los niños, cuáles son

aquellas dinámicas que se viven dentro de un entorno sociocultural que tiende a transformarse de acuerdo a sucesos sociales que cambian formas de ser y de actuar. Es aquí donde se habla de una infancia inconsistente, la cual varía de acuerdo a lo que ocurre dentro del ambiente social y cultural. De este modo, al hablar de la infancia, es preciso reiterar que esta no debe ser generalizada, sino más bien tomada desde un punto de vista, en donde el contexto tiene gran influencia sobre esta, pues el niño en medio de su proceso de socialización interactúa y se relaciona además con su entorno.

### **2.3. Socialización mediática**

Dentro de nuestra investigación se entenderá por socialización mediática “aquella que comprende todos los aspectos en los que los medios de comunicación tienen un papel en el desarrollo psicosocial y cultural de los individuos en crecimiento” (Süss, Lampert, & Wijnen, 2010, p.28) y que producen un cierto “habitus” (Bourdieu, 2009) —es decir, unos esquemas para pensar y actuar— en los individuos.

Por tanto, la socialización mediática comprenderá básicamente aquellos componentes que se establecen cuando el niño o la niña tiene algún contacto con las TIC y logra desatar otros procesos relacionados con la adquisición de nuevos saberes y la formación de la subjetividad en cada niño, logrando de este modo la apropiación de conocimientos fundamentales en el desarrollo cultural y social del sujeto.

### **2.4. Relación entre infancia y TIC**

Diferentes teorías han planteado que las TIC están incidiendo de manera representativa en las formas en que niños, niñas y jóvenes configuran sus prácticas sociales, sus interacciones, sus diálogos y sus formas de concebir la realidad. Ante esto, tal como se ha venido planteando, existen investigadores que han estudiado más a fondo el tema y mediante sus hallazgos, han aparecido una cantidad de afirmaciones relacionadas con la infancia y las TIC.

Con respecto a lo anterior, existen múltiples teorías que develan la forma en la que se han venido configurando todos estos procesos en relación con la infancia y las TIC. De este modo, (Postman, 2005) habla sugestivamente de “la muerte de la infancia” a causa de las tecnologías; otros se refieren a esta población (y a la de los adolescentes) como “nativos

digitales e inmigrantes digitales” (Prensky, 2001). También, autores como Buckingham (2002, 2013), hablan de la “infancia materialista” y la sitúan en un contexto de la cultura del consumo que crece en “una era de medios electrónicos”. De otro lado, Papert (1995), reconocido investigador, afirma que hay una suerte de “amor entre los chicos y las tecnologías” y el canadiense Tapscott (1998) adjetiva a los niños y a las niñas (y también a los adolescentes) como “la generación Net”. En el contexto de América Latina se habla de “infancias consumidoras” (Carli, 2006), de infancias “desrealizadas e hiperrealizadas” (Narodowski, 1999) o “del niño Sacer y las infancias en el capitalismo” (Bustelo, 2007).

Don Tapscott es otro de los autores que en su libro: “*Creciendo en un entorno digital: la generación Net*” (1998) celebra los cambios en las nuevas generaciones, las cuales, según su opinión, van a cambiar la sociedad. Su tesis es que la generación Net es la primera generación que desde su nacimiento está rodeada de medios digitales y, según él, esto llevará a que dicha generación termine por imponer su modo de ver el mundo y su cultura al resto de individuos de la sociedad.

Finalmente, están las posturas crítico moderadas que plantean, frente a los primeros, que las TIC no son execrables y, frente a los segundos, que no van a cambiar de un modo radical a niñas, niños y jóvenes, y mucho menos a la sociedad. Los autores que se inscriben dentro de esta perspectiva —como Buckingham— se preguntan más por lo que los sujetos hacen con las TIC y cómo con ello se despliegan los procesos de socialización. Se trata es de investigar qué hacen las personas con las TIC —en este caso los niños y niñas— y no de qué hacen las TIC con las personas. En otras palabras, cómo las usan, cómo las hacen parte de su vida y cómo resignifican su mundo. Así, una “tecnología se convierte en cultura viva sólo cuando es usada, es decir, utilizada por alguien que la incorpora” (Sacristán, 2008, p.138).

Estos autores, a pesar de sus divergencias coinciden en reconocer el origen y la llegada de una época que, como lo dice Amador (2012) “[...] demarca nuevos sentidos a lo humano, lo ético, lo sociopolítico” (p.11). Asimismo, desde cualquiera de las tres perspectivas, las TIC tienen un carácter educativo que, citando nuevamente a Sacristán (2008), y para finalizar “pueden ser ahora calificadas como *educativas* en un sentido muy distinto al que pretendió aquella otra tecnología educativa con aspiraciones de cientificidad que hemos comentado”.

## CAPÍTULO 3: Metodología

Tal como se dijo al inicio, esta investigación se centró en las interacciones de los niños y las niñas y en aquello que ellos tuvieran por decir al respecto. Para lograr esto y obtener la información deseada, se buscó brindarles un rol protagónico dentro de nuestra investigación, de tal forma que se pudiera identificar los sentidos y la importancia que ellos dan hoy a las TIC, para ello se hizo preciso acudir a la realización de un tipo de “investigación con niños y niñas” (Barreto, 2011) y no sobre ellos, para así brindarles más participación y convertirlos en protagonistas dentro de la búsqueda de información, pues en la mayoría de investigaciones consultadas hasta el momento, se ha dado una perspectiva planteada desde el adulto, en donde éste, frecuentemente, presupone las ideas y percepciones de los niños. Es por esto que se hizo oportuno escuchar aquellos planteamientos e ideas que surgieron por parte de los niños y las niñas acerca de las TIC y el papel que juegan estas en cada uno de sus procesos de socialización, creando así un impacto sobre ellos a la vez que se les ha brindado un lugar como sujetos con derecho a la participación, a expresar su voz y a ser escuchados.

### 3.1. Paradigma y enfoque

Este trabajo estuvo enmarcado en el paradigma hermenéutico y en la investigación cualitativa basada en un estudio de caso. La investigación cualitativa será entendida en este texto como una forma de mostrar ciertas particularidades de una situación socioeducativa, tratando de identificar la naturaleza propia de las realidades y su estructura dinámica, aquella que da razón de los comportamientos y manifestaciones del individuo. De esta manera, los rasgos generales de la investigación cualitativa adquieren matices y tonalidades diversas de acuerdo a las estrategias o al enfoque en el que esté basada (Galeano, 2004).

Por su parte, la hermenéutica, permite al investigador realizar interpretaciones sobre aquellos hechos o sucesos que puedan surgir durante la recolección de la información. Martínez (1989), citado por Hurtado y Toro (2007), complementa diciendo que la hermenéutica tiene como misión descubrir los significados de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos y los gestos, así como cualquier acto u obra, pero conservando su singularidad en el contexto del cual forme parte.

Concerniente a lo anterior, este resultó ser un paradigma muy pertinente teniendo en cuenta que la investigación estuvo diseñada para realizar un acercamiento con la población a participar en la investigación posibilitando el intercambio de ideas, la comprensión y la interacción con el grupo. Es importante tener en cuenta que dentro de este paradigma interpretativo se debe percibir y deducir la información recolectada sin alterar la realidad que rodea a los niños y a las niñas.

Por otra parte, algunos autores hacen alusión al estudio de caso dando diferentes percepciones de este, como Eisenhard (1989) quien lo referencia a como “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares” (p.98). Mientras que Simons (2011) lo define como “el estudio de la particularidad y la complejidad de un caso, por el que se llega a comprender su actividad en circunstancias que son importantes” (p.40). De otro lado, Gil (2009) señala que en un estudio de caso se puede utilizar diferentes “métodos o técnicas para recoger los datos, como, por ejemplo, la observación, la entrevista y los cuestionarios” (p.6).

