

# **Las huellas de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en las niñas y niños de 05 a 12 años en el proceso de enseñanza – aprendizaje**

Victoria Palacios Mieles – Pontificia Universidad Católica del Ecuador –  
[victoriapalacios@yahoo.com](mailto:victoriapalacios@yahoo.com)

Narcisa Medranda Morales – Universidad Politécnica Salesiana –  
[n\\_medranda@yahoo.es](mailto:n_medranda@yahoo.es)

## **Abstract:**

El auge del Internet, la telefonía móvil y la tecnología digital ha modificado las formas de aprender en la niñez. Desde sus primeros años de vida, niños y niñas inician su vínculo con la tecnología y los medios de comunicación de manera natural. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías hacen parte del entretenimiento familiar, y por ende, influyen significativamente en los modos de aprender.

Esta investigación busca analizar el uso de teléfonos celulares, de la Internet, los video-juegos y la televisión por parte de las niñas y los niños. A partir de la recolección de datos se busca establecer cómo las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación pueden generar distracción y afectar los procesos de enseñanza aprendizaje de los centros educativos.

Como resultado de la interacción con un ambiente plagado de tecnología, los estudiantes piensan y procesan la información de manera diferente a sus predecesores. Según Marc Prensky (2001), los niños y los estudiantes han cambiado de manera radical, no sólo en la vestimenta y el estilo, como sucedió

con las generaciones pasadas, sino en sus patrones de pensamiento y en la forma de aprender (Prensky, 2001).

**Keywords:** Comunicación: educación: TICs

## 1. Introducción

Esta investigación nace de nuestras experiencias como docentes y comunicadoras. Este hecho nos ha puesto al tanto en el campo de la educación como en el de la comunicación y a partir de ahí nos hemos planteado preguntas sobre la relación entre la comunicación y la educación.

En la actualidad, Internet junto a las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación han modificado la situación del conocimiento, transformando las formas de comunicación, educación y socialización, más significativamente en las niñas y los niños de esta generación que en las generaciones anteriores. Las niñas y niños, en sus primeros años, inician su vínculo con la tecnología y los medios de comunicación de una manera natural, interactuando en el juego y en las relaciones familiares; posteriormente, en la edad escolar, su incorporación será de manera paulatina a los diferentes medios de comunicación tradicionales y nuevos, en los ambientes de mayor convivencia, como los educativos y familiares.

La televisión es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, también entretiene y permite generar procesos educativos ya sea directa o indirectamente. En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. Antes de los 10 años la capacidad de razonamiento crítico y relacional es limitada.

Piscitelli (2006) plantea que existe una sobreexposición temprana, ya que los preescolares comienzan a utilizar los medios mucho antes de lo que algunos se imaginan. Por primera vez las generaciones que nacieron en el período de entre mediados de los noventa y principios del 2000, se están introduciendo a los medios audiovisuales, la cultura y el mundo a través de los propios medios y no de la imprenta y el papel (Piscitelli, 2006).

# **La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)**

Universidad de La Laguna – abril de 2016

---

Prensky (2006) propone designar a los estudiantes de hoy como “nativos digitales”, y a los que no nacieron en la era digital como “inmigrantes digitales”. Según el autor, es importante comprender que existe una generación que por primera vez está creciendo rodeada de una gran cantidad de tecnologías, y la diferencia fundamental es que procesa la información de manera diferente a los adultos que nacieron en un mundo más análogo (Prensky, 2006).

Se calcula que dentro de 20 años los nativos digitales constituirán el 70% de la población mundial. Es por ello que los procesos de aprendizaje deben adaptarse a las características de los individuos (García, 2007).

El internet, los videojuegos y la televisión acaparan la atención de los niños y las niñas y restan el tiempo dedicado a lectura y la elaboración de tareas escolares. Hay estudios que demuestran que aún una o dos horas por día de televisión no supervisada en niñas y niños escolares, provocan efecto negativo en el rendimiento académico, especialmente en la lectura.

Un reciente estudio de la Universidad alemana de Würzburg examinó durante cuatro años a más de 350 niños de 4 a 8 años de edad con diversos consumos de televisión (alto: 117 minutos diarios, medio: 69 minutos diarios y bajo 35 minutos diarios). Los investigadores concluyeron que el exceso de televisión entretenida tiene una clara y negativa influencia en la capacidad de los pequeños a la hora de comprender lo que leen y, por ende, en su rendimiento académico (Rojas, 2008).

