

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**



TEMA:

“EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) Y SU RELACIÓN EN LA ADQUISICIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS QUE ASISTEN A LA ESCUELA BÍBLICA INFANTIL SAN ANTONIO ABAD DE SAN SALVADOR”

**TRABAJO FINAL DE TESIS PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE:
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

PRESENTADO POR

LOPEZ VASQUEZ HERBERT OMAR (LV 10023)

RAMOS MAYORGA CLAUDIA LISSETTE (RM 11011)

SARAVIA MENDOZA LESLIE ODALI (SM 03029)

DOCENTE ASESOR

LICENCIADO. JAIME SALVADOR ARRIOLA

CIUDAD UNIVERSITARIA, NOVIEMBRE 2017

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

RECTOR

VICE-RECTOR ACADÉMICO

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado. José Vicente Cuchillas

VICE-DECANO

Licenciado. Edgar Nicolás Ayala

SERETARIO

Licenciado. Héctor Daniel Carballo

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

Licenciado. Wilber Hernández

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADUACIÓN

Licenciado. Evaristo Morales

DOCENTE ASESOR

Licenciado. Jaime Salvador Arriola

DEDICATORIA:

A nuestras madres y padres: que con sus sabios consejos nos animaron a formar los caminos del conocimiento.

A nuestros seres queridos: hermanos, tíos, hijos y amigos que nos brindaron el tiempo necesario para dedicarlo con devoción a elaborar el trabajo de investigación.

A nuestro docente asesor: que con sus valiosos aportes nos orientó para que llegáramos a cumplir la meta de haber finalizado nuestra investigación.

Al director de la escuela Bíblica Bautista, por haber apoyado en todo el proceso de la investigación.

A la Universidad de El Salvador: Por abrirnos sus puertas y convertirnos en profesionales con principios y valores. Docentes, Estudiantes, por haber sido sujetos activos en el proceso de investigación.

Claudia, Herbert, Leslie

INDICE DE CONTENIDO

Resumen

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación actual	8
1.2 Enunciado del problema	9
1.3 Objetivos de la investigación	9
1.3.1 Objetivo general.....	9
1.3.2 Objetivos específicos	9
1.4 Justificación del estudio	10-12
1.5 Delimitación.....	12
1.5.1 Espacial	12
1.5.2 Social.....	12
1.5.3 Temporal	12
1.6 Alcances y limitaciones	13

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes	14-16
2.2 .1 Aparición de la computadora	16-17
2.1.2 Aparición de otras tecnologías de información y comunicación	17

2.2 Tecnologías de la Información y Comunicación	18
2.2.1 Conceptualización de las tecnologías de la información y comunicación.....	18
2.2.2 Tipos de TICs.....	18
2.2.3 Ventajas del uso de las TICs	19
2.2.4 Desventajas del uso de las TICs.....	20-23
2.3 Conducta Agresiva.....	23
2.3.1 Conceptualización de agresividad y violencia	23
2.3.2 Agresividad.	23-25
2.3.3 Concepto de violencia.....	25
2.3.4 Componentes de la conducta agresiva	25
2.3.4.1 Componente cognitivo	25
2.3.4.2 Componente afectivo	26
2.3.4.2 Componente conductual.....	26
2.3.5 Conducta agresiva en niños	27
2.3.6 Clasificación de la conducta agresiva en niños.....	27
2.3.7 Tipos de Agresión	29
2.3.8 Factores que favoreces el desarrollo de la agresividad en la infancia.....	29-31
2.3.9 Autocontrol	31
2.3.9.1 La conducta controlada	31-33
2.3.10 las relaciones sociales y la adaptación	33-34
2.4 Uso de dispositivos tecnológicos en niños	34
2.4.1 Efecto negativo de los dispositivos tecnológicos en niños	34-36

2.4.2 Efecto positivo de los dispositivos tecnológicos en niños	36-37
2.4.3 Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura	38-39
2.4.4 Factores de riesgo y protección sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación.....	40
2.4.4.1 Fundamentación	40-41

CAPITULO III. METODOLOGIA

3.1 Tipo de estudio.....	42
3.2 Población y muestra	42
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.4 Procedimiento para la recolección de datos	43
3.5 Instrumentos estandarizados	44-48

CAPITULO IV. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

4.1 Análisis cuantitativo, entrevista a maestros, padres y niños. Escala Ega y Test de la figura humana	49-78
4.2 Análisis cualitativo integración de resultados.....	78-84

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones	86

FUENTES CONSULTADAS

RESUMEN

Este estudio indaga aspectos relacionados a las nuevas tecnologías de la información y comunicación TICs, y la identificación de conductas agresivas, adquiridas a través de las TICs, en niños de 6 a 12 años que asisten a la Escuela Bíblica Infantil, San Antonio Abad de San Salvador. La investigación es de tipo descriptivo transversal, con enfoque cuantitativo, reflejando datos para su respectivo análisis y cuantificación. Recolectando datos que describan la situación a investigar, realizada en un tiempo determinado, la cual no tendrá un seguimiento determinado. La información fue recabada por medio de la aplicación de entrevistas dirigidas a padres, maestros y niños, también aplicando pruebas psicológicas estandarizadas. En los resultados se encontró que el rápido progreso de estas tecnologías brindan beneficios y oportunidades de desarrollo ya que facilita el acceso a la información y mejora el sistema de enseñanza aprendizaje en los centros de formación, pero también trae consigo repercusiones; se determinó que las TICs están directamente relacionadas en la generación de conductas agresivas en niños en cuanto a la imitación por medio de la observación como lo sostiene la teoría del aprendizaje social de Bandura, debido a la frecuencia y alto contenido violento de los programas y juegos que prefieren los niños. Se encontró que más de la mitad de la muestra presento conductas agresivas, predominando el tipo de agresividad verbal seguido de la física, a demás como resultado del creciente uso de las tecnologías por los niños, estos están sustituyendo los juegos de contacto por los juego virtuales, trayendo consigo consecuencias para la salud mental y física.

Palabras claves: Tecnologías de la información y comunicación, Conducta Agresiva.

CAPITULO I.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación actual.

Las tecnologías de la información y la comunicación permiten crear entornos de comunicación nuevos denominados ciberespacios que posibilitan transmitir y compartir de inmediato abundante información, influenciando a niños, que ocupan largas horas para explorar aparatos tecnológicos, usándolos como medio educativo y de entretenimiento, lo que ha ocasionado que se convierta en algo primordial en los hogares salvadoreños, priorizando la interacción virtual antes que la física.

La frecuencia en el uso cada vez más prolongado y el incremento del contenido violento al que acceden los niños, se han convertido en una fuente de preocupación para las familias, la escuela y la sociedad salvadoreña en general. Debido a que los niños están interactuando a edades más tempranas, sin orientación de un adulto a las tecnologías de la información y la comunicación, trayendo consigo el aprendizaje e imitación de conductas agresivas, las cuales dificultan sus patrones de comportamiento para ajustarse a las normas imperantes en el medio social en el que se mueve.

Algunas conductas de oposición son, en determinados momentos, importantes para el desarrollo y la formación de la propia identidad y la adquisición de habilidades de autocontrol y desarrollo personal, por lo que se considera importante regularlas, es por ello que la presente investigación indagará sobre la relación que tienen estos tipos de conducta con respecto al alto índice de consumo de las TICs y el contenido inadecuado o perjudicial para los niños.

1.2 Enunciado del problema

¿Qué relación tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la adquisición de conductas agresivas de los niños, en las edades de 6 a 12 años, que asisten a la escuela infantil de la iglesia Centro Bíblico Bautista San Antonio Abad de San Salvador?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General.

Determinar la relación que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la adquisición de conductas agresivas de los niños, en las edades de 6 a 12 años, que asisten a la escuela infantil de la iglesia Centro Bíblico Bautista San Antonio Abad de San Salvador.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Explorar la relación entre el contenido y la frecuencia al utilizar las TICs y la generación de conductas agresivas en los niños de 6 a 12 años de edad, pertenecientes a la escuela Bíblica de San Salvador.
- Identificar la influencia del uso de las TIC en la generación de conductas agresivas y cómo repercute en la adaptación social de los niños de 6 a 12 años.
- Describir el tipo de conducta agresiva que presentan los niños en las edades de 6 a 12 años de la escuela Bíblica Bautista de San Salvador, en relación al contenido que proporcionan las TICs

14 Justificación del estudio.

El Salvador se ha colocado entre los países con mayor nivel de consumo en el área de telefonía y servicios tecnológicos en Latinoamérica. La cantidad de avances tecnológicos ha incrementado en los últimos años, lo cual trasciende a las nuevas generaciones que acceden a su uso a edades cada vez más tempranas. *El término: nativo digital es para referirse a las generaciones nacidas, a partir de los años finales del siglo XX inmerso en las nuevas tecnologías. En contraposición los inmigrantes digitales son aquellas personas pertenecientes a las generaciones previas al desarrollo de esas tecnologías y que debieron adaptarse a esa nueva situación, con mayores o menores dificultades, pero sin poder salvar enteramente la distancia con los más jóvenes en relación al desarrollo tecnológico. K. Prensky (2001)¹*

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), permiten una conexión inmediata, esto ha llevado a modificar las relaciones humanas, brindando nuevas experiencias desde la infancia. Obteniendo importantes beneficios para su desarrollo y educación, además de ser una forma de diversión, también existen riesgos que pueden producir daños relacionados con el uso inadecuado; por lo que, se debe potenciar el uso racional y responsable de esta moderna tecnología desde los primeros años de vida.

Se pueden destacar tres tendencias principales en la exposición prolongada a las tecnologías de la información y comunicación: La primera es el

¹ Marc Prensky Nativos Digitales Inmigrantes digitales 2001.

² BANDURA, A. (1974): Teoría del aprendizaje social. En TORREGROSA, J.R. Teoría e Investigación de la psicología social actual. Madrid, I.O.P. Pág. 3-33

consumo diario que los niños le dan a estos medios; la segunda se refiere a que existe imitación y aprendizaje del lenguaje que reciben; así como el modo en que afecta la capacidad de atención el contenido de los videos y programas, lo que trae como consecuencia en nuestro contexto Salvadoreño el desarrollo de actitudes agresivas y violentas.

Según la teoría Cognitiva Social de Albert Bandura² el ambiente, en el proceso de maduración cerebral, modela la conducta. El investigador demostró en estudios experimentales que los niños que observan conductas agresivas recompensadas suelen repetirlas posteriormente con mayor frecuencia que aquellos que observan esa misma conducta castigada. Los niños aprenden por observación y reproduciendo patrones conductuales, la repetida exposición a patrones conductuales violentos puede llevar a aumentar sentimientos de hostilidad, desensibilización al dolor de otros, aumento de la probabilidad de interactuar y responder a otros con violencia.

Es necesario establecer la relación existente entre las TIC y el refuerzo de conductas agresivas en los niños, la cual es una población muy receptiva al aprendizaje vicario y al no tener una orientación adecuada de padres o tutores se pueden generar conductas agresivas que repercuten en los ambientes que se desenvuelven y estos van en aumento según los factores de riesgos. Según el experimento de Bandura las conductas agresivas se ven incrementadas lo que no contribuye a la salud mental de los niños.

²BANDURA, A. (1974): Teoría del aprendizaje social. En TORREGROSA, J.R. Teoría e Investigación de la psicología social actual. Madrid, I.O.P. Pág. 3-33

Por tal razón la presente investigación se ha centrado en explorar y analizar la relación del uso de las TICs con la adquisición de conductas agresivas en niños. Tomando esta investigación como fuente de consulta en la cual se puede profundizar y ampliar sobre el tema.

Esta investigación tendrá un aporte social que fomentará la participación activa de la familia y la escuela, a través de jornadas de capacitación donde se promueva el uso adecuado de las TICs, exponiendo sus ventajas, desventajas y la convivencia entre padres y niños.

15 Delimitación.

15.1 Espacial:

La investigación se desarrolló en la escuela Bíblica Infantil dela iglesia Centro Bíblico Bautista, ubicada en la avenida los tanques, calle Algodón, San Antonio Abad, San Salvador.

15.2 Social:

El grupo social objeto de estudio fueron 18 niñas y 12 niños de 6 a 12 años de edad, los representantes por cada niño son 30, de los cuales son 25 del sexo femenino y 5 del sexo masculino. Además de 15 maestras y 2 maestros de la escuela bíblica infantil.

15.3 Temporal:

La investigación tuvo una duración de seis meses, a partir de febrero, hasta septiembre del presente año.

1.6 Alcances y limitaciones.

1.6.1 Alcances.

- Se proporcionaron planteamientos didácticos para el uso adecuado de las TICs, a niños y padres.
- Se logró identificar las conductas agresivas físicas y verbales que presentaron los niños.
- La investigación proporcionó información que puede ser utilizada como fuente de consulta para investigaciones similares.

1.6.2 Limitaciones.

- Carencias de fuentes bibliográficas y antecedentes de estudios similares realizados en El Salvador.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La sociedad salvadoreña está envuelta en un remolino de fenómenos cotidianos que son la consecuencia del desarrollo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. La revolución en los métodos de producción y de las relaciones humanas, especialmente de las que tienen que ver con la generación, difusión y conservación del conocimiento. Existe un periodo histórico y es cuando en los inicios de la Modernidad en el mundo occidental, la imprenta supuso un factor de principal importancia para la propagación de las ideas mediante textos e imágenes antes encerrados en una difusión muy escasa.

En los siglos XIX y XX se genera la influencia social de los medios de información masivos, inicialmente de un solo sentido, dirigido desde un único punto hacia muchos, como ocurre con la prensa, el cine, la radio o la televisión. Sin embargo, la novedad más reciente es la aparición de nuevos usos de los medios de comunicación que permitían el diálogo entre dos interlocutores situados a distancia (el teléfono o la radio), cuando se les ha incorporado computadoras en el terminal de comunicación y lo que se transmite se codifica en números binarios.

En 1876 Graham Bell inventa el teléfono, en Boston, mientras Thomas Watson construye el primer aparato. Fue hasta 1927 que se realiza la primera transmisión de radiotelefonía de larga distancia, entre USA y el Reino Unido, a cargo de AT&T, a partir

de los años 90 el uso de las tecnologías de la información y comunicación se ha visto incrementado Facilitando el acceso a la información permitiendo disponer de información inmaterial, para almacenar grandes cantidades en pequeños soportes o acceder a información ubicada en dispositivos lejanos, la comunicación es también la responsable de muchos grandes avances, en épocas recientes y en épocas antiguas históricas y prehistóricas, debido al intercambio de mensajes y por consecuencia de experiencias, grandes descubrimientos han sido hechos.

Las TIC están en la actualidad al alcance de todas las personas, a través de un celular o computadora se puede acceder a cualquier tipo de información inmaterial y obtener en segundos la información necesaria, lo que ha optimizado tiempo, pero también ha traído diversas áreas de mejora al brindar información sin filtraje para las diferentes edades, tomando en cuenta que no toda la información brindada por las TIC es completamente confiable.

En la computadora se emplea un proceso casi enigmático, la digitalización o conversión en códigos numéricos de la información textual, las imágenes fijas o animadas, los sonidos, etc. La computadora controla el envío y la recepción de todos estos tipos de datos por un mismo canal, donde circulan ordenadamente todos esos mensajes con sorprendente facilidad y rapidez.

La información multimedia puede, por tanto, almacenarse, manipularse y transmitirse. No obstante, en un proceso de comunicación lo importante es que las personas accedan a los mensajes, para lo cual son precisas redes de datos que enlacen simultáneamente un número ilimitado de nodulos, situación que se ha producido tras la aparición y

popularización de las redes sociales. Se produce una situación inédita, donde emergen formas de relación e intercambio de mensajes, de opiniones, y de conocimientos, que son rápidamente asimilados por los usuarios de las redes.

En el terreno de la cultura y de la ciencia la letra impresa (el libro), ha constituido el principal instrumento utilizado para la transmisión del conocimiento en los tres últimos milenios. Aunque los nuevos medios están alterando la comunicación, ello no significa, la Todo esto incide en la labor de los historiadores del nuevo milenio.

1.1.2 Aparición de la computadora

La primera generación de computadoras comprende desde el año 1944 a 1956, en esta primera generación se da la creación de la computadora MARK I que fue desarrollada por Howard Aiken³Fue preciso que varias “generaciones” de computadoras vieran la luz hasta alcanzar un nivel satisfactorio de difusión en la aplicación de técnicas informáticas, una vez que disminuyeron los costes, aumentaron las prestaciones y se mejoraron los programas. Un hecho fundamental que caracteriza los años 80 fue la aparición de las computadoras personales (PC), derivadas principalmente de la iniciativa de las firmas Apple (el modelo Apple II) y de IBM (el PC, aparecido en el mercado norteamericano en 1982), que pusieron al alcance de los particulares la potencia emergente de los medios informáticos.