Continuando con otras definiciones, Stake (1998), comenta que es un análisis de las particularidades y de las complejidades de un solo caso. Asimismo este autor explica que

El caso puede ser un niño o puede ser un grupo de alumnos [...]. El caso es uno entre muchos. En cualquier estudio dado, nos concentramos en ese uno. Podemos pasar un día o un año analizando el caso, pero mientras estemos concentrados en él estamos realizando estudio de caso. (1998, p.15)

Además, Yin (2005) también dice que un estudio de caso es una investigación empírica que indaga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no están claramente definidos

### **3.2. Población**

Esta investigación fue realizada en uno de los centros infantiles pertenecientes al programa FAN (Fundación de Atención a la Niñez), ubicado en el barrio Santa Cruz en la ciudad de Medellín. En esta institución son atendidos más de doscientos niños y niñas entre los 3 meses y 5 años de edad. En esta investigación participaron 11 niños y 12 niñas del grado

jardín entre los 4 y 5 años de edad. Además de la edad, para la elección de esta población se tuvo en cuenta que los niños y niñas tuvieran acceso algún aparato tecnológico y así poder observar y recolectar la información necesaria y de esta manera poder desarrollar los objetivos planteados desde el inicio de nuestro rastreo investigativo.

### **3.3. Estrategias, métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de la información.**

Parafraseando las ideas de Barreto (2011), la investigación en educación inicial es tomada como una experiencia vivida, por medio de la cual, agentes educativos, maestros, y personas encargadas de cuidar y educar a los niños y niñas construyen significados y concretan las representaciones sociales, las teorías pedagógicas, los imaginarios y las metodologías en acciones e interacciones para la enseñanza.

A partir de esto, se proporcionaron espacios en donde los niños y las niñas, conforme a sus saberes e ideas, hicieran parte de la investigación de una manera activa, convirtiéndolos en co-investigadores y brindándoles la oportunidad de generar conocimiento mediante nuevas perspectivas planteadas por ellos mismos. La idea no fue percibirlos como sujetos inmaduros sino como personas que también llevan consigo experiencias, potencialidades y diferentes formas de ver el mundo.

Por otro lado, en las investigaciones con niños, resulta pertinente escuchar sus ideas y evitar la información sesgada o engañosa vista desde otros puntos de vista. Así pues, Rodríguez (2007) plantea que

Subestimar al niño, infantilizarlo, despreciar su propia visión y discurso, etc. Son errores que no sólo tienen un contenido moral sino también científico puesto que se produce información sesgada o errónea y se desvirtúan los análisis y los diagnósticos sobre la realidad social (Rodríguez, 2007).

Los instrumentos diseñados promovieron la participación de todos los niños de acuerdo a sus experiencias, habilidades y saberes, dado que al presentarlos como co-



investigadores cumplieron un rol importante incluyéndose como parte fundamental; tal y como lo propone el profesor Iván Rodríguez:

La elección de las técnicas debe contemplar siempre el objetivo de la inclusión de un rango muy diverso de situaciones y experiencias de la infancia para no caer nuevamente en el error de la invisibilización de ciertas formas de experiencia infantil. (2007, p. 90).

En concordancia con lo anterior, se utilizaron varias técnicas e instrumentos que permitieron triangular la información y así garantizar su validez teniendo presentes las necesidades y habilidades de cada uno de los niños participantes.

### **3.3.1. La observación.**

*La observación*, como uno de las técnicas utilizadas dentro de la investigación, permitió percibir con atención ciertos aspectos de la realidad inmediata, además, permitió realizar un análisis detallado sobre aquello que se quería conocer. De igual manera, facilitó el acercamiento a aquellas interacciones y relaciones en las cuales los niños y las niñas se vieron involucrados mientras hacían uso de algún aparato tecnológico, en este caso, computador y XO<sup>3</sup>.

Mediante la observación también se logró una aproximación a uno de los objetivos previamente planteados en esta investigación, que tenía que ver con la identificación de aquellas interacciones y relaciones que tienen los niños y las niñas entre los 4 y 5 años de edad al utilizar las TIC. Para ello resultó adecuado hacer uso del diario de campo como herramienta que nos permitió registrar y, posteriormente, mostrar la información recogida.

#### **3.3.1.1. Diario de campo.**

El diario de campo permitió llevar un registro especial y detallado de cada uno de los momentos de la indagación. De igual forma, proporcionó la ventaja de no olvidar lo

---

<sup>3</sup>Los XO son pequeños computadores diseñados para uso infantil, por lo tanto, cuentan con un tamaño personalizado y con una serie de aplicaciones y actividades que generan en el niño el desarrollo de ciertas habilidades"

observado y así realizar un análisis minucioso en el momento de organizar la información para presentar los hallazgos.

De esta manera, el diario de campo estuvo dividido por categorías que favorecieron un mejor registro de la información teniendo como referencia la pregunta y el objetivo de investigación acorde a esta técnica y este instrumento.

En el anexo 2 se pueden visualizar, de manera general, las diferentes categorías planteadas y orientadas de acuerdo a las relaciones e interacciones de los niños con algunos de los aparatos tecnológicos presentes en el aula. Estas categorías resultaron ser determinantes a la hora de examinar aquellos vínculos encontrados entre niños, pares y docentes al estar en contacto con alguna herramienta tecnológica.

La ejecución de las técnicas, instrumentos y estrategias para la recolección de datos se realizó de manera que los niños tuvieran gran participación y se sintieran parte de la búsqueda investigativa; de este modo, la mayoría de ejercicios de observación se realizaron durante el momento del juego libre en donde la interacción con los aparatos TIC disponibles se mostró más naturalizada y libre.

### ***3.3.1.2. Propuesta didáctica***

Adicionalmente, se realizó una propuesta didáctica que facilitó la interacción niño-aparato y niño- niño mediante el desarrollo de algunas actividades utilizando contenidos digitales. Esta propuesta, que acompañó la observación, estuvo basada en el proyecto de aula que para cada mes las maestras cooperadoras realizan y ejecutan con sus estudiantes, por lo tanto, se diseñó un contenido digital sobre ballenas, pues este fue el tema sugerido teniendo en cuenta el proyecto de aula que se iba a realizar.

De esta manera, mediante la aplicación Power Point, se proyectó una presentación didáctica con diferentes imágenes, audios y algunos juegos interactivos para que los niños pudieran relacionar lo aprendido. En cada una de las ilustraciones mostradas en el contenido digital, estaban insertados algunos audios que se encargaron de informar acerca de las ballenas, para que luego los niños y las niñas pudieran realizar satisfactoriamente cada una de las actividades y juegos propuestos con la misma herramienta.

Dado que el Centro Infantil en ese momento aún no contaba con un aula de informática, esta propuesta pedagógica fue ejecutada en uno de los computadores del salón. Por ello, no fue posible que los niños y las niñas accedieran a la herramienta de forma

individual. No obstante, la actividad se realizó de forma grupal dando espacio al trabajo en equipo y al acompañamiento por parte de las investigadoras en el momento de surgir nuevos cuestionamientos y saberes. Además, durante esta actividad se evidenciaron algunas posturas tomadas por parte de los niños en donde algunos asumieron el rol de líder y otros se unieron a sus compañeros para buscar soluciones a los problemas planteados en las actividades y juegos sugeridos.