Las Tecnologías de Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes. Estas tecnologías han creado una cultura donde es muy difícil desligarse de los medios de comunicación. Las familias ecuatorianas no son la excepción, y forman parte de este fenómeno global.

## **2. Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación**

Según Ignacio Aguaded y Julio Cabero “Las Tecnologías de la Información y la Comunicación no solo nos ofrecen información, sino también reestructuran y modifican nuestra estructura cognitiva” (Cabero y Aguaded, 2013, p. 15). Esto

podemos observar actualmente en las niñas y los niños que son más rápidos en procesar la información, a diferencia de las generaciones precedentes.

La rapidez con que llega la información en la actualidad hace que las personas tengan que procesarla, modificarla y al mismo tiempo dar respuesta. Esta situación es un tanto engorrosa para los migrantes tecnológicos y no así para los nativos tecnológicos. Esta diferencia en la capacidad de usar e interactuar los recursos comunicativos disponibles abre una brecha generacional importante y pone a las nuevas generaciones sobre las precedentes en tanto son capaces de realizar fácilmente actividades para las que sus predecesores tienen mayor dificultad.

En el campo del aprendizaje esto se manifiesta en que la escuela sigue utilizando métodos tradicionales como clases magistrales, libros, horarios, disciplina. Frente a ello las capacidades de las niñas y los niños en cuanto al uso de las nuevas tecnologías se convierten en un problema. En ese campo los estudiantes tienen mayor destreza que sus docentes y crea conflictos. Los docentes ven en las nuevas tecnologías una competencia para la atención. Frente a los recursos tecnológicos disponibles las clases pueden resultar aburridas.

### **3. El uso de Internet por las niñas y niños**

La Internet constituye un eje en la revolución comunicativa del siglo XX, y su expansión y masificación cambió drásticamente la forma de relacionarse entre las personas. Actualmente, es casi imprescindible para el funcionamiento de la sociedad moderna. Para las niñas y los niños que nacieron en el siglo XXI el uso de Internet es parte de su vida cotidiana, ellas y ellos son considerados nativos digitales. Además, el acceso al Internet para niñas y niños está dentro de las agendas de la mayoría de los países como un objetivo a alcanzar. Se ha convertido de esa manera en un símbolo de desarrollo.

En el caso de las sociedades modernas, las tabletas y los celulares son los objetos perfectos para que el niño se distraiga y no moleste. Muchos padres prestan estos aparatos electrónicos a sus hijos/as para mantenerlos tranquilos.

La Internet se ha convertido también en una herramienta de distracción para los más pequeños y de socialización de las nuevas generaciones.

Sin embargo, el uso prolongado de Internet puede generar adicción y sedentarismo, disminuye la relación con amigos o padres y propician una interacción virtual y solitaria. También, puede convertirse en el único modelo de socialización, generando otros problemas relacionales. Por lo tanto, los padres tienen la responsabilidad de regular el uso y enseñar a sus hijos e hijas a aprovechar la tecnología para comunicarse, investigar o descubrir sin que se convierta en un fin en sí misma.

#### **4. Los videojuegos**

Según Adriana Gil “Los videojuegos son los programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles”. (Gil, 2007). Se trata de un software creado para el entretenimiento y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, ya sea éste un computador, una máquina arcade, una vídeo consola o un dispositivo portátil (Ibarra, 2013).

##### **4.1 El uso de los videojuegos en los niños y las niñas**

Los videojuegos, al igual que la televisión, influyen en el comportamiento de los niños y niñas. Los juegos que se promocionan en la actualidad tienen gráficos en alta calidad y tramas elaboradas, además de generar interacción con sus usuarios. Esto atrae poderosamente la atención de las niñas y niños ya que estimulan sus sentidos y crean de esta manera sensaciones agradables.

La línea que se sigue en los videojuegos integra sentimientos ambivalentes, en vez de mantener la disociación en objetos buenos y malos. Por esto pueden manifestar comportamientos fuertes, sobre todo en niños, quienes son más vulnerables a los cambios. Las manifestaciones conductuales van desde la ansiedad, pasando por la frustración y la rabia, terminando así en estados emocionales, tales como la euforia; si es que el objetivo del juego es logrado. (Ibarra, 2013). La violencia, el miedo y la muerte son las cosas que más llaman

la atención en los videojuegos y los niños y niñas intentan practicar esto en la vida real, ya sea con sus compañeros, hermanos, amigos. Cuando el niño utiliza por mucho tiempo las consolas de juego, disminuye el tiempo para socializar con su familia o amigos y en el peor de los casos puede llegar a aislarse de todo lo que le rodea.

