

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**



**TESIS**

**Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación

**Investigadora:** Bach. Consuelo Bernal Olivos

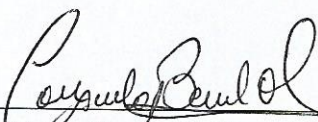
**Asesora:** Dra. Rosario del Milagro Wong Chung


**Lambayeque- Perú**

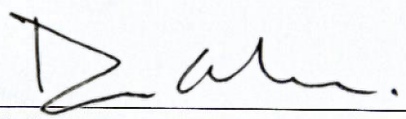
**2019**

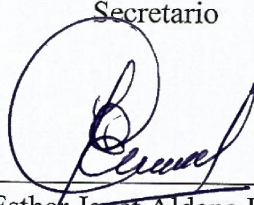
**Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019.**

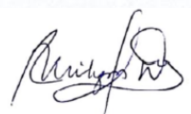
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación.

  
Bach. Consuelo Bernal Olivos  
Investigadora

  
Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro  
Presidente

  
M. Sc. Daniel Edgar Alvarado León  
Secretario

  
Lic. Esther Janet Aldana Fernández  
Vocal

  
Dra. Rosario del Milagro Wong Chung  
Asesora

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



## **ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0116-VIRTUAL**

Siendo las **09:30 horas**, del día **Viernes 12 de noviembre de 2021**, se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/zeu-fsps-gdd>, los miembros del jurado designados mediante **Decreto N° 046-2017-U.I-FACHSE-U.I-FACHSE**, de fecha **14 de febrero de 2017**, y su modificatoria la **Decreto N° 234-2019-U.I-FACHSE** de fecha **03 de octubre de 2019** integrado por:

Presidente	: Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro.
Secretario	: M. Sc. Daniel Edgar Alvarado León
Vocal	: Lic. Esther Janet Aldana Fernández
Asesor	: Dra. Rosario del Milagro Wong Chung



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“MODELO DE COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO COMUNICACIONAL DE NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS EN EL SENO FAMILIAR, CONDOMINIO VISTA ALEGRE DISTRITO CHICLAYO, LAMBAEQUE 2019.”**; presentada por bachiller **BERNAL OLIVOS CONSUELO** para obtener el Título Profesional de **Licenciado(a) en Ciencias de la Comunicación**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(17) (DIECISIETE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**

Siendo las **10:30 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro  
PRESIDENTE

M. Sc. Daniel Edgar Alvarado León  
SECRETARIO

Lic. Esther Janet Aldana Fernández  
VOCAL

OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

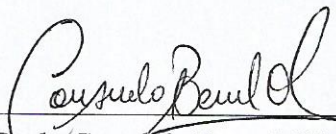
El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.



## Declaración Jurada Original


Yo, Bach. Consuelo Bernal Olivos investigadora principal, y Dra. Rosario del Milagro Wong Chung asesora del trabajo de investigación “Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrara lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 2021



---

Bach. Consuelo Bernal Olivos  
Investigadora principal



---

Dra. Rosario del Milagro Wong Chung  
Asesora

# ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN .....	xi
<b>I. CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
1.1. Antecedentes:.....	16
1.2. Marco teórico: .....	18
1.2.1. Teorías de la comunicación: .....	18
1.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo: .....	23
1.2.3. El conectivismo:.....	29
1.2.4. El construccionismo: .....	32
1.3. Definiciones conceptuales:.....	36
1.3.1. Generaciones digitales: .....	36
1.3.2. Modelo de comunicación .....	40
1.3.3. Desarrollo comunicacional en niños: .....	44
1.3.4. Tecnología:.....	47
1.3.5. Dispositivos tecnológicos: .....	48
1.3.6. Teléfonos Celulares: .....	50
1.3.7. Tablet (tabletas).....	52
1.3.8. Aplicaciones: .....	53
1.3.9. Familia y normas de convivencia .....	54
1.3.10. Dinámicas familiares.....	54
1.3.11. Comunicación en la familia .....	55
1.3.12. Familia y tecnología .....	56
1.3.13. Niños y dispositivos tecnológicos.....	57
<b>II. CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES .....</b>	<b>59</b>
2.1. Método: .....	59
2.2. Hipótesis:.....	60
2.3. Objetivo general:.....	60
2.4. Objetivos específicos: .....	60
2.5. Tipo de investigación: .....	61
2.6. Nivel de investigación: .....	61
2.7. Diseño de investigación:.....	62

2.8.	Muestra:	63
2.9.	Técnicas:	64
2.10.	Instrumentos:	65
<b>III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>		<b>67</b>
3.1.	Resultados:	67
3.1.1	Visita de entrada (O1 Y O2):	67
3.1.2.	Visita de salida (O3 Y O4)	70
3.2.	Discusión:	79
3.3.	Propuesta	82
<b>IV. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES</b>		<b>92</b>
<b>V. CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES</b>		<b>93</b>
Bibliografía referenciada		94
<b>ANEXOS</b>		<b>97</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 -Guía de entrada (O1 y O2). .....	67
Tabla 2 - Dispositivos usados. ....	68
Tabla 3 - Horas de uso (Dispositivos).....	68
Tabla 4 - Guía de salida (O4). ....	70
Tabla 5 - Guía de salida (O3). ....	71
Tabla 6 - Indicador 01 (Grupo A). ....	72
Tabla 7 - Indicador 01 (Grupo B). ....	72
Tabla 8 - Indicador 02 (Grupo A) .....	73
Tabla 9 - Indicador 02 (Grupo B). ....	73
Tabla 10 - Indicador 03 (Grupo A). ....	74
Tabla 11 - Indicador 03 (Grupo B).....	74
Tabla 12 - Indicador 04 (Grupo A). ....	75
Tabla 13 - Indicador 04 (Grupo B). ....	75
Tabla 14 - Indicador 05 (Grupo A). ....	76
Tabla 15 - Indicador 05 (Grupo B).....	76
Tabla 16 - Indicador 06 (Grupo A). ....	77
Tabla 17 - Indicador 06 (Grupo B). ....	77
Tabla 18 - Indicador 07 (Grupo A). ....	78
Tabla 19 - Indicador 07 (Grupo B). ....	78

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo de Hovland .....	20
Figura 2 -Tétrada de McLuhan .....	22
Figura 3- Modelo Aristotélico.....	41
Figura 4 - Diagrama de Lasswell .....	42
Figura 5 - Modelo de la Información .....	43
Figura 6 - Modelo de Berlo.....	44
Figura 7 - Indicador 01 (Grupo A) .....	72
Figura 8 - Indicador 01 (Grupo B) .....	72
Figura 9 - Indicador 02 (Grupo A) .....	73
Figura 10 - Indicador 02 (Grupo B) .....	73
Figura 11 - Indicador 03 (Grupo A) .....	74
Figura 12 - Indicador 03 (Grupo B) .....	74
Figura 13 - Indicador 04 (Grupo A) .....	75
Figura 14 - Indicador 04 (Grupo B) .....	75
Figura 15 - Indicador 05 (Grupo A) .....	76
Figura 16 - Indicador 05 (Grupo B) .....	76
Figura 17 - Indicador 06 (Grupo A) .....	77
Figura 18 - Indicador 06 (Grupo B) .....	77
Figura 19 - Indicador 07 (Grupo A) .....	78
Figura 20 - Indicador 07 (Grupo B) .....	78
Figura 21- Propuesta modelo de comunicación Fuente: elaboración propia. ....	83
Figura 22 - Papumba App .....	86
Figura 23- PlayKids App .....	88
Figura 24- Juego de Familia App.....	89
Figura 25 – Folleto informativa. ....	104



## **RESUMEN**

Mediante esta investigación se busca analizar las dinámicas familiares que existen actualmente en relación a la comunicación entre padres e hijos como miembros de las familias; reconociendo nuevos hábitos e influencias dentro de ellas, enfocándose en los dispositivos tecnológicos, su constante uso por niños, la atención que capta de ellos, y de qué manera esta tecnología repercuten en la cédula familiar y la fluidez de la comunicación en ella ; para ello, se plantea mejorar y fortalecer el desarrollo comunicacional de niños y niñas entre los 3 a 7 años de edad, conocidos como nativos digitales, a través de la reorientación en el uso de dispositivos tecnológicos como herramientas directamente relacionadas y utilizadas por los infantes. Para llevar a cabo este análisis se propone un modelo de comunicación, para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en familias del condominio Vista Alegre, bajo el manejo del método cualitativo y la observación científica, en relación a la reorientación y motivaciones conducentes a un adecuado uso de los nuevos dispositivos tecnológicos a través, de la instalación de aplicaciones que contribuyan a fortalecer los lazos, la educación, valores y enriquecer la comunicación entre los miembros de la familia impulsando el interés por la comunicación familiar, y a la vez resaltar la participación que los comunicadores deben tener evocada en la sociedad buscando soluciones a problemas usuales en la actualidad dentro de los diferentes contextos sociales, manteniendo el servicio evocado a la sociedad a través de las diferentes especialidades.

**Palabras Claves:** Comunicación, dispositivos tecnológicos, familia, niños, influencia

## **ABSTRACT**

This research seeks to analyze the family dynamics that currently exist in relation to communication between parents and children as family members; recognizing new habits and influences within them, focusing on technological devices, their constant use by children, the attention it captures from them, and how this technology affects the family ID and the fluidity of communication in it; For this, it is proposed to improve and strengthen the communicational development of children between 3 to 7 years of age, known as digital natives, through the reorientation in the use of technological devices as tools directly related to and used by infants. To carry out this analysis, a communication model is proposed, for the communicational development of children from 3 to 7 years old in families of the Vista Alegre condominium, under the management of the qualitative method and scientific observation, in relation to the reorientation and leading motivations to an adequate use of new technological devices through the installation of applications that contribute to strengthening ties, education, values and enriching communication between family members, promoting interest in family communication, and at the same time highlighting the participation that communicators should have evoked in society seeking solutions to current problems within different social contexts, maintaining the service evoked to society through different specialties.

**Key Words:** Communication, Technological devices, Family, Childhood, Influence.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo diseñar un modelo de comunicación para conocer y mejorar el desarrollo comunicacional en los nativos digitales, niños entre los 3 y 7 años de edad, debido a que en nuestra región las dinámicas familiares que promueven la comunicación, retroalimentación, buenos hábitos de convivencia han ido cambiado con el paso del tiempo. Una de las posibles causas de estos cambios es debido a la inserción de las ya conocidas “Nuevas tecnologías”, generando efectos en la dinámica y comunicación familiar, más aún en el comportamiento y desarrollo de los niños a temprana edad.

Cabe resaltar que la región Lambayeque no cuenta con un estudio sobre el uso de tecnologías por parte de los niños y niñas entre las edades de 3 a 7 años o el nivel de repercusión que tienen sobre la comunicación, integración y función de roles dentro de las familias y niños considerando que su exposición a ellos es cada vez más común y frecuente.

El problema científico abordado en el estudio fue: ¿De qué manera un modelo comunicacional utilizando dispositivos electrónicos puede contribuir de forma positiva en el desarrollo comunicacional de los niños de 3-7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019?

La investigación fue relevante en enfoque social pues en esta nueva era digital las nuevas tecnologías forman parte del desarrollo comunicacional de los niños como expresa Arellano (2014) pues la solución no es limitar el acceso de los niños a la tecnología sino que se debe dar un buen uso, con el acompañamiento de los adultos.

Es por ello que se formula la hipótesis de diseñar de un modelo de comunicación, a través de aplicaciones educativas instaladas en dispositivos electrónicos, contribuirá de forma positiva al desarrollo comunicacional de los niños de 3 a 7 años en el condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019. Fortaleciendo los lazos familiares a consecuencia del acompañamiento continuo de los padres o tutor responsable.

En esta investigación, como propuesta piloto, se consideró el método cualitativo, permitiendo conocer experiencias y hábitos dentro de contextos con características específicas mediante guías de observación como instrumento de investigación. Teniendo como propuesta instalar aplicaciones en los dispositivos tecnológicos a los cuales tienen acceso los niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre con un uso direccionado en favor a la comunicación, educación y valores de los niños.

El ítem de diseño teórico está integrado por el problema de investigación, antecedentes y marco teórico (teorías, modelos de comunicación, generaciones, desarrollo cognitivo incluyendo otros conceptos).

El ítem de métodos y materiales, explica el diseño de investigación, tipo nivel del mismo; así como el tipo, tamaño de muestra, técnica e instrumento utilizado para la recolección de información.

El ítem de los resultados y discusión, se exponen los resultados obtenidos a través de tablas y gráficos, haciendo una breve explicación; además de la discusión de acuerdo a los indicadores considerados; permitiendo contrastar los resultados obtenidos en donde se aprecia un cambio en el comportamiento y hábitos que rodean la utilidad de estas herramientas tecnológicas, fortaleciendo la comunicación familiar entre sus miembros, a través de nuevos espacios de interacción entre padres e hijos.

## **I. CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO**

### **Problema de investigación.**

Para entender la problemática de esta investigación debemos analizar la dinámica familiar en el Perú, la cual ha ido cambiando y evolucionando con el paso del tiempo, donde se han ido incluyendo una diversidad de dispositivos tecnológicos influyendo de alguna manera en la comunicación e interacción familiar por el uso de estos medios. La realidad de las familias Lambayecanas no es ajenas a estos contextos a pesar de no contar con últimas tecnologías.

Esto conlleva a comprobar de qué manera estas nuevas tecnologías como, el uso de tablet, celular, computadores, etc. repercuten en el desarrollo de los niños y la comunicación en la cédula familiar, si estos dispositivos conducen a una actitud direccionada a procrastinar actividades o tareas importantes, debilitar los lazos entre los miembros de la familia o si el uso de los mimos genera aislamiento en los niños reduciendo la comunicación entre padres e hijos.

Es por ello, que a través de este informe final de investigación se busca proponer el fortalecimiento del desarrollo comunicacional en los niños de entre 3 y 7 años de diez familias en del condominio Vista Alegre en el distrito de Chiclayo, en la Región Lambayeque mediante un modelo comunicacional familiar que ayudará a analizar y reorientar el uso de estos dispositivos electrónicos garantizando su utilidad de forma correcta, influyendo positivamente en la comunicación ya aprendizaje de los niños.

En estas diez familias modernas ronda la incógnita si está bien o no exponer a sus niños a los dispositivos tecnológicos desde pequeños o cuánto tiempo deben usarlos; sin embargo, la real pregunta es si el uso que se permite por parte de los padres es el correcto en relación a la temprana edad de sus hijos, si esta acción aumenta o disminuye su capacidad comunicacional con ellos.