### **3.3.2. La entrevista individual**

Esta técnica nos ofreció la oportunidad de conocer las opiniones y pensamientos que tenían en este caso los niños y las niñas en torno a las TIC. Esta fue planteada como una “conversación entre dos o más personas, dirigida por el entrevistador, con preguntas y respuestas, que puede tener diversos grados de formalidad. Esta nos permite recoger informaciones [...] sobre temas y situaciones específicos, así como la interpretación que le dan los entrevistados” (Torres, 1998).

Igualmente, la entrevista nos permitió abrir espacios en los que los niños de una forma espontánea expresaran todas sus opiniones respecto a las TIC. De igual forma esta resultó ser muy pertinente a la hora de complementar y triangular la información e ir un poco más allá sobre lo que se quería conocer o saber. De este modo, Delval (2001) citado por Barreto (2011) plantea la entrevista como un procedimiento para investigar cómo piensa, percibe, actúa y siente el niño o la niña, buscando descubrir lo que no resulta evidente en lo que él o ella hace o dice, aquello que está por debajo de la apariencia de su conducta y permite al investigador o investigadora explorar a través de acciones o palabras las nociones que construyen.

Así pues la entrevista se realizó de forma individual mientras los niños y las niñas estuvieran interactuando con algún aparato durante el tiempo de su juego libre. Si bien las preguntas fueron surgiendo de forma espontánea de acuerdo a la actividad que se encontrara realizando cada niño en ese momento con el computador o el XO, la entrevista estaba guiada y atendía a unas preguntas previamente diseñadas y formuladas.

### **3.3.3. La entrevista grupal**

Para garantizar la confiabilidad y la validez de la información fue necesario acudir a otras estrategias que dieran paso a diferentes espacios de diálogo y un acercamiento con los niños y las niñas. Una de estas estrategias fue la entrevista grupal, planteada por Rodríguez

(2007) como un “medio para descubrir cómo los chicos construyen su espacio social y una interpretación del mismo no exenta de complejidad intersubjetiva” (p.65).

De esta manera, la entrevista grupal se realizó usando como medio los dibujos, pues se considera que éstos son una estrategia que es muy disfrutada por la mayoría de los niños y las niñas. Además, es una herramienta que posibilita el acercamiento y la generación de confianza con ellos, tal como nos lo proponen Boyden Ennew (1997) citados por Barreto (2007, p. 638): “los dibujos pueden emplearse como técnica exploratoria a través de la cual los niños y las niñas se familiarizan con el adulto investigador”.

Se propuso, entonces, generar un espacio de dibujo en donde los protagonistas de nuestra investigación, guiados por unas preguntas (ver anexo 1) presentadas por las investigadoras, plasmarán de forma libre e individual algunas ilustraciones. Estos dibujos permitieron obtener información acerca del acceso que tienen los niños y las niñas a las TIC fuera del contexto escolar. De igual forma, arrojaron hallazgos frente a la importancia y representación social que cada uno de los alumnos tenía con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación.

## CAPÍTULO 4: Resultados y análisis

### 4.1. Interacciones: Roles y relaciones evidenciadas

En el siguiente apartado realizaremos algunas reflexiones derivadas del desarrollo de uno de los objetivos de la investigación que apuntaba a la identificación de las interacciones de un grupo de niños y niñas de 4 y 5 años de edad del Centro Infantil Lucila Jaramillo cuando utilizaban dispositivos digitales. Es importante recordar que para el cumplimiento del objetivo se realizaron observaciones de las diferentes situaciones presentadas en el aula de acuerdo a unas categorías de observación previamente planeadas (ver anexo 2).

Las interacciones en el aula no sólo se evidenciaron en las relaciones que se dieron entre los niños y sus pares, sino que también se vieron involucradas ciertas herramientas tecnológicas que generaron otras formas de relación (niño-aparato). De ahí que, en lo que sigue, se encontrarán algunas reflexiones vinculadas con aspectos que tuvieron que ver con la emergencia de roles y las preferencias vinculadas con la elección de los diferentes dispositivos, así como las tareas que se realizaban con los mismos.

Una característica que llama la atención durante el uso de los computadores y los XO por parte de los niños y niñas es la aparición de cuatro roles: “instructor”, “cooperativo” “espectadores” y “el de la iniciativa”. En primer lugar, está el rol de instructor, destacado porque indicaba en todo momento a sus pares la forma en la que debían proseguir en un determinado juego o ejercicio, aún sin que el compañero necesitara de esta orientación. Por otro lado, aparece el rol cooperativo en donde estos niños siempre trataban de buscar soluciones a diferentes problemas presentados durante el manejo de la herramienta. Si bien a simple vista ambos roles parecen aludir a lo mismo, lo que los diferencia es la forma como los alumnos asumían su papel; los niños instructores daban una ayuda constante y por iniciativa. Contrario a eso los del rol cooperativo prestaban sus conocimientos sólo cuando sus compañeros lo solicitaban.

Otro de los roles asumidos por los niños fue el de espectadores, el cual consistió básicamente en una actitud inactiva durante el momento en que sus compañeros hacían uso de algún aparato, es decir, estos niños se destacaron por tener un conocimiento en el uso de los diferentes dispositivos, pero en el momento de interactuar con sus compañeros simplemente lo hacían para observar las actividades que ellos realizaban con dichas herramientas. Finalmente, se encuentra el rol de iniciativa en donde los niños de manera

voluntaria y libre, hacían uso de los dispositivos presentes en el salón de clase sin necesidad de alguna instrucción por parte de las docentes.

En múltiples ocasiones se pudieron evidenciar diferentes situaciones relacionadas con los roles mencionados. El rol de instructor, por ejemplo, se presentó cuando una de las niñas se encontraba jugando con el ordenador y en medio de su juego aparecen otras dos compañeras manifestando querer participar en dicha actividad. La niña que se encontraba en un principio jugando con el computador, accedió a dejarlas jugar, sin embargo, durante todo el momento, ésta se enfocó en manejar la herramienta e indicarle a las otras dos las formas de proceder sin que ellas le pidieran algún tipo de ayuda. Esta y muchas otras situaciones se presentan hoy con los niños y las niñas, quienes en muchas oportunidades demuestran tener mejores habilidades tecnológicas que los demás e interfieren de forma autosuficiente, demostrando las habilidades que tienen y queriendo compartirlas con sus compañeros, aunque en muchas ocasiones no sea necesario ni solicitado por ellos.

Contrario a lo anterior, en el papel cooperativo se presentaron situaciones en donde los niños compartían sus conocimientos en el uso de la herramienta cuando sus pares lo solicitaban. Un ejemplo de ello se presentó cuando dos niñas interactuaban en el computador y la que mejor desempeño tenía en el manejo de este aparato ayudaba a la otra. De este modo, la niña A se encargó de utilizar el mouse y el teclado, mientras que la niña B le indicaba con su dedo el camino que debería seguir durante el recorrido del juego. En esta situación se pudo evidenciar que para quienes asumen el rol cooperativo las interacciones se generan en una forma de mutuo acuerdo, en la que las dos partes desean que se genere la interacción y, por ende, permitieron que se llevara a cabo una relación más tranquila.

Por otro lado, se registraron situaciones en la que varios niños que sabían utilizar el mismo dispositivo decidían juntarse sólo para observar lo que su otro compañero hacía. Es aquí donde aparece el rol de espectador, pues los niños cumplen dicha función y se limitan a observar únicamente lo que sus compañeros hacen con el aparato. Frente a esto, la autora Lim (2012) señala que “muchos estudios de investigación han demostrado que los niños generalmente prefieren no trabajar solos en el ordenador”. Con esto vemos que los niños en los que se hizo evidente este rol, aunque no participaron mucho en las actividades de sus compañeros, estaban allí simplemente por evitar la soledad mientras usaban los dispositivos. Así pues, se hace evidente que hay otras formas de interacción entre los niños que no implican otros procesos aparte de la observación por parte de uno de ellos, mientras el otro realiza las

actividades. Además, se percibieron otras formas de utilizar los aparatos, asumiendo diferentes posturas frente a esto.