La idea de la PC se contrapone a la de voluminosos computadores de elevado precio de adquisición y mantenimiento, sólo asequibles a instituciones o corporaciones

³http://www.dma.eui.upm.es/historia_informatica/Doc/Personajes/HowardAiken.htm

poderosas. Las PC no sólo estaban al alcance de cualquier consumidor medio, sino que fomentaron la tendencia hacia la compatibilidad, pues se popularizaron las aplicaciones informáticas de uso general, diseñadas para realizar tareas de correspondencia, lo que se ha llamado posteriormente ofimática: gestores de ficheros y bases de datos, programas para escribir o procesadores de texto, hojas de cálculo y paquetes de análisis estadístico, fundamentalmente. También aparecieron programas cuyo objetivo era la elaboración de presentaciones, con finalidad docente, para mejorar la calidad visual de una exposición o conferencia.

2.1.1 Aparición de otras tecnologías de información y comunicación.

Una de las realidades que caracterizan las últimas décadas y sobre la que existe un acuerdo en cuanto a su repercusión en el futuro de la sociedad es la incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC). Su presencia en diferentes ámbitos de la vida es cada vez más evidente: enviar un correo electrónico, comprar artículos en Internet, mantener un chat, la televisión vía satélite o consultar el mercado bursátil desde el teléfono móvil, p o r ejemplo, son acciones cada vez más habituales incorporadas a la sociedad. Esta incorporación que ha sido masiva y paralela al desarrollo de las tecnologías de la información.

2.2 TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN

2.2.1 Conceptualización de las tecnologías de la información y comunicación:

Las TICs son un conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida, las TICs se agrupan en dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación, constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía y por las Tecnologías de la Información, caracterizadas por la digitalización de las Tecnologías. Las TIC son herramientas teórico conceptuales, que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada.

2.2.2 Tipos de TICs:

Las tecnologías de la información y comunicación se clasifican en tres grandes grupos los cuales son:

-Redes: la telefonía fija y móvil, banda ancha lo cual es acceso de alta velocidad a Internet, redes de televisión o las redes en el hogar.

-Terminales: existen varios dispositivos o terminales que forman parte de las TIC. Estos son el ordenador, el navegador de Internet, sistemas operativos para ordenadores, los teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video las consolas de juego.

2.2.3 Ventajas del uso de las TICs:

Han cobrado relevancia con el uso del correo electrónico, la búsqueda de información, la banca online, música, televisión, el cine, el comercio electrónico, los videojuegos y los servicios móviles. En los últimos años hay más servicios como los blogs o comunidades virtuales, permiten una comunicación desde cualquier parte del mundo, La telefonía móvil es un servicio público de telecomunicaciones que permite a todos los usuarios conectarse de manera muy sencilla y así poder transferirse desde cualquier punto, “El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las TICs para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo” SMSIC (2003)⁴ Facilitando la vida de las personas en muchos aspectos, cada vez salen al mercado teléfonos con nuevas innovaciones.

Estos aparatos tecnológicos de última generación, son utilizados tanto por hombres, mujeres, niños, adultos y jóvenes, se han implementado innovaciones en los métodos de enseñanza para aprender de forma diferente lo cual ha sido beneficioso en los centros educativos, pero se puede considerar también que el fácil acceso puede repercutir en la atención que el niño designa a los aparatos dejando de lado la currícula escolar.

⁴ La cumbre mundial sobre la sociedad de la información 2003.

2.2.1 Desventajas de las TIC:

Las TICs, constituyen sobre nuevas conversaciones, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo. Una de las consecuencias de ello es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TICs, se pierde formas de ser y estar en el mundo , y el resto de la humanidad también pierde esos aportes.

Los niños y adolescentes viven en un mundo tecnológico, inmersos en video juegos, redes sociales, innovaciones de dispositivos electrónicos, por lo que se hace necesario que los padres estén preparados para incursionar el mundo digital, siendo guías que orienten, de no ser así las TICs podrían representar distracciones, pérdida de tiempo, recopilación de información no confiable, aprendizaje incompleto y superficial, diálogos rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad entre otros indicadores que deben estar sujetos a observación.

El uso del Internet en los niños ha incrementado, ya que acceden a la red varias veces a lo largo de la semana. La mensajería instantánea y el correo electrónico son los servicios de Internet que los niños utilizan con mayor frecuencia, ya sea por la búsqueda de información o los chats. El porcentaje de niños usuarios de ordenador es muy elevado y entre aquellos que no lo usan la principal razón, muy por delante de cualquier otra, es la no disponibilidad de este equipamiento en el hogar, la mayor parte de los niños que disponen de móvil realizan un uso diario o semanal del mismo. Respecto al tipo de servicios, el envío y recepción de SMS junto con la recepción de llamadas de voz, son los servicios más utilizados por parte de los niños.

Los autores Pérez y Martín (2007)⁵ advierten de las contradicciones en los resultados sobre las consecuencias de la utilización a la Red, así Kaunt, que en 1998 realizó un estudio publicado en el *New York Times*, afirmaba que la Red genera depresión, distiende los lazos sociales y afectos al bienestar psicológico. Por el contrario, Wellman y Gulia en 1999 ⁶ sostenían que Internet no genera depresión, más bien puede ser beneficioso para quienes se comunican con sus familiares lejanos Pérez y Martín, (2007). Una de las consecuencias más estudiadas ha sido la relación entre el abuso de Internet y los trastornos de personalidad, en esta línea, Black (1999) encontró correlaciones positivas entre abusar de la Red y tener problemas de personalidad, perder el control y trastornos mentales.

Estudios realizados en España sobre Internet señalan que un 4,9% de los encuestados afirman tener problemas frecuentes con la Red, sentimientos de culpa, deseo intenso de estar conectados, pérdida de control Gracia, Vigo, Pérez y Marco (2002).⁷ En esta línea, Vázquez (2006) coordinó un estudio sobre la prevalencia del juego y el uso de Internet así como la detección de conductas problemáticas y población de riesgo en las Islas Baleares (España), realizado sobre una muestra de 800 personas, concluyendo, entre otros resultados, que un 6% hace un uso problemático de la Red, no tiene control sobre el tiempo que pasa frente a la pantalla, hay una disminución del rendimiento académico y manifiesta ansiedad e irritabilidad cuando no se puede conectar.

⁵Pérez, F. y Martín, I. (2007). "Nuevas Adicciones: ¿Adicciones Nuevas?". Guadalajara: Intermedio Ediciones.

⁶¿Sociedad virtual?, Tecnología, Ciberbole, realidad, Steve Woolgar (Editor) Wellman y Gulia pág. 114

⁷Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: Un estudio exploratorio. Manuel de Gracia Blanco, Marc Vigo Anglada, M^a José Fernández Pérez y María Marcó Arbonès

La agresividad es otra de las desventajas relacionadas a las TICs, esta función se cumple al transmitir, mediante la presentación de episodios de violencia, las normas, valores y actitudes que regulan el comportamiento violento. Los estudios realizados desde la Teoría del Aprendizaje Social ⁸mencionan que la visión de violencia en los medios de comunicación tiene dos efectos principales:

- Reduce la reacción de los observadores ante el sufrimiento de las víctimas.
- Reduce la sensibilidad de los observadores hacia los actos violentos.

Durante los últimos cincuenta años la mayoría de los psicólogos orientados a la investigación han favorecido los enfoques del desarrollo de la personalidad, la conducta desviada y la psicoterapia desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje. Pero, en términos generales, estas conceptualizaciones han sido poco efectivas para explicar los procesos por los que se adquiere y modifica la conducta social. En realidad, la mayoría de las aplicaciones anteriores de la teoría del aprendizaje a problemas de conducta social y desviada (Bijou y Baer, 1961; Dollard y Miller, 1950; Lundin, 1961; Rotter, 1954; Skinner, 1953) adolecían de atenerse excesivamente a una gama limitada de principios basados en estudios de aprendizaje animal o humano en situaciones individuales y sustentados fundamentalmente por ellos. Para explicar adecuadamente los fenómenos sociales, es necesario ampliar y variar estos principios, e introducir otros nuevos ya establecidos y confirmados mediante estudios de la adquisición y modificación de la conducta humana en situaciones diádicas y de grupo

⁸BANDURA, A (1974): Teoría del aprendizaje social. En TORREGROSA, J.R. Teoría e investigación en la psicología social. Madrid, I. O. P. pág.3-33

El modelado, la imitación, el aprendizaje operante y los mecanismos relacionados al aprendizaje vicario son centrales en la capacidad de los medios para transmitir pautas de conducta agresiva y difundir un valor y un significado socialmente aceptado de la violencia.

La historia del aprendizaje social del individuo puede modificar su susceptibilidad a la influencia social que ejercen el refuerzo o los procedimientos de modelado. Los niños que han desarrollado fuertes hábitos de dependencia son más influenciados por los refuerzos sociales que aquellos en que sólo se han establecido de forma débil las respuestas de dependencia.

2.3 CONDUCTA AGRESIVA

2.3.1 Conceptualización de agresividad y violencia

Concepto de agresividad:

Se define como conducta o tendencia hostil o destructiva, como cualquier agresión que se presenta en forma usual, corresponde a una conducta agresiva (Diccionario de pedagogía y psicología)⁹, sin embargo, una reacción inusual, puede considerarse como un estado provocado y no precisamente una persona agresiva.

La agresividad no puede relacionarse directamente con violencia, a pesar de que es parte de ella, la agresividad, puede incluir maltratos verbales, psicológicos, sociales, emocionales. La agresión hay que diferenciarla de la violencia a pesar de la estrecha relación que existe entre ambas. Se puede señalar que “la agresividad es un ataque no provocado o un acto belicoso, es decir, es una práctica o hábito de ser agresivo o

⁹Definición de conducta agresiva según el diccionario de pedagogía y psicología, 1999, página 16.

belicoso” (Webster, 2005)¹⁰

Ante diferentes tipos de reacción del ser humano existen algunos muy instintivos, la agresividad es uno de ellos, es un componente orgánico o innato del individuo, elemental para su proceso de adaptación; es una reacción ante estímulos, situaciones que afectan y es un comportamiento necesario para la supervivencia. Pueden manifestarse con intensidad variable, de no ser adecuadamente canalizada puede producir serios daños en la salud mental de los individuos, Albert Bandura, ¹⁰ un psicólogo ucraniano-canadiense de tendencia conductual, quería demostrar sus teorías sobre la adquisición de conductas sociales como la violencia o la agresividad, sosteniendo que los patrones agresivos se producen desde la infancia por la imitación que los niños hacen de lo que sus modelos realizan, llevo a cabo un experimento sobre la violencia y la manera en la que los niños la aprenden: el experimento del muñeco Bobo, utilizó para su experimento al muñeco Bobo, un muñeco relleno de aire pero que recupera la posición vertical al ser golpeado. Tomó un grupo de niños en edad preescolar y los dividió en tres subgrupos. El primero vio como un adulto golpeaba al muñeco, el segundo al adulto sin agredir al muñeco y jugando con otras cosas y el tercero no vio nada, sirviendo de grupo control. Al tener los resultados se destaca que los que habían visto el modelo agresivo lo imitaron, tanto verbal como físicamente, siendo las agresiones verbales las que más posibilidades tenían de ser copiadas, es decir, si se exponen a la violencia ellos la van a copiar y reproducir. Fue también evidente que los niños copiaban a los adultos de su mismo sexo en mayor proporción, las conductas agresivas y violentas eran más comunes en los varones.

¹⁰Definición de agresividad según el diccionario de Webster, 2005, página 76.

Concepto deViolencia:

La OMS señala que violencia es el uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte.

232 Componentes de la conducta agresiva

La conducta agresiva, al igual que otros comportamientos humanos, está integrada por elementos de diversa naturaleza que son imprescindibles para analizar el qué y el porqué de este fenómeno y para diseñar estrategias de intervención. Estos componentes son: cognitivo, afectivo y social.

232.1. Componente cognitivo

Hace referencia a las creencias, ideas, pensamientos, percepciones. Se ha encontrado que las personas que se comportan agresivamente se caracterizan por presentar unos determinados sesgos cognitivos que les dificulta la comprensión de los problemas sociales y los lleva a:

- Percibir la realidad en forma absolutista y dicotómica,
- Atribuir intenciones hostiles a los otros.
- Realizar generalizaciones excesivas a partir de datos parciales.
- Elegir más soluciones agresivas que pro-sociales

- Cometer muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas, tanto hipotéticos como en su vida real (Spivack y otros)¹¹

2.3.2.2. Componente afectivo

Está relacionado con los afectos, sentimientos, emociones, valores y modelos de identificación. La probabilidad de comportarse agresiva mente aumenta cuando la persona asocia agresión con poder, control, dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber sido tratada injustamente, situación que le genera gran hostilidad hacia los otros. Dicha hostilidad se expresa a través de la conducta agresiva que está plenamente justificada por ella. También se incrementa cuando se identifica con personas violentas y agresivas (Eron 1982 1974-1992)¹²

2.3.2.3. Componente conductual

Existe un alto consenso entre los investigadores en que las personas agresivas carecen de muchas de las habilidades necesarias para interactuar socialmente y para solucionar de forma pro social los conflictos derivados de dicha interacción. Por ejemplo, problemas para integrarse en un grupo de forma positiva, falta de imaginación y creatividad en los juegos, dificultades en la toma de perspectiva, rechazo por parte de sus pares, etc. (Asher y Kupersmidt)¹³

¹¹Spivack y Shure,1974; Deluty,1981; Dodge y Fra me,1982;RichardyDodge,1982;Huesmann, 1984;Perry,Perry y Rasmussen,1986;Slaby y Guerra,1988;Dodge y Crick,1990;Zelli,1992)

¹²(Eron, 1982; Huesmann,Eron, Klein,BriceyFischer,1983; Huesmann, LagerspetzyEron, 1984; Díaz Aguado,1996). Estudios sobre el comportamiento humano.

¹³ Asher,RenshawGeraci, 1980; Coie y Kupersmidt, 1983;Dodge,1983,1985;Huesmann, 1984; Dishion,Loeber,Stouthamer, LoeberyPatterson,1984; Dodge1990; Kupers midtyCo ie, 1990, Archer, J. (1991). The influence of testosterone on human Aggression. Br. J. Psychol, 82, 1-28.

233 Conducta agresiva en niños

La agresividad se define como el acto de provocar daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones) como verbal (insultos).

Pero también se puede encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración.

Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños se convierten en un problema por la persistencia de su agresividad y su incapacidad para dominar su mal genio. Estos niños agresivos, en muchos casos, son niños frustrados, que acaban dañándose a sí mismos, pues aún se frustran más cuando los demás niños les rechazan. La conducta agresiva es mucho más frecuente en los primeros años y posteriormente declina su frecuencia. Son numerosas las investigaciones (Maccoby y Jacklin 1974 Crowther1981)¹⁴en las que se ha demostrado que los niños son más agresivos que las niñas, incluso en los dos primeros años de vida. Mientras que es más probable que las niñas muestren su agresividad verbalmente los niños expresan su agresión especialmente hacia otros niños, físicamente.

¹⁴Maccoby, E., and Jaclyn, C. (1974), *The Psychology of Sex Differences*, Stanford University

234 Clasificación de la conducta agresiva en niños.

- Agresividad física

Empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos, etc. Este tipo de maltrato se da con más asiduidad en primaria que en secundaria.

- Agresividad verbal

Insultos, apodos, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el modo de acoso más habitual en las escuelas.

- Agresividad psicológica

Acciones orientadas a consumir la autoestima de la víctima e incrementar su sensación de inseguridad y aprensión. El factor psicológico está en todos los tipos de maltrato.

- Agresividad social

Pretende aislar al individuo del resto de compañeros del grupo. El acoso escolar entre niños es más social y psicológico que físico. Es evidente que las lesiones físicas causan daños importantes a las víctimas. Sin embargo, las formas de exclusión social, acoso psicológico y humillación verbal son el tipo de maltrato más frecuente y más causante de estrés postraumático en las víctimas.

235 Tipos de agresión (Pino Augusto,2001)¹⁵

- Agresión emocional u hostil: Es la agresión o el daño que se infringe sin más razón que la de provocar daño, generalmente en respuesta a una previa agresión recibida. Podría ser sinónimo de venganza.
- Agresión instrumental: Es el daño que se produce con la intención de conseguir algo a cambio.
- Agresión pasiva: Es no hacer nada, cuando se podía haber hecho algo, con la intención de perjudicar a alguien.
- Agresión proyectiva: Es la agresión que no va dirigida a la persona que nos la ha provocado, sino que se proyecta sobre otras personas, animales u objetos, a veces sin tener la consciencia de hacerlo.

La conducta agresiva existe de por sí en el individuo, pero esta reacción puede ser controlada, sin embargo, cuando la persona no tiene autodominio emocional, se encuentra con dificultades para evitar que se le sobreesalte su conducta agresiva.

236 Factores que favorecen el desarrollo de la agresividad en la infancia.

- Factores biológicos

Existen predisposiciones biológicas hacia las conductas desadaptadas presentando anomalías en los cromosomas que determinan el sexo, los cuales se diferencian en X para las mujeres y Y para los hombres. Algunos individuos, en lugar de la fórmula normal

¹⁵Restrepo Pino, Augusto 2011, ética y valores, página 43.