Cabe resaltar que si bien los videojuegos pueden influir negativamente en la conducta de los niños/as, también pueden hacerlo de manera positiva. Esto es posible al regular el horario de juego y cambiarlos por otros que ayuden a los niños/as a desarrollar su capacidad de investigar y encontrar soluciones a los problemas cotidianos.

La sub-cultura de los videojuegos y revistas incita a la transgresión de las normas y dificulta la interiorización del principio de realidad, según el cual los deseos y apetencias propias han de armonizarse con los deseos y apetencias de los demás.

### **5. Televisión infantil ayer y hoy**

García y Tripero (2000) citando a Mariet (1993) sostienen que no se puede desligar lo que fue la televisión de lo que es ahora, más allá de los diferentes usos que ha tenido a lo largo de su existencia y de las transformaciones actuales. Estos autores identifican cuatro usos de la televisión: 1) la tele – pasión donde los niños escogen un programa y lo ven con atención, 2) tele-mueble: donde la tele es un mueble y al que los niños echan una mirada mientras hacen cualquier otra actividad, 3) tele-tapa huecos: cuando niños la tienen encendida porque están solos y por último 4) telespectador avanzado: donde ya sea joven o infante, usan la televisión para diversos fines cuyo límite se sitúa en su capacidad para usar la tecnología (García & Tripero, 2000).

La televisión se mantiene a la cabeza en cuanto a ofrecer servicios de entretenimiento para todos los públicos. Es indiscutible que tiene la capacidad de modelar e influir en las conductas, pensamientos y formas de ver y entender la realidad por parte de sus espectadores. Los niños y niñas están particularmente atraídos por la televisión, pero tienen poca posibilidad de influir en sus contenidos, son más bien telespectadores pasivos.

## **La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)**

Universidad de La Laguna – abril de 2016

---

En ese sentido, están sujetos a mirar y elegir los contenidos de un menú preestablecido. Este puede contener programas violentos, en donde se presentan reacciones afectivas explosivas, agresiones físicas, verbales, y demás variadas formas de violencia que ellos no han logrado entender o desarrollar en su contexto social sino que lo imitan gracias a los canales de televisión de señal abierta. Por cada hora de televisión violenta, los niños triplican sus posibilidades de desarrollar conductas violentas ya que la televisión puede servir para el aprendizaje y el desarrollo del niño y a veces puede cumplir ciertas funciones mejor que los textos escritos.

En el caso ecuatoriano, la producción nacional de programas educativos infantiles ha sido escasa. Tan solo uno de ellos tuvo un éxito real, llegando inclusive a ser transmitido fuera del territorio ecuatoriano: Arcandina. Pero por más de quince años no se ha vivido un fenómeno semejante. Entre los años 2010 y 2011 tan solo se transmitieron 10 programas nacionales, pero ninguno presentó un éxito avasallador.

### **5.1 Influencia de la televisión en los niños y niñas en Quito**

Los niños y las niñas ecuatorianos terminan su jornada escolar al medio día (13:00), llegan a casa y en la mayoría de los casos lo primero que hacen al llegar es ver televisión, muchas veces sin la presencia de un adulto. Esto es realmente preocupante ya que dentro de la programación en ese horario consume imágenes de violencia, muerte, dolor, miedo, etc.

La programación televisiva en el Ecuador regula las transmisiones de programas en horarios donde los niños ven televisión, pero esta regulación no se la cumple en sentido estricto ya que algunos canales incumplen esta norma y la programación varía enormemente de un canal a otro.

En el año 2008 el INNFA (Instituto Nacional de la Niñez y la familia) presentó un estudio sobre la violencia en la televisión en donde se demuestra cómo los niños y niñas están expuestos al consumo mediático de la televisión y de cómo esta influye sobre ellos.

Con la Ley de Comunicación, 2013, en el Ecuador se ha clasificado a los programas en tres categorías: A “Familiar” en el horario de 06:00 a 18:00



horas, B, “De responsabilidad compartida” de 18:00 a 22:00 y C, “contenidos aptos solo para adultos”. (Ley de Comunicación, 2013, Art. 65)

Programas educativos como “Educa” se transmiten mediante cadena nacional por las tardes, en este programa se incentiva a los niños a investigar y aprender diferentes temas educativos e investigativos. Sin embargo, hay que acotar que aunque existe una ley que controla los programas televisivos, también se trasgreda la ley y se pasen programas de categoría “C” en ciertos canales de televisión local. Además, existen hogares que cuentan con televisión pagada, programación no controlada por la Ley de Comunicación.