Con lo anterior se pudo ver que mediante estas formas de interacción se desarrollan también nuevos aprendizajes en los niños, pues estos constantemente miran lo que sus compañeros hacen en la pantalla y, de esta manera, se desencadena una ayuda mutua que consiste en la demostración y explicación principalmente en lo relacionado con el uso y el manejo de la herramienta tecnológica. Al respecto, Lim (2012) comenta que

La interacción social de los niños [...] es la acción de dar y recibir información que se traduce en la construcción del conocimiento de los niños y el desarrollo cognitivo que se puede lograr a través de las interacciones de igual a igual (Lim, 2012).

Estas relaciones que se dan en el marco del uso de las tecnologías son un medio para la apertura de situaciones de aprendizaje y la construcción de nuevos conocimientos, mostrando el trabajo entre pares como un apoyo para que se den este tipo de momentos.

Finalmente, se hace referencia al rol de iniciativa en donde los niños y las niñas accedieron de forma libre a los aparatos electrónicos disponibles (XO y un computador) y de acuerdo con sus intereses ingresaron a los programas sin ningún tipo de inconveniente. Los niños pertenecientes a este rol, por iniciativa propia, accedieron a múltiples actividades sin que nadie lograra interferir en las decisiones que tomaban frente a qué actividades realizar.

De esta situación, se pudo inferir que el constante contacto que los niños tuvieron con los computadores y los XO de manera libre, estimuló el manejo y conocimiento de éstas, buscando suplir sus necesidades que iban ligadas a gustos e intereses; ante esto, Miranda & Osório (2008) señalan que

La experiencia con las tecnologías permiten que los niños se unan en la búsqueda de la resolución de problemas, estimula la interacción social, recreando nuevas formas de relacionarse con los dispositivos y se constituyen como potencial factor de desarrollo en diversas áreas que están implícitas. [...] lo esencial es saber diferenciar cuál es el tipo de utilización que los niños pueden hacer de las TIC y permitirles libertad de expresión (p.4).

Por esto, el uso de las TIC de forma libre conlleva a que los niños y las niñas pongan a prueba cada uno de sus gustos, intereses y libertad de expresión, considerando que cada uno de estos factores tiene gran incidencia durante el proceso de socialización del niño o la niña, pues se abren posibilidades de elección y decisión ante las acciones que realizarán con los dispositivos y aquellas interacciones que se presentan no solo con los aparatos sino también con sus pares, pues la afinidad o desacuerdo en estos factores pueden generar unas interacciones diferentes entre ellos.

Teniendo en cuenta aquellas formas en las que los niños eligen las actividades que realizan con los dispositivos electrónicos o las situaciones que se presentan durante sus interacciones, se hace evidente que dichas acciones están fuertemente influenciadas por sus preferencias y gustos. La mayoría optaron por ingresar a juegos, vídeos y aplicaciones que pusieran a prueba cada una de sus habilidades cognitivas y motrices, sin ningún fin planeado; es decir, los niños y las niñas utilizaban los dispositivos de manera deliberada sin el objetivo de adquirir un contenido específico. No obstante, es importante recordar que el aprendizaje se da en todos los espacios en los que los niños socializan (en este caso con un dispositivo tecnológico) como la familia, la escuela, sus grupos de amigos y pares, los cuales han sido espacios en los que tradicionalmente los niños interactúan generando aprendizajes por medio de la experiencia. Ante esto Miranda y Osorio (2008) señalan que

Es comúnmente aceptado que la acción de jugar y los aprendizajes son procesos que están íntimamente conectados. Los niños raramente juegan con el objetivo de aprender determinado contenido, juegan porque quieren pertenecer a un determinado grupo y vivir experiencias significativas para ellos (p.4).

Con esto se puede decir que los niños ingresan a una cantidad de herramientas, juegos y aplicaciones de manera independiente, buscando suplir necesidades lúdicas y de entretenimiento sin ningún tipo de fin educativo ni buscando conocer sobre algún contenido en específico. No obstante, en medio de sus interacciones se puede desarrollar de manera inconsciente nuevos aprendizajes, pues el contacto con las TIC, en muchas veces genera algunas experiencias y formas de interacción, las cuales dan paso a una construcción y adquisición de otras prácticas y saberes.



Otros autores hablan acerca de que las preferencias de los niños están muy ligadas a la navegación en juegos *on line*<sup>4</sup>, pues estos les permiten un acercamiento con otros niños que quizás tengan el mismo fin. De este modo, Pérez Alonso & Petra (2009) señalan que “el juego de los videojuegos tiene para los niños, la posibilidad de desarrollar el juego *on-line*, pues este permite conectar a varios jugadores entre sí, por esto resulta ser muy atractivo para los niños. Todo esto contribuye a que sea uno de los productos más demandados” (p.21). Sin embargo, contrario a esto en esta investigación se pudo ver que estos niños pese a su no conectividad, manifestaron grandes intereses ligados a música, videos, juegos y aplicaciones ya instalados en el ordenador, demostrando que muchas veces no es necesaria la conectividad a internet para que se logre encontrar un interés. Ellos fácilmente encontraron un punto de atracción que permitió satisfacer sus necesidades de entretenimiento. Al respecto, Bringué y Sádaba (2009), nos hablan sobre la capacidad selectiva de los menores en su punto de interés, se puede decir que “cuando un niño o un adolescente, localiza algo interesante pone gran empeño en conseguirlo; y cuando lo alcanza, se dedica a ello con intensidad” (p.63). Es así como se pudo evidenciar que otros contenidos aparte de los juegos *online*, como fue el caso de los videos, los juegos *offline*<sup>5</sup> y las fotos, fueron los más utilizados por los niños, pues eran las actividades que encontraban como las más entretenidas para ellos.

Con todo esto vemos la manera en que el uso y el manejo de las TIC inciden en algunos factores que están estrechamente ligados a los roles asumidos y a las preferencias en torno al uso de los dispositivos, en donde el niño, va adquiriendo y asumiendo nuevas posturas y miradas frente a las TIC, incidiendo así en las formas de relacionarse con su entorno, y en cómo piensa y decide sobre el mismo, dando lugar a nuevos procesos de interacción y nuevas formas de ver la realidad, pudiendo ser considerando esto como un punto fundamental al hablar de la socialización mediática infantil.

#### **4.2. Competencias y habilidades mediáticas**

Como ya se ha venido mencionando desde el inicio, en la actualidad las nuevas generaciones se han visto permeadas por diferentes sucesos y cambios sociales que tienen

---

<sup>4</sup> Los juegos *on line* lo entenderemos como aquellos que utilizan el internet y están conectado con otros jugadores, lo cuales a su vez se encuentran desarrollando el mismo juego.