XY tienen un cariotipo XYY. Este se encuentra en el 0.14 por ciento de los recién nacidos; pero en los delincuentes juveniles sube su presencia hasta 0.52 % y en criminales natos alcanza del 1.5% al 2%.

La corteza, dividida en dos lóbulos, derecho e izquierdo, comprende elevaciones en la superficie exterior del cerebro frontal, temporales, parietales y occipital, seguidas por los ventrículos, que contienen líquido céfalo-raquídeo, y cíngulo en la base. Viene después una porción intermedia, diencéfalo, la cual está formada por tálamo, epítalamo, hipotálamo. La corteza controla las funciones de los otros órganos y en el hombre es la más desarrollada respecto de las especies inferiores. El factor hereditario no es el único en materia de agresividad sino que debe tenerse en cuenta la necesidad consciente de aprender o no a controlarla.

- Factores ambientales

Son determinados en primer lugar por la influencia de la familia, ya que, en la edad infantil, el ambiente familiar incide en la conducta del sujeto de manera predominante, aprendiendo patrones de conducta. Otro elemento ambiental que favorece el desarrollo de la agresividad es la influencia que a largo plazo ejerce la exposición repetida a la violencia en los medios de comunicación imitando las conductas observadas, ya que representa un sistema de valores contribuyendo a la formación del comportamiento, disminuyendo las reacciones ante actos violentos, aceptando gradualmente la violencia como forma de resolver problemas, identificándose con personajes ya sean víctimas o agresores.

- Factores cognitivos y sociales

Los sujetos agresivos no tienen en su repertorio respuestas a situaciones adversas que no sean agresivas, y la conducta agresiva, como forma de interactuar con el medio, es el resultado de una inadaptación debida a problemas en la codificación de la información que dificulta la elaboración de respuestas alternativas. Se puede decir que el niño agresivo se muestra menos reflexivo y considerado hacia los sentimientos, pensamientos e intenciones de los otros; que los niños bien adaptados. La conducta agresiva es el resultado del rechazo que sufre un individuo por su grupo social, que lo lleva al aislamiento. Ese aislamiento y rechazo excluyen al niño de las experiencias básicas de interacción social necesarias para el desarrollo de la competencia social Rubin, Le Mare y Hollis (1991)¹⁶

237 Autocontrol

En la vida cotidiana, una conducta es positiva y saludable si nos relaciona eficazmente con el entorno y con los demás. En la familia, si nos permiten cuidar de nosotros mismos (vestido, aseo, tareas, orden, desplazamientos) y relacionarnos con los padres, hermanos y vecinos. En el colegio, las que nos relacionan bien con el trabajo, los profesores y los compañeros.

238 La conducta controlada

La conducta controlada es la que se ajusta a los requerimientos de las diferentes circunstancias, tiempos y lugares. La mayoría de las conductas no son buenas o malas. Una misma conducta puede ser adecuada si guarda la debida proporción y ocurre en el

¹⁶Rubin, Le Mare y Hollis(1991) Estudio sobre las experiencias de interacción social del niño

momento y el espacio apropiado; o inadecuada si no respeta la debida proporción ni ocurre en el lugar y tiempo oportuno. Todas las personas aprenden poco a poco a modular comportamiento y adecuarlos a las circunstancias. Este aprendizaje requiere discriminaciones finas y delicadas, modulaciones y matices para adaptarse con precisión a situaciones y circunstancias cada vez más específicas. Aprendiendo a detectar el punto exacto en que una misma conducta pasa de ser saludable a convertirse en excesiva, pesada o impropia.

Todos los niños aprenden multitud de conductas ajustadas a determinadas circunstancias. Saben sentarse de modo distinto en el suelo o en el sofá de piel. Se mueven de forma diferente por el parque, bajando las escaleras o cruzando una calle llena de coches. Aprenden contención y prudencia cuando se asoman al balcón, usan un cuchillo o evitan enchufes eléctricos. Para aprender y convivir en el colegio, también hace falta controlar impulsos, esperar el momento oportuno, aceptar límites y ajustarse a los diferentes tiempos y momentos de la vida colegial. La mayoría de los niños han aprendido a controlar su comportamiento. Se sientan bien en la silla sin levantarse ni moverse demasiado. Cuando se desplazan, adecuan sus movimientos a los diferentes espacios: escaleras, patios, pasillos, clases, baños, puertas. Mantienen su esfuerzo durante el tiempo necesario y terminan los trabajos. Cuando acaban su tarea, esperan tranquilos; organizan su tiempo y buscan actividades que les entretengan. Respetan el turno de intervención. Saben compartir la atención del profesor y no reclaman constantemente que los mire o escuche. Cuando han hecho algo mal o han molestado a los demás, aceptan con serenidad correcciones y regaños razonables. Las palabras de los adultos controlan su

comportamiento. Intentan mejorar, se comprometen en propuestas concretas y tratan de cumplirlas. Respetan el ambiente de trabajo y silencio. Son correctos con los demás. Aguantan bromas normales de convivencia. Si un amigo les dice que ya está bien, lo respetan. No se toman demasiadas confianzas ni se ponen pesados con sus bromas. Tienen habilidades de regulación y control en los incidentes y conflictos comunes en la convivencia escolar. Cuando tienen disgustos, aguantan, se defienden bien y no se quejan demasiado. Si alguien les provoca, saben mirar a otro lado y evitar el enfrentamiento. Usan el diálogo para resolver problemas. Defienden sus derechos y paran los pies a los agresivos.

239 Las relaciones sociales y la adaptación

En términos generales la adaptación social está relacionada con la capacidad de niñas y niños para simpatizar o llevarse bien con sus pares, para implicarse en conductas sociales competentes, a la vez que inhiben conductas incompetentes o aversivas. En este sentido las investigaciones señalan los siguientes indicadores de inadaptación social: (Ladd y otros, 1993)¹⁷

- Rechazo por parte de los iguales
- Agresión hacia sus pares.
- Aislamiento o alejamiento de la interacción con sus pares.

Es decir, los niños y niñas rechazados por sus pares, los que se implican frecuentemente

¹⁷Gottman, Gonso y Rasmussen, 1975; Asher y Hymel, 1981, Parker y Asher 1987, Asher y Wheeler 1985, Crick y Ladd 1993, estudios sobre la adaptación social en niños y niñas.

en conductas agresivas y los que se aíslan de los contactos sociales, con frecuencia son considerados como socialmente desadaptados, siendo estas características de gran interés debido a su carácter predictivo de serias dificultades de adaptación en el futuro (Parker y Asher 1987) y también de otras dificultades (Asher y Wheeler, 1985; Crick y Ladd, 1993). Al contrario de la evaluación de la inadaptación, los indicadores de adaptación social generalmente han sido la ausencia de desajuste social (ejemplo, bajos niveles de conducta agresiva) y más directamente altos niveles de conducta socialmente competente (por ejemplo, implicación en actos pro sociales y conductas competentes para ingresar en los grupos de pares). Aunque la posición o estatus dentro del grupo de pares y la conducta social se han utilizado como indicadores de la adaptación social de los niños, estos índices no son intercambiables, pues durante muchos años los investigadores han postulado que la conducta de los niños hacia los pares juega un papel fundamental en la determinación de su estatus entre ellos (Gottman, Gonso y Rasmussen, 1975; Asher y Hymel, 1981), hipótesis confirmada por (Coie&Kupersmidt, 1983; Dodge, 1983)¹⁸

2.4 USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EN NIÑOS

2.4.1 Efectos negativos de los dispositivos tecnológicos en niños

Los aparatos de tecnología afectan y crean problemas en los niños pequeños si son utilizados por mucho tiempo. Según estudios realizados en Argentina (Los niños menores de tres años y la televisión) se pueden destacar tres tendencias principales. La primera es el consumo diario que los niños le dan a estos medios; la segunda se refiere a que existe

¹⁸Coie & Kupersmidt, 1983; Dodge, 1983, estudios sobre la formación inicial de grupos.

una imitación y aprendizaje del lenguaje que reciben; por último, el modo en que afecta la capacidad de atención el contenido de los videos y programas Rodríguez Sánchez (2012)¹⁹

En muchos hogares, la televisión y los videojuegos son parte fundamental de la vida de los niños. Muchos pasan más de cinco horas diarias frente a una pantalla. Estudios desarrollados por Certain y Kahn (2001 Rideout), Vandewater, Wartella (2003) y Hamel (2006) establecen que: “El 17% de los niños entre 0 y 11 meses, el 48% de 12 a 23 meses, y el 41% de 24 a 35 meses ve más de dos horas diarias de televisión. En un día normal, el 68% de los niños menores de 2 años usa las pantallas. El 35% veía programas educativos para niños, el 40% una mezcla entre programas educativos y de best online casino entretenimiento para niños y el 20% programas para niños y adultos (Rideout y Hamel, 2006) la edad promedio en la que los niños empiezan a ver la televisión es a los 9 meses.” Rodríguez Sánchez, (2012)²⁰. Al respecto, el Consejo Nacional de Televisión de Chile realizó un trabajo de investigación en el que se determinó que a medida que crece la edad de un niño, mayor es el tiempo que dedica a la televisión. En el estudio se llegó a la conclusión de que los niños de entre 19 y 23 meses de edad (un poco menos de 2 años) miran un promedio de 2.86 horas al día de televisión y casi una hora lo hacen solos. Al dejar a un pequeño mirando tanto tiempo televisión, es posible que se vea afectado negativamente a raíz de este estímulo. Este medio hace que la actividad que realice el niño sea solamente receptiva, lo que causa que se mantenga alejado de la realidad que lo rodea, es decir, se introduce en un mundo imaginativo y pierde su capacidad de

¹⁹Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en niños pequeños. Rodríguez Sánchez pág. 24 (2012)

²⁰

interacción social. Si un niño permanece por mucho tiempo en este mundo imaginario, puede hacerse luego más difícil alejarlo de él.

Este uso de dispositivos genera factores que perjudican física y emocionalmente a los niños, del mismo modo en que lo hace la mala nutrición o la obesidad. Pasar frente a una computadora o un televisor es una manera de pasar el tiempo de manera entretenida, pero se descarta en ello todo tipo de ejercicio físico necesario para el desarrollo saludable. Los niños que ven mucha televisión se exponen a publicidades de comida dirigidas hacia ellos, pero sin presentarles nada nutritivo. Esto se debe a que estas propagandas llaman la atención de los pequeños por el mismo hecho que generalmente presentan comida no saludable, así también se producen actitudes agresivas y violentas debido a que muchos de los programas de televisión o videojuegos actuales poseen contenidos violentos que hacen que el niño los imite y los aplique a su realidad. También influye en la falta de atención y de rendimiento cognitivo causado por efectos secundarios de estos dispositivos que afectan el desarrollo mental de los niños.

242 Efectos positivos de los dispositivos tecnológicos en niños

A pesar de los factores negativos y las desventajas asociados a este tipo de tecnología en edades tempranas, algunos de los dispositivos tecnológicos impulsan el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños utilizándolos como recurso de enseñanza y entretenimiento.

Actualmente, han surgido aparatos como el iPad o Tablet que contienen aplicaciones destinadas a la enseñanza y al desarrollo infantil. Las ventajas de estas aplicaciones es que Muchas de ellas están creadas para leer, jugar, ver videos, etc. De esta manera, un niño interactúa con un aparato electrónico al mismo tiempo que aprende. Además, desarrollan una capacidad de utilización natural de un dispositivo digital, es decir, se presenta como una forma muy agradable de enseñanza que sustituye un libro común por algo más entretenido Laura Marés, (2012)²¹

Durante sus primeros años, los niños aprenden por medio de la imitación. Los iPad y Tablet tienen la característica de que, a medida que el niño interactúa, tenga la posibilidad de imitar ejercicios. Esto facilita no solo aprender, sino que también aplicarlo de forma innovadora Litwin (1995)²²

A partir de este análisis, se pueden observar los aspectos positivos y negativos en ambas posturas. A simple vista, las dos hipótesis son igualmente válidas. Así como la mayoría de dispositivos electrónicos afectan física y mentalmente a los niños, hay un porcentaje de estos aparatos que brindan muchos beneficios, desarrollando nuevas habilidades y mejorando el aprendizaje por medio de una enseñanza interactiva y funcional. A medida que la tecnología avanza, se va concibiendo una manera en que mejore la calidad de enseñanza infantil y cómo volverla más productiva. Con el uso de estas nuevas tecnologías se está logrando lentamente este objetivo, no obstante, se debe de tener especial cuidado en no caer en el exceso de su utilización.

²¹ Dispositivos digitales móviles en educación. El aprendizaje ubicuo. Esteban Vázquez Cano. María Luisa Sevillano García Editores. Marés, 2012. Pág. 96

²²Nuevas tecnologías y educación hacia una nueva perspectiva en la formación de profesores. Nuevas Tecnologías, nuevos entornos sociales y culturales. Litwin (1995) Pag. 13

243 Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Partiendo de la base de que las personas no están equipadas con un repertorio de conductas innatas, por ende, hay que aprenderlas, el autor destaca la relación de las influencias de la experiencia con los factores fisiológicos como supuesto. Esta teoría lleva a las consecuencias de la respuesta y del que se derivan los efectos positivos o negativos de las acciones. De estas respuestas resultan tres funciones que explican y detallan cómo se aprende a través de las consecuencias: normativa (básicamente proporcionan información), motivacional (por las consecuencias que prevén de sus respuestas), reforzante (para regular las conductas aprendidas, no crearlas). El aprendizaje por medio de modelos tiene un lugar destacado como el segundo de los aprendizajes de mayor impacto según Bandura, ya que la mayor parte de las conductas se aprenden a través de la observación por medio del modelado.

Desde la teoría del aprendizaje social se muestran los cuatro procesos que lo dirigen y componen: atención (a partir de los rasgos significativos de la conducta), retención (sobre todo de aquellas conductas que han servido de modelos en un determinado momento), reproducción motora (supone la conversión de las representaciones simbólicas en las acciones apropiadas), motivacional (según las consecuencias observadas para una mayor efectividad). Al observar el análisis evolutivo del modelado, se puede contrastar las comparativas en las que la teoría del aprendizaje social y el enfoque de Piaget (con su explicación evolutiva de la imitación) tienen puntos en común y de controversia; en la que se evidencia la evolución de la teoría desde los primeros estadios del desarrollo del niño. A raíz de estas comparativas y otras

investigaciones de carácter contrastado, se puede señalar que las personas dirigen sus acciones basándose en sus nociones previas, y no sólo en los resultados de las respuestas manifiestas, pudiendo darse fácilmente un aprendizaje observacional al margen del sujeto. Desde la teoría del aprendizaje social, el refuerzo se considera como un factor que facilita el proceso y no como una condición necesaria, ya que hay otros factores de influencia para la persona. La teoría del aprendizaje social contrasta y complementa el modelo, alegando la importancia de la evolución y añadiendo otras dimensiones como la moral; de este modo, se intenta mitigar o justificar el error cometido en una conducta desde el razonamiento moral de los padres, quienes sustituyen la intervención física por controles simbólicos e internos a la par que enseñan, modelan y refuerzan diversos aspectos de los niños según su edad.

Otro de los modelos que se expone es el creativo. Desde éste, los observadores combinan diversos aspectos tomados de varios modelos, constituyendo “mezclas nuevas” que difieren de sus fuentes originales. Un claro ejemplo es el de los niños, quienes tienden a extraer atributos diferentes de sus padres y hermanos llegando a pautas de conductas nuevas que se traducen en el desarrollo de nuevos estilos.

No se trata únicamente de enseñar nuevos estilos de pensamiento y conducta, sino también de debilitar o reforzar algunas pautas del “modelo de referencia”, quien sería, además, un elemento básico para la expansión de ideas y usos sociales nuevos, un pilar básico en la difusión social de la innovación a partir de la adquisición de conductas innovadoras y su adopción en la práctica.

244 Factores de riesgo y protección sobre uso de las Tecnologías de la Información y

Comunicación TIC:

- Los factores de riesgo son: La edad, uso prolongado y no controlado de las TICs, contenido de las tecnologías de la información y comunicación, el sedentarismo.
- Factores de protección: Convivencia familiar, transmisión de valores, sólidas relaciones sociales entre iguales, estilo de vida saludable y equilibrada.

245 Fundamentación

Es importante conocer los factores de riesgo y protección que inciden en el buen o mal uso de estas tecnologías, las posibles señales de alerta ante el mal uso y las recomendaciones prácticas y estrategias preventivas efectivas desde el entorno familiar y educativo. La niñez y adolescencia se considera un factor de riesgo ya que representan un grupo que utiliza con frecuencia internet y aparatos tecnológicos, ya que tienden a buscar nuevas formas de relacionarse, debilitando las relaciones sociales directas, es por ello que resulta importante llegar a los padres de los niños, ya que en ocasiones, son ellos quienes están manteniendo la conducta dependiente al no tener control sobre sus hijos o al no conocer el tiempo o el contenido de las TICs al que están expuestos afectando el rendimiento escolar de los niños ya que dan prioridad al uso de las TICs antes que a la realización de actividades escolares. Otro factor es el sedentarismo, cambiando actividades físicas por actividades virtuales.