En el ámbito familiar se debe ser muy cuidadosos pues es la primera sociedad en la que el niño interactúa, por ello es recomendable saber que tanto influye la tecnología en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños dentro del contexto en donde se desarrollan. Por ende la propuesta planteada en este informe parte, del



análisis sobre el comportamiento que tienen las diez familias del condominio Vista Alegre en el distrito de Chiclayo, en la Región Lambayeque brindándoles herramientas que les permitan mejorar la comunicación con sus hijos a través de la reorientación del uso de dispositivos tecnológicos.

Esta propuesta se diseñó teniendo en cuenta las relaciones familiares en el Perú tal como Castro, Silva de Castro, Majuf & Estrada (1994) afirman:“(…) cuando se estudia la dinámica familiar dentro de un área geográfica grande, se tiene que pensar en términos no de una sola cultura sino de variantes culturales. (…) con ciertas características étnicas, sociales y económicas” (p.200).

Se debe conocer las diferentes dinámicas de comunicación en las familias; haciendo hincapié en la familia Lambayecana la cual se considera una de las cunas más convencionales, sin embargo, las conversaciones diarias son un hábito que poco a poco se ha ido perdiendo por la inserción de la tecnología y uso de dispositivos en seno de las familias. Como Andreú (2003) afirma:

La comunidad general identifica a los miembros de la familia entre sí. La primera identificación del niño es con su familia y determina muchas otras formas de pertenencia. El niño es ubicado por primera vez por la familia incorporándolo en la estructura social. La identificación con la familia persiste a lo largo de toda la vida. Puede ser modificada con el surgimiento de una fidelidad superior, como cuando se casa y funda su propia familia. Pero para entonces el proceso de socialización en muchos aspectos fundamentales, ha quedado completado.

Es preciso insistir que cuando aludimos a la familia en el proceso de socialización no hacemos referencia exclusivamente a los padres. Es todo el grupo familiar el que interviene: padres, hermanos, hermanas, abuelos, otros familiares, empleadas del hogar, e incluso una “baby sister” que nos ha acompañado en los últimos cuarenta o cincuenta años llamada “televisión” sobre la que insistiremos más adelante. Es decir, quienes convivan en relación continua con el niño. (p. 248)

Ahora bien, cabe resaltar que no hay un estudio relacionado directamente sobre el uso de dispositivos tecnológicos dentro del seno familiar en la región y direccionada a niños de entre 3 a 7 años. Sin embargo, se puede considerar que la comunicación directa entre los miembros es cada vez más escasa haciendo que esta práctica se vuelva una costumbre desde muy temprana edad, pues los niños que se encuentran iniciando un desarrollo

comunicacional pueda verse afectado en relación con su nivel de interacción con los miembro de su familia y posteriormente en su contexto social.

Tiempo atrás las familias Lambayecanas contaban con la presencia de otros adultos aparte de los padres, quienes podían ser los abuelos, tíos o amistades muy cercanas a la familia. Desde el punto de vista de Juárez (2006):

Esto ayudaba a los niños a los niños a percibir gamas de diferentes tipos de adulto y ayudarle a crear un concepto generalizado de lo que significaba ser adulto. Además, veían frecuentemente cómo esos adultos mostraban respeto a sus padres a través de sus actitudes y palabras. De este modo los jóvenes aprendían sobre la vida y el mundo externo a través de la conversación y la lectura. (p.2)

Sin embargo, hoy en día vivimos un una era de comunicación y tecnología en donde no es extraño encontrar desde una radio tradicional hasta el último dispositivo tecnológico, haciendo que estos dispositivos sean considerados un miembro más de la familia que capta la atención de los mismos. Como Arellano (2014) expresa:

(...)Factores individuales y familiares que afectan la influencia de los medios Tecnológicos El contexto familiar juega un papel significativo en cómo los niños percibirán, interpretarán y responderán a la Tecnología. Solía ocurrir que los padres tenían el papel singular de ser la barrera proteccionista entre el mundo externo y sus niños. En los primeros tiempos de la televisión, cuando una familia tenía un solo televisor y el número de programas era limitado, los padres todavía podían controlar la exposición de sus niños a lo que entraba en la casa. Los propios escenarios "básicos" de funcionamiento de la familia establecen el escenario de cómo los medios son utilizados dentro del ambiente familiar. (p.14)

La existencia de las diferentes perspectivas sobre la influencia de la tecnología en las familias tiene un punto de coincidencia, las consecuencias que puede traer la sobre exposición a los dispositivos electrónicos por parte niños. Desde la posición de Arza (2010) afirma:

Estas tecnologías están basadas en la espectacularidad, en el ofrecimiento de un gran número de estímulos, en la inmediatez de las respuestas. Acostumbrados a ello, los y las menores con un uso abusivo pueden tener dificultades para concentrarse, por ejemplo, ante una explicación del profesorado o ante una lectura. Asimismo, puede incidir negativamente en la capacidad de implicarse en procesos que requieran esfuerzo, paciencia, perseverancia. El aislamiento social se produce cuando el aumento de horas dedicadas al consumo audiovisual va en detrimento del tiempo dedicado al cultivo de las relaciones sociales. En otros casos, las dificultades de

relación son previas, convirtiéndose el consumo de televisión, videojuegos o Internet, en un refugio ante esas dificultades relacionales o de otro tipo. Un refugio que, lógicamente, no soluciona los problemas, sino que los oculta e incluso contribuye a incrementarlos. (p. 10)

Sin embargo, un uso no adecuado puede conllevar importantes riesgos, especialmente cuando se trata de personas en proceso de maduración personal y social. La mayor parte de estos riesgos son comunes a la utilización de otro tipo de pantallas, y por lo tanto ya han sido comentados en un apartado anterior de esta guía. No obstante, debemos añadir que todos esos riesgos se ven incrementados por el carácter móvil de este aparato, que dificulta la supervisión por parte de padres y madres, a diferencia de otras pantallas que están localizadas fundamentalmente en el hogar. (p. 24)

En el presente trabajo de investigación se propone la reorientación del uso de dispositivos tecnológicos en los niños, para ello se tomaron en cuenta a los siguientes estudiosos como Piaget en el desarrollo cognitivo de los niños, el Modelo de Hovland, en donde se menciona el cambio de conducta en las diferentes generaciones, quienes están más expuestos y activos en su uso y las nuevas tecnologías con las cuales contamos en la actualidad.

Teniendo en cuenta la existencia, el uso y el nivel de inclusión de las nuevas tecnologías en los hogares y la influencia que ellos tienen tanto en el desarrollo como en la comunicación e interacción de los miembros dentro de las familias. Pues es donde se moldean y se generan los cambios que acompañaran a cada persona a lo largo de su vida. Basadas en estas y otras teorías se presentan los siguientes antecedentes de investigaciones sobre el tema que se está abordando aportando una mejor comprensión sobre las familias, los niños y la influencia de las nuevas tecnologías que existen actualmente.

## **1.1.Antecedentes:**

### **1.1.1. Antecedente 01:**

Para conocer un poco más el impacto que tienen estas nuevas tecnologías en los infantes, en México Arellano (2014) desarrollo una tesis sobre “Cómo incide la Tecnología en el desarrollo del niño preescolar.” teniendo como objetivo en su investigación determinar si la influencia de las tecnologías en el desarrollo de los niños entre 3 a 5 años puede resultar positiva o negativa entorno a su temprana exposición. En esta tesis se obtiene como resultado las siguientes conclusiones:

La solución no es censurar el acceso de los niños a la tecnología, sino que ahí es donde entra nuestra intervención como docentes y padres de familia, enseñando a estos el buen uso de la misma, implementando estrategias donde el objetivo sea que al utilizar estas tecnologías de por medio se encuentre un aprendizaje. Respecto a si la tecnología afecta o beneficia al desarrollo del niño preescolar, yo concluyo que tanto beneficia como afecta, pero este depende de cómo uno como agente externo le abre las puertas a este grandioso mundo. Respecto a si la tecnología afecta o beneficia al desarrollo del niño preescolar, yo concluyo que tanto beneficia como afecta, pero esto depende de cómo uno como agente externo le abra las puertas a este grandioso mundo, también depende de cómo tu como docente en la institución lo implementes.

Para finalizar, resumiendo, podríamos decir, que la utilización de la tecnología puede resultar muy valiosa tanto para el profesor por la gran cantidad de información y recursos que puede encontrar para sus clases, como para el niño porque le proporcionará experiencias únicas de aprendizaje, de gran utilidad para su integración en la sociedad actual.(p. 10)

Indicando abiertamente que las nuevas generaciones o nativos digitales como hoy en día se les denomina, tienen como habitualidad el uso de estos dispositivos tecnológicos. Por ende, se debe buscar la manera de regular o direccionar su uso a un resultado más productivo sin la necesidad de alejarlos por completo de estas nuevas tecnologías o caer en el abuso o dependencia de ellos.

### **1.1.2. Antecedente 02**

Del mismo modo podemos encontrar a Fernández (2016) abordando el tema en su tesis sobre “Las nuevas tecnologías en la primera infancia”. En este estudio se consideró como objetivo general realizar una propuesta para hacer un uso adecuado de las tecnologías, centrada en los padres teniendo como destinatario a los niños.

Teniendo como propuesta cuatro sesiones de dos horas aproximadamente en donde los padres puedan descubrir los conflicto que puedan traer las nuevas tecnologías y pueden adoptar medidas para prevenir estos problemas; favoreciendo la comunicación bidireccional y la retroalimentación. Los resultados obtenidos en esta investigación concluyen en lo siguiente:

En la actualidad, los aparatos tecnológicos se han convertido en nuestra seña de identidad, y probablemente nos veríamos muy limitados en nuestro día a día sin poder utilizarlos. En relación a esto, desde los poderes públicos, se están realizando considerables esfuerzos por fomentar el uso de las NN. TT. En todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en lo que se refiere a la población infantil y juvenil, ya que saber utilizarlas es hoy en día casi indispensable. En relación a esto, autores como Marqués (2014) subrayan la importancia de incorporarlas a los currículos escolares, dado el impacto positivo de su uso para que los niños mejoren su comprensión, creatividad, capacidad de memoria, motivación para aprender, desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje autónomo.

Por otra parte, al ser un fenómeno reciente, es necesario fomentar una mayor labor investigadora al objeto de delimitar las fronteras entre un uso adecuado, el mal uso o el abuso y la adicción, ya que las investigaciones sobre adicción a las NN. TT. Han sido más bien escasas hasta la fecha.

Todo esto, a nuestro juicio conlleva una gran responsabilidad, siendo por lo tanto imprescindible prevenir a tiempo un uso inadecuado de cara a posibles problemas futuros. Estas medidas preventivas y formativas deberían estar dirigidas no solo a los menores, sino también a los padres y educadores. (p. 44 – 45)

Es entonces el momento en donde se debe entender que los dispositivos tecnológicos no son lo que distancian a las personas sino el uso que les damos de forma cotidiana. Que tan constante es el acceso a ellos y la búsqueda de utilizarlos ya sea, para estar informados o entretenernos, siempre y cuando exista un uso moderado de los mismos sin caer en el abuso o dependencia.

Además de hacer hincapié en la participación que deben tener tanto los padres como educadores dentro de este proceso de regular el uso de las nuevas tecnologías ya que el acompañamiento resulta indispensable para evitar daños a largo plazo.

## **1.2.Marco teórico:**

### **1.2.1. Teorías de la comunicación:**

Para ello se debe contar con un respaldo teórico que de alguna manera demuestre que a través de un estímulo, se puede lograr un cambio en la conducta de un individuo y de esta manera generar hábitos que fortalezcan, en este caso, su comunicación e interacción con otros



miembros cercanos, considerando la sociedad en la cual los encontramos y en donde los niños se desarrollan actualmente. Utilizando estas nuevas tecnologías y no ser indiferentes al tipo de uso que se les da.

Este modelo de comunicación que busca mejorar el desarrollo comunicacional de los niños dentro del seno familiar, tiene como cimiento la idea de atribuir mejoras al reorientar el uso de los dispositivos electrónicos, logrando un cambio en el comportamiento y hábitos que rodean la utilidad de estas herramientas tecnológicas, está basada en tres teorías:

- Teoría Carl Hovland – Comunicación y cambio de Actitud.
- Teoría de los medios o Media Ecology.
- Teoría de la Sociedad Red – Manuel Castells.

**a) Comunicación y cambio de actitud. – Modelo de Hovland (Figura 1):**

Carl Iver Hovland, nacido en la ciudad de Chicago, Estados Unidos en el año 1912. En su juventud estudió matemáticas, ciencias y psicología en Northwestern University. Se interesó profundamente en el estudio de la comunicación y los cambios de actitud de la sociedad frente a diferentes estímulos de forma individual, como lo indica Wendy:

Hovland es considerado uno de los cuatro padres teóricos de la comunicación y quien más contribuyó en la comunicación. Su modelo muchas veces fue considerado como extensión de la teoría de la Aguja Hipodérmica; sin embargo, le otorga ciertas pautas de comportamiento a cada destinatario.

La eficacia de la comunicación, en la que Hovland advierte seis fases, es la respuesta (cambio de conducta) de un proceso causal que parte de un estímulo, la exposición de un mensaje (acto emisor) y requiere suscitar atención (llegar), ser comprendido (alcanzar), ser aceptado (actuar), ser retenido (permanecer). El modelo de Hovland fue preparado con la intención casi exclusiva de organizar los elementos y variables del cambio de actitud producido por la comunicación social.

El modelo de Hovland fue preparado con la intención casi exclusiva de organizar los elementos y variables del cambio de actitud producido por la comunicación social. (Wendy, 2010).