<sup>5</sup> Los juegos *offline* se entenderán como aquellos que no requieren de una conexión a internet, al igual que no hay un contacto con otros niños de forma virtual por medio del juego.

que ver con la aparición de nuevos artefactos, los cuales están incidiendo en las formas como se dan los nuevos procesos de socialización. Entre estas nuevas dinámicas vemos la manera en que los infantes están adquiriendo de una forma casi “natural” ciertas habilidades y competencias en torno al manejo de las TIC. Este tipo de competencias y habilidades les ha permitido un encuentro más cercano y un mejor desenvolvimiento en torno a la interacción con estos aparatos electrónicos. Con relación a esto García, Duarte y Guerra (2014) citan a Prensky (2001) el cual habla de los “nativos digitales” como una generación que ha nacido y ha crecido con las tecnologías y por ende, de alguna manera, ha tenido un mayor acercamiento con ellas, dando lugar a la aparición de nuevas competencias, actitudes y saberes. Este mismo autor en 2012 plantea este concepto y sugiere adoptar el término de “Sabiduría digital” en el cual se replantea los factores de edad y generaciones para indicar qué tan desarrolladas tienen dichas competencias y saberes.

De este modo, autores como García, Duarte y Guerra (2014) aluden a la competencia mediática como el “dominio de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con el lenguaje, la tecnología, procesos de producción y procesos de interacción relacionados con los medios” (p 84). Partiendo de esta definición y de acuerdo al grupo de edad en el cual se enfoca esta investigación se entenderán las competencias mediáticas como dichos conocimientos que giraron en torno al manejo de los dispositivos electrónicos, en temas como el encendido y el apagado, el manejo de sus partes físicas (mouse, parlante, etc.), al igual que los movimientos corporales para hacer uso de la herramienta y los conocimientos sobre rutas y acciones por seguir para llevar a cabo en un determinado juego, la búsqueda de imágenes y reproducción de videos.

En relación con lo anterior, en uno de los casos se observó que algunos alumnos decidieron utilizar el ordenador y los XO y sin ningún tipo de ayuda los encendieron y, de inmediato, se dispusieron a explorar cada una de las herramientas y a buscar aplicaciones que tuvieran algún factor de entretenimiento. Frente a esto las acciones más realizadas por los niños fueron: tomarse fotos entre ellos, jugar, ver videos y fotos. De acuerdo con ello, se evidenció la forma en que los niños a esta edad van adquiriendo ciertas habilidades propias del contexto; ellos mismos se las arreglan para acceder a herramientas y aplicaciones ofrecidas por el aparato. Por otro lado, buscan la mejor manera de ejecutar los juegos y manejar las demás herramientas, tales como la cámara, el reproductor de video y las carpetas

de imágenes y fotos. Es así como se puede evidenciar que dentro de los momentos de uso de estos dispositivos se generan espacios para continuar desarrollando estas habilidades de manera constante, pues con frecuencia los niños siguen buscando otras formas de realizar la actividades con el fin de resolver los problemas que se generan.

Así pues, fue inesperado ver la forma en la que realizaron todo este tipo de actividades sin requerir en ningún momento la ayuda del adulto y aunque aún no leen convencionalmente números y letras, pudieron realizar tareas tales como cerrar un cuadro de diálogo y reconocer cuándo oprimir el botón “aceptar” o “cancelar”. Aparte de ello algunos pequeños buscaron y reconocieron la herramienta para acceder a la cámara o para reproducir vídeos y visualizar imágenes.

Este tipo de características hoy en día son muy frecuentes en los niños y las niñas, pues la alta presencia de las TIC en su cotidianidad ha producido, que tengan ciertas particularidades que están muy ligadas a formas de interactuar, a la apropiación de nuevos procesos y la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes. Frente a esto, García, Duarte y Guerra, (2007) citados por Ibarra y De la Llata (2008), señalan que

Estos nuevos usuarios enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes [...] Navegan con fluidez, tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductor de audio y video a diario; toman fotos digitales (p.6).

Tal como lo señalan los autores los niños actualmente tienden a tener una mejor relación y fácil desenvolvimiento al utilizar los diferentes aparatos electrónicos. Ellos dentro de sus expresiones se otorgan una cantidad de habilidades y conocimientos gracias a que cuando se encuentran en contacto con las TIC logran realizar diversas actividades que están muy ligadas a sus gustos. Un ejemplo de lo anterior se dio cuando dos niños se encontraban ejecutando uno de los juegos instalados en el computador, a medida que ellos iban jugando, aparecían una cantidad de anuncios que indicaban la forma de proseguir en el juego y las teclas a oprimir para lograr el objetivo final del mismo. Frente a esto los niños hicieron lo posible por apretar en el teclado las letras y símbolos necesarios para lograr la meta del juego.

Aparte de ello, lograron entender los cuadros de texto mostrados durante el recorrido del juego y seguir con la trama del mismo hasta llegar a su finalización.

Vemos, entonces, cómo los niños en medio de estas situaciones se convierten en sus propios maestros y logran descubrir los mensajes que las herramientas les proporcionan dando paso a la construcción de aprendizajes de manera autónoma, mediante la exploración de estos medios los cuales generan y “confieren un conjunto de habilidades y destrezas que se movilizan en situaciones diversas de exploración, proceder, aprendizaje entre pares y autodidactismo” (Ramírez, 2012, p.46).

La mayoría de estos aprendizajes los adquirieron en la exploración que realizaron con el dispositivo, ellos de forma deliberada lograron acceder a diferentes carpetas y aplicaciones que les permitió llevar a cabo actividades en las que tuvieron que enfrentarse con la interpretación de los diferentes símbolos y cuadros de diálogo que, a menudo, aparecían en medio de su interacción con el aparato. Con todos estos procedimientos relacionados con el lenguaje los niños lograron mostrar ciertos procesos cognitivos que les facilitaron el manejo de la herramienta. Mediante esto se ha demostrado la cantidad de habilidades y competencias mediáticas que tienen, hoy en día, los niños para desenvolverse satisfactoriamente en estos aparatos; ellos “se narran, perciben, aprenden, se transforman, curiosoan, se satisfacen y/o experimentan sus necesidades comunicativas, informativas, afectivas, y cognitivas” (Ramírez, 2012, p.49). Y es mediante estos saberes que logran realizar las diferentes construcciones.

En el momento de indagar sobre las competencias y habilidades mediáticas, también se encontraron ciertos factores externos que incidieron en el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades entorno a las TIC. Entre estos factores se encuentra el acceso, el cual tuvo influencia en el hecho de que algunos niños y niñas demostraron pocas habilidades en el manejo de ciertos aparatos, ya que como se evidenció en lo que expresaban, en sus hogares el acceso era poco, y dentro del aula no se contaba con suficientes aparatos electrónicos a disposición de los niños y, por ello, algunos preferían hacer uso de otros juegos o divertirse con sus demás compañeros en otras actividades que no implicarían el uso de TIC. Generando así que no se diera la oportunidad para desarrollar estas habilidades y competencias mediáticas.

A pesar de lo encontrado en esta investigación sobre el papel determinante del acceso en la adquisición de habilidades y competencias mediáticas en los niños, hasta el momento no se han encontrado suficientes estudios que confirmen este factor como influyente para la adquisición de competencias y habilidades mediáticas presentes en la población comprendida entre los 4 y 5 años de edad. No obstante, dentro de esta investigación se evidenciaron unas diferencias en estos ámbitos, entre los niños que tuvieron mayores oportunidades de acceso y aquellos en los que, por el contrario, su relación con los dispositivos ha sido más lejana, y por ende no demostraron tanta fluidez en el manejo de las TIC. Con relación a esto, a continuación se dan a conocer algunas formas en las que los niños se apropian de las TIC y se desenvuelven en ellas.