### 6. Metodología

En este trabajo nuestro interés fue describir lo que viven los niños y las niñas respecto del uso del Internet, la televisión y los videojuegos. Para ello hemos optado por una metodología cualitativa ya que nos permite describir y analizar casos concretos de personas y sus acciones respecto de los temas que abordamos.

Nuestra intención fue investigar en centros educativos que acogen a una población de diferente estrato social, y que manejan metodologías distintas para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para ello elegimos dos instituciones; una de ellas enseña a partir del arte y la otra utiliza un modelo más formal. En cuanto a las edades, trabajamos con niñas y niños de entre 5 a 12 años de edad.

Para la recolección de datos realizamos observaciones, entrevistas informales a los estudiantes y revisión bibliográfica. Para ello hemos utilizado el método etnográfico. En un primer momento observamos el comportamiento de nuestro objeto de estudio lo que nos permitió hacer un diagnóstico. La observación nos ayudó además a generar vínculos que nos llevaron a establecer diálogos informales y llegar a una observación más participativa.

En las observaciones los ejes de búsqueda fueron:

- Uso de teléfonos celulares.
- Comportamiento de los estudiantes que usan esos aparatos.
- Rendimiento académico de los estudiantes que son usuarios.



# La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

---

Para mirar el uso de vídeo juegos y del tiempo que dedican a ver televisión, realizamos entrevistas. En ese sentido nuestros ejes de búsqueda fueron:

- Tiempo que dedican a mirar televisión.
- Tiempo que dedican a jugar en video juegos.
- Comportamiento y rendimiento académico de los estudiantes que usan esos recursos por mucho tiempo.

## 7. Resultados:

### 7.1 Unidad educativa Santa María Eufrasia

La unidad educativa Santa María Eufrasia es una institución religiosa particular. La población estudiantil que acude a esta institución es de clase media. La propuesta pedagógica es diferente al de la escuela Pacha Callari.

La observación a los estudiantes de esta institución la realizamos en una reunión, entre compañeras y compañeros, fuera del colegio, en la casa de uno de ellos. Esta modalidad nos permitió una mayor cercanía con los estudiantes.

El grupo fue heterogéneo en relación con la edad y sexo. Los integrantes tenían entre 6 y 12 años de edad. La observación se realizó a tres de los integrantes.

En este grupo, todos tienen celular con acceso a Internet. Dos de los participantes cuentan con videojuegos y Nintendo. Cuando conversan entre ellas y ellos, lo hacen viendo sus celulares, escribiendo mensajes e incluso entran a páginas de Facebook. El teléfono móvil está siempre presente. Las niñas y niños tienen preferencias en sus hábitos de reuniones entre ver la televisión y al mismo tiempo utilizar sus móviles.

Dos varones y una mujer se distraen fácilmente del grupo y le prestan mayor atención al uso de sus celulares. Los demás integrantes del grupo mientras ven televisión, conversan de los últimos juegos para sus móviles.

En un momento dado, observamos que los televidentes estaban aburridos de la programación de la televisión y la apagaron. Encienden la Wii y empiezan a jugar. Mientras tanto, no han dejado de interactuar con otros niños, presentes y ausentes, a través de sus móviles. Una niña dice a sus amigos que al llegar a

su casa va a hacer los deberes. Uno de sus amigos le pregunta qué hay que hacer y la niña responde que deben hacer matemáticas y naturales. Los y las observadas no prestan mayor importancia a los deberes, ya que están muy entretenidos.

### 7.2 Escuela de Arte Pacha Callari

Los estudiantes que asisten a esta escuela son niñas y niños de diferente etnia, cultura, y clase social. Es por lo tanto una instrucción en donde se constata una gran diversidad. No obstante, hay predominancia de estudiantes que provienen de sectores populares.

La institución no tiene una política respecto del uso de los teléfonos celulares por parte de los estudiantes. Hay libertad en tenerlos y usarlos durante las horas de clases. En la observación, constatamos que los estudiantes al llegar a la escuela automáticamente guardan sus móviles en las mochilas, bolsillos o maletas.

Las niñas y niños pasan entretenidos en sus clases y los que tenían los celulares en sus bolsillos no se acuerdan de que lo tienen y atienden a la maestra que hace dinámicas donde todos se ríen, saltan, disfrutan.