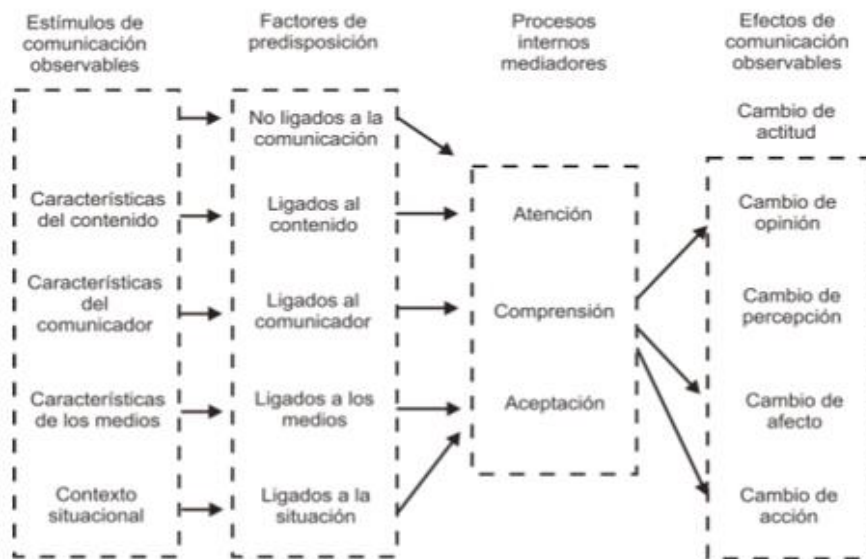


Figura 1 - Modelo de Hovland

Fuente: Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. Págs. 8

## b) Ecología de los medios o Media Ecology:

La ecología de los medios es una meta-disciplina que estudia los cambios que han generado la tecnología a la sociedad a lo largo del tiempo. Tal como afirma Wiener (1981) sobre la ecología de los medios:

Damos el nombre de información al contenido de lo que es objeto de intercambio con el mundo externo, mientras nos ajustamos a él y hacemos que se acomode a nosotros. El proceso de recibir y utilizar informaciones consiste en ajustarnos a las contingencias de nuestro medio y de vivir de forma efectiva dentro de él. Las necesidades y la complejidad de la vida moderna plantean a este fenómeno del intercambio de informaciones demandas más intensas que en cualquier otra época; la prensa, los museos, los laboratorios científicos, las universidades, las bibliotecas y los libros de texto han de satisfacerlas o fracasarán en sus propósitos. Vivir de manera efectiva significa poseer la información adecuada. Así, pues, la comunicación y la regulación constituyen la vida interior del hombre, como de su vida social. (p. 19).

De la misma forma, se adiciona a ello el aporte de Logan (2010), quién incluye:

Tradicionalmente, un sistema ecológico o ecosistema se refiere a un sistema biológico que consiste en un medio ambiente natural físico y los organismos vivos que habitan en ese entorno físico, así como las interacciones de todos los componentes del sistema. Un ecosistema de medios se define en analogía con un

ecosistema biológico tradicional como un sistema formado por los seres humanos y los medios de comunicación y la tecnología a través de cual interactúan y se comunican entre sí. También incluye las lenguas con las que expresar y codificar la comunicación [...] Lengua y tecnologías de mediar y crear ambientes como los medios de comunicación. Medios y lenguajes son ambas técnicas y herramientas, como cualquier otra forma de tecnología. Medios de comunicación y las tecnologías son lenguajes de expresión, que al igual que una información se comunican con lenguaje de su semántica y la sintaxis propia y única. Dadas estas coincidencias, podemos afirmar que el estudio ecológico de los medios de comunicación no se puede restringir a los medios de comunicación en sentido estricto, sino que también debe incluir la tecnología y el lenguaje y las interacciones de estos tres ámbitos, que juntas forman un ecosistema de medios. (p. 33-34).

Esto llevó la inclusión de diferentes estudiosos indicando que para estudiar los efectos de la tecnología se deben incluir diferentes disciplinas que se relacionen de forma directa e indirecta con la finalidad de conocer a profundidad cómo influyen estos nuevos dispositivos en la vida cotidiana de la sociedad. Es por ello, que McLuhan incluye la “Tétrada de McLuhan” la cual comprende cuatro leyes que deben aplicarse dentro de las creaciones que el ser humano ha logrado o llegará a realizar.

Estas leyes parten de cuestionamientos sobre el impacto que tienen estas nuevas tecnologías en las sociedades y sus culturas basadas en las siguientes interrogantes:

- ¿Qué extienden los medios o tecnologías?
- ¿Qué vuelven obsoleto?
- ¿Qué recuperan?
- ¿Qué revierten?

Lo cual fue plasmado en un gráfico (Figura 2)



*Figura 2 -Tétrada de McLuhan*

*Fuente: Federman y De Kerckhove (2003) McLuhan for*

Para entender cómo funcionan estas cuatro leyes y de esta manera conocer un poco más la influencia de los medios y tecnologías en esta sociedad cambiante, es importante mencionar lo que Islas (2015) explica:

La primera ley, relativa a la extensión, indica que toda tecnología extiende una facultad física o psíquica del hombre. Debemos tener presente que el concepto de 'extensión' supone la posibilidad de prolongar, reemplazar, incrementar, reforzar, acelerar, intensificar. La segunda ley, que corresponde a la obsolescencia o inversión, y es consecuencia directa de la extensión, implica que, cuando un medio prolonga una facultad física o psíquica, determinadas partes del entorno de lo extendido se vuelven obsoletas. Según McLuhan, las tecnologías extienden pero también amputan. En los cambios tecnológicos, las amputaciones resultan inevitables. Mientras determinados sentidos o facultades se incrementan, otros inevitablemente disminuyen. El concepto medular de la tercera ley es la recuperación, que supone entumecimiento. La estructura social resiente los efectos de toda nueva tecnología y paulatinamente recupera su equilibrio. En ocasiones, la recuperación es resultado de adaptaciones o procesos compensatorios. La cuarta ley se define a partir de la reversión. Cuando la tecnología llega a su límite —que en términos mcluhianos significa el sobrecalentamiento del medio—, suelen presentarse hechos y situaciones que revierten o "enfrian" la tendencia. Un medio solo revierte porque se ha llevado al límite. (p. 1073 - 1074)

### **c) Teoría de la Sociedad Red:**

Esta teoría de Sociedad Red por Castells (2006) se encuentra formada por una estructura social, conformada por las nuevas tecnologías digitales de la comunicación y el uso de las mismas para obtener un resultado final.

Las redes se consideraban un poder centralizado dentro de algunas organizaciones que fueron parte de la configuración en la historia de la sociedad. No obstante, la cultura de libertad permitió generar tecnologías en red las cuales llevaron a las empresas a reestructurar su esencia en términos de globalización, descentralización y redes.

Nuestra sociedad está compuesta por una diversidad de redes, ya sean personales o corporativas dirigidas de forma digital teniendo una comunicación mediante el internet. Este tipo de estructura social es parte de este momento histórico en el cual nos encontramos, como resultado de la evolución tecnológica digital y ciertos cambios socioculturales que se han venido presentando con el paso del tiempo. Permitiendo así una reestructuración de las relaciones ya sea dentro de los lazos culturales como en los personales, basado en los valores, intereses y proyectos de forma individual.

Para el mismo autor (2006), la comunicación ha cambiado de manera constantes puesto que a diferencia de la época de los medios de masa, en la actualidad la posibilidad de comunicarse es más efectiva desde cualquier punto hacia otro, pues los mensajes que se envían y reciben se realizan en un sistema multidireccional e interactivo lo cual permite que hagamos el uso de estos medios de comunicación digital sea cotidiano siendo cada vez una parte indispensable en nuestras actividades diarias.

#### **1.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo:**

Piaget (como se citó en Mounoud, 2001) en su teoría sobre el desarrollo cognitivo explica la naturaleza de la inteligencia humana y como se va adquiriendo, construyendo y utilizando.

Nos referimos a desarrollo cognitivo a las diferentes etapas que forman y consolidan la capacidad que tiene el ser humano para razonar y utilizar las herramientas mentales. Este proceso es gradual el cual inicia durante la infancia temprana, motivando al individuo en entender su entorno y acoplarse a la sociedad.

Para determinar en qué momento son adquiridas las diferentes capacidades mentales, Piaget, según el mismo autor (2001) considero dividir su teoría sobre el desarrollo cognitivo en



cuatro etapas, en las cuales se tomaron en cuenta las condiciones objetivas en donde el individuo se desarrolla. A este proceso se le conoce como aprendizaje cognitivo.

Determinó el camino de su teoría a partir de las observaciones detalladas de la conducta espontánea de los niños, así como las respuestas que brindaban a los investigadores, quienes les presentaban una serie de problemas y preguntas, en donde se buscaban estudiar el actuar de los niños en su forma de comprender su entorno de manera activa con personas u objetos; los cambios presentados durante el proceso era el producto de la actividad del niño; la curiosidad, búsqueda y resolución de problemas así como, el significado que le daban al medio ambiente.

Según Piaget (Mounoud, 2001), agrega que los niños intentan comprender sus experiencias a partir de su entendimiento de lo sucedido, a partir de ello genera ideas y conductas no vistas antes. Explica también que los pensamientos y conducta de los individuos pasan por una serie de etapas definidas, las cuales no varían ni se omiten entre ellas; es decir que cada etapa está basada en la anterior y constituye la base para la etapa posterior haciendo que el término de la edad solo sea una aproximación.

Para Piaget, la forma en como vemos el mundo se vuelve más compleja, absoluta y realista con cada etapa del desarrollo, pues se relaciona con la cantidad y calidad del conocimiento que se va adquiriendo así como la comprensión de la misma.

#### **a) Principios de la teoría del Desarrollo cognitivo:**

Según Mounoud (2001), Piaget pudo concluir que los seres vivos heredan tres disposiciones básicas; la primera es el **Principio de Organización, Adaptación y Equilibrio:**

##### **▪ Principio de Organización:**

Dentro de este punto se explica que los individuos nacemos con la capacidad de organizar los pensamientos en estructuras o sistemas psicológicos para poder relacionarnos y comprender nuestro entorno. Estas estructuras sencillas se combinan para perfeccionarse y volverse más eficaces.

Por ejemplo, los niños muy pequeños pueden mirar un objeto sin aún contar con la capacidad de coordinar con sus extremidades para alcanzarlo; sin embargo, con su desarrollo estas dos acciones se coordinan logrando organizar dos estructuras conductuales de un nivel superior y seguir usando ambas estructuras por separado.

El mismo autor (2001) deduce que Piaget describe estas estructuras como esquemas siendo en su teoría bases fundamentales para la construcción del pensamiento los cuales nos permiten representar en un nivel mental objetos y sucesos del mundo. Estos esquemas pueden ser mínimos o amplios, en la medida en cómo se organicen los procesos de pensamiento se van desarrollando nuevos esquemas, conductas que son más complejas y permiten una mejor adaptación al entorno.

- **Principio de Adaptación:**

Los individuos así como tienen la capacidad de organizar sus estructuras psicológicas, pueden adaptarse a su ambiente por herencia, interviniendo dos procesos básicos dentro de ello: la asimilación y la acomodación.

**Asimilación:**

En este primer paso del proceso se considera e incorpora información de alguna experiencia al esquema mental que no existe en el niño, aplicando ideas y acciones antiguas a situaciones nuevas. Los individuos utilizan los esquemas que tienen para darle sentido a los acontecimientos a su alrededor, teniendo en cuenta el tratar de entender situaciones nuevas y ajustarlo a lo que ya se posee como conocimiento.

**Acomodación:**

Mounound (2001) destaca que Piaget se refiere a las transformaciones que sufren los esquemas basándose en los cambios que surgen en el medio ambiente. Esta nueva información obtenida de una nueva experiencia, se añaden a los esquemas modificando y adaptándolos a esta nueva situación. Los niños suelen acomodar constantemente estos esquemas para reconocer nuevas aspectos del entorno que los rodea.

Cabe resaltar, que los individuos utilizan ambos procesos gran parte del tiempo, lo cual aumenta sus esquemas cuando se presenta una situación nueva. Incluso un patrón establecido requiere modificarse si se presenta de manera diferente a lo habitualmente conocido. Cuando se agregan nuevas prácticas a un esquema, genera su crecimiento y modificación para lo cual se debe dar cierta acomodación del individuo.

### ▪ **Principio de Equilibrio:**

Para que el proceso de generar nuevos esquema se lleve a cabo, estos cambios de pensamiento deben contar con un equilibrio que permita tener el balance de las acciones con las situaciones que se presenten.

Como lo menciona el mismo autor (2001) Piaget explica que el proceso de equilibrio se logra cuando se aplica un esquema a una situación y este funciona correctamente; sin embargo, si este esquema no da el resultado esperado, entonces se genera un desequilibrio poniendo al individuo en una situación incómoda; la cual lo motiva a buscar otras acciones mediante la asimilación y la acomodación, cambiando su pensamiento y permitiéndole avanzar esto nos permite comprender y asimilar constantemente la nueva información que nos brinda el entorno, creando nuevos esquemas de respuesta frente a una situación que genere un desequilibrio.

### **b) Etapas del Desarrollo Cognitivo:**

Mounoud (2001) refiere que para Piaget el desarrollo cognitivo del ser humano se divide en cuatro etapas fundamentales las cuales son el resultado de los esquemas que vamos adquiriendo frente a las distintas situaciones en nuestro entorno. Estas etapas son consideradas como: Sensorio Motriz, Pre-operacional, Sub-etapa intuitiva, Operaciones concretas.

**b.1) Sensorio Motriz (0 a 2 años):** Para Piaget en esta primera etapa el desarrollo del infante es rápida y muy importante puesto que empieza a formar un conjunto de subestructuras que serán el punto en donde inicie la construcción de la perspectiva e intelectualidad, así como reacciones elementales que determinaran la sensibilidad a situaciones posteriores. Esta tipo de inteligencia se genera antes del lenguaje, considerándose como una inteligencia práctica; el niño creará esquemas basadas en la percepción y movimientos, acciones con las que cuenta en esa etapa.

Durante el desarrollo de esta etapa, el infante va teniendo la capacidad de encontrar nuevas formas de comprensión repentina, ya no solo por lo observado a su alrededor, sino que empieza a interiorizar combinaciones. Logrando de esta manera comprender no solo lo que ven sino también relacionando lo que se puede hacer con ello.

**b.2) Pre-operacional (2 a 7 años):** El mismo autor (2001) destaca que Piaget considera en esta segunda etapa, la aparición de acciones realizadas mentalmente, es decir el individuo se encuentra en la etapa transitoria hacía lo intelectual, lógico y representacional, considerando los objetos concretos del entorno, este punto se divide en dos sub etapas:

**b.2.1) Sub – etapa simbólica:** Esta etapa de desarrolla entre los 2 a 4 años de edad y está compuesto por las siguientes características:

- **Representación simbólica;** el niño tiene la capacidad de forma usar símbolos, ya sean imagines, palabras o formas. En este punto ha incrementado su léxico y puede realizar representaciones gráficas, teniéndose en cuenta los siguientes elementos como la imitación diferida, juego simbólico, el dibujo, imagen mental y el lenguaje.
- **Uso del Lenguaje;** es considerado uno de los logros más importante en los niños pues necesita un intercambio y comunicación permanente con las personas a su alrededor para expresar sus representaciones internas, pues es como el infante se enfrentará al mundo.
- **Egocentrismo;** es una de las particularidades que tiene el niño en esta etapa, se explica la percepción del mundo y de los demás desde su punto de vista, asumiendo que las personas comparten sus mismo sentimientos, perspectivas y reacciones. Considerando que las cosas a su alrededor están vivas y con intensiones directamente dirigidas a él.