Empieza a emerger la necesidad de una educación global acerca del poder y del impacto de todas las tecnologías digitales, se debe aprender a vivir con conciencia de la tecnología, lo que implica integrar las herramientas digitales en un estilo de vida saludable y equilibrada, la formación de fuertes lazos afectivos en el núcleo familiar y la interacción con niños de edades similares refuerza la convivencia, disminuyendo el tiempo de interacción virtual, reforzando así los valores sobre el uso responsable de las TICs.

CAPITULO III.METODOLOGIA

3.1 Tipo de estudio

La investigación realizada fue tipo descriptivo, con enfoque cuantitativo, la cual busca especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. En un estudio descriptivo se selecciona dos variables y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así describir lo que se investiga, en la presente investigación fue orientada a conocer la relación entre las tecnologías de la Información y Comunicación con la adquisición de conductas agresivas en niños de seis a doce años, aplicando instrumentos psicológicos para la realización posterior del diagnóstico.

3.2 Población y Muestra

La población seleccionada para la presente investigación estuvo conformada por niños y niñas, padres, maestros que asisten a la Iglesia Centro Bíblico Bautista, San Antonio Abad, en el Municipio de San Salvador.

Muestra: se utilizó el muestreo por cuotas, en el cual se seleccionaron tres grupos del universo poblacional, conformados por: 11 docentes, 23 padres, 30 niños entre las edades de 6 a 12 años obteniendo una muestra total de 63 personas.

Tabla # 1 Población y muestra

SEXO	POBLACION		MUESTRA	
	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
ALUMNOS	13	17	13	17
PADRES O TUTORES	15	8	15	8
DOCENTES	7	4	7	4

3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

- Técnicas: Para el proceso de captura de información se utilizó como técnica la entrevista dirigida

- Procedimiento para la recolección de datos.

Se plantearon tres situaciones para la recogida de la información:

-Evaluación colectiva en las aulas: Los instrumentos fueron aplicados (Test de la Figura Humana de Karen Machover y escala de agresividad EGA). La aplicación fue realizada por el equipo investigador, en presencia de los profesores de los grupos (que había cedido su hora de clase), esta aplicación colectiva se desarrolló en dos sesiones:

Primera sesión: Aplicación de la escala de agresividad EGA

Segunda sesión: Aplicación del test de la Figura Humana de Karen Machover

-Realización de Entrevistas Individuales:

-Guía de observación colectiva:

Para la recolección de datos se utilizó este instrumento para observar las conductas de los niños de la escuela bíblica infantil San Antonio Abad.

Ficha técnica de agresividad

Nombre de la escala: Escala de agresividad (EGA)

Autores: Mg. Martínez, M. y Mg. Moncada, S. (2012)

Tipo de instrumento: Cuestionario

Forma de administración: Es aplicada en forma individual o colectiva, la aplicación la puede realizar un personal entrenado o una persona con experiencia en aplicación.

Objetivo: medir los niveles de agresividad en los estudiantes

Finalidad: identificar la existencia de los niveles de agresividad

Población a aplicar: estudiantes desde los 8 años hasta los 15 años

Tiempo de aplicación: el cuestionario/ escala se aplica en un promedio utilizado para estudiantes de tercer grado de 6 minutos, el tiempo para estudiantes de cuarto grado es de 5 minutos, el tiempo utilizados para los de quinto y sexto grado es el de 4 minutos Así mismo es necesario resaltar que en alumnos de nivel secundario 1 y 2 el tiempo es de 3 minutos y medio.

Evalúa: analiza, la estructura y la forma de la violencia en el aula, asimismo la apreciación del estudiantes y su relación con los demás dentro del aula, si el estudiantes es agresivo o si no lo es, el tipo de agresión que desarrolla, si está adaptado al grupo o no y su grado de seguridad en el aula.

Tipo de escala, dimensiones, ítems y puntuación: Es una escala cuantitativa, por el tipo de respuesta que consiste en donde Nunca 1, Algunas veces 2, Casi siempre 3 y Siempre 4

El cual presenta las siguientes características:

Dimensión de la agresividad física ítems.

- 1 ¿Peleo con mis compañeros de clase?
- 2 ¿Me gusta golpear a mis compañeros/as?
- 3 ¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?
- 4 ¿Cuándo mis compañeros no me dan lo que les pido, les pego?
- 5 ¿Si alguien me patea, le hago lo mismo?
- 6 ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?
- 7 ¿Aprovecho la ausencia de mi profesor para agredir físicamente a algún compañero?

Dimensión de la agresividad verbal ítems.

- 8 ¿Me burlo de mis compañeros/as?
- 9 ¿Pongo apodos a mis compañeros/as?
- 10 ¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?
- 11 ¿Cuándo un compañero/ame insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?
- 12 ¿Digo malas palabras en el aula?

Dimensión de la agresividad psicológica ítems

- 13 ¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?
- 14 ¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?
- 15 ¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?
- 16 ¿Hablo mal de mis compañeros/as?
- 17 ¿Disfruto arrebatando las cosas a mis compañeros/as?

18 ¿Me encuentro seguro/a en el aula?

19 ¿Tengo problemas con mis compañeros/as del aula?

20 ¿Me han golpeado en el aula?

Tabla # 2 Niveles de puntuación escala EGA

Niveles Instrumentos	Bajo	Medio	Alto
Niveles de agresividad EGA	(0 - 25)	(26 – 52)	(53 – 80)

Tabla # 3 Relación entre puntuación y niveles de la agresividad por cada dimensión:

Nivel	Agresividad física	Agresividad verbal	Agresividad psicológica
Bajo	(0-9)	(0-6)	(0-10)
Medio	(10-18)	(7-13)	(14-20)
Alto	(19-28)	(14-20)	(21-32)

FICHA TÉCNICA DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA DE KAREN MACHOVER

Título: Figura Humana de Karen Machover

Autor: Karen Machover

Clasificación: Test proyectivo

Objetivo: Evaluar aspectos de la personalidad del sujeto en relación a su auto concepto y a su imagen corporal.

Edad: A partir de 7 años

Tiempo: 5 a 10 minutos aproximadamente.

Aplicabilidad: Clínica, organizacional, educativa, cualquier nivel académico.

Instrucción: “Dibuje una figura humana” o “dibuje una persona”. Al finalizar los dibujos se le pide que escriba una historia sobre cada dibujo.

Descripción: El test de la figura humana relaciona al dibujo que realiza la persona íntimamente con sus impulsos, ansiedades, conflictos y características de la personalidad al que se le aplica el test, dicho dibujo debe ser entendido como una expresión del estado de ánimo y de las tensiones emocionales, siendo así un buen medio para la proyección individual de los problemas personales reflejado en el esquema corporal dibujado.

La aplicación fue de forma colectiva en las instalaciones del Centro Bíblico Bautista, la consigna principal fue: “Dibuje una persona de su mismo sexo”, posteriormente se solicitó que realizaran una historieta o cuento relacionada al dibujo que realizaron, el tiempo aproximado en realizar el dibujo fue de 2 a 10 minutos.

Calificación: Se realizó una interpretación detallada en cada dibujo, colocando los datos que indican conductas agresivas, definiendo cada uno de ellos, tomando en cuenta también los indicadores más significativos de las historias contadas, posteriormente se vaciaron los indicadores que determinan conductas agresivas para graficarlos, en las gráficas se obtuvieron resultados más precisos.

CAPITULO IV. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.

4.1 Análisis cuantitativo

Entrevistas a los maestros

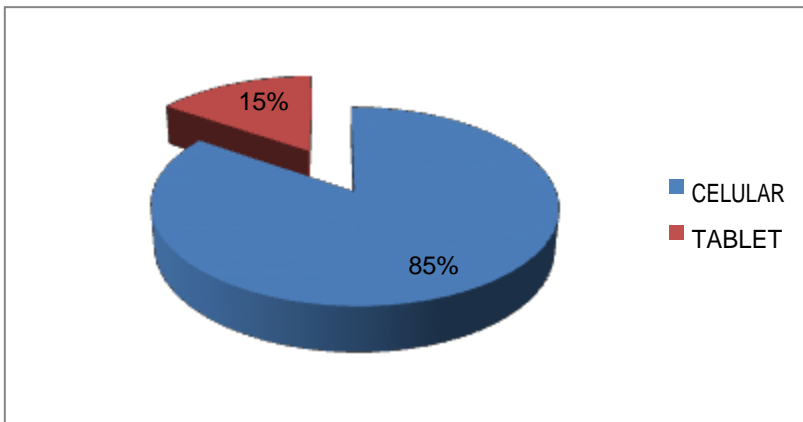


Figura # 1 aparatos más utilizados por los niños en el CBB.

El 85% de los maestros considera que el celular es el aparato más utilizado por los niños dentro del Centro Bíblico Bautista, y un 15% considera que es la Tablet. El aparato telefónico es de fácil adquisición tanto por su diverso valor monetario como por la portabilidad en cualquier lugar.

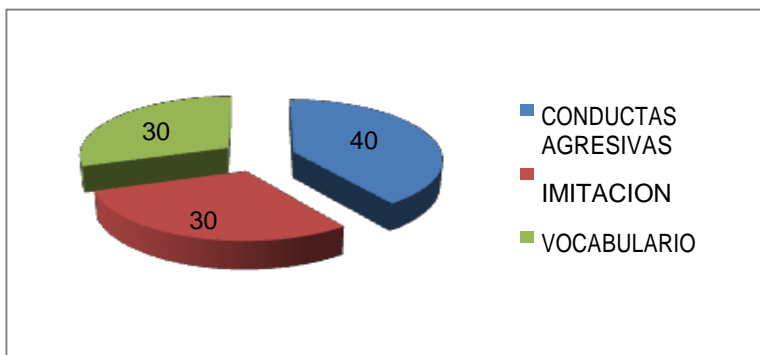


Figura # 2 Influencia de las tics en la conducta de los niños.

El 40% de los maestros consideran que las TICs influyen en las conductas agresivas que presentan los niños, mientras que un 30% mencionan que inciden en la imitación de valores y el 30% restante opinó que influye en el vocabulario soez. Según la experiencia comentada por los maestros, los programas que prefieren los niños tienen un alto contenido de agresión y palabras ofensivas, considerando la influencia de las TICs, al observar que los niños juegan a protagonizar a sus caricaturas preferidas. Entrevista realizada a los maestros

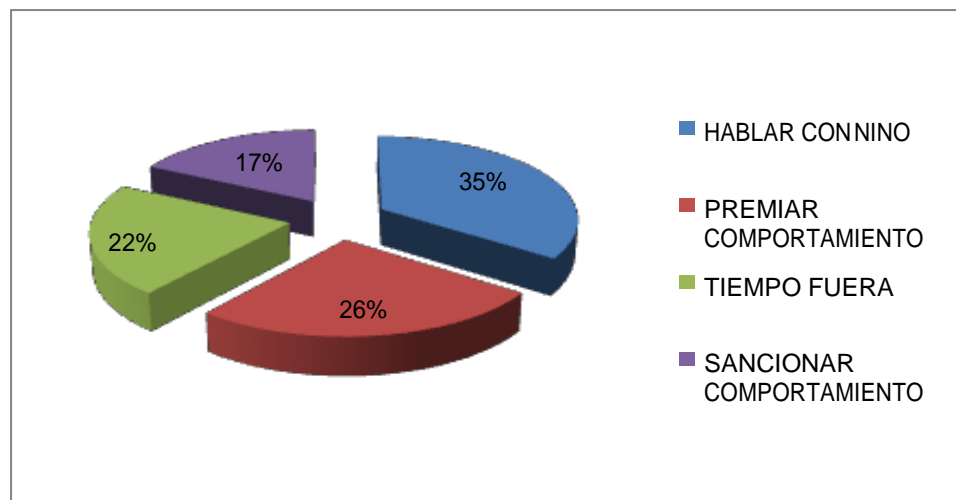


Figura # 3 Estrategias utilizadas para el manejo del comportamiento de los niños

El 35% de los maestros utilizan como estrategia para manejar el comportamiento de los niños, hablar con ellos, el 26% premian el comportamiento adecuado, el 22% utiliza el tiempo fuera y el 17% sanciona el comportamiento inadecuado.

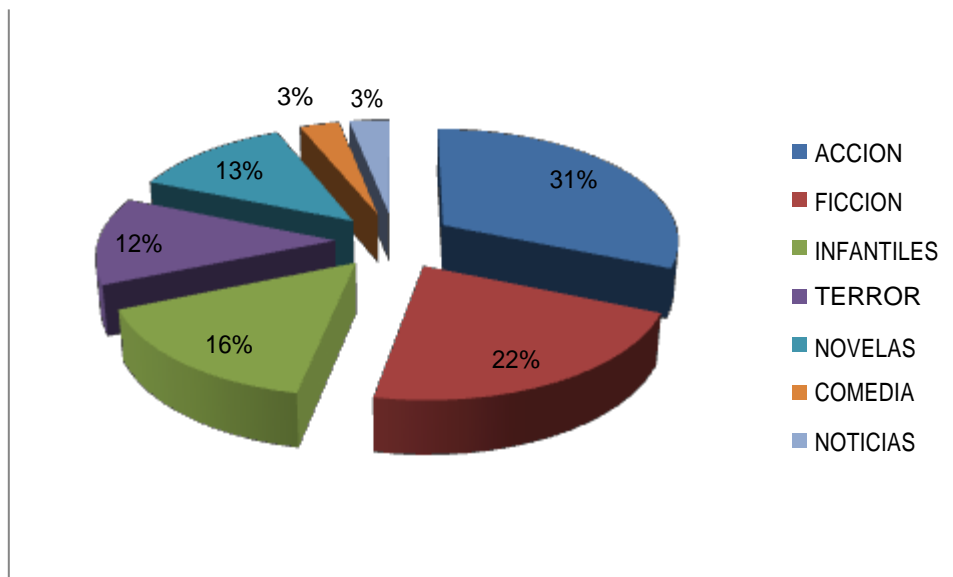


Figura # 4 Tipos de programas que los niños comentan.

El 31% de los maestros considera que son los que tiene contenido de acción, el 22% considera que son los programas de ficción, se caracterizan por fenómenos sobrenaturales y de fantasía, el 16% infantiles, el 13% novelas, el 12% terror, el 3% comedia y el 3% noticias.

El mayor porcentaje de programas preferidos por los niños contienen escenas que no están acorde a las edades, el género cinematográfico de acción está determinado por: persecuciones, tiroteos, feroces batallas entre humanos, animales, armas, explosiones, robos, asaltos y situaciones que generen adrenalina.

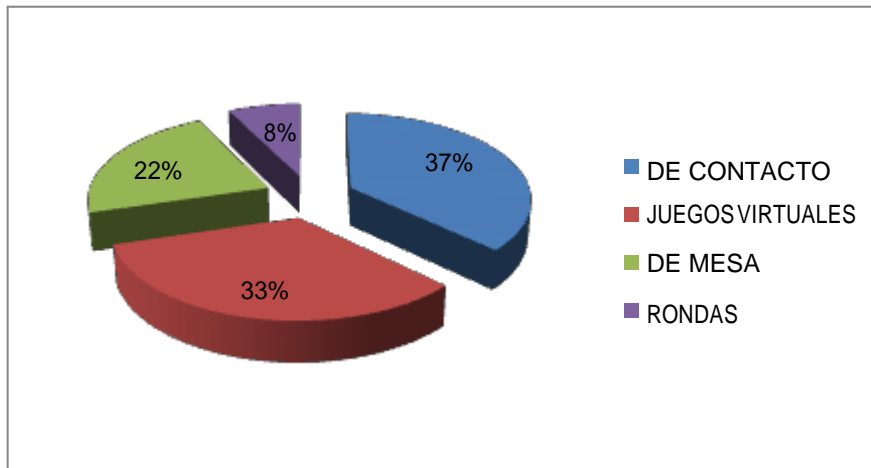


Figura # 5 Tipo de juego durante el receso.

El 37% de los maestros comentaron que los juegos de contacto son los más practicados por los niños pero al verse expuestos a juegos virtuales los prefieren ya que un 33% de los maestros opino que al tener acceso a un aparato tecnológico muestran más interés y sustituyen la interacción con sus compañeros

No se identificaron diferencias significativas entre los datos obtenidos, sin embargo la preferencia hacía los juegos virtuales aumentan al contar con la presencia de los aparatos tecnológicos, mismos que son más frecuentes en los hogares y centro educativos.