En un primer momento, se hace alusión a las expresiones de los niños durante las entrevistas y los diálogos que se dieron en los momentos de juego libre, en los cuales se hacía evidente la falta de acceso a las TIC en otros espacios fuera de la escuela. Para ejemplificar lo anterior, es preciso mencionar el momento de la ejecución la entrevista, la cual estuvo guiada por algunos dibujos y una discusión grupal, de este modo, a los niños se les pidió que dibujaran en una hoja los aparatos tecnológicos TIC que tuvieran en la casa y señalaran cuál era el que más le gustaba. Algunas de las respuestas de los niños fueron: “Yo no tengo computador ni Tablet y por eso dibujé unos arrecifes de coral” (Nicolle); “Yo no dibuje nada porque yo no tengo ni computador ni Tablet, y mis papás y mi hermano no me prestan el celular porque dicen que eso no es para los niños sino para llamar” (Karla).

Por otro lado, durante los momentos de juego libre y de uso de los dispositivos estos niños entrevistados reflejaron en sus acciones no tener muchas habilidades y competencias para el uso de los mismos, ni conocimiento para acceder a ciertas herramientas o llevar a cabo algún juego ya instalado en el computador. Por ello constantemente solicitaron la ayuda de sus compañeros que demostraron más habilidades para realizar las diferentes actividades con el mismo. Con esto se podría decir que el acceso a diferentes dispositivos fue un componente que incidió en el desarrollo de diferentes capacidades y habilidades por parte de los niños.

Un ejemplo que se dio en relación a esto fue con los XO, un dispositivo al cual ninguno de los niños tenía acceso en otros espacios que no fuera la escuela, por lo cual el

desarrollo de habilidades para su uso se daba netamente escolarizados, por lo que se podría decir que se generaban más fácil estas habilidades en este grupo de niños dado que existía la posibilidad de acceder al aparato si así lo deseaban, pero, se logró observar que había un grupo de niños que accedían con más frecuentemente a este dispositivo, y por esta razón en comparación con los otros niños tenían más habilidad y competencias en su uso. Por el contrario, los niños que se interesaron más por el uso del computador o por hacer otras actividades en los momentos de juego libre, cuando usaban los XO necesitaban solicitar la ayuda para manejarlos, la cual por lo general era requerida a sus pares.

De acuerdo a las anotaciones previas, Bahena (2014) explica en su investigación que en “los factores que influyen en el desarrollo de las habilidades [...] Si tomamos en cuenta que un factor importante para el adecuado desarrollo es la estimulación o la privación de éstas, podremos asumir que el uso de los dispositivos puede ejercer un impacto en este proceso” (p.27). Este impacto del cual habla la autora se pudo observar en el aula en la que algunas habilidades se vieron condicionadas por el acceso y el uso y de los dispositivos.

Con todo lo expuesto anteriormente, se puede sustentar la afirmación hecha a lo largo de este apartado sobre la relación que hay entre el acceso y las habilidades y competencias mediáticas que tienen los niños y las niñas durante el uso de aparatos electrónicos. Ya que los niños del contexto en el cual se realizó la investigación demostraron la gran influencia que había del tema de acceso en la adquisición de estas competencias, pues se evidenció que aunque tienen una predisposición a adquirir estas habilidades, hay otros factores que giran alrededor de las tecnologías, tales como el acceso y las diferentes limitaciones que pueden haber para llevar a cabo actividades con las TIC.

#### **4.3. Usos y representaciones en torno a las TIC**

Hoy en día se ha visto la forma en la que nuestra sociedad se ha encontrado permeada por una cantidad de situaciones que tienen que ver con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, estos nuevos aparatos han sido adquiridos por la mayoría de personas como una forma que facilita la comunicación y el entretenimiento. Frente a esto, aparecen nuevas prácticas que han llevado al individuo a un constante uso de las TIC, incluso en medio de situaciones cotidiana se ha observado la forma en la que los niños dentro de sus

nuevas dinámicas adquieren otras formas de distracción, llegando a cambiar sus juguetes habituales por el uso e interacción con estos aparatos.

A continuación, se darán a conocer las reflexiones derivadas de los datos arrojados durante las entrevistas que apuntaron al desarrollo de dos de los objetivos planteados al inicio de esta investigación, dichos objetivos apuntaron a los sentidos e importancia que dieron los niños y las niñas a diferentes dispositivos electrónicos durante sus actividades escolares.

En primer lugar, se entenderá como “representación”, aquellos aspectos relacionados con las nociones e ideas que tuvieron los niños frente algunos dispositivos, de acuerdo a las respuestas que surgieron al hacerles preguntas relacionadas con nociones en relación a algunos aparatos electrónicos, por ejemplo, ¿qué es un computador, tablet, XO o celular? Igualmente, se debe tener en cuenta que “las representaciones son compartidas en el marco de un grupo social, es decir, no son producidas por cada uno individualmente” (Frigerio & Diker, 2008, p.46), sino que de acuerdo a prácticas y situaciones sociales los niños van construyendo sus propias interpretaciones. De otro lado, se comprenderá el término “uso” como la utilización que según los niños, se le da a ciertos aparatos electrónicos.

Haciendo alusión al término de “representación” y teniendo en cuenta que estas son compartidas dentro de un marco social, de acuerdo a fenómenos sociales que crean un imaginario, se destacó que durante las entrevistas realizadas a los niños ellos crearon diferentes nociones e imaginarios sobre el uso que ellos y en ocasiones sus padres les dieron a diferentes aparatos electrónicos, dando paso a la creación de una representación que los niños fueron construyendo.

En medio de todas estas ideas manifestadas, los niños en muchas ocasiones aludieron a la representación social como un uso que se le puede dar a la herramienta. Por ejemplo, al preguntárseles a varios niños sobre el significado de algunos dispositivos tecnológicos, de inmediato arrojaron respuestas tales como: “Yo tengo un celular y juego mucho en él, y hablo con mi mamá por WhatsApp, también tengo un computador y también juego en él sola y veo videos” (Manuela). Por otro lado, Emiliano añadió diciendo: “Una Tablet tiene juegos y se le pueden descargar más, y sirve para jugar y ver videos, yo tengo una tablet en mi casa y sirve para jugar, ver videos y algo más”. De acuerdo a esto, se demostró que los niños al querer señalar sus nociones y representaciones frente a diferentes dispositivos, de manera inconsciente aludieron a los diferentes usos que se le puede dar a todo este tipo de aparatos, destacando el papel de entretenimiento que resultan ser estos aparatos para ellos.

Éstas y muchas más respuestas nos mostraron los usos y las representaciones que tuvieron los niños sobre algunos dispositivos electrónicos, resaltando las actividades de chat, juegos, imágenes y videos como las más mencionadas por ellos. Frente a esto, a partir de los resultados arrojados por la entrevista, se logró hacer un análisis de la influencia que ha tenido sobre los niños algunas situaciones relacionadas con el comercio y la industria, pues estos constantemente inducen a una cantidad de prácticas que tienen que ver con los usos de ocio y entretenimiento que hoy en día se les está otorgando a las TIC. Ante esto, Buckingham (2013), señala la influencia que tienen hoy en día estos aparatos sobre los niños, pues estos se ven

Expuestos a un número y una gama crecientes de mensajes comerciales que van mucho más allá de la publicidad [...], están rodeados de invitaciones e incentivos para comprar y consumir; y las fuerzas comerciales influyen cada vez más también en sus experiencias en terrenos como las emisiones radiotelevisivas públicas, la educación y el juego” (p.11).

En este caso, los niños al ser sujetos receptores de este tipo de mensajes, propenden a imitar y hacer parte de aquellas prácticas sociales en las que, hoy en día, muchas de las personas se ven involucradas.