Piaget sostiene, según lo expresa Mounoud (2001), que las conductas desarrolladas durante esta etapa se basan en la imitación, más aún la adquisición del lenguaje que se genera necesariamente dentro de ese contexto apoyándose fuertemente en la comunicación. Afirma también, que la imagen mental permite que la imitación deje de ser únicamente diferida para ser interiorizada, dando paso a convertirse en pensamiento.

**b.2.2) Sub – etapa intuitiva:** Esta etapa comprende el desarrollo cognitivo entre los 4 a 7 años de edad, se caracteriza por la interiorización de lo percibido y los movimientos, imágenes y experiencias que no necesitan la lógica pues son sencillos y fácilmente influenciabiles. Este punto del proceso se caracteriza por algunos aspectos:

- **Razonamiento Trasnductivo;** se determina como el proceso de utilizar detalles o características de acontecimientos para anticipar un segundo hecho, puesto que el

niño aún no logra realizar generalizaciones, considera que las cosas tienen un solo fin y que siempre será el mismo.

- **Centración;** el niño según el mismo autor (2001) genera interés por una sola faceta de un objeto, haciendo que genere pensamientos rápidos pero imprecisos a menudo, fijándose solo en el fin al cual está enfocado dejando de lado las otras posibilidades o aspectos de hecho o fenómeno.
- **Pensamiento irreversible;** esta parte del proceso se caracteriza por los pensamientos irreversibles, lo cual aún no les permite realizar transformaciones mentales o revertir cierta información que ha llegado al niño de una forma en específico.

**b.3) Operaciones Concretas (7 a 11 años):** Mounoud (2001) menciona que Piaget describió este punto como la etapa del pensamiento activo, se caracteriza principalmente por el reconocimiento de la lógica, mundo físico y su capacidad de poder cambiar o transformar los elementos conservando sus rasgos originales y que estos hechos se pueden revertir. En esta fase el niño suele a ser más ordenado a la hora de dar solución a los problemas o situaciones de conflicto que se presenten en su vida. Existen algunas características en este período.

- **Pensamiento Reversible:** En este punto Mounoud (2001) explica que el niño cuenta con la capacidad de volver a la posición inicial de alguna situación u operación que se le presente, su pensamiento se vuelve bidireccional.
- **Noción de Conservación:** Para el niño existen cualidades, como el peso o sustancia, en los objetos que se mantienen a pesar de los cambios que este pueda presentar sin importar la forma o el recipiente que lo contenga.
- **Operaciones Lógicas:** Dentro de esta etapa aparece las denominaciones de clasificación y seriación. Puede establecer agrupamiento de objeto teniendo en cuenta sus cualidades y creando relaciones entre ellos y los acontecimientos comparando los objetos.

**b.4) Operaciones Formales (11 a 15 años):** Para el mismo autor (2001) Piaget sostiene que todos los esquemas adquiridos durante las etapas anteriores se mantienen, permitiéndole tener un pensamiento formal, reversible, interno y organizado considerando un sistema de elementos independientes.

No obstante, en este punto el pensamiento empieza a cambiar de lo que es a lo que puede ser, es decir se logra imaginar lo que puede pasar sin necesidad de experimentarlo. Esta

forma de relacionar circunstancias supuestas con sus consecuencias se debe al razonamiento hipotético- deductivo, para ello el ya adolescente tiene la capacidad de crear situaciones hipotéticas en su mente y deducir los posibles resultados validando o no esas hipótesis.

### **Influencia de Piaget en el Modelo para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar:**

Este trabajo de investigación tiene como base una de las etapas del niño en donde la comunicación y el desarrollo cognitivo del mismo van de la mano, siendo el soporte una de la otra.

Esta etapa Pre-Operacional explicada anteriormente, como influye la comunicación y lo necesario que es para que el niño desarrolle nuevos esquemas cognitivos, es por ello que para lograr que los padres en esta era tecnológica sean aún parte de este proceso. A través del uso de dispositivos tecnológicos a los cuales los niños tienen acceso en estas épocas y son comunes dentro de las familias y sus actividades cotidianas, contando con el acompañamiento y participación de los padres lo cual permitirá el fortalecimiento de la comunicación teniendo temas en común.

Estos dispositivos tecnológicos cuentan con los elementos que Piaget menciona en esta etapa del desarrollo cognitivo como son la imitación diferida, el lenguaje, la centración, juego simbólico, etc.; las cuales son parte importante de los esquemas que los niños van formando como respuesta a situaciones que se les presente. Considerar lo propuesto en la teoría de Piaget permite comprender que herramientas se pueden utilizar teniendo en cuenta la era digital, la variedad de dispositivos tecnológicos y la exposición de los niños a ellas.

#### **1.2.3. El conectivismo:**

Gran parte de las teorías señalan que el aprendizaje surge de la persona, incluso los enfoques que ven al aprendizaje como un proceso social, direccionan al individuo como el centro y participe del proceso. Sin embargo, surgen inquietudes por el rápido aumento de información que se puede obtener en la actualidad. La habilidad de esquematizar ciertos patrones o conexiones es una capacidad valiosa que el individuo desarrolla.

Al incluir a la tecnología dentro de estas teorías surgen interrogantes, pues las condiciones van cambiando condicionando de manera significativa el desarrollo de estas y exigiendo necesariamente un acercamiento nuevo.

Es por ello que los puentes de enlace de estos nuevos puntos de información, conocidas como redes unen a personas cuyos conocimientos son similares así como sus intereses, de esta manera son posibles las innovaciones generadas por uniones entre las ideas y los contextos del individuo.

El conectivismo es considerado una teoría del aprendizaje en esta nueva era digital por Siemens (2004), proceso que se encuentra actualmente en desarrollo relacionado directamente con la sociedad digital y el efecto que tiene la tecnología actualmente. Es la conexión entre los puntos de una red la cual da inicio a nuevas representaciones de conocimiento.

Esta teoría es la composición de lo explorado en teorías como el caos, auto-organización, complejidad, redes neuronales. Teniendo en cuenta que el aprendizaje es adquirido por una serie de procesos que se generan en un ambiente en donde el individuo no tiene el control. Por ello, se considera la conexión de la información y las bases de datos donde se encuentra la misma que nos permite ampliar el estado del conocimiento.

Esta teoría reconoce que el aprendizaje ya no es una actividad solo interna e individual; pues el uso de nuevas herramientas cambian la forma en como las personas funcionan en el contexto del aprendizaje se deben considerar los cambios ambientales y los actuales instrumentos que brindan una nueva mirada a los apéndices en una era digital.

Siemens (2004) señaló la definición de Driscoll, quien se refiere al aprendizaje como “un cambio persistente en el desempeño humano o en el desempeño potencial... el cual debe producirse como resultado de la experiencia del aprendiz y su interacción con el mundo.” (p. 11) siendo el resultado de una serie de vivencias e interacciones con las personas y contenidos, en un estado de cambio.

Según el mismo autor (2004) explica que el conocimiento se forma en nivel mayor que el individual y se encuentra en constante cambio, éste, dentro del mundo de las redes, no es controlado por ninguna tipo de organización, pero las organizaciones deben conectarse a ese flujo constante de información que va y viene por redes interconectadas siendo el internet un cambiante de la esencia natural del conocimiento.

Esta idea está direccionada a la comprensión sobre el hecho que las decisiones se basan en principios los cuales cambian constantemente y me forma rápida, puesto que nos encontramos recibiendo nueva información de manera continua. La capacidad de diferenciar

la información importante y la que no lo es resulta fundamental, así como reconocer la facultad que tiene cierta información en cambiar un entorno relacionado a las decisiones tomadas.

Para implementar el conectivismo, Siemens considera al individuo como punto de inicio, quien se alimenta y retroalimenta de información a su entorno. Sin embargo, también expone que se debe cambiar las formas de educar, permitiéndoles generar conexiones basadas en sus intereses y necesidad. Las herramientas digitales y tecnológicas que se encuentran disponibles actualmente son en verdadero inicio de una revolución en la educación.

#### **a) Principios del Conectivismo:**

Como lo explica Rodríguez y Molero de Martins (2009) los principios del conectivismo son:

- ✓ El aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.
- ✓ El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- ✓ El conocimiento puede residir fuera del ser humano.
- ✓ Es importante aumentar la capacidad de ampliar el conocimiento.
- ✓ Mantener y nutrir las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- ✓ Es primordial visualizar las conexiones entre los campos, ideas y conceptos.
- ✓ Información actualizada y precisa es el propósito dentro del conectivismo.
- ✓ El tomar decisiones es considerado un proceso de aprendizaje, escoger que aprender y lo que significa la información adquirida es cambiante. Pues la respuesta puede varias basada en nueva información recibida.

La habilidad que tiene el individuo para asimilar la información que vendrá y ponerla en práctica en el momento oportuno es esencial. Teniendo en cuenta que el conocimiento evoluciona, es importante tener acceso a éste de forma rápida, pues la información con la que ya cuenta el individuo deja de ser suficiente.

Además expresan que el conectivismo brinda una visión diferente sobre el aprendizaje, cómo adquirir y manejar la información que llega a las personas en esta nueva era digital, aprovechando no solo los conocimientos adquiridos sino los medios por los cuales se accede a ella.



### **Influencia del Conectivismo en el Modelo para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar:**

Para mejorar y fortalecer la comunicación, es esencial ver que el aprendizaje y la comunicación van de la mano, pues ambos influyen de forma directa en el desarrollo de los individuos desde muy temprana edad.

Es por ello que mediante este modelo se buscan alternativas digitales que permitan reforzar el desarrollo cognitivo en los niños y la comunicación familiar haciendo el uso correcto de los medios digitales disponibles en la actualidad. Además, cabe mencionar que son una fuente de información e interacción y que el individuo cuenta con la habilidad para manejarlos y utilizarlos de acuerdo a sus necesidades e intereses. De esta manera, la relación de medio y familia generará lazos relacionados con la era digital siendo un medio en común para mantener la unión y comunicación entre los miembros, quienes están conectados en un contexto tecnológico.

#### **1.2.4. El construccionismo:**

“...el trabajo con computadora puede ejercer una poderosa influencia sobre la manera de pensar de la gente, yo he dirigido mi atención a explorar el modo de orientar esta influencia en direcciones positivas” (Papert 1987, p. 43)

Esta teoría desarrollada por este autor (1987) considera que el conocimiento no solo se basa en lo adquirido solo del entorno o solo de lo interno del ser humano destacando la acción con elemento importante, inspirado en la teoría del constructivismo; para el construccionismo el conocimiento no es solo información que se trasmite sino que debe ser construido por el individuo a través de la acción, considerando que los aspectos cognitivos, sociales y afectivos se relacionan entre sí construyendo nuevos esquemas utilizando los ya adquiridos aprendidos en el medio que lo rodea. Esta construcción de va dando a diario y es precisamente una copia de la realidad. (Piaget, 1995, como se citó en Hernández, 2008)

Las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona. En cambio, el individuo siente la necesidad de «construir» su propio conocimiento. El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento. (p. 27)

Para Papert (1987) quien tuvo como referencia el constructivismo, teoría que Piaget en parte de sus investigaciones haciendo mención y resaltando que el conocimiento se construye y no solo depende del individuo y lo que su entorno le trasmite. Esta información crea esquemas cognitivos los cuales son aplicables ya sean, en circunstancia iguales o relacionadas en cierta manera que lo aplicable resulte productivo. (Vygotsky, 1987, citado por Hernández, 2008) expresa que:

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa ‘arreglar’ o ‘dar estructura’. El principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica. [...] En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo. Una suposición básica es que las personas aprenden cuándo pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen. Esta teoría es del aprendizaje, no una descripción de cómo enseñar. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo. Las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona. En cambio, el individuo siente la necesidad de «construir» su propio conocimiento. El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento (J. Piaget, 1955). El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual; al inicio, entre un grupo de personas (interpsicológico) y luego dentro de sí mismo (intrapsicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de los conceptos. Todas las funciones superiores se originan con la relación actual entre los individuos. (p.27)

Este proceso de construcción se aplica en todos los ambientes diarios de la vida, determinado por: la nueva información adquirida y la actividad interna o externa desarrollada entorno a

ello. Supone la construcción de nuevo conocimiento a través de un proceso mental, siendo considerado no solo como una noción nueva sino que a través de su construcción poder generar una aptitud, la cual pueda aplicar en eventualidades en unión con lo ya conocido.

El constructivismo se centra en el individuo y sus experiencias las cuales generan nuevos esquemas mentales es decir, el aprendizaje deja de ser una actividad individual dándole importancia a la interacción que tiene la persona con su entorno. Cabe resaltar que el aprendizaje individual es importante pues se forma al ritmo de la persona y permite desarrollar el sentido de independencia sin embargo, se considera importante contar con el acompañamiento, motivación y el aprendizaje de habilidades sociales efectivas.

El constructivismo tiene características que Hernández menciona dentro de su artículo sobre el constructivismo y las nuevas tecnologías (2008) en donde considera también lo siguiente haciendo mención a Jonassen (1994) explicando:

El ambiente de aprendizaje constructivista se puede diferenciar por ocho características: 1) el ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad; 2) las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real; 3) el aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo; 4) el aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto; 5) el aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones; 6) los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia; 7) los entornos de aprendizaje constructivista permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento; 8) los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la «construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento» (p. 28)

El constructivismo para Hernández (2008) está basada en que si el individuo está activo mientras aprende, también crea sus propios esquemas cognitivos de forma paralela a la construcción de objetos. Esto se ve reforzado cuando existe un interés personal por parte del

individuo haciendo que la construcción de esquemas sea más fáciles de comprender volviendo los aspectos teóricos y abstractos más concretos.

Además, señala que en los contextos actuales, en donde contamos con las herramientas tecnológicas que permiten no solo que los niños aprendan sino, que participen de ese aprendizaje dejando de ser memorizado y entendiendo el por qué están adquiriendo ese conocimiento, así como su uso al utilizar elementos en los cuales vean la aplicación de estos esquemas cognitivos.

Si bien es cierto contamos con los dispositivos tecnológicos más comunes, el uso que les dan en casa, el primer entorno en donde el niño se desarrolla, no cuenta con un enfoque productivo. Ya que además de ser utilizados para generar aprendizaje y entretenimiento también deben ayudar a fortalecer el vínculo y la comunicación entre los miembros en la familia para que estas nuevas herramientas no jueguen un papel en contra en una sociedad que se encuentra en cambio constantemente pues cada vez se cuentan con más plataformas de información y entretenimiento.

Los niños deben aprender a diferenciar que información es relevante y cual no lo es, y para ello necesitan la guía de adultos, ya sean sus padres o tutores quienes deben participar en esta obtención de conocimientos a través de las nuevas tecnologías; sin embargo, esto no se logrará si la comunicación no funciona de forma correcta en el entorno familiar.