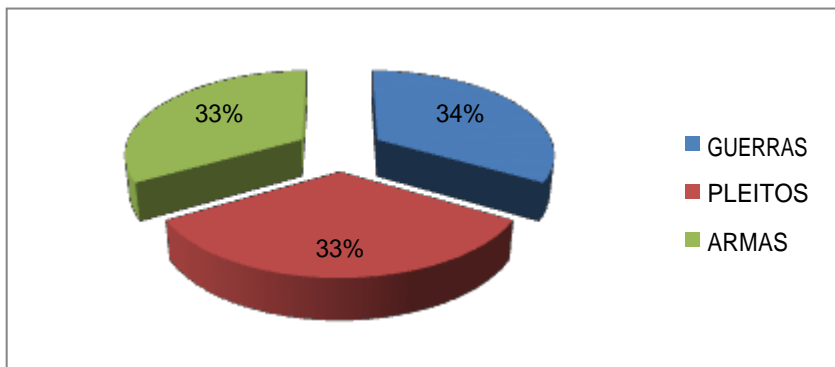


Figura # 6 Temas de interés en los niños que asisten al CBB.

El 34% de los maestros manifestaron que los temas en los que más han visto que los niños muestran interés son los que están relacionados con las guerras, el 33% opinan que son los que se relacionan con pleitos y el 33% los que involucran armas.

Los resultados anteriores reflejan que el contenido de los programas al que acceden los niños es violento, sus héroes llevan armas, los personajes de las películas o caricaturas se agreden o insultan, es difícil evitar que los niños hablen o jueguen sobre guerras y armas pues en el contexto Salvadoreño, es la realidad que los rodea, incluso los comentarios que hacen los padres sobre la realidad actual hablan de muertes y guerras.

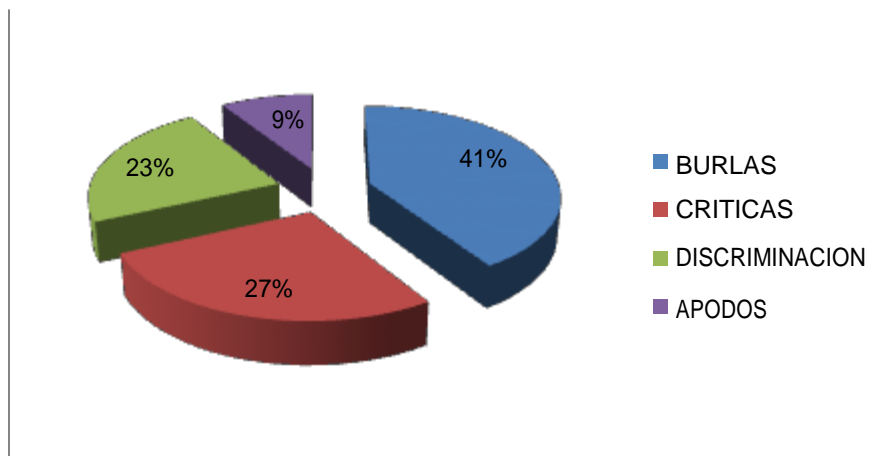


Figura # 7 Comentarios negativos que hacen de sus compañeros

El 41% de los maestros opinan que los niños se burlan de sus compañeros, el 27% manifiesta que utilizan las críticas, el 23% consideran que discriminan a sus compañeros, y el 9% menciona que usan los sobrenombres.

Estos datos se corroboran con la guía de observación donde se registró que los niños se burlan constantemente de sus compañeros empleando un tono de voz inadecuado y lenguaje corporal acorde a la burla empleada, perjudicando la integridad de sus compañeros.

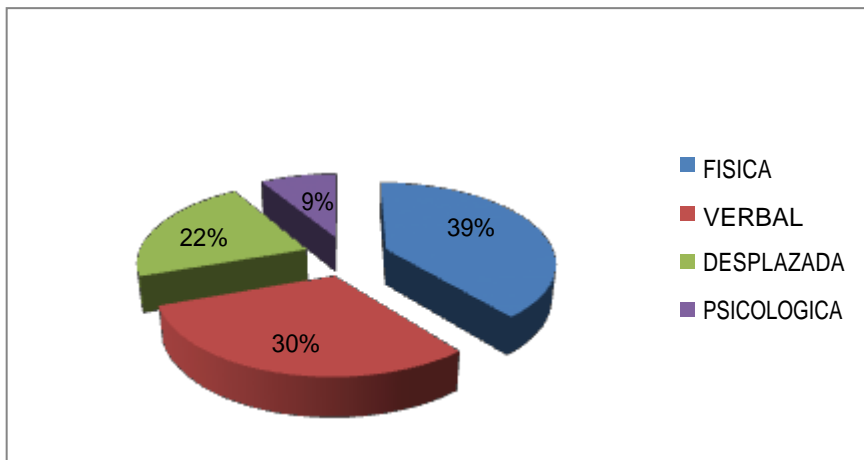


Figura # 8 Tipos de conductas agresivas en los niños.

El 39% de los maestros entrevistados opinaron que las conductas agresivas físicas son las más utilizadas por los niños, el 30% las conductas agresivas verbales, 22% las conductas agresivas desplazadas y el 9% las conductas agresivas psicológicas. El 39% de los maestros entrevistados opinaron que las conductas agresivas físicas son las más utilizadas por los niños, el 30% las conductas agresivas verbales, 22% las conductas agresivas desplazadas y el 9% las conductas agresivas psicológicas.

La agresión se desarrolla tempranamente en la vida. Por tanto, la socialización del comportamiento agresivo también comienza temprano. Aun cuando la mayoría de los niños aprende a inhibir las conductas agresivas, algunos desarrollan una agresión generalizada, frecuente y severa. (Campbell 1995).

Entrevista a padres

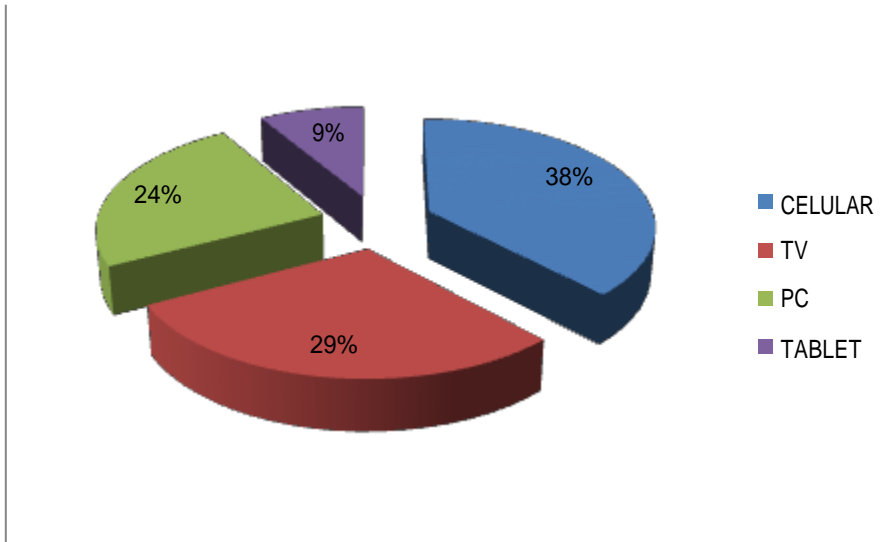


Figura # 9 Aparatos más utilizados.

El 38% de los padres mencionaron que el aparato que más utilizan es el celular, el 29% utiliza la televisión, el 24% la computadora, y el 9% opina que es la Tablet.

El aparato telefónico es muy utilizado, tanto por su portabilidad como por la innumerable cantidad de aplicaciones a las que se pueden acceder. Haciendo factible que los padres se comuniquen y lo utilicen con diferentes fines.

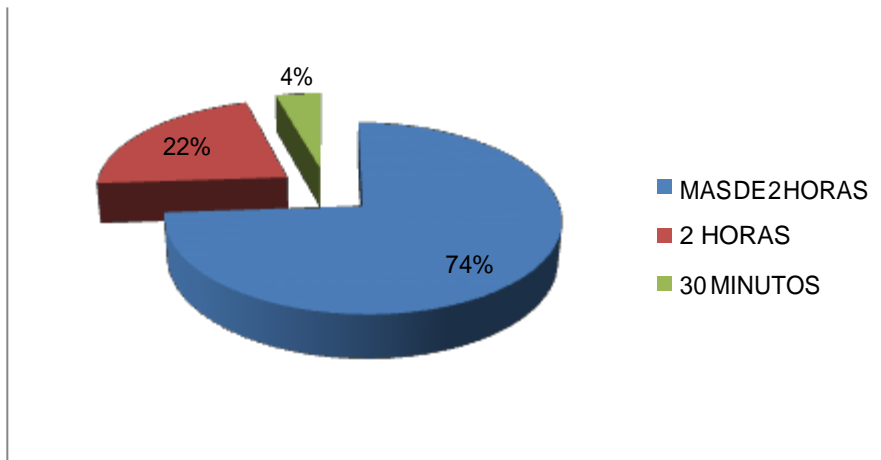


Figura # 10 Tiempo en que los padres utilizan los aparatos.

El 74% de los padres mencionaron que utilizan los aparatos tecnológicos de la información y comunicación por más de dos horas, el 22% los utiliza por dos horas y el 4% durante treinta minutos.

Los niños son los más expuestos al uso de las Tics, sin embargo el uso de estos aparatos ha aumentado en la población adulta considerablemente, siendo estos los principales modelos que imitan los niños, de esta manera se normaliza el tiempo prolongado de los aparatos tecnológicos.

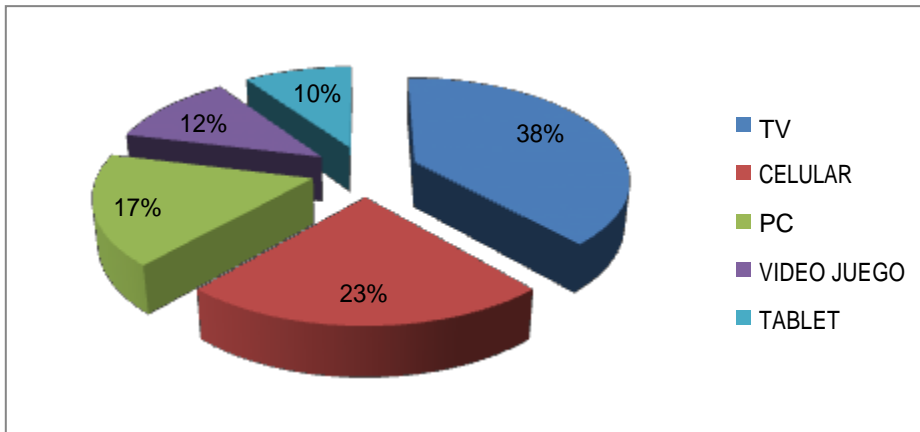


Figura # 11 Aparato más utilizados por los hijos.

El 38% de los padres consideran que la televisión es el aparato que más utilizan sus hijos, el 23% el celular, el 17% la computadora, el 12% los videojuegos y el 10% la Tablet. Estos datos se contrastan con el estudio realizado por (Atable, Fernández y Herranz, (2000). Que señala que los adolescentes y niños de la mayoría de los países dedican más tiempo a ver la televisión que a cualquier otra actividad excepto a dormir, e incluso pasan más tiempo frente al televisor (TV) que en las aulas. En los últimos años se han analizado los efectos que pudiera tener en los niños ver tanto tiempo la TV, relacionándola con: a) problemas físicos y b) problemas psíquicos relacionados con los contenidos de la programación, como anorexia/bulimia, agresividad, violencia, sexismo, inadaptación social, pasividad y consumismo.

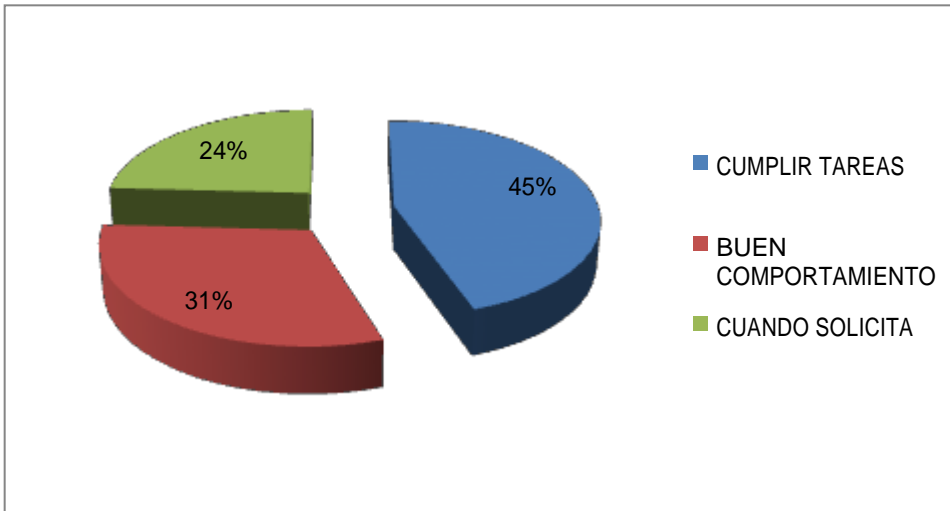


Figura # 12 Momento en que los hijos utilizan los aparatos.

El 45% de los padres permiten que sus hijos utilicen los aparatos tecnológicos después que cumplen con sus tareas, el 31% cuando tienen un buen comportamiento y el 24% les permite utilizarlo cada vez que los hijos lo solicitan.

Según los datos anteriores el mayor porcentaje de la opinión de los padres permite que los niños utilicen los aparatos luego de terminar tareas, lo que es conveniente porque enseñan a establecer prioridades y ejercer equilibrio en las actividades que realice.

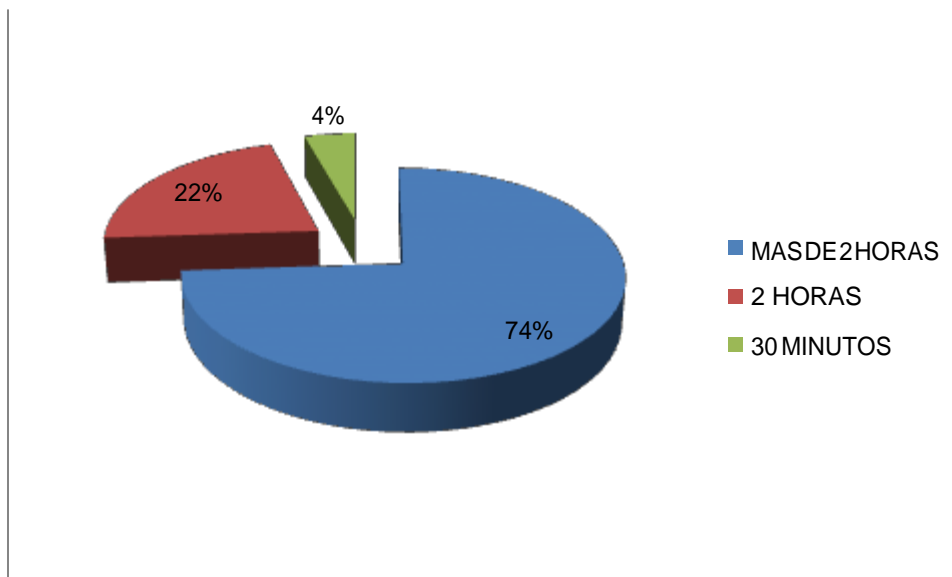


Figura # 13 Tiempo en que los hijos utilizan los aparatos.

El 74% de los padres considera que los hijos utilizan los aparatos tecnológicos más de dos horas al día, el 22% menciona que dos horas y el 4% treinta minutos al día.

Existe una diferencia significativa entre las opciones de respuesta, exponiéndose prolongadamente al uso de las TICs, dejando de lado otras actividades que podrían beneficiar el desarrollo del niño y contribuir a la convivencia social.

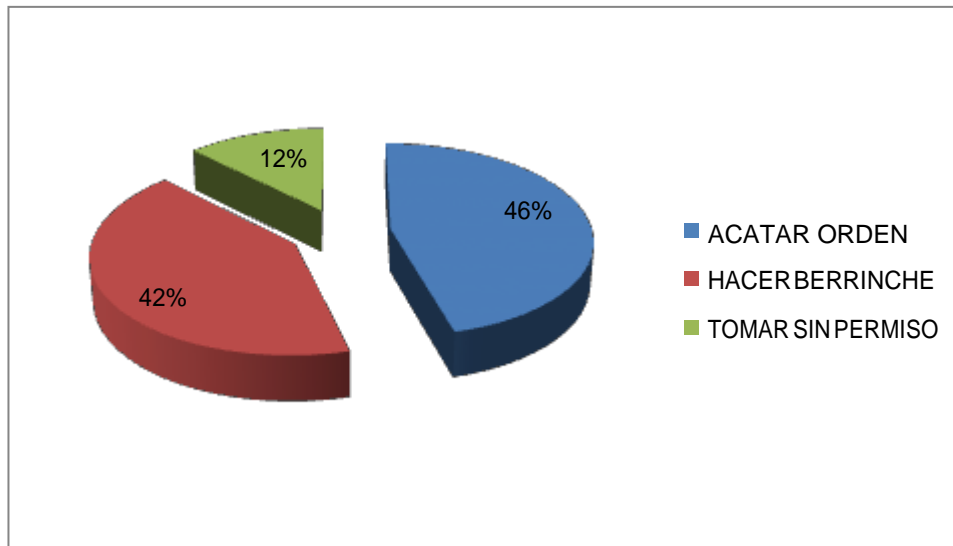


Figura # 14 Reacciones de los hijos al no permitirles utilizar los aparatos.