En clase de danza, los niños, niñas no están pendientes de sus celulares, solo de su maestra que les enseña algunos pasos para una danza ritual. En clase de música los niños, niñas tocan algún instrumento como guitarra, tambores y no están pendientes del celular, solo cantan y algunos hasta bailan. Los estudiantes de pintura prefieren jugar, mancharse la cara el uno y el otro, compartir sus pinturas; y no están pendientes del celular, ni de algún aparato electrónico. La profesora de pintura no habla a sus estudiantes cuando juegan o crean otras cosas que ella no pidió; más bien les apoya y les felicita por su trabajo.

Los estudiantes de esta institución realizan varias actividades fuera del alcance de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación tales como cantar, bailar, pintar. También hacen varias manualidades. Las niñas y niños son muy atentos y respetuosos con sus profesores. Además son muy

## **La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)**

Universidad de La Laguna – abril de 2016

---

colaboradores con sus docentes, les ayudan a repartir las hojas, llevar la guitarra, el tambor, incluso quieren pasar al frente a recitar, bailar, cantar.

En el receso, los niños juegan fútbol e invitan a los jóvenes a jugar con ellos. No están pendiente de los aparatos tecnológicos. Las mujeres en el receso, prefieren jugar a las cogidas, escondidas (juegos tradicionales) o solo conversar entre ellas y las pocas niñas que tienen celular no lo usan ni lo van a buscar.

Los niños no necesitan televisión, computadora, o algún video juego para poder divertirse. Las niñas solo se interesan que sus pasos de baile les salgan bien o sean como la maestra les indica. Lo destacable en esta institución es que los padres de familia no les regalan teléfonos de las últimas tecnologías y para los niños tampoco es importante.

La mayoría de niñas y niños conversan entre ellos y no usan ningún aparato electrónico. Los maestros para explicar teoría de música, pintura usan dinámicas divertidas que explican la materia.

### **8. Conclusiones**

Las niñas y niños en Quito están estrechamente relacionados con el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, independientemente del estrato social, étnico y de género. Sin embargo, dentro de la escuela el uso de esas tecnologías varía de acuerdo a la institución, clases sociales y de las políticas y metodologías en las que se sustenta el proceso educativo.

Los videos-juegos tienen dos aspectos a ser considerados: primero, pueden distraer a los niños de tal manera que no son capaces de concentrarse en sus aprendizajes, y segundo, les permiten desarrollar habilidades de rapidez, razonamiento, creatividad y lógica; destrezas que muchas veces no se aprenden en el aula.

Finalmente, es importante considerar que el uso de los videojuegos, en sí mismos, no son incompatibles con la educación, de la misma manera que la Internet y la televisión. Bien utilizados pueden ayudar a las niñas y niños a un proceso de aprendizaje integral. El abuso de estas Tecnologías resulta perjudicial en esta y cualquier otra edad.

## 9. Referencias bibliográficas

Aguaded, J. y Cabero Juan. (Coord.). (2013). Teologías y medios para la educación en la E- sociedad. Madrid: Alianza.

Dussel, Inés; Quevedo, Luis Alberto. (2010). Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos Pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires: Fundación Santillana.

Fernández, Pilar, et al; (2011). “Los niños y el negocio de la televisión”, España: Primera Edición, Comunicación Social ediciones y publicaciones.

García, Francisco; Tripero, Tomás de Andrés. (2000). La representación del niño en los medios de comunicación. Madrid- España: Huerga y Fierro.

Garrido, Pablo. (2010). “Educar en el ocio y el tiempo libre”, Primera Edición, Madrid – España, Ediciones Palabra S.A.

Gil, Adriana; (2007). “Los videojuegos”, Primera Edición, Barcelona – España, Editorial UOC.

Gómez, María Teresa y López, María. (2012). Impacto de las Nuevas tecnologías en el aula. 16/11/2015, de Universidad José María Vargas y Universidad Nacional Abierta - Venezuela Sitio web:

<http://es.calameo.com/read/0003875737d92b374a3fd>

Ibarra, Armando; Llata, Dania. (2013). Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: Acercamientos conceptuales a sus competencias. 16/11/2015, de Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación Sitio web:

[http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/14\\_Ibarra\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/14_Ibarra_72.pdf)

Iriarte. Fernando. (2007.). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la Información y las Comunicaciones. . Barranquilla- Colombia. : Universidad del Norte.

Rojas, Valeria. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. . 16/11/2015, de Revista Pediatr. Chile. Sitio web: [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext).

## **La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)**

Universidad de La Laguna – abril de 2016

---

Tisseron, Serge. (2006). “Internet, videojuegos, televisión”, Barcelona – España: Primera edición, Editorial Grao.

\*Agradecemos la participación de Daniel Arroba, Estefanía Luna y Braulio Delgado, estudiantes de pregrado de la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.\*