### **Influencia del Construccinismo en el Modelo para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar:**

Cabe resaltar que la función de los padres es fundamental en este proceso, pues son ellos quienes guíen a los niños en usar estas nuevas tecnologías abriendo entre ellos un lazo comunicacional al compartir actividades en común que involucren dispositivos tecnológicos orientando como expresa Seymour, el uso correcto y forma positiva estos nuevos medios digitales que no solo transmiten sino que permiten también construir nuevos conocimientos a partir de lo que ofrecen.

Al compartir actividades, tanto los niños como padres podrán fortalecer la comunicación buscando evitar de esta manera el aislamiento o adicción a estas nuevas tecnologías se encuentran en los ambientes donde los niños se desarrollan.

### **1.3. Definiciones conceptuales:**

#### **1.3.1. Generaciones digitales:**

Actualmente existen seis generaciones digitales en nuestra sociedad que se han formado con el paso del tiempo. Éstas permiten ubicarnos dentro del contexto cambiante que vivimos actualmente junto a la tecnología. La era tecnológica no se considera desde la llegada de los celulares, se sitúa un poco más atrás en la historia de la sociedad.

Según el estudio realizado por Coolhunting Group (2017), consultora en detección y análisis de tendencia, la cual elaboró un informe teniendo en cuenta la forma de comunicarse, el uso de las tecnologías y la adquisición de bienes o servicios que tienen a través de estos medios digitales, brindó información de manera generalizada, considerando rasgos y características compartidas que tienen la edad en común.

Estas generaciones abarcan desde los años 1925 hasta la actualidad, esta descripción por años es aceptada, acorde a los acontecimientos que marcaron la sociedad y sus descendencias.

##### **a) Generación silenciosa:**

Conocida también como los constructores, son aquellos nacidos entre los años 1925 y 1944, pertenecen al grupo de entre 74 y 93 años. Estas personas reciben la denominación de constructores, pues son ellos quienes crearon el mundo actual, fueron parte vivencial de acontecimientos importantes durante la historia. Sin embargo, han sabido adaptarse a los nuevos tiempos y los medios tecnológicos para comunicarse con hijos y nietos para evitar sentirse aislados. Le dan gran importancia a la salud, la economía referente a lo doméstico.

No suelen fiarse mucho en las compras online, pues prefieren las tiendas físicas aunque actualmente encuentran interesante la entrega de productos a domicilio; sin embargo, aún deben superar la desconfianza que generan los sitios desconocidos.

##### **b) Baby Boomers:**

Personas nacidas entre 1945 y 1964, de 54 a 73 años de edad, este grupo ha vivido una serie de cambios los cuales les ha permitido tener una buena adaptación a las nuevas tecnologías a pesar de no haber nacido dentro de esta era digital. Son grandes consumidores del mercado, pues cuentan con poder adquisitivo permitiéndoles adquirir variedad de productos y servicios incluyendo lo que la era tecnológica puede ofrecerles.

Según Coolhunting Group (2017) en su informe destaca que se formó alrededor de esta generación el estereotipo que son personas alejadas de lo digital; sin embargo, eso está muy lejos de lo real, son usuarios de famosas redes sociales siendo cada vez más el número de esta generación que se adentra a ese mundo digital. Para ellos que son inmigrantes digitales es un poco más difícil ser multitareas, pero esto no impide que se abran a conocer diferentes plataformas.

Suelen pasar tiempo leyendo blog y artículos de información relacionados a temas de salud, como llevar vidas saludables o que productos deben evitar, suelen compartir o enviar este tipo de contenido entre sus familiares y amigos más cercanos, también se convierte en parte de su actividad en internet responder encuestas sobre algún servicio que hayan adquirido o que el mercado busca lanzar, además disfrutan visualizar vídeos de servicios o productos que les resulten interesantes.

En el mismo estudio (2017) se menciona la utilización de aplicaciones que les parecen atractivas y entretenidas, las cuales ayudan a mantener sus mentes activas así como los más pequeños quienes se cree suelen estar mucho más relacionados con las aplicaciones de entretenimiento. Esta generación suele dejarse guiar por los nietos o en algunos casos por sus hijos quienes los motivan a usar estas plataformas.

### **c) Generación X:**

Este grupo etario está comprendido por los nacidos entre los años 1965 y 1979, conocidos como la juventud de los años 80's. Comparten características de los Baby Boomers y los Millenials pues se encuentran en medio de estas dos generaciones. Estuvieron presentes en la llegada de los CDs, y las computadoras. Estuvieron presentes durante el auge de los casetes y videocaseteras, siendo también parte del final de esa era.

De acuerdo con Coolhunting Group (2017), esta generación presenció la llegada del internet y todo lo que trajo consigo. Son aquellos que crecieron compartiendo tiempo al aire libre realizando actividades, por ende existe algo de resistencia en ellos con respecto al uso de las nuevas tecnologías. Son la generación influida por la nostalgia de los años de su juventud entre los 80s y 90s, con tecnología analógica sobre la digital.

El internet es útil pero no lo más importante para ellos, no es el centro de sus vidas, si bien en cierto, son usuarios de las redes sociales más comunes como Facebook, twitter y utilizan aplicaciones de mensajería instantánea para comunicarse con familia y amigos; prefieren

mantener contacto a través de llamadas telefónicas o utilizar el email, pues para ellos es más importante la interacción directamente con las personas que a través de artefactos o medios digitales.

#### **d) Generación Y:**

Tal como se explica en el mismo informe (2017), dentro de esta generación se encuentran los nacidos entre los años 1980 y 2000, los denominados como “**millennials**”, ellos crecieron con el cambio de siglo. Dentro de sus mentes definen el mundo online y offline como una realidad integrada y no como dos conceptos opuestos. En este grupo se consideró la generación “selfie”, viven el momento creyendo poder controlar el futuro pues son quienes valoran más las experiencias que puedan vivir que los objetos que puedan adquirir en el camino.

Asimismo, identificaron que suelen sentirse únicos, es por ello que disfrutan de productos o servicios personalizados, son la generación que no busca un empleo por necesidad sino buscan oportunidades laborales que les permitan desarrollar lo que les gusta y apasiona sin considerar que ello pueda traer como consecuencia en algunos casos inestabilidad económica. No están acostumbrados a seguir órdenes, es por ello que los jefes tradicionales suelen verlos como personas flojas, desorganizadas y sin tomarse las situaciones en serio.

Viven compartiendo sus vidas, actividades y momentos en todas las redes sociales en las que consideran convenientes y genere reacción entre sus contactos. Es por ello, que también les gusta ser los primeros en compartir novedades, conceptos, productos o imágenes dentro de sus redes sociales. Una de las más usadas por esta generación es Instagram, con opciones de edición mucho más interesante que hace parecer más bonito todo lo compartido; dejando un poco Facebook como plataforma para consumir contenido en lugar de compartir información o experiencias personal.

Manifiestan que son multitareas, pues pueden realizar diversas actividades en un sinnúmero de plataformas con finalidades diferentes, esta generación no solo busca consumir sino co-crear con sus marcas favoritas, compartiendo sobre sus experiencias con ellas, promoviendo su consumo generando a la vez estrategias integradas, pues cuentan con innovaciones y propuestas que les permiten descubrir diversas formas para desarrollarse. Sin embargo, evitan poseer prefiriendo alquilar un bien o servicio, eligen la inmediatez, algo que les dé respuesta rápida ante cualquier cuestionamiento o duda, siendo quienes más usan aplicaciones que brindan servicios ágiles.

### **e) Generación Z**

El estudio de Coolhunting Group (2017) define en este grupo a las personas nacidas entre el 2001 a 2010, conocidos como nativos digitales puesto que nacieron con el internet ya en sus vidas, han crecido considerando a los teléfonos móviles y tabletas como algo natural y común en su entorno, sin poder imaginar un mundo sin pantallas táctiles y terminales inteligentes, siendo elementos esenciales en sus actividades diarias. Son completamente digitales, abiertos a diferentes conceptos culturales y disfrutan obtener información por ellos mismos.

Dentro de los formatos digitales existentes prefieren lo multimedia, plataformas en las que pueden encontrar contenidos en vídeo como Netflix una de las más comunes en la actualidad, así como imágenes, “memes”, emoticones; ellos son quienes usan el doble estos elementos digitales a comparación a otras generaciones.

Destacaron que dividen su tiempo en el uso de redes sociales, haciendo entradas rápidas y reaccionando de forma continua a lo que llama su atención, haciendo que revisen estas plataformas un centenar de veces al día. Son influenciables, sobre todo por quienes consideran sus ídolos y los siguen a través de sus redes digitales, como youtubers, cantantes, actores y los ahora conocidos como “influencers”.

El teléfono celular o móvil es su centro de atención y comunicación a través de las diferentes aplicaciones con las que pueden mantener contacto con otras personas. Son de carácter impaciente por el hecho de estar acostumbrados a la inmediatez de encontrar cualquier tipo de información en internet, contando con una atención reducida. Prefieren contenidos interactivos, sintiéndose capaces de lograr conectarse con los contenidos.

Se consideran la primera fuente de información para sus padres cuando de compras online se refieren, pues ellos manejan una gran cantidad de información siendo capaces de influir y aconsejar qué y dónde comprar.

### **f) Generación Alpha**

Enfatizan que son la nueva generación totalmente digital, nacidos desde el 2011, al crecer dentro de esta era no son capaces de imaginar cómo era el mundo antes de toda esta era digital, es por ello que no se sabe con certeza como van a evolucionar, ya que en comparación a nuestra perspectiva actual es radicalmente diferente. Son hijos de la generación Y (millennials), quienes están creciendo con capacidades intelectuales y cognitivas aumentadas



por los medios digitales a los cuales ya se encuentran expuestos y tienen a su disposición desde muy temprana edad. Crecen rodeados de juegos IA, realidades aumentadas lo cual tendrá repercusión de alguna manera en su percepción influyendo en sus hábitos, habilidades y actitudes.

Cabe resaltar que como señala el mismo estudio (2017) a esta generación es necesario darles el acompañamiento adecuado, pues al tener acceso a cualquier tipo de información en la red, pueden llegar a contenidos no apropiados para su edad y conocimiento. Pues ellos tienen la facilidad de encontrar información, sobretodo vídeos sin la necesidad de saber leer ni tener la noción clara de lo que están observando.

Revelaron que este grupo no considera a la tecnología como una herramienta sino como una forma de vida, algo natural que se encuentra en su entorno. Son capaces de interactuar con asistentes virtuales como si se trataran de personas semejantes a ellos. El mundo informático será mucho más común y natural para esta generación pues su relación con la tecnología no estará basada solo en el texto, sino en lo visual y voz.

### **1.3.2. Modelo de comunicación**

Galeano (1997) considera un modelo de comunicación a un esquema teórico sobre el proceso de la comunicación volviéndola en cierta forma mucho más fácil de comprender y analizar considerando el camino del mensaje para que este llegue o cumpla la función para lo cual ha sido generado. Asimismo sostuvo que existen diversos modelos de comunicación, teorías que ayudan a comprender un poco más las formas de comunicarnos.

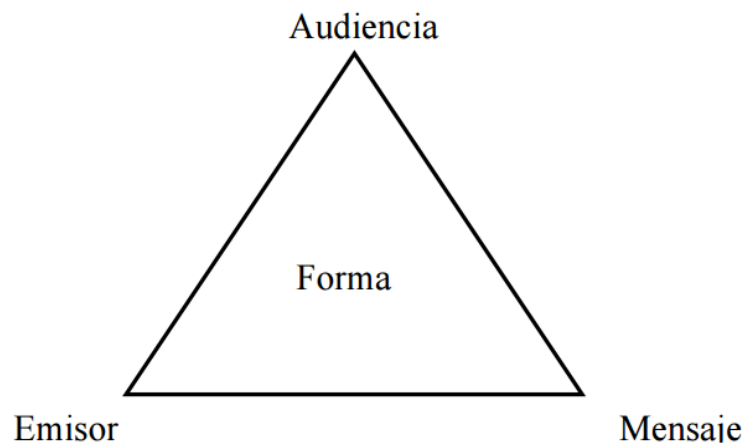
#### **a) Modelo Aristotélico:**

Fue uno de los primeros modelos, según afirma el mismo autor (1997), Aristóteles consideró a la comunicación como un medio de persuasión a nuestro alcance, evaluando los propósitos que pueda tener el orador o emisor; pues influirá mucho los interés que este pueda llegar a tener al momento de comunicar algo haciendo que los demás tengan o compartan el mismo punto de vista.

En este modelo solo se consideró tres elementos para que el proceso de comunicación pueda llevarse a cabo. (**Figura 03**)

- **¿Quién?:** Persona que habla, quien debe ser vista como alguien creíble para que el público a quien se dirige acepte el mensaje. Usualmente, estas personas tienen unos altos niveles de conocimiento u oratoria.

- **¿Qué?:** Es el mensaje, aquello que el emisor transmite con la finalidad de llegar a su audiencia. Esta información llegaba con una carga adicional de emociones lo cual permitía que los receptores se conecten mucho más con el emisor volviéndolo más creíble.
- **¿Quién?:** Persona o grupo de personas que escuchan y a quienes va dirigido el mensaje del emisor.



*Figura 3- Modelo Aristotélico*

*Fuente. Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. Pág., 2.*

#### **b) Modelos lineales – Harold d. Lasswell:**

Según Galeano (1997) Lasswell planteó cuales serían los elementos que participan en el proceso de comunicación, esta fórmula estaría compuesta por un encadenamiento lineal de cinco preguntas fundamentales. Inspirado por Aristóteles y Quintiliano estudió mecanismos que utilizaba la propaganda en ese entonces para la llegada de los políticos a su público específico, esto le permitió e inspiró para crear su propia fórmula.

Lasswell como indica el mismo autor (1997) creó un perfil en donde no solo se consideraban a sujetos que se comunican sino también sus motivos o razones para comunicarse, haciendo que ello determine el medio de comunicación considerando incluso las condiciones de recepción. **(Figura 04)**

Las cinco preguntas utilizadas por Lasswell fueron las siguientes:

- **Quién:** considerado como el emisor, la fuente de toda comunicación, teniendo en cuenta todos los posibles orígenes de información desde un periodista hasta una agencia publicitaria.