EL 46% de los niños que no se les permite utilizar los aparatos tecnológicos acatan la orden, el 42% hacen berrinche y el 12% toman los aparatos sin permiso de sus padres.

Según la experiencia de los padres entrevistados, sus hijos reaccionan acatando las indicaciones u órdenes que ellos les asignan, sin embargo señalaron que aun acatando la orden mostraban expresiones de enojo o descontento.

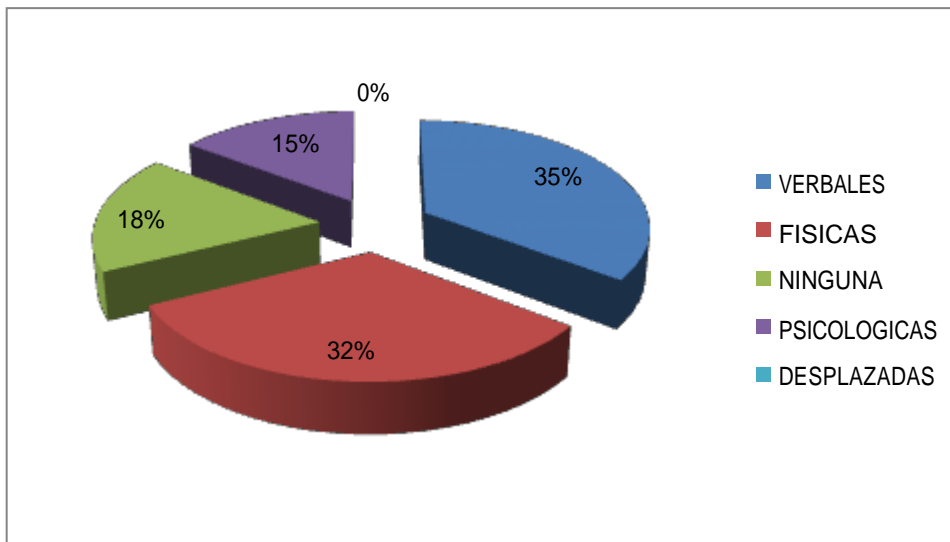


Figura #15 Conductas agresivas que presentaron los hijos.

El 35% de los niños presentan conductas agresivas verbales, el 32% físicas, el 18% ningún tipo de conducta agresiva, el 15% psicológicas y un 0% conductas agresivas desplazadas.

La conducta agresiva es mucho más frecuente en los primeros años. Son numerosas las investigaciones (Maccoby y Jacklin 1974 Crowther y otros 1981) en las que se ha demostrado que los niños son más agresivos que las niñas, mientras que es más probable que las niñas muestren su agresividad verbalmente los niños expresan su agresión especialmente hacia otros niños, físicamente. Datos que se contrastan con los resultados obtenidos en la escala de Agresividad EGA, la cual determina que el mayor porcentaje de agresividad expresado por los niños es verbal seguido de la agresividad física.

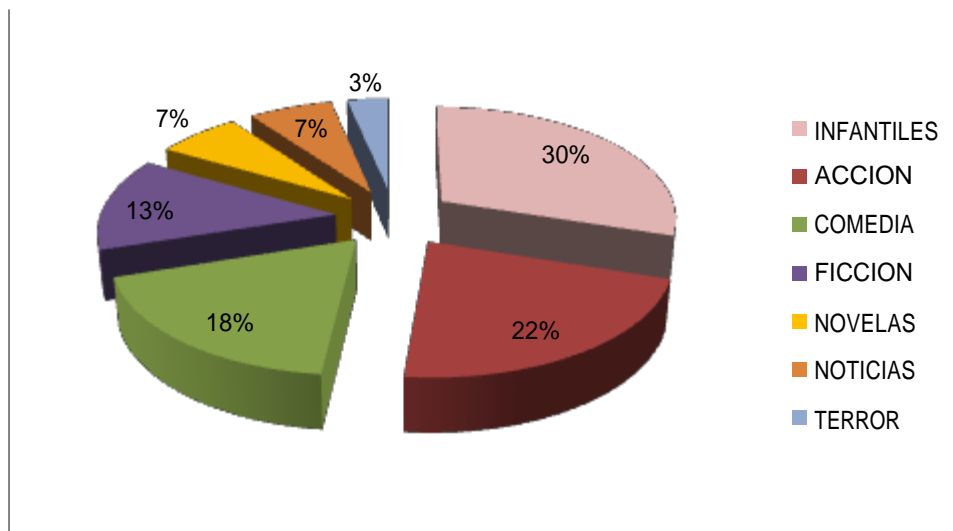


Figura #16 Programas de televisión que miran los hijos.

El 30% de los padres manifestaron que sus hijos miran programas infantiles, el 22% programas con contenido de acción, el 18% comedia, el 13% ficción, el 7% novelas y noticias, un 3% terror.

Los padres comentaron que los programas infantiles son los preferidos por los niños, lo cual no concuerda con lo expresado por los menores ya que ellos prefieren los programas con contenido de acción. Muchos de estos programas no son adecuados a la edad de los niños, debido a su contenido, lenguaje y expresiones de agresividad.

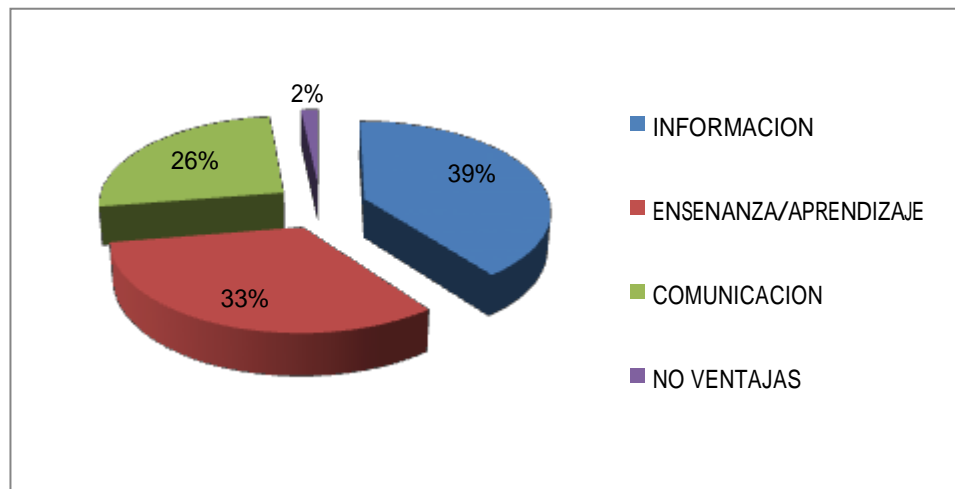


Figura # 17 Ventajas de las TICs

El 39% de los padres considera que la principal ventaja de las TICs es el acceso a la información, el 33% la enseñanza y aprendizaje, el 26% la comunicación y un 2% considero que no tiene ninguna ventaja el uso de estas tecnologías.

Las TICs y en particular internet, han evolucionado la forma de comunicación y de intercambiar información. Estas tecnologías abren múltiples oportunidades de ocio y entretenimiento, permiten una comunicación permanente con amigos, compañeros, familiares y posibilitan el acceso y la transmisión de información y una mayor presencia y participación social, a la vez que facilitan muchas actividades diarias relacionadas con el trabajo, estudio, diversión, etc. Estudio CIS 2889 (2011)

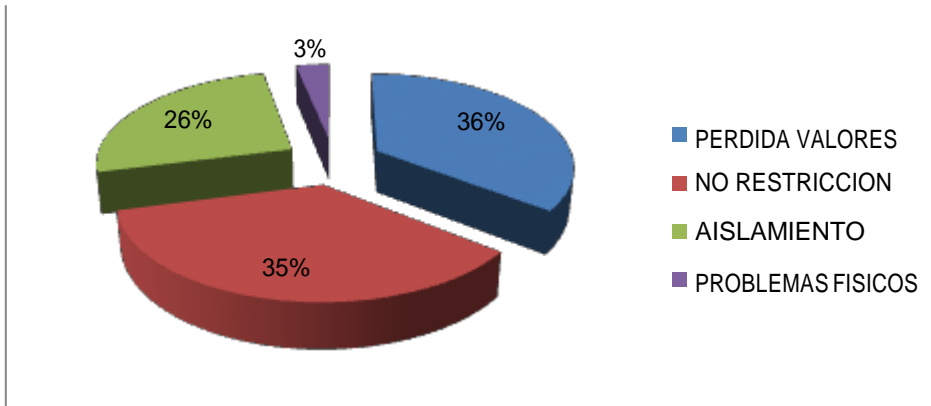


Figura # 18 Desventajas de las TICs.

El 36% de los padres manifestó que la principal desventaja de las TICs es la pérdida de valores, 35% la no restricción a todos los contenidos, el 26% aislamiento, y el 3% problemas físicos.

De acuerdo a un estudio realizado en España, se encontró que las TICs también suponen inconvenientes y riesgos, como pérdida de valores, no existe restricción sobre los contenidos, las personas se aíslan más, desperdician su tiempo, se vuelven más perezosas, falta de intimidades interfieren con otras actividades. CIS 2889(2011)

Entrevista niños

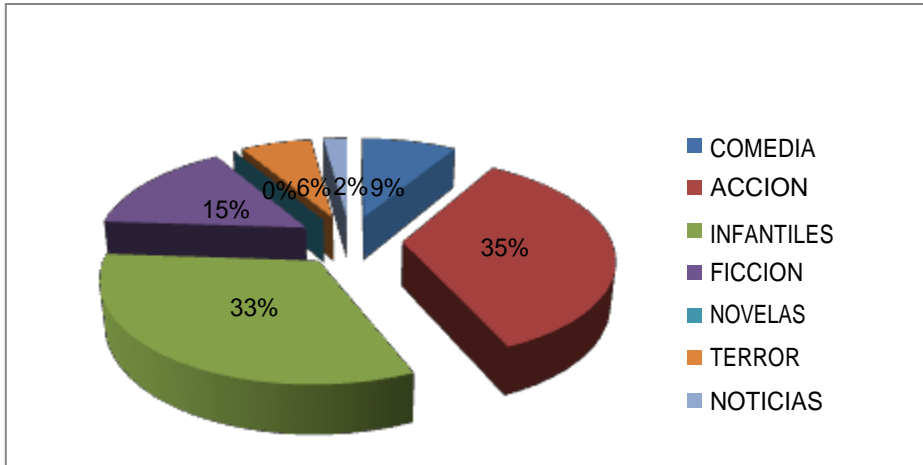


Figura # 19 Tipo de programa favorito.

El 35% de los niños menciona que los programas de acción son sus favoritos, el 33% dijo que son los infantiles, el 15% menciona que son los de ficción, el 9% menciona que son las novelas, el 6% los programas con contenido de terror, el 2% las noticias.

Tanto los maestros como los niños mencionan que los programas que más ven son los que se perfilan en el género de acción, lo cual se ha mencionado en datos anteriores que no son aptos para los menores, por el alto contenido de persecuciones, tiroteos, batallas, armas, explosiones, robos, asaltos y situaciones similares que en estas se presentan. Seguido del 33% que ven programas infantiles, que aunque sea una programación dirigida para los niños, mucho de los contenidos que ahí se presentan tienen imágenes donde se encubre la violencia.

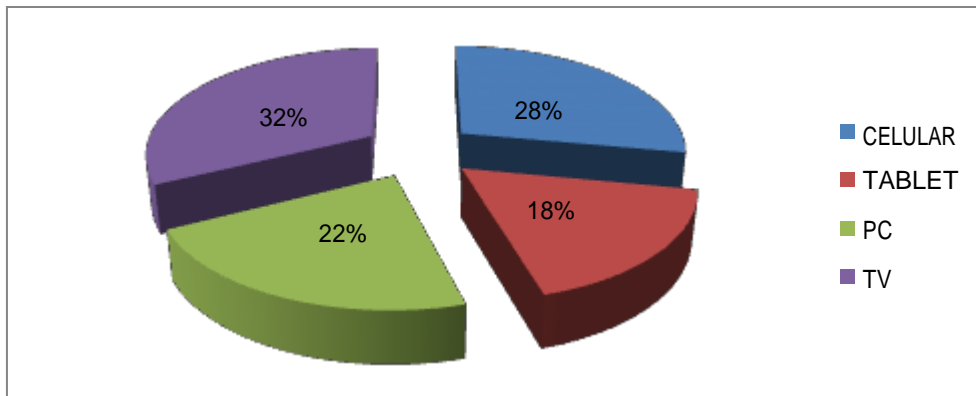


Figura # 20 Aparatos más utilizados.

El 32% de los niños utiliza con mayor frecuencia la televisión, el 28% opinó utilizar el celular, el 22% utiliza la computadora y el 18% utiliza la Tablet. En el estudio CIS 2889 (2011), se confirmó que los teléfonos móviles de última generación o teléfonos inteligentes incorporan tecnologías avanzadas de transmisión de datos, que hace de ellos unas verdaderas computadoras, multiplicando así las funcionalidades de los móviles convencionales. Además de su función inicial de realizar llamadas y enviar mensajes, este aparato tecnológico se posiciona como el favorito de los niños, ya que permite conectarse a internet, jugar en diferentes plataformas virtuales de videojuegos, entre otras muchas funcionalidades.



Figura # 21 Tiempo que utiliza los aparatos TICs.

El 73% de los niños considera utilizar mucho tiempo los aparatos TICs, el 27% opinó que utiliza poco tiempo los aparatos TICs.

Estos datos se comprueban con el informe español de Altable, Fernández y Herranz, (2000) donde calcularon que los niños pasan de 20 a 35 horas semanales frente a la televisión, confirmando al mismo tiempo que es el aparato más utilizado por los niños. En este estudio también se encontró que el consumo televisivo fue superior en los mayores de 6 años que en los menores de esta edad, tanto en los días laborales como en los fines de semana y festivos.

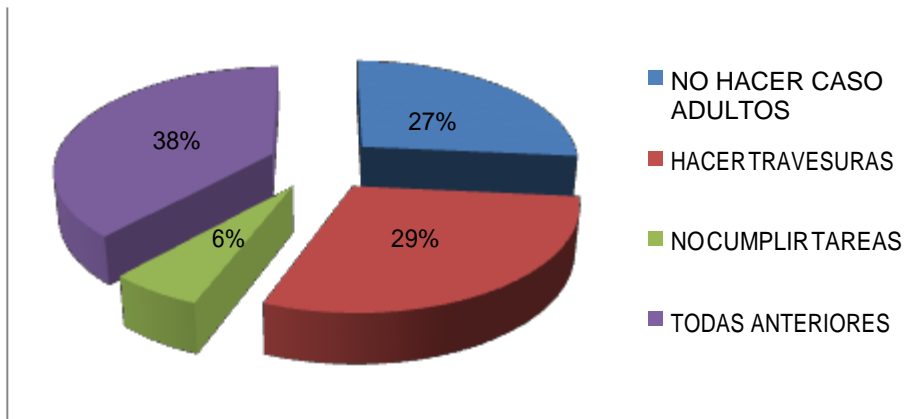


Figura # 22 Concepto de portarse mal.

El 38% de los niños considera que todas las opciones de respuestas son concepto de portarse mal, el 29% opina que portarse mal es hacer travesuras, el 27% menciona que portarse mal es no hacer caso a los adultos y un 6% considera que portarse mal es no cumplir con las tareas. El rápido progreso de las tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo, en la actualidad se implementan innovaciones en los métodos de enseñanza por medio de las tecnologías para aprender de forma diferente lo cual permite un mayor acceso a la información, beneficiando a hogares y centros educativos.

Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (2003), lo cual contrasta con los datos obtenidos; el 39% de los padres manifestó que la principal ventaja de las TICs es la información que brinda, el 33% enseñanza/aprendizaje, el 26% comunicación y 2% no tiene ventajas

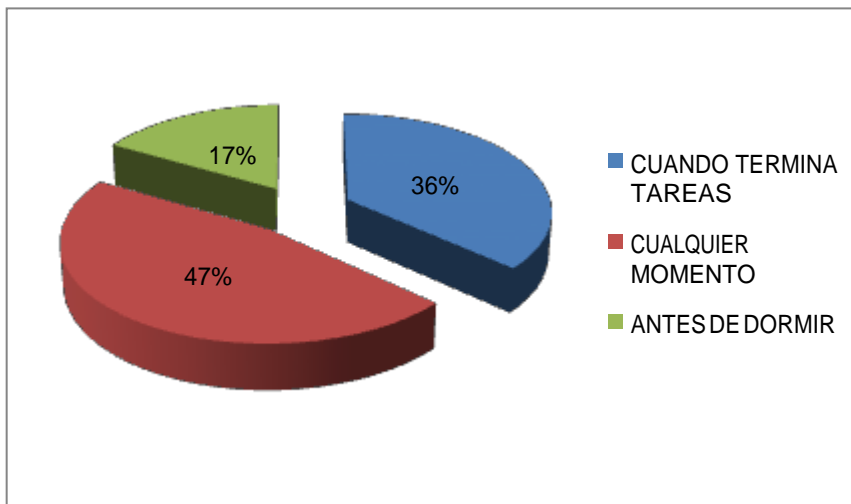


Figura # 23 Momento que utiliza los aparatos TICs.