Estos asuntos de imitación por parte de los niños están siendo condicionados por asuntos sociales, los cuales han interferido en las formas de interacción entre el niño y el aparato; frente a esto, el mismo autor señala que “en las sociedades modernas el consumo es tanto un terreno de limitación y control como de elección y creatividad” (Buckingham, 2013, p.12). De acuerdo a lo que señala el autor, en medio de las discusiones con los niños, ellos mismos manifestaron usos condicionados por sus propios padres. Respuestas como; “Yo juego sola con mi Tablet y tengo muchos juegos descargados, porque mi mamá me dio la Tablet para que jugara con ella” (Daniel C.). El niño al indicar que su madre le facilitó la tablet para jugar con ella, dió a entender que este tipo de acciones tienen que ver con los imaginarios sociales que se han construido a partir del uso de diferentes dispositivos electrónicos, pues estos en la mayoría de las veces son utilizados para suplir necesidades de distracción o entretenimiento.



Ahora bien, si se examina otro punto de vista planteado por los niños en el que se dieron otras perspectivas diferentes a las mencionadas anteriormente, se puede decir que, así sea en un mínimo porcentaje, también existe una representación social por parte de los niños basada en la característica funcional de trabajo que tienen algunos dispositivos, en este caso el computador, pues los niños constantemente señalaron que estos se pueden utilizar para trabajar, hacer tareas o escribir. En uno de los momentos de la entrevista, algunos niños lanzaron nociones e ideas sobre lo que para ellos significó un computador. Algunas de sus afirmaciones fueron: “El computador es para buscar algo y sirve para hacer los números” (Salomé); “Un computador es para trabajar y yo lo uso para estudiar a veces” (María Isabel); “Yo sólo tengo Tablet y computador y sirven para trabajar en ellos” (María Isabel).

Al hacer énfasis en lo anterior se puede reflexionar en torno a la noción creada por los niños sobre las tecnologías, pues es cierto que éstas no sólo abarcan factores de entretenimiento, sino que también se pueden centrar en aquellas oportunidades y servicios que estos aparatos nos ofrecen a diario, dando lugar a la adquisición de nuevas habilidades que permiten mejorar nuestras prácticas cotidianas, pues al hablar de las TIC “no sólo se refiere a los bienes, sino también a los servicios, no sólo a lo que se posee, sino también a los que somos capaces de hacer” (Buckingham, 2013, p. 12). A partir de este planteamiento, se logra resaltar que los usos dados a estos dispositivos, no sólo son cuestiones de distracción, sino también una forma para adquirir procesos de comunicación y un bien para satisfacer necesidades informativas de acuerdo a intereses cotidianos, dando lugar a concebir las tecnologías como un mediador que permite el acceso a la información y el conocimiento.

De cierto modo los sentidos y la importancia otorgada a las TIC por parte de los niños, estuvieron en gran medida ligadas a situaciones externas relacionadas con la emisión y difusión de mensajes relacionados con el uso y las nociones que se han construido hasta el momento sobre las tecnologías de la información y la comunicación. Dichas ideas y construcciones en gran medida han sido influenciadas por situaciones sociales en donde los medios emiten estos mensajes y los niños imitan estas prácticas sociales.

## Conclusiones

Luego del análisis de aquellas interacciones, habilidades, competencias, usos y representaciones en torno a las TIC, en este apartado se desarrollarán de manera sucinta aquellas conclusiones deducidas durante todo el proceso investigativo; estas estarán compuestas por asuntos metodológicos y analíticos que permitirán hacer una comprensión global de las situaciones presentadas.

Con respecto a lo metodológico, después de llevar a cabo lo que se tenía planteado para la recolección de la información, se pudo evidenciar un aspecto que fue relevante y que puede servir de apoyo y ayuda para futuras investigaciones con niños, y fue el dibujo como una estrategia de apoyo para la realización de las entrevistas. Se pudo evidenciar que por medio de esta estrategia se le permite al niño tener confianza con el investigador y revelar algunas ideas o situaciones con más facilidad. Igualmente, se puede decir que por medio de esta técnica se logró indagar sobre los diferentes aspectos o ideas que se quieren conocer pues en esta investigación encontramos que los niños se expresaban con mayor soltura.

Por otro lado, en medio de las interacciones que se generaron cuando los niños hicieron uso de los diferentes dispositivos electrónicos, aparecieron distintos roles asumidos por los niños, los cuales permitieron generar otras formas de relación entre ellos mismos y los diferentes aparatos electrónicos disponibles dentro del aula, permitiendo la construcción y adquisición de nuevos saberes y habilidades.

De igual forma, otra de las conclusiones evidenciadas durante el análisis, fueron las habilidades y competencias mediáticas que demostraron los niños y las niñas en el momento de usar las tecnologías, dichas habilidades y conocimientos estuvieron relacionadas con la capacidad para la búsqueda y desarrollo de las diferentes aplicaciones y herramientas instaladas en los diferentes dispositivos electrónicos. Pese a la adquisición de estas habilidades y competencias mediáticas, se puede decir que el desarrollo de estos saberes puede estar condicionado en algunos casos por el acceso que los niños tienen a diferentes dispositivos electrónicos. Esto se pudo constatar gracias a los discursos que algunos niños manifestaron durante el ejercicio de entrevista, y precisamente estos mismos niños fueron los que menos interactuaron con los diferentes dispositivos dentro del aula de clase, presentando

también bajas habilidades y competencias mediáticas, a comparación de aquellos que sí tuvieron la posibilidad de acceder a estos dispositivos.

De otro lado, al hacer referencia a la importancia que los niños otorgaron a las TIC, se hizo imperioso aludir a un factor fundamental que tuvo que ver con la forma en que los niños están viendo estos aparatos electrónicos, es decir, sus representaciones y usos frente a estos, demostrando suma importancia en tomar estas herramientas como una forma de diversión. Dicho esto, los niños y las niñas al tener la noción de que los diferentes dispositivos les aportan situaciones de juego y entretenimiento, los ven como algo muy indispensable en sus vidas. Ahora bien, todas estas ideas y nociones construidas en torno a las TIC, no han sido más que una imposición social de los adultos, pues los niños se encuentran inmersos en sus prácticas y al encontrarse en una etapa imitativa, tienden a dejarse llevar por lo que el mercado y sus padres les sugiere.

Finalmente, se concluye que este tipo de investigaciones tiene gran contribución al campo de la pedagogía infantil, pues las Tecnologías de la información y la comunicación cada vez se están viendo más inmersas en todos los entornos y espacios de socialización de los niños (familia, escuela, pares), y como se mencionó con anterioridad los niños le están asignando un alto grado de importancia en su cotidianidad y, por ende, este campo no puede dejar de lado estos asuntos pues se está teniendo un gran impacto en las formas de socialización de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramunt, I. (2012). *Análisis de usos y competencias de los niños sobre los medios y las tic. Propuestas de educación mediática para educación infantil* (tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Segovia. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1109/1/TFG-B.46.pdf>
- Alba, G. (2012) ¿Pegados a la pantalla? Los videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8 (1) enero-junio, 65-77. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77329129006>
- Amador, J. (2012). *Infancia, cibercultura y subjetividades. Modos de ser y de estar en el mundo a través de las pantallas*. Bogotá: Diálogos.
- Bahena, L. (2014). Impacto del uso de dispositivos electrónicos en habilidades cognitivas de niños de 3 a 6 años. *Memorias del Concurso Lasallista de Investigación, Desarrollo e innovación*, 1. 27-31.
- Barreto, M. (2011). Consideraciones ético-metodológicas para la investigación en educación inicial. *Revista latinoamericana de ciencias sociales, Niñez y juventud*, 2 (9), p. 635 - 648
- Berger, P., & Luckmann, T. (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Bourdieu, P. (2009). *Los herederos: Los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Brigido, A. (2006). *Sociología de la educación. Temas y perspectivas fundamentales*. Córdoba: Brujas.
- Bringué, X. y Sádaba, C. C. (2009). *La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.
- Buckingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*. Madrid: Morata.
- Buckingham, D. (2013). *La infancia materialista. Crece en la cultura consumista*. Madrid: Morata.
- Bustelo, E. (2007). *El recreo de la infancia. Argumentos para otro comienzo*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Cabanzo, A. (2015). Los saberes tecnomediados de niños, niñas y jóvenes de hoy: entre lo online y lo offline del mundo de la vida. *Educación y Ciudad*, (23). 43-56.