- **Qué:** se refiere directamente al mensaje, pero sobre todo a la información contenida en el mismo, considerando una clasificación sistemática y cuantitativa sobre los datos encontrados en el mensaje.
- **Para quién:** Lasswell promovió la idea de investigar y considerar los mejores canales que fueran capaces de llevar el mensaje a los receptores. De esta manera el medio usado para transmitir la información era más eficaz.
- **Para quién:** Analiza a los receptores en forma cuantitativa para tener en cuenta el número a alcanzar con el mensaje.
- **Con qué efectos:** toma en cuenta el impacto o estímulo que puede llegar a generar el mensaje a través de un determinado medio hacia un público en específico.

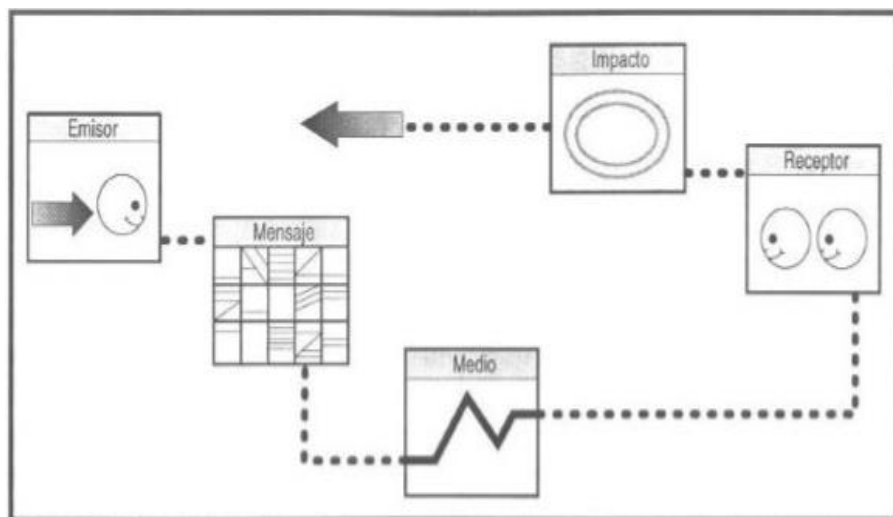


Figura 4 - Diagrama de Lasswell

Fuente: Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. Pág., 3.

### c) Modelo de la información – Shannon y Weaver:

Desde el punto de vista de Galeano (1997) dentro de este modelo se desarrolló la teoría matemática de la comunicación, elaborándola con cinco elementos. Está relacionada estrechamente con la cibernética, es decir con el funcionamiento de las máquinas electrónicas en ese entonces. Shannon al referirse a la información, es un concepto muy diferente al que nosotros usualmente entendemos (sucesos o noticias) sino a una unidad cuantificable que no considera el significado del mensaje, permitiéndole así aplicarlo a cualquier tipo de contenido informativo.

Permitiendo estudiar de esta manera la cantidad de información que puede ser transmitida dependiendo directamente de la capacidad del medio; midiéndose en un sistema binario el cual conocemos en la actualidad, por el uso de dispositivos digitales los cuales en su mayoría

funcionan bajo este sistema matemático. Asociado a la velocidad en la cual se trasmite el mensaje, pudiendo verse interrumpida por el ruido, considerado en este modelo como una barrera generando una posible lentitud en el mensaje. **(Figura 05)**

Este modelo consideró cinco elementos:

- **La fuente:** elemento emisor del proceso de comunicación, genera un cierto número de palabras o signos que componen el mensaje.
- **El transmisor:** considerado como emisor técnico, pues transforma el mensaje en un conjunto de códigos y señales adecuadas para que pueda ser transmitido por el canal.
- **El canal:** medio a través del cual se envía el mensaje codificado ya sean las redes cables u ondas utilizadas.
- **El receptor:** conocido como receptor técnico, aquí se decodifica el mensaje transmitido por el canal; para luego ser convertido en un lenguaje comprensible por el destinatario.
- **El destinatario:** es el verdadero receptor a quien se ha destinado el mensaje, persona o conjunto de personas.
- **El ruido:** se considera rudo a la interferencia u obstáculo que exista el cual evita la correcta recepción del mensaje transmitido, ya sea en el plano, visual o auditivo.

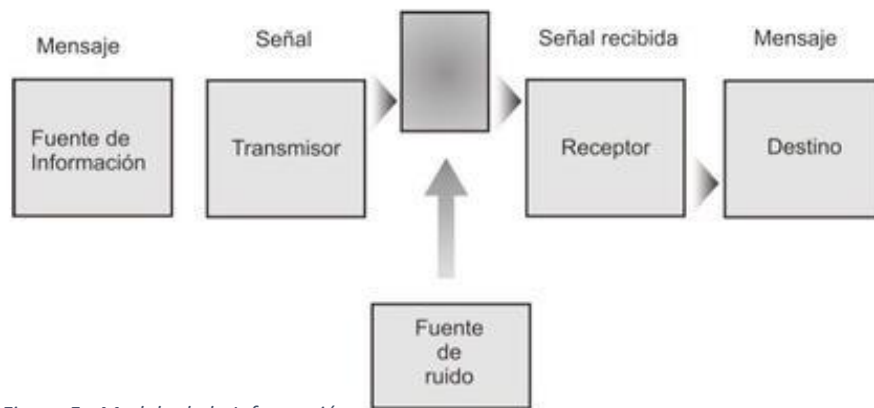


Figura 5 - Modelo de la Información  
Fuente: Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. Pág.,

#### d) Modelo de Berlo:

David K. Berlo diseñó un modelo en el cual se debía tener en cuenta la conducta de forma individual de las personas que intervienen en el proceso de comunicación, permitiendo de esta manera describir el punto de vista de la comunicación, como lo señala Galeno (1997). **(Figura 06)**

Para lograr ello se debían tener en cuenta los siguientes componentes dentro del proceso:

- **Fuente:** Es el punto de partida en donde influyen las habilidades, cultura, actitudes, conocimiento y contexto social.
- **Encodificador:** Es la conversión del mensaje a un sistema clave como son las habilidades de hablar o escribir.
- **Mensaje:** Es el producto del emisor y está compuesta por un código, un contenido y un tratamiento para el mensaje.
- **Canal:** Es el medio de transporte el cual se va a dirigir en uno o varios sentidos para su recepción.
- **Receptor:** Se refiere a quien va dirigido el mensaje y cuenta con la capacidad de leer y escribir permitiéndole decodificar la información y poder comprender el mismo.

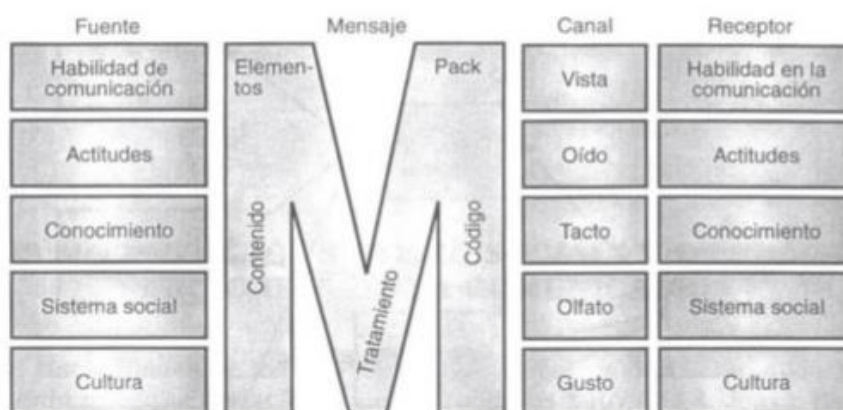


Figura 6 - Modelo de Berlo

Fuente: Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. Pág., 11.

### 1.3.3. Desarrollo comunicacional en niños:

La actividad de comunicarse se basa en el intercambio de mensajes dentro de un contexto determinado a través de un medio o canal el cual contiene la información codificada, ya sea en un determinado lenguaje oral o escrito.

En este proceso el lenguaje resulta ser fundamental, pues es una cualidad única de los seres humanos que nos permite emitir y recibir incontable información de diversas formas así como, procesar la misma y utilizarla como mejor se cree conveniente.

Si bien es un proceso innato, para lograr comunicarse, se requiere desarrollar ciertas capacidades que permitan al individuo emitir un mensaje de manera que éste sea recibido de forma correcta por el o los receptores a quienes va dirigido. Durante el desarrollo del ser

humano existen diferentes etapas en su crecimiento las cuales ayudan a generar y fortalecer su capacidad cognitiva, para desarrollar el lenguaje y la comunicación.

Para Santrock (2007) desde que nacemos contamos con la capacidad de comunicarnos, estas primeras etapas comprendidas entre los 0 a 6 años es el periodo en donde se forman las bases de la comunicación y el desarrollo del lenguaje, pues durante ese tiempo aumenta la complejidad, calidad y destreza del mismo. Se involucran todos los aspectos fundamentales del desarrollo como el orgánico, motor, cognitivo, socio afectivo y perceptivo, presentando ciertas irregularidades al inicio a consecuencia de una comunicación y lenguaje oral incompleto. Además resaltó que un bebé en este caso lo que emite no es información precisa no obstante, sí forma parte del proceso de aprender a comunicarse. Por ejemplo el llanto, esta manifestación es innata del individuo desde su nacimiento. Es una forma de hacer saber que algo no está bien o tienen alguna necesidad; permitiendo que el bebé se dé cuenta que cada vez que llora se acudirá a él relacionando el acto con su consecuencia y haciendo que esto se convierta en una forma de transmitir información un poco más compleja para su etapa de desarrollo.

Otro de los aspectos importantes que resalta el mismo autor (2007) dentro de esta primera etapa es la sonrisa; esta curiosa pero importante acción hace que sepamos está bien. Consideró que el ser humano tarda mucho en desarrollar la capacidad de defenderse en sus primeras etapas de vida haciendo que depende directamente de la madre tanto para alimentarse como para protegerlo. Deduciendo que los primeros gestos de sonrisa son solo eso, gestos sin sentimientos sin embargo, con el paso de las semanas este gesto se convertirá en un medio para generar un vínculo con el bebé.

Con el paso de las semanas se empiezan a manifestar otras formas de intentar comunicarse, una de ellas es alcanzar cosas, uno de los primeros indicios de este acto es que al pasar cerca de ellos estiren sus brazos para intentar llegar a nosotros. Esa acción se desarrollará para que pueda intentar alcanzar cosas que llamen su atención, si bien es un acto instintivo para nosotros funciona como una forma de comunicación pues sabes reconocer lo que el bebé quiere. (Santrock, 2007).

Parecido al anterior pero con mayor importancia es el hecho de señalar, aunque no sea un hecho complicado, en realidad es un proceso más complejo de lo que parece o pensamos. Considera que somos nosotros quienes guiamos al bebé a realizar esta acción, al principio cuando señalamos un objeto que deseamos mire, lo que en realidad está observando es

nuestro dedo, es entonces que en el afán de captar su atención podemos golpear o palpamos el objeto el cual queremos capte su atención; este acto indica es innato, ya que al ser repetitivo el bebé empieza a relacionarlo es así, que comprende la acción de señalar y será capaz de realizarlo el mismo.

El sistema lingüístico sostiene Santrock (2007), está conformado por tres dimensiones: forma, contenido y uso. Dentro de la primera, se determinan aspectos fundamentales que permiten el desarrollo del lenguaje, menciona la fonética, como la característica física de los sonidos, basada en como articulamos a través de nuestro órganos; la fonología, que se encarga de organizar el sistema de sonidos que conforman el lenguaje y la morfosintaxis, como la estructura interna de las palabras y la forma en la cual se relacionan dentro de una oración. Este último es adquirido por el niño a través de la imitación el cual se logra mediante un gradual y progresivo desarrollo recogidas del modelo en estos casos, los adultos, y ligado con la evolución del pensamiento.

El contenido está relacionado directamente con la semántica, encargada del significado de las palabras dentro de la mente de las personas y su combinación cuando se utiliza dentro de una frase, así como la expresión de significados dentro de una larga secuencia de acontecimientos organizando la información y los contenidos abstractos contenidos en él. El uso, ligado a la pragmática, quien estudia las reglas de uso del lenguaje así como los efectos que se buscan generar en el o los receptores y los medios utilizados para el fin. Para alcanzar el lenguaje todos estos componentes deben trabajar conjuntamente, pues no pueden funcionar de forma independiente.

Durante el desarrollo del lenguaje, Santrock (2007) dividió en etapas relacionadas a la capacidad del individuo durante el paso de los meses en su crecimiento. Indicó que en el primer año, el infante aprenden los procesos básicos de comunicación teniendo como ejemplo a los adultos que se encuentran en su entorno y son parte de su formación, el grito y llanto son las primeras expresiones sonoras que se llegan a diferenciar dependiendo de su tonalidad expresando algo positivo o negativo. De igual manera, consideró que a los seis meses se produce una forma de intento de diálogo vocal, pasando nos cuatro meses más, las expresiones gestuales empiezan a tomar un lugar importante, pues reconoce cuando son de alegría o enfado en otras personas así como para expresar lo que desea o necesita, al mismo tiempo el señalar objetos emitiendo sonidos a la vez. Cerca a los 12 meses emite reduplicaciones de sílabas, las cuales el adulto da significado y forma que el niño repite y

asocia con el significado dado. El desarrollo tanto del lenguaje como de la comunicación aludió que requiere exploración por el niño, quien observa objetos y el adulto nombra repetitivamente para que este quede en la memoria del pequeño relacionando objeto con nombre.

Durante el segundo año de vida, para el mismo autor (2007) las palabras emitidas por el niño vendrán acompañadas con gestos, las cuales son algo difíciles de entender fuera de un contexto claro y específico. Para dar a entender lo que desean o no lo manifestarán a través de gritos, gruñidos o exclamaciones. En este punto ya no considera necesario que el niño tocar un objeto para dar a entender que lo desea, pues una palabra con un gesto como acompañamiento será suficiente para explicar que es lo que el niño quiere. Durante este tiempo comienza a unir como máximo dos palabras para expresar frases complejas que incluirán pregunta y negación, si bien es cierto esta forma de comunicarse carece de nexos, artículos y concordancia es la base para que poco a poco vayan incorporando más elementos parecido al lenguaje adulto. Al final del segundo año si bien es cierto no logra la pronunciación de todos los fonemas, resalta que el lenguaje oral va adquiriendo un protagonismo en la necesidad que tiene el niño por comunicarse, tanto así que cuando no es entendido se enfada y persiste en su intención de comunicarse.