El 47% de los niños opinó que utilizan en cualquier momento del día los aparatos TICs, el 36% mencionó que utilizan los aparatos TICs después que terminan sus tareas, el 17% opinó que utiliza los aparatos TICs antes de dormir.

Los niños viven en un mundo tecnológico, inmersos en video juegos, redes sociales, innovaciones de dispositivos electrónicos, el momento en el cual utilicen estos aparatos está determinado por los adultos a cargo de los niños, pero al no dar una supervisión adecuada podrían presentarse las desventajas de las TICs.

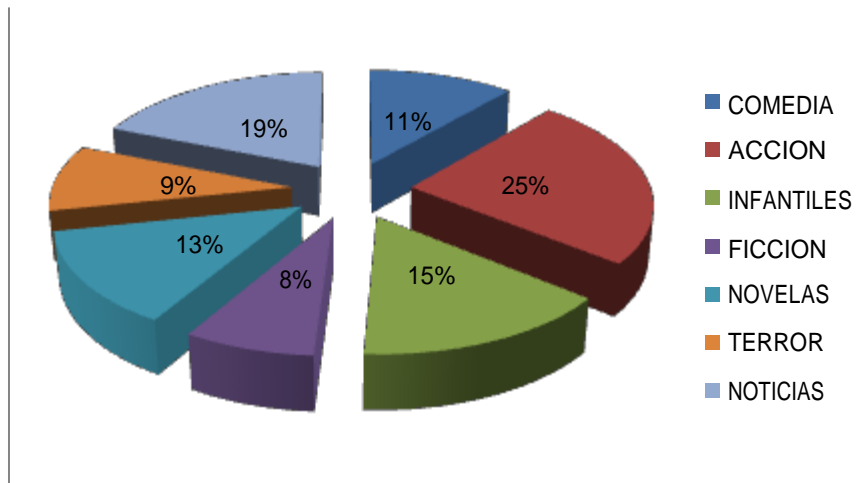


Figura # 24 Tipo de programa que ven sus padres.

El 25% de los niños menciono que sus padres prefieren los programas de acción, el 19% opino que gustanver noticias, el 15% expreso que gustan ver infantiles, el 13% considera que gustan ver novelas, el 11% menciono que gustan ver comedias, el 9% gustan ver terror y el 8% ficción.

El mayor porcentaje de niños manifestó que sus padres gustan de programas de acción, este género está determinado por: persecuciones, tiroteos, feroces batallas entre humanos o animales, armas, explosiones, robos, asaltos y situaciones que generen adrenalina. Al estar los niños expuestos a estos programas, podrían imitar tanto los gustos de sus padres como los contenidos de los programas a los que están expuestos.

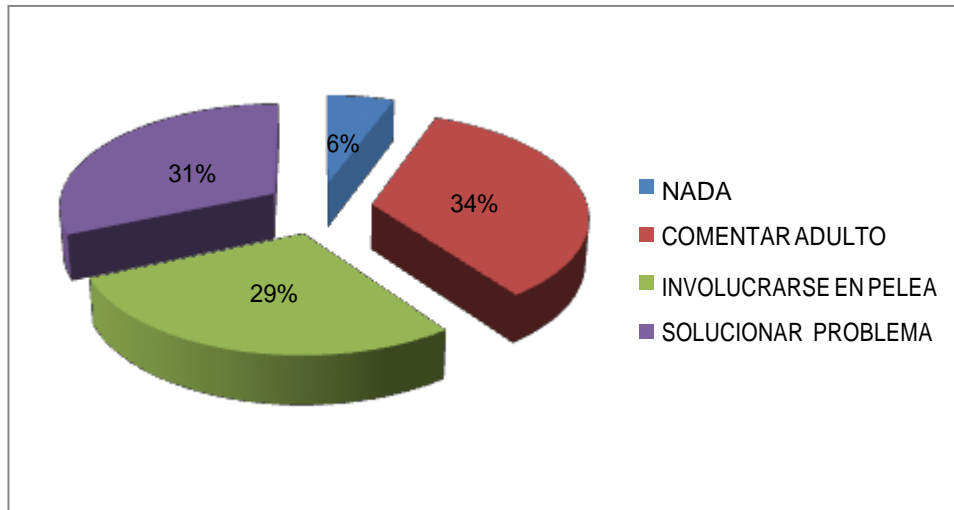


Figura # 25 Reacciones ante las discusiones.

El 34% de los niños mencionó que cuando presencia una pelea o discusión, le comenta a un adulto, el 31% intenta de solucionar el problema, el 29% se involucra en la pelea y el 6% no hace nada.

En la entrevista se evidencia que, para los niños, los adultos representan una figura de autoridad por lo que se avocan a ellos al momento de tener alguna dificultad, pero también un porcentaje a considerar es que el 29% se involucra en las peleas, al estar los niños inmersos en medios de violencia o expuestos a las TICs con contenidos no aptos a la edad podrían imitar comportamientos y formas de solucionar los conflictos.

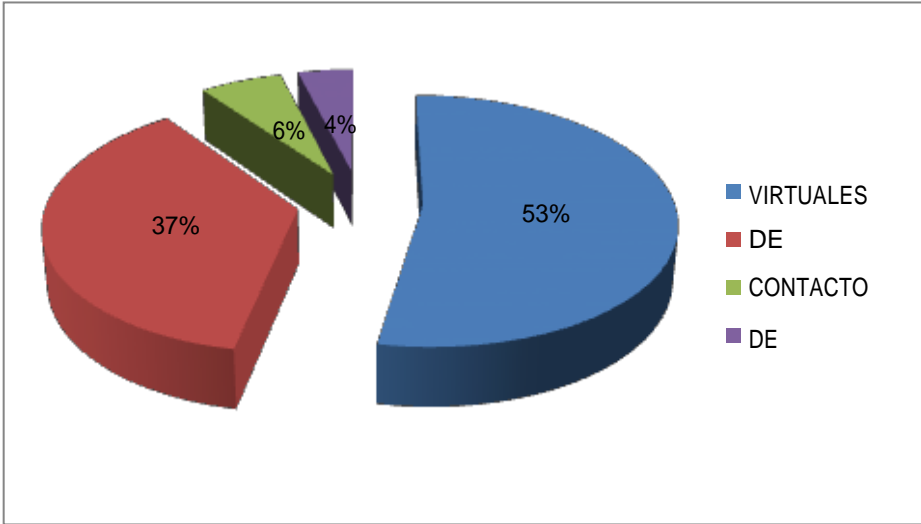


Figura # 26 Juegos en el receso.

El 53% de los niños comento que en el receso prefieren los juegos virtuales, el 37% los juegos de contacto, el 6% las rondas y el 4% los juegos de mesa.

Los juegos virtuales han reemplazado lamayoría de juegos antiguos como rondas, de contacto o de mesa. La principal desventaja es la limitación para interactuar con otros niños y el sedentarismo.

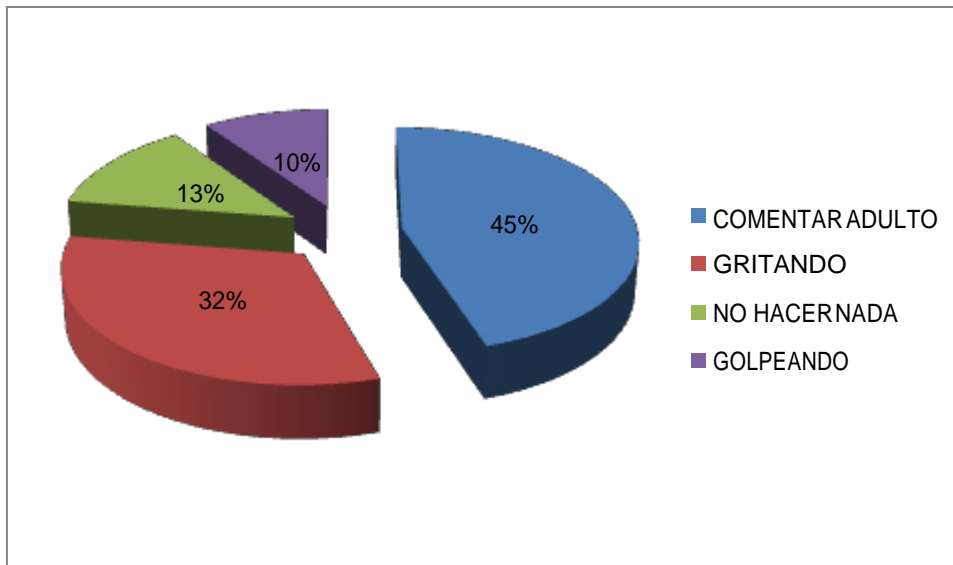


Figura # 27 Reacciones ante la burla.

El 45% de los niños mencionó que ante las burlas reaccionan comentándole a un adulto, el 32% reaccionan gritando, el 13% no hace nada y el 10% acuden a los golpes.

El mayor porcentaje lo obtuvo la opción “comentarle a un adulto”, los niños saben que con esta medida podrían obtener lo que desean o librarse de lo que les disgusta, tomando en cuenta que las quejas dañan el autoestima de los niños, en las entrevistas mencionaron que las burlas es una de las principales acciones que los molestan y causan tristeza.

Escala de Agresividad (EGA)

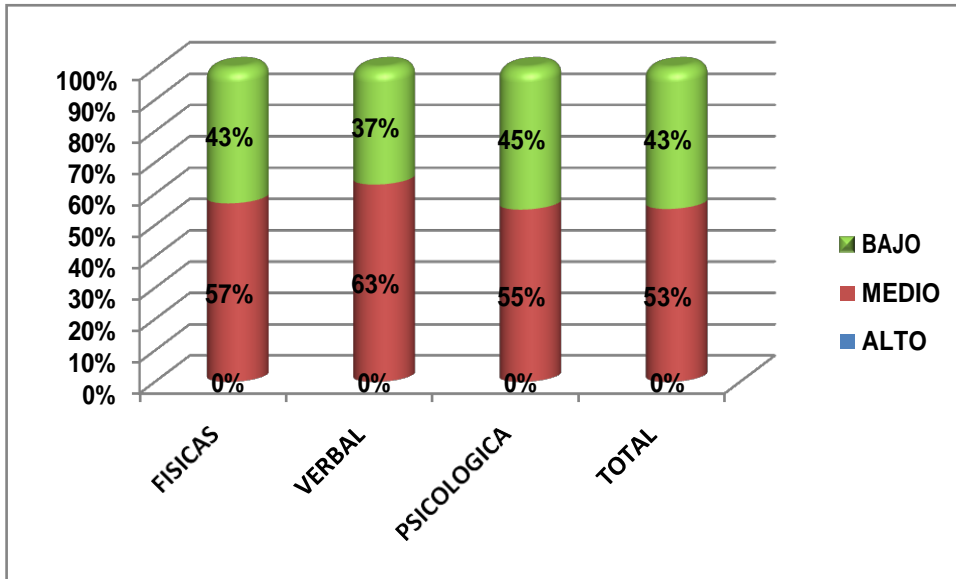


Figura # 28 Tipos y niveles de agresividad

Las conductas agresivas físicas se manifiestan a través de empujones, pellizcos, patadas, halar el cabello, utilizando su propio cuerpo o un objeto externo. Las conductas verbales pueden ser directas o sutiles, y los comentarios se pueden hacer de manera hostil, con enojo incluso, con una sonrisa, en los niños suele darse este tipo de agresiones, manifestadas a través de insultos o amenazas. Las agresiones psicológicas son conductas pasivas o activas para desacreditar, deshonar o menospreciar el valor de la dignidad de la persona y se caracteriza por maltratos, negligencias, humillaciones, amenazas, ignorar a los demás, aislarlo, rechazarlo, criticarlo y comparaciones destructivas que puedan afectar la autoestima. Barrios A(2003).

Se evidencia un leve predominio en la agresividad verbal, por lo que no representa una diferencia significativa.

Tomando en cuenta que El Salvador es el segundo país más violento a nivel mundial, en donde las cifras de muertes violentas son de 14,4 homicidios diarios (cifras a final del año 2016) exponiendo dicha información en los contenidos a los que pueden acceder los niños a través de las TICs, en base a estos datos, los índices de agresividad obtenidos en la escala EGA se pueden considerar normales bajo el contexto que viven los niños.

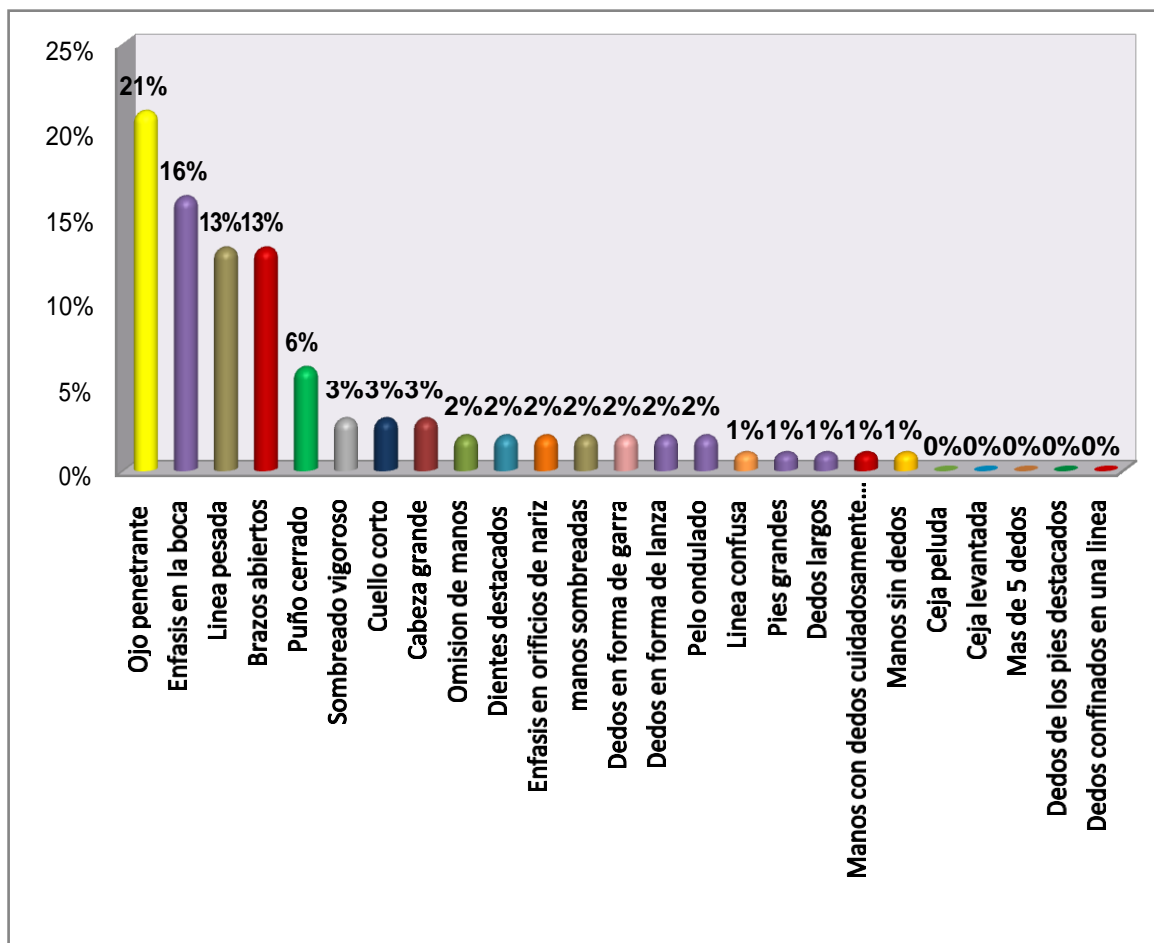


Figura # 29 Test de la Figura Humana de Karen Machover

Al aplicar el test proyectivo de Karen Machover surgieron los siguientes indicadores de agresividad. El 21% de los niños dibujaron los ojos penetrantes lo que aparenta tener más la función de una actitud socialmente agresiva; el 16 % hizo énfasis en la boca que se considera que lo hacen personas mal humorados y mal hablados; el 13% hizo una línea pesada que indica rasgos de agresividad y testarudez; el 13% dibujó los brazos abiertos lo cual los hacen algunos sujetos agresivos y el 6% hizo el puño cerrado lo que se interpreta como agresividad reprimida. En este test son cuatro datos sobresalientes, que muestran características de agresividad y hostilidad hacia los demás, los cuales coinciden con datos encontrados en la escala de agresividad EGA y la guía de observación, donde la agresión verbal y física destaca, obligando a los adultos a intervenir en los juegos de los niños, debido a las agresiones físicas y verbales que se dan entre ellos.