- Carli, S. (2006). *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*. Buenos Aires: Paidós.
- Da cunha, A (2013). "Tem é de ser de mim": novas tecnologias, riscos e oportunidades na perspectiva das crianças. Universidad de Minho. Brasil. Recuperado de <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29146/1/Tese.pdf>
- Duarte, L. y Contreras, C. (mayo, 2014). *TIC e Internet. Un estudio sobre hábitos, competencias y sociabilidad en jóvenes de secundaria de Hermosillo, Sonora (México)*. Trabajo presentado en el XXVI AMIC, Encuentro nacional San Luis Potosí 2014, México. Recuperado de [http://amic2014.uaslp.mx/g6/g6\\_17.pdf](http://amic2014.uaslp.mx/g6/g6_17.pdf)
- Durkheim, E. (2009). *Educación y sociología*. Madrid: Editorial Popular.
- Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. *Academy of Management*. Recuperado de <http://goo.gl/FRdKCx>
- Ferreira, M (2009). *Infância digital: o olhar das crianças sobre as tecnologias*. Sao Paulo (Brasil). Recuperado de <https://www.espm.br/ConhecaAESPM/Mestrado/Documents/COLOQUIO%20BXM/S6/mayra%20ferreira.pdf>
- FisherKeller, J. (2002). *Growing Up with Television. Everyday Learning Among*. Philadelphia: Temple University Press.
- Frigerio, G. & Diker, G. (2008). *Infancia y derechos: las raíces de la sostenibilidad. Aportes para un porvenir*. Santiago, Chile: OREALC. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001611/161137S.pdf>
- Galeano, M. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa*. Medellín: La carreta editores.
- García. R., Duarte, A. & Guerra, S. (2014). Propuesta de un instrumento de evaluación para medir el grado de competencia mediática en la etapa de educación infantil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (44). 81-96.
- Gil, A. (2009). *Estudio de caso*. Sao Paulo: Atlas.
- González, J. (2011). Rutinas de la infancia urbana mediadas por la tecnología: Un análisis visual. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 7(2), 1-16.
- Hartley, J. (1999). *Usos de la televisión*. Madrid: Routle.
- Hurtado, I. & Toro, J. (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. CEC, SA. Venezuela.

- Lim, E. (2012). Patterns of kindergarten children's social interaction with peers in the computer area. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 7(3), 399-421.
- López, A. & de la Llata Gómez, D. (2010). Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias. *Razón y palabra*, (72). 26-24.
- Miranda-Pinto, M., & Osório, A. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace@ rcacomum. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(9), 7.
- Narodowski, M. (1999). *Después de clase: desencantos y desafíos de la escuela actual*. Buenos Aires: Novedades educativas
- Papert, S. (1995). *La máquina de los niños*. Barcelona: Paidós Contextos.
- Pérez Alonso, G., & Petra, M. (2009). Estudio sobre el comportamiento de los consumidores de juegos y juguetes (8-12 años): valores, perfiles y preferencias. Instituto de creatividad e innovaciones educativas. Universidad de Valencia. Recuperado de [http://www.observatoriodeljuego.es/db\\_archivos/11\\_4.pdf](http://www.observatoriodeljuego.es/db_archivos/11_4.pdf) (<http://docplayer.es/6925810-Estudio-sobre-el-comportamiento-de-los-consumidores-de-juegos-y-juguetes-8-12-anos-valores-perfiles-y-preferencias.html>)
- Pindado, J. (2003). *El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescentes de Málaga*. Recuperado de <http://goo.gl/HvsqV>
- Postman, N. (2005). *La desaparición de la niñez*. Madrid: Círculo de lectores.
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon (MCB University Press)*, 9(6).
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Madrid: Editorial MS.
- Prensky, M. (2012). *Brain gain: technology and the quest for digital wisdom*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ramírez, A. (2012). Los saberes tecnomediados de niños, niñas y jóvenes de hoy: entre lo online y lo offline del mundo de la vida. *Educación y ciudad*, (23), 43-56. Recuperado de <http://www.idep.edu.co/revistas/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/74/62>
- Rodríguez I, (2007). *Para una sociología de la infancia: Aspectos teóricos y metodológicos*. Madrid: CIS.
- Sacristán, G. (2008). *Tecnología y educación. ¿Qué hay de Nuevo?* En: Hoyos, G. (2008). *Filosofía de la educación*. Madrid: Trotta.

- Schiff, J. (1998). *Let's Get Real! The Cognitive and Affective Consequences of Television*. Universidad de Columbia: Tesis Doctoral.
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: teoría y práctica*. Madrid: Morata
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de caso*. Madrid: Morata.
- Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. (2010). *Pedagogía mediática. Un manual de estudio como introducción*. Wiesbaden: Vs Verlag für sozialwissenschaften.
- Tapscott, D. (1998). *Creando en un entorno digital: la generación Net*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Tonucci F. (1995). El niño y la ciencia. En, con ojos de maestro. Recuperado de: [http://www.zona-bajio.com/EyCM\\_anexo1.pdf](http://www.zona-bajio.com/EyCM_anexo1.pdf)
- Torres, A. (1998). *Estrategias y técnicas de investigación cualitativa*. Bogotá. UNAD. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas.
- Weber, M. (1993). *Economía y sociedad*. España: Fondo de cultura económico.
- Yin, R. (2005). *Estudio de caso: planeamiento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.

## ANEXOS

### Anexo 1: Entrevista

1. ¿Qué entendemos por herramienta tecnológica?
2. ¿Tienes acceso a algún aparato tecnológico? (Tablet, celular, computador, televisor, etc.)
3. Cuando haces uso de estos, ¿cuál es la actividad que más te gusta hacer con los aparatos?
4. ¿Generalmente haces uso de estas herramientas en compañía de quién?
5. ¿En qué momento haces uso de estos aparatos?
6. En caso de tener más de un aparato ¿cuál te gusta más? y ¿por qué?
7. ¿Qué actividades realizan en el colegio con estos aparatos tecnológicos?
8. Cuando compartes tu Tablet, videojuego o computador ¿cómo es la distribución de los roles?

### Anexo 2: Categorías de observación

- *Interacciones niño-aparato:* En esta categoría se registran aquellas situaciones observadas en la que el niño se encuentre en interacción con el aparato y se registrará cómo es su comportamiento con este y frente a él.
  - *Interacción niño-niño mediado por un aparato:* en este punto se registran las situaciones y reacciones que se generan entre pares y sus formas de socializar cuando sus actividades están mediadas o llevadas a cabo en un aparato tecnológico.
  - *Interacciones niño-maestro cuando hay presencia de aparatos tecnológicos:* se plasmarán las reacciones y comportamientos que tienen los niños con sus maestros cuando se encuentran realizando actividades con algunos aparatos tecnológicos.
- Opiniones de los niños frente a las TIC:* se apuntarán las opiniones y aquello que los niños expresen frente a la presencia de las TIC en sus vidas y la socialización con los otros niños.