A partir del siguiente año el desarrollo comunicacional del niño cada vez es más compleja, pues además de crear un gran interés por su entorno desea conocer el porqué de las cosas y el nombre de las mismas. Ya generará oraciones con tres elementos, mucho más coordinadas en comparación a las anteriores. También afirmó que el niño se atreverá a contar situaciones que se generas a su alrededor relacionadas con su interés, llegando a comprender su contexto como situaciones, órdenes u otros aspectos que se presentan de forma cotidiana; haciéndose más comprensible su articulación de palabras. De los tres (03) a seis (06) años el niño ya cuenta con la capacidad de articular muchas más palabras y formas oraciones en donde ya utiliza verbos en diferentes tiempos y conjugaciones, adverbios, incorpora circunstancias explicando situaciones particulares. La comunicación y el lenguaje se verán reforzados y enriquecido dependiendo directamente del entorno sociocultural en el cual el niño se desarrolle. (Santrock, 2007)

#### **1.3.4. Tecnología:**

Para entender un poco de la tecnología relacionada directamente a la actualidad, debemos contar con una definición precisa. Desde el punto de vista de Arellano (2014) define:



Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como la educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes. La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero su carácter abrumadoramente comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos que las necesidades esenciales de los más necesitados, lo que tiende además a hacer un uso no sostenible del medio ambiente. (p. 6)

### **1.3.5. Dispositivos tecnológicos:**

Gran parte de las nuevas tecnologías han ido apareciendo con el paso del tiempo y sin darnos cuenta han empezado a formar parte de nuestra cotidianidad. Es común encontrar en una habitación un computador, teléfono móvil, tablet u otros como una televisión, etc. Generando un importante cambio tanto en la vida de las personas como en el funcionamiento de la sociedad, afectando diversos ámbitos. Pues estos dispositivos nos acompañan facilitándonos el trabajo, estudios o acciones en casa según sea el caso. Permitiéndonos guardar información, música; en una infinidad de medios.

Esto se refiere a las nuevas tecnologías desarrolladas recientemente, buscando como resultado expandir la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento mediante estos nuevos avances. Influyen no solo en la vida diaria de las personas sino abarca ámbitos muchos más grande como las economía y siendo consecuencia de los cambios rápidos en la sociedad.

Para Arza (2010) estas herramientas también han sido involucradas en la forma de comunicarse de los individuos, cambiando los medios cotidianos aportando en todos los aspectos, pues gracias a ellos pueden llegar a extensiones territoriales mucho más grandes y si se trata de comercio, dar a conocer el producto o servicio incluso a nivel mundial.

Se debe aprender a diferenciar que existen dos tipos de dispositivos tecnológicos que nos acompañan a diario en nuestra vida cotidiana los conocidos hardware y software. No es solo tecnológico aquello que podemos tocar como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras.

Los softwares son considerados la parte lógica e intangible de aquellos dispositivos tecnológicos de cualquier índole ya sea de almacenamiento de datos en donde nos permite leer o escribir información de manera digital, a la vez guardar archivos. Todas las acciones o tareas en un ordenador es gracias a un software de aplicación instalado, lo cual permite realizar trabajos con facilidad al usuario, ya sean en tareas específicas que utilizan sistemas especializados. Según el mismo autor (2010) el uso de aplicaciones es más común de lo que creemos, pues utilizamos constantemente hojas de cálculo o procesadores de texto ya sea en el ámbito laboral o las aplicaciones cotidianas como de entretenimiento, comunicación o educativas.

Ahora bien, para que este procesador y almacenamiento cumplan sus funciones necesitan una forma física, es ahí en donde están los conocidos hardware aunque no estemos tan relacionados con el nombre, nos encontramos más conectados de lo que creemos a ellos. Pues el hardware es la parte física y tangible ya sea de una computadora como lo son sus componentes eléctricos, electromecánicos, cables o cualquier otro tipo de elemento palpable.

Existen aquellos que permiten el ingreso de información, ya sea de una fuente externa o de un usuario en particular. Estos dispositivos de entrada son el medio fundamental para transferir información en caso de las tabletas, teléfonos móviles y computadoras permitiendo el funcionamiento de las mismas realizando las diferentes tareas programadas. Entre ellos están; los teclados, micrófonos, mouse, auriculares etc.

Es aquí en donde entran los dispositivos móviles, según Basterretche (2007) son aquellos que más utilizamos en nuestra vida diaria y mencionamos de forma habitual, ya que nos permiten realizar acciones como comunicarnos, informarnos y entretenernos pero esto no se lograría sin el procesador, capacidad de almacenamiento, conectividad, etc.; que componen este tipo de dispositivos tecnológicos. Se han vuelto parte de nuestra vida, y no nos percatamos lo que realmente hace funcionar estas tecnologías, las cuales no acompañan a todos lados, y cumplan funciones en específico.

Resalta el mismo autor (2007) que cada vez hacen que sus resoluciones sean mucho más sofisticadas, navegadores más eficientes y rápidos, envío de correos electrónicos, mensajería instantánea, aplicaciones las cuales funcionan por medio de una serie de procesos complejos que usualmente no conocemos pero sin ellos estas apps a las que estamos acostumbrados a descargar, instalar y utilizar en nuestros dispositivos no cumplirían las acciones que buscamos.

Además, menciona los que permiten la salida de información que se tuvo como resultado de una acción o tarea en específico. Estos aportan el medio fundamental para comunicar exteriorizar la información procesada, ya sea a otra fuente local, eterna o remota así como a otro usuario que la solicite. En este grupo se encuentran los monitores, pantallas táctiles, altavoces impresoras en 2D Y 3D. Aunque algunos sean considerados accesorios son necesarios para que un dispositivo u ordenador funciones de forma correcta y moderna.

Basterretche (2007) refiere también a aquellos dispositivos mixtos, que cumplen tanto la función de salida como la entrada de información, en este grupo encontramos los CDs, USB, memorias flash, módems. Uno de estos dispositivos más utilizados son las pantallas táctiles, pues se considera que en ellos actúan como un dispositivo no solo de salida al mostrar datos o información sino que reemplaza a la vez el uso de un mouse o teclado.

Debemos tener en cuenta también como distinguir el uso y abuso que se les da a estas nuevas tecnologías pues según la (Asociación Española de Psicología Clínica Cognitivo Conductual [AEPPCC], 2014) explica la diferencia entre:

- **Uso:** La conducta del individuo no es de forma continua, siendo capaz de interrumpir en cualquier momento la acción para enfocarse en otra actividad sin generar ninguna conducta negativa o de disgusto.
- **Abuso:** Es posible que el individuo abandone otras actividades que solían ser atractivas, para dedicarse de forma exclusiva al uso de estos dispositivos.
- **Dependencia:** Se vuelve una conducta reiterativa, sustituyendo sus necesidades emotivas, superación, compañía, etc. Por la búsqueda y el uso compulsivo de estas tecnologías, sin importar como lo consiga.

#### **1.3.6. Teléfonos Celulares:**

Estos dispositivos, conocidos comúnmente como celulares o móviles, se nombraron así por la cobertura que tienen en forma de celular. El origen como (Venturini, 2020) menciona data de los años 70s, cuando Motorola una de las compañías de electrónica, lanzó al mercado el primer teléfono celular portátil con el nombre de “DynaTac 8000X.

Hoy en día la cantidad de modelos de estos dispositivos móviles que circulan e ingresan en el mercado es incalculable, generando miles de millones de dólares al año en ventas, siendo el dispositivo más usado a nivel mundial. Pues resalta que actualmente no hay ciudad ya sea grande o pequeña en la cual no encontraremos personas sin un teléfono celular sin importar la generación.

Permitiendo que las actividades que realizamos sean mucho más rápidas, efectivas, acortando los tiempos de las mismas mejorando nuestra forma de vida y en muchos. En las últimas décadas se presentó en el mercado el conocido ahora como “Smartphone” el cual nos hace una referencia por su capacidad a un teléfono móvil y una computadora en uno mismo; aportando en nuestra comunicación diaria haciéndola más fluida en nivel que antes parecían insospechados.

(Venturini, 2020) afirma que las últimas tecnologías los teléfonos celulares han adquirido una variedad de funciones y cada modelo nuevo incluye más. Dentro de estas actividades que ofrece estos equipos es almacenar información a gran escala, administrar agendas, enviar y recibir e-mail, mensajería instantánea (aplicaciones), juegos (2D y 3D – realidad virtual) envío y recepción de mensajes de texto, reproducción de música y vídeos ubicación a través de GPS, acceso a sitios en internet sin límite y por supuesto emisión y recepción de llamadas con cobertura internacional.

Con el paso del tiempo se han ido innovando nuevas generaciones dentro de las categorías de dispositivos móviles. La Primera Generación operaba mediante canales de radio analógicos, siendo este el camino para el alcance de los sistemas modernos y sofisticados que actualmente se utilizan.

Reconocidas marcas empezaron a utilizar la amplitud de frecuencias la cual permitía brindar un servicio de comunicación personal móvil a gran cantidad de usuarios, sumándole los inicios del desarrollo tecnológico para mejorar la portabilidad de estos equipos.

La siguiente generación de acuerdo con (Venturini, 2020) conocida como Segunda generación (2G) se logró luego de diversas investigaciones sobre los servicios que se brindaban en las comunicaciones móviles. Surgiendo en los años 90s, siendo un importante paso para la telefonía móvil alcanzando la digitalización de las comunicaciones alcanzando una calidad en voz superando a la analógica. Ofreciendo seguridad en resguardar la información de los usuarios.

Esto también llevó a la estructura del móvil volviéndolo de un tamaño más reducido y de materiales más económicos; reduciendo de forma considerable los costos de fabricación, surgiendo una mayor adquisición de los dispositivos volviéndose asequibles al público.

Sin embargo, a pesar de todos estos alcances y cambios, afirma (Venturini, 2020) aparecían cada vez más necesidades que buscaban satisfacer al usuario, en ese momento nace la idea

de incluir servicios multimedia, para lo cual era necesario una mayor capacidad de transferencia de datos. Llegando así la Generación de transición (2.5G) ofreciendo el envío y recepción de mensajería multimedia en donde se podía incluir tonos, imágenes, textos y vídeos. Este fue el pequeño intermediario a la tan esperada tercera generación (3G) se puede contar con la conectividad a internet brindando todas las ventajas que en usuario tiene al utilizarlo.

Pronto llegaría la era de los muy conocidos ahora Smartphone y el 4G, abriendo una ventana al consumo del entretenimiento a través de la telefonía móvil, algo que solo quizá podía existir en la imaginación. Este nuevo dispositivo llegaría a romper esquemas sobre el acceso al contenido del cual estábamos acostumbrados, y esto gracias a la velocidad que se permite alcanzar a través del 4G, pudiendo de esta manera visualizar vídeos en alta definición, así como música en línea y al mismo tiempo realizar diferentes actividades en un mismo dispositivo, de forma rápida y eficaz en el lugar que nos encontremos.

Actualmente se cuenta con un amplio y variado mercado, con diferentes planes y equipos que se adecuan a las necesidades de los usuarios quienes depositan sus responsabilidades en estos dispositivos seguros y efectivos en el desarrollo de diversas tareas mostradas en campañas publicitarias con la finalidad de atraer nuevos clientes.

### **1.3.7. Tablet (tabletas)**

(Venturini, 2020) también se refiere a la conocida “Tablet” o “tableta” salió al mercado en el 2000, como un dispositivo que poseía una pantalla táctil de aproximadamente 10.4 pulgadas, más grande que un Smartphone pero más pequeño que una computadora portátil.

Con el paso de los años se han ido incorporando múltiples funciones adaptándolas a los sistemas más conocidos en la actualidad: IOS y ANDROID. Contando con más de mil aplicaciones que permiten realizar tareas de forma más eficiente y accesible; la lectura de libros revisión de redes sociales, reproducción de vídeos en alta resolución, presentaciones corporativas, llamadas por vídeo, juegos etc. pues al ser un dispositivo fácil de llevar por su tamaño y ligereza, las vuelve una opción cada vez más solicitada dentro del mercado digital.

Hoy en día incluso se le pueden adicionar accesorios como teclados, lo cual vuelve aún más práctico su uso; siendo una alternativa tanto económica como en relación a su pequeña y liviana estructura.

### **1.3.8. Aplicaciones:**

La razón del porqué usar aplicaciones se genera por la disposición de uso de las mismas por los niños y la presencia que tienen en los dispositivos a los cuales tienen acceso diariamente como en “Aplicaciones educativas” (2017) indica:

A lo largo de los tiempos la educación se ha ido transformando a medida que la sociedad y los medios de comunicación lo han hecho [...] La comunidad educativa ha debido necesariamente adecuarse a nuevas modalidades de enseñanza que aprovechen las nuevas tecnologías, por una parte y que obtengan el mayor rendimiento de los alumnos, por otra. Cuando hablamos de aplicaciones móviles educativas, no sólo debemos hacer referencia a herramientas de apoyo a la docencia presencial; además de ello, las aplicaciones móviles educativas sirven de apoyo a Educación a distancia, la Educación en línea o el Aprendizaje electrónico. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y las Aplicaciones móviles educativas surgen como respuesta al desarrollo tecnológico en el llamado sociedad de la información. Algunas aplicaciones móviles educativas, en este sentido, apoyarán o fundamentarán la práctica para el Aprendizaje electrónico móvil y la consecución de conocimientos y habilidades más o menos concretas. Otras, supondrán un apoyo a la comunidad educativa virtual para facilitar la comunicación y la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales.

Las aplicaciones son consideradas en el mundo de la informática como herramientas que permiten al usuario ejecutar o facilitar el realizar una o varias tareas. A diferencia de los sistemas operativos que hacen funcionar a las computadoras u ordenadores, a las que realizan funciones mantenimiento u actualizaciones y las que permiten crear programas informáticos; las aplicaciones se encuentran en el grupo de software de aplicación.

Estas herramientas permiten la automatización de tareas complicadas ya sea en el ámbito laboral en donde se incluyen funciones como redacción de documentos, hojas de cálculo, procesadores de textos; u otras acciones buscando que estas se desarrollen de una forma mucho más inmediata ofreciendo un gran potencial de uso y rapidez pues están diseñadas para dar solución a un problema en particular.

Existen también las aplicaciones de comunicación, multimedia, diseño, etc. Estas, están orientadas al uso satisfaciendo las necesidades primordiales de los usuarios, pues le permite ahorrar tiempo y dinero realizando actividades útiles con facilidad.

### **1.3.9. Familia y normas de convivencia**

De acuerdo con Juárez (2016) las normas de convivencia son aquellas reglas importantes para compartir uno o varios espacios con otras personas respetando el bienestar de todos. En las familias sucede exactamente lo mismo; resalta que, si bien cada familia es diferente e influenciada por creencias, valores, ideologías, necesidades, etc. Todas tienen algo en común, las normas de convivencia deben ser específicas y fáciles de entender pues son herramientas que enseñan y guían el comportamiento de los niños.