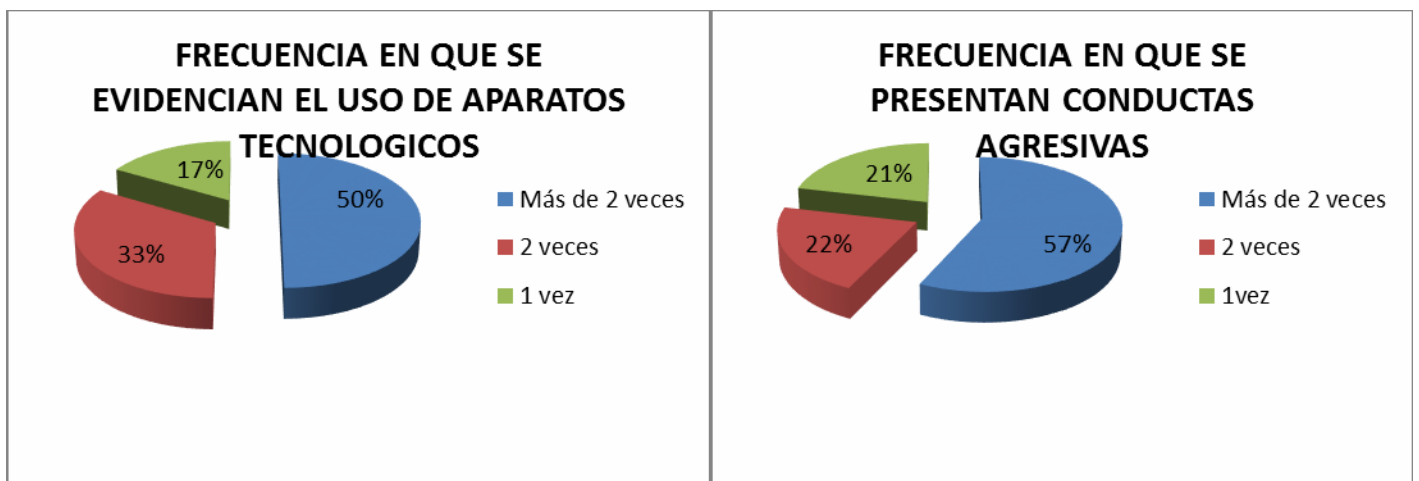


Figura # 30 Guía de Observación

El 57% de los niños presento conductas agresivas más de dos veces, el 22% de los niños dos veces y el 21% una vez, en ocasiones las maestras intervenían en los juegos por los niveles de agresividad verbal y física que presentaban.

A pesar del reglamento de no usar los aparatos tecnológicos dentro del aula, se observó que el 50% de los niños utilizan más de dos veces los aparatos que son en su mayoría proporcionados por sus padres, algunos practican juegos de contacto pero al verse expuestos a un aparato tecnológico lo prefieren, el 32% lo utilizaron dos veces, el 17% lo utilizo una vez, en los juegos de contacto se observó la imitación de personajes como: El soldado Ryan, Spider Man, Batman, la Mujer Maravilla.

En la guía de observación realizada a los niños del Centro Bíblico infantil, se recabaron datos que se sustentan con las entrevistas y con las pruebas psicológicas estandarizadas, ya que los niveles de agresividad observados son congruentes con los resultados, los niños reproducen conductas observadas en sus personajes favoritos, especialmente las conductas agresivas, corroborando también el frecuente uso del celular, aun cuando no son permitidos.

4.1 Integración de resultados:

Mediante el análisis realizado a través de los diferentes instrumentos de evaluación psicológica aplicados a los niños, padres y maestros del Centro Bíblico Bautista, se recabo información importante como la relación que existe entre el uso de las Tecnologías de la información y comunicación con la adquisición de conductas agresivas, así como la relación que tiene la frecuencia al utilizar los aparatos tecnológicos y la

imitación de las conductas observadas

En las entrevistas aplicadas a los maestros se encontró que el aparato más utilizado por los niños es el celular, dicho dato difiere con los resultados en las entrevistas dirigidas a padres y niños, ya que se encontró que el aparato más utilizado es la televisión seguido del celular, el tiempo en que los padres y niños utilizan los aparatos son más de dos horas al día, dato que se corrobora ya que los maestros únicamente pueden observar lo sucedido en la escuela Bíblica pero los padres pueden observar al niño en la mayoría de ámbitos en los que se desenvuelven. Las edades de los niños que participaron en la investigación representa un periodo sensible para el aprendizaje, ya que están expuestos al desarrollo de habilidades de lenguaje, atención, memoria, aprendiendo pautas de conducta por lo que la medición de los tiempos al utilizar las TICs resulta necesario. Los padres expresaron que permiten utilizar los aparatos luego de que los niños terminen las tareas, estos datos difieren de la opinión de los niños ya que expresaron utilizarlos en el momento que ellos deseen, los padres deben ser figuras de autoridad mediante la cual los niños respeten las reglas establecidas al utilizar los aparatos tecnológicos.

4.1 Integración de resultados:

Mediante el análisis realizado a través de los diferentes instrumentos de evaluación psicológica aplicados a los niños, padres y maestros del Centro Bíblico Bautista, se recabo información importante como la relación que existe entre el uso de las Tecnologías de la información y comunicación con la adquisición de conductas agresivas, así como la relación que tiene la frecuencia al utilizar los aparatos tecnológicos y la imitación de las conductas observadas

En las entrevistas aplicadas a los maestros se encontró que el aparato más utilizado por los niños es el celular, dicho dato difiere con los resultados en las entrevistas dirigidas a padres y niños, ya que se encontró que el aparato más utilizado es la televisión seguido del celular, el tiempo en que los padres y niños utilizan los aparatos son más de dos horas al día, dato que se corrobora ya que los maestros únicamente pueden observar lo sucedido en la escuela Bíblica pero los padres pueden observar al niño en la mayoría de ámbitos en los que se desenvuelven. Las edades de los niños que participaron en la investigación representa un periodo sensible para el aprendizaje, ya que están expuestos al desarrollo de habilidades de lenguaje, atención, memoria, aprendiendo pautas de conducta por lo que la medición de los tiempos al utilizar las TICs resulta necesario. Los padres expresaron que permiten utilizar los aparatos luego de que los niños terminen las tareas, estos datos difieren de la opinión de los niños ya que expresaron utilizarlos en el momento que ellos deseen, los padres deben ser figuras de autoridad mediante la cual los niños respeten las reglas establecidas al utilizar los aparatos tecnológicos.

En cuanto a la percepción de los maestros los niños expresan conductas agresivas en sus relaciones, los padres expresaron que al no permitir utilizar los aparatos tecnológicos los niños reaccionaban acatando la orden y en ocasiones realizaban expresiones de enojo siendo normal que muestren actitudes de oposición ante la orden ya que están en proceso de la formación de personalidad por lo que se deben observar detenidamente todas las conductas que el niño exprese.

Según los maestros los programas preferidos por los niños son los de acción seguido por los infantiles, lo que coincide con la opinión de los niños quienes prefieren los

programas de acción y mencionaron que dichos programas también son los preferidos por los padres, estos datos difieren de la opinión de los padres ya que consideran que los programas preferidos por los niños son los infantiles seguidos por los de acción, este género cinematográfico está caracterizado por persecuciones, batallas entre humanos o animales, armas, explosiones, robos, asaltos y cualquier otra situación que genere adrenalina, este género no es apto para las edades de los niños.

En cuanto a la percepción de los maestros los niños expresan conductas agresivas en sus relaciones, los padres expresaron que al no permitir utilizar los aparatos tecnológicos los niños reaccionaban acatando la orden y en ocasiones realizaban expresiones de enojo siendo normal que muestren actitudes de oposición ante la orden ya que están en proceso de la formación de personalidad por lo que se deben observar detenidamente todas las conductas que el niño exprese.

Según los maestros los programas preferidos por los niños son los de acción seguido por los infantiles, lo que coincide con la opinión de los niños quienes prefieren los programas de acción y mencionaron que dichos programas también son los preferidos por los padres, estos datos difieren de la opinión de los padres ya que consideran que los programas preferidos por los niños son los infantiles seguidos por los de acción, este género cinematográfico está caracterizado por persecuciones, batallas entre humanos o animales, armas, explosiones, robos, asaltos y cualquier otra situación que genere adrenalina, este género no es apto para las edades de los niños.

En cuanto a la percepción de los maestros los niños expresan conductas agresivas en sus relaciones, los padres expresaron que al no permitir utilizar los aparatos tecnológicos los

niños reaccionaban acatando la orden y en ocasiones realizaban expresiones de enojo siendo normal que muestren actitudes de oposición ante la orden ya que están en proceso de la formación de personalidad por lo que se deben observar detenidamente todas las conductas que el niño exprese.

Según los maestros los programas preferidos por los niños son los de acción seguido por los infantiles, lo que coincide con la opinión de los niños quienes prefieren los programas de acción y mencionaron que dichos programas también son los preferidos por los padres, estos datos difieren de la opinión de los padres ya que consideran que los programas preferidos por los niños son los infantiles seguidos por los de acción, este género cinematográfico está caracterizado por persecuciones, batallas entre humanos o animales, armas, explosiones, robos, asaltos y cualquier otra situación que genere adrenalina, este género no es apto para las edades de los niños.

La opinión de los maestros sobre el tipo de juego que realizan en el receso, son los juegos de contacto seguido de los juegos virtuales, estos difieren en la percepción que tiene los niños ya que consideran preferir los juegos virtuales seguido de los de contacto, los juegos virtuales traen beneficios pero se observó que utilizaban con mayor frecuencia juegos con contenido violento, reproduciendo esto en los juegos de contacto lo que no favorece al proceso de adaptación social. Se encontró que el tipo de agresividad mayormente utilizado por los niños es la agresión verbal seguida de la física, dicha información se contrasta en las entrevistas realizadas a padres y guía de observación, se encontró que comentarle a un adulto es la reacción más utilizada por los niños ante las agresiones verbales de sus compañeros. Las TICs también tienen ventajas, según la

opinión de los padres la principal es el acceso a la información, ya que ayuda al proceso de aprendizaje, sin embargo consideran tener como principal desventaja la pérdida de valores y la falta de regulación en los contenidos ya que los niños al no estar bajo supervisión pueden acceder a contenidos que no son aptos.

Los resultados en la aplicación de la escala de agresividad EGA, arrojaron que más de la mitad de la población evaluada presenta conductas agresivas, donde se evidencia la presencia de los tres tipos de agresividad que evalúa esta escala, identificando como principal la agresividad verbal, seguido de la física y psicológica, lo que se corrobora con los datos encontrados en la aplicación del Test de la Figura Humana , donde los indicadores con mayor presencia en los dibujos fue “ojo penetrante, énfasis en la boca, línea pesada, brazos abiertos y el puño cerrado” los cuales son indicadores de conductas agresivas como mal humorados, malhablados y testarudos. Datos presentes también en la guía de observación, en la que se registró que los niños utilizan constantemente los aparatos tecnológicos y mostraron conductas agresivas con sus compañeros de tipo física y verbal.

Los datos obtenidos reflejan que la niñez es un periodo crítico en la vida del individuo, en esta etapa se producen diferentes cambios en las relaciones sociales y en la comprensión del entorno. A esto se une que los menores atraviesan dificultades relacionadas con las formas de pensar, de consumir, y de recibir información, cambios derivados de las características de nuestra sociedad actual (Castells, 2001). La tecnología resulta especialmente atractiva para la población infantil, el entorno tecnológico que los

rodea representan nuevas situaciones de riesgo que pueden ser problemáticas para ellos, facilitándoles la adquisición de conductas e imitación de valores. A través del estudio realizado se detectó que los niños que están expuestos a contenidos violentos, imitan estas conductas, exteriorizándolas a sus pares, con mayor porcentaje la agresión verbal y física, interfiriendo en el adecuado desarrollo interaccional, imitando y creando nuevas formas de agresión, desarrollando posteriormente patrones inadecuados de comportamiento, como lo menciona Albert Bandura en diferentes estudios, en los cuales se determina que los niños que observan conductas agresivas recompensadas suelen repetirlas posteriormente, con mayor frecuencia que aquellos que observan esa conductacastigada.

Los resultados anteriormente mencionados reflejan que las Tecnologías de la información y comunicación se relacionan directamente con la adquisición de conductas agresivas tanto físicas como verbales, los más vulnerables son los niños quienes son nativos digitales, y al estar expuestos prolongadamente a contenido agresivo, imitan estas conductas, incluso creando nuevas formas de agresión, afectando la adaptación social.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Tomando en cuenta los resultados obtenidos de la investigación se concluye que: el uso de tecnologías de la información y comunicación tiene relación con la adquisición de conductas agresivas, las que predominaron en los resultados son: físicas, verbales y psicológicas en los niños de 6 a 12 años de la escuela Bíblica infantil, San Antonio Abad.

Existe relación entre la frecuencia en que los niños utilizan los aparatos tecnológicos (principalmente la televisión y el celular) y el contenido al que están expuestos en los programas y juegos de video.

Las conductas agresivas generadas por las TICs repercuten en la adaptación social de los niños, ya que imitan conductas observadas en el contenido al que acceden, observándose conductas agresivas no acordes a reglas y normas establecidas socialmente.

El mayor porcentaje de los niños de la escuela Bíblica, presentan conductas agresivas físicas (empujones, patadas), verbales (gritos e insultos) y psicológicas (ignorar, críticas y burlas).

5.2 Recomendaciones

Al departamento de Psicología, incentivar y crear mecanismos para que se fomente el uso de la herramienta tecnológica adecuada mente, siendo regulada por una entidad responsable. Creando campañas de concientización y prácticas de buen uso, donde se prepare al niño para comprender los diferentes medios a los que se verá expuesto, desarrollando un análisis crítico.

Promover dentro de la escuela bíblica actividades lúdicas y recreativas que fomenten los juegos de convivencia social y desarrollar talleres en los cuales se lleven a cabo temas de asertividad y formas adecuadas de relacionarse en diferentes circunstancias, contribuyendo a la adaptación social de los niños siendo esto propicio tanto para el bienestar como para el adecuado desarrollo.

A los padres y tutores se les recomienda controlar los estímulos que generan las conductas agresivas en los niños, a través de modelar comportamientos adecuados, reducir la exposición a ver comportamientos agresivos y entrenarlos en habilidades sociales.

FUENTES CONSULTADAS FUENTESCONSULTADAS

- ✓ ARCHER, J. (1991). The influence of testosterone on human aggression. Br. J. Psychol, 82,1-28.

- ✓ BANDURA, A. (1974): Teoría del aprendizaje social. En TORREGROSA, J.R.: Teoría e investigación en la Psicología Social actual. Madrid, I.O.P. pp.3-33.

- ✓ BLACK, D.W. et al (1999). “Clinical features, psychiatric comorbidity, and health– related quality of life in persons reporting compulsive computer use behaviour”. En Journal Clinical Psychiatry, nº 60, pp.839-844.

- ✓ CRISTINA DEL BARRIO, ELENA MARTÍN, ANA ALMEIDA Y ÁNGELA BARRIOS. Del maltrato y otros conceptos relacionados con la agresión en trescolares, y su estudio psicológico Universidad Autónoma de Madrid; Universidad de do Minho, Brag.

- ✓ GOLDBERG, I. (1995). “Internet Addiction Disorder”. Disponible en: www.psych.com.net/iadcriteria.html (última consulta: 2/02/11).

- ✓ GRACIA, M.; VIGO, M.; PÉREZ, M. y MARCÓ A. (2002). “Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet”. En Anales de la Psicología, vol. 18, nº 2, pp.273-292.

- ✓ PÉREZ, F. y MARTÍN, I. (2007). “Nuevas Adicciones: ¿Adicciones

Nuevas?" Guadalajara: Intermedio Ediciones.

✓ Psicobiología de las conductas agresivas, anales de psicología 2002, vol. 18, nº2 (diciembre),293-303

✓ Recursos.aprenderapensar.net/files/2009/04/nativos-digitales-parte1.pdf.

✓ VÁZQUEZ, J.Mª. (2006). "Estudio para determinar la prevalencia del juego y el uso de Internet, así como detectar las conductas problemáticas a fin de estimar la población de riesgo". Estudio realizado por la Clínica Capristano por encargo de la Consejería de Salud y Consumo. Palma de Mallorca.

✓ YOUNG, K. (1996). "Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder" En CyberPsychology & Behavior, nº 3, pp.237-244.

✓ Teoría e investigación en la Psicología Social actual. Madrid, I.O.P.p3-33.

http://www.dma.eui.upm.es/historia_informatica/Doc/Personajes/HowardAiken.htm