- Debe quedar claro lo que está y no permitido como por ejemplo:
- El tono de voz utilizado al querer opinar o comunicar algo a esté de acuerdo o no con alguna decisión tomada.
- Tratar a los demás con amabilidad y respeto, como quisiéramos ser tratados, si agresividad ya se verbal o física.
- Pedir permiso saludar y dar las gracias como acciones básicas y fundamentales en casa y fuera de ella.
- Respetar los horarios de casa, así como los horarios de los demás. Cumplir con las tareas encomendadas en casa pues todos deben ser parte de las tareas domésticas de acuerdo a su edad. Escuchar con atención, pedir la palabra para hablar y ofrecer disculpas si se comenten errores.

Las normas de convivencias son aquellas situaciones variadas dentro de los aspectos bilógicos, psicológicos y sociales presentes en el manejo de las interacciones y relaciones entre los miembros que conforman las familias, y que a través de ellas se da cotidianidad en relación a la comunicación, autoridad, afectividad y crianza, aspectos fundamentales para el crecimiento de los hijos y su integración a la sociedad.

### **1.3.10. Dinámicas familiares**

La dinámica familiar según Castro et al. (1994) se define de acuerdo a los conceptos de estructura y composición familiar, relaciones familiares, tipos de familia, comunicación, reglas y valores. Es importante que las familias cuenten con mecanismos para enfrentar conflictos así como, regular el desempeño, distribución de tareas, funciones y roles.

Los padres cumplen un rol fundamental en la construcción de dinámicas familiares sanas; pues son quienes transmiten y promueven ideas, actitudes y comportamientos siendo los que abren las formas de ver el mundo y la vida. Como afirman los mismos autores (1994) toda información compartida por ellos es asumida como natural ya sea positiva o negativa; por

ello, se debe tener en cuenta cómo llegan estos mensajes a los niños en el seno familiar de manera pueden impactar en sus vidas y desarrollo y comunicacional social.

### **1.3.11. Comunicación en la familia**

La comunicación dentro de la familia es fundamental para crear un ambiente de confianza y fortalecer los vínculos familiares. Existe diferentes estilos de comunicación que se acomodan a cada familia, sin embargo esta forma de comunicación será la que utilicen los hijos fuera de casa, y dependerá de ella si lo favorece o dificulta el desarrollo de otras habilidades sociales.

Juárez (2016) afirma que parte de una buena comunicación en el seno familiar es el apoyo, este sistema entra en juego cuando algún miembro de la familia pasa por algún problema o crisis, es ese momento se sentirá en confianza de comentarlo en casa pues, no se sentirá solo al contar con el apoyo de su familia reconociendo que sería difícil sobrellevarlo de forma individual.

Encontrando así que pedir consejos y escuchar sugerencias de la familia demuestra que existen otras perspectivas y más alternativas de solución que a veces al aislarse no se logran ver con claridad.

De este modo, el mismo autor (2016) sostiene que mantener una comunicación efectiva permite desarrollar habilidades que son importantes en la integración a la sociedad como el trabajo en equipo, lenguaje asertivo, escucha activa. Permitiendo también a los padres implantar límites y normas de forma más cómoda al existir una comunicación clara, abierta basada en el respeto.

Un aspecto importante y relacionado a esta investigación es comprender la generación de los niños y comunicarse entrono a ello. Como Arza (2010) indica, se debe conocer y comprender las características de la época en donde se desarrollan los infantes es muy importante pues permite buscar características y herramienta en común que puedas respaldar una mejor comunicación. Generando estilos de comunicación conociendo e interesándose de las particularidades de la generación actual y sus formas de comunicación.

Existen acciones muy importantes que permiten tener una mejor comunicación entre padres e hijos, como crear espacios para el dialogo en donde se pregunte sobre su día y sucesos que para los más pequeños resulta necesario compartir. Mostrarse disponibles y presar atención es trascendental, pues al escuchar y demostrar interés en sus historias y opiniones se genera el sentimiento de confianza y empatía. Es básico no minimizar los problemas que tengan los



hijos, ya que ellos cuentan con sus padres para ayudarlos y darles el respaldo al enfrentar sus problemas o conflictos.

### **1.3.12. Familia y tecnología**

Tener una clara perspectiva sobre la tecnología, el contexto y la intención de su uso, juega un papel fundamental sobre el nivel de influencia que puede llegar a tener dentro de las familias, sobre todo en cómo los niños van a utilizar y actuar frente a estas nuevas tecnologías y en qué contexto. Citando a Arellano (2014) afirma:

Solía ocurrir que los padres tenían el papel singular de ser la barrera proteccionista entre el mundo externo y sus niños. En los primeros tiempos de la televisión, cuando una familia tenía un solo televisor y el número de programas era limitado, los padres todavía podían controlar la exposición de sus niños a lo que entraba en la casa. Los propios escenarios "básicos" de funcionamiento de la familia establecen el escenario de cómo los medios son utilizados dentro del ambiente familiar. (p 8)

Debemos tener en cuenta también que tan beneficioso o perjudicial puede llegar a ser el uso de estas tecnologías en el desarrollo de los niños. Sin embargo, existen justificaciones claras de autores citadas a favor de estos dispositivos dentro de otras investigaciones. Tal como Arellano (2014) agrega:

Al parecer los dispositivos tecnológicos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje y cuanto más interactivo mucho mejor. De acuerdo a un artículo presentado en la conferencia de la sociedad para la investigación del desarrollo infantil, descubrió que los niños de entre dos y tres años son más propensos a responder a pantallas táctiles que a las que no requieren de interacción. Por lo que se deduce que lo que se trata no es de convertirlos en genios sino más bien solo se trata de adquirir un poco más de información.

Ventajas e inconvenientes de la utilización de la Tecnología en edades temprana  
Comúnmente el interés del uso de aparatos Tecnológicos en preescolar se debe a la gran expansión de la tecnología en nuestra sociedad y al apoyo que recibe la utilización de estas en contextos educativos. Actualmente en nuestra sociedad existe el deseo de preparar a los niños de todas las edades para un mundo crecientemente tecnológico. Entre educadoras y padres de familia existe una creencia de que los niños en un futuro requerirán competencias tecnológicas para tener éxito en su camino educativo e incluso en el mundo laboral. Stephen (2003) nos dice que La creciente invasión de la tecnología

en nuestra sociedad ha hecho que muchos padres y los docentes, que defienden los derechos del niño, se pregunten sobre si es adecuado utilizar la tecnología para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Cordes y Miller (2000) piensan que se debe demorar la introducción de las computadoras en la infancia temprana, excepto en los niños con discapacidad. Recomiendan enfocar la educación del niño, hacia el juego, la lectura de libros, la experiencia real con objetos, y la naturaleza del mundo físico, avisando de los peligros que encierra la utilización de las nuevas tecnologías.

En otros contextos, Buckingham (2000) describe lo que él denomina “la muerte de la niñez”, tesis que proclama que la niñez se ha perdido como resultado de los cambios en la sociedad moderna. Y esto claramente se puede ver reflejado en que los niños de la actualidad prefieren estar pegados horas y horas a la computadora y televisión, jugando videojuegos, etc. Esto es a lo que se le denomina “la muerte de la niñez” porque anteriormente veíamos a los niños jugando en la calle, incluso hasta altas horas y ahora prefieren estar en casa en compañía de la tecnología. Dejan a un lado actividades que ya no parecen ser muy retadoras e innovadoras para ellos, la tecnología ha tenido un crecimiento muy impresionante globalmente. Las anteriores aproximaciones surgen a consecuencia del miedo que por generación se tiene sobre el uso de la tecnología. Existe un sinnúmero de investigaciones respecto a su impacto. Sin embargo no existen evidencias claras de que la utilización de la tecnología tenga efectos perjudiciales en la infancia. Otros autores como Piaget (1942) nos dice que el niño preescolar se encuentra en la etapa preoperatoria, donde este conoce a través de explorar y experimentar por sí solo, manejando material que él pueda manipular y cómo podemos ver actualmente los niños manejan la tecnología hasta mejor que uno, y yo pienso que a través de esta manipulación estos pueden tener aprendizajes más significativos. (p. 10)

Contando con esta referencia clara de las tecnologías y los niños la propuesta es utilizar como el mismo autor (2014) cita a Piaget “Material que el niño pueda manipular” por ende el uso de aplicaciones a través de dispositivos tecnológicos permitirá que el niño en compañía de sus padres desarrolle, experimente y explore nuevos aspectos de su desarrollo.

### **1.3.13. Niños y dispositivos tecnológicos**

Existe un gran debate rente al uso de las nuevas tecnologías pues se conoce muchas historias de niños en todo el mundo que aprovechan las oportunidades para aprender y pasar tiempo

de ocio en línea formando su propio camino hacia la adultez. Sin embargo, no se puede dejar de lado los riesgos a los cuales están expuestos y pueden traer consecuencias nada positivas para ellos. Lo importante es reconocer que los niños necesitan un modelo a seguir, quien use de forma responsable y moderada los TIC.

Para Arza (2010) no cabe duda que las nuevas tecnologías han ampliado el acceso a una diversidad de nuevas posibilidades de aprendizaje para los niños, frente a una amplia gama de contenido educativo y accesibilidad a cual no contaban las generaciones pasadas.

No obstante, se debe tener conciencia de los peligros que los niños pueden encontrar en internet si no cuentan con un acompañamiento al momento que utilizan estos medios. Pues muchas veces el contenido puede ser inapropiado para un niño, incluyendo violencia, connotación sexual, racismo, discriminación o información distorsionada sobre conductas poco saludables o que pueden poner en peligro la integridad física o mental del menor.

Otro riesgo que refiere el mismo autor (2010) es contemplar es el riesgo a que los menores sean contactados por personas inescrupulosas para persuadirlos o incitarlos en realizar conductas o generar contenido que pueda dañarlos. El internet y todo lo que trae consigo puede jugar a favor o en contra en el desarrollo de los niños; dependiendo mucho del contexto que los rodea, pues un niño que cuenta con sólidas relaciones sociales, familiares y comunicación fluida, estos medios reforzarán estos aspectos. Pero, en un niño que sufre a causa del estrés, soledad, depresión, estos medios solo complicará las dificultades existentes.

## **II. CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES**

### **2.1. Método:**

#### **Enfoque cualitativo:**

El enfoque de la investigación es cualitativo, este método se caracteriza, como refiere Monje (2011) en permitir al investigador informar con claridad y objetividad las experiencias de los demás así como su propia observación de la sociedad.

Por ende, es utilizada en esta investigación pues se requiere acercarse y conocer más a la muestra (miembros de las familias) en el condominio Vista Alegre, quienes nos permitirán conocer información sobre sus hábitos, formas de comunicarse, dinámicas familiares entre otros aspectos que influyen en el desarrollo comunicacional de los niños, mediante el instrumento de las guías de observación permitiendo unir la forma de observar su entorno con el de otras familias dentro de la investigación tal como se explica en el presente informe final. Así mismo, Monje (2011) afirma:

Estas dos ideas han incitado a los investigadores cualitativos a buscar un método que les permitiera registrar sus propias observaciones de forma adecuada y permitiera dejar al descubierto los significados que los sujetos ofrecen de sus propias experiencias. Este método confía en las expresiones subjetivas, escritas y verbales, de los significados dados por los propios sujetos estudiados. Así, el investigador cualitativo dispone de una ventana a través de la cual puede adentrarse en el interior de cada situación o sujeto. (...) cuando realizan una investigación cualitativa, no siempre operan siguiendo un esquema de acción previamente determinado y, cuando tal esquema existe, tampoco es el mismo para todos ellos. En este sentido, esperamos que la perspicacia del lector interprete la siguiente propuesta que identifica las fases del proceso de investigación cualitativa como una mera aproximación que intenta ordenar didácticamente el modo en que los investigadores de aproximan a la realidad educativa desde una metodología cualitativa. (p. 32-33)

Del mismo modo, otros autores expresan que el método cualitativo facilita al investigador tener una visión más realista de los sucesos teniendo contacto directo con las experiencias vivenciales y pudiendo compararlas con otros individuos, teniendo en cuenta claramente los diferentes contextos en los cuales se encuentran los observados y el observador, ya sea social, étnico, cultural, etc.

Márquez (2017) señala (...) la preponderancia que la cualitativa asigna a los participantes de la investigación y el significado que ellos le dan a sus acciones. Esta diferencia epistemológica y metodológica sustantiva está anclada en la concepción que el investigador tiene de la realidad y su participación en ella, pero también y de manera consustancial en los usos concebidos que el conocimiento científico ha de tener, discusión que se entreteje con la idea de la ciencia pura, apolítica, imparcial y objetiva emanada del positivismo y confrontada en la ciencia de la subjetividad denominada cualitativa (p. 54).

## **2.2. Hipótesis:**

El diseño de un modelo de comunicación, usando aplicaciones educativas instaladas en dispositivos electrónicos, contribuirá de forma positiva al desarrollo comunicacional de los niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019.

## **2.3. Objetivo general:**

Proponer un modelo de comunicación, para fortalecer el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años a través del uso de aplicaciones educativas en diez (10) familias del condominio Vista Alegre del distrito de Chiclayo, en la Región Lambayeque en el 2019.

## **2.4. Objetivos específicos:**

- Analizar la problemática de las actuales formas de comunicación y la influencia del uso de dispositivos electrónicos en la familia.
- Fundamentar teóricamente la propuesta de modelo comunicacional familiar para incrementar la integración a través del uso de dispositivos electrónicos.
- Diseñar un modelo comunicacional que mejore el uso de dispositivos electrónicos fortaleciendo la comunicación familiar.

## **2.5. Tipo de investigación:**

### **Investigación de campo:**

La investigación que se explica en el presente informe para la propuesta de un modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños entre 3 y 7 años de edad, cuenta con un tipo de investigación de campo.

Se recolectará información sobre la comunicación e interacción dentro de las familias y que aspectos influyen en ellas sobre todo en los nativos digitales y que impacto tienen los nuevos dispositivos tecnológicos en su desarrollo comunicacional. A través de instrumentos aplicados como las guías de observación (Anexo 02 y 04)

Esto se llevará a cabo en dos tiempos diferentes, en el mismo lugar en donde se analizarán los hábitos y comportamientos de interés sobre las familias como muestra del estudio en el condominio Vista Alegre.

## **2.6. Nivel de investigación:**

### **Investigación explicativa:**

En este nivel de investigación se busca explicar cómo contribuir de forma positiva en el desarrollo comunicacional en nativos digitales entre las edades de 3 y 7 años de edad, contando con una variable independiente como es el modelo de comunicación aquella que llevará a cabo el impacto dentro de la variable dependiente

Se pretende medir la variable independiente, como el modelo de comunicación, en este caso la contribución de forma positiva a través de aplicaciones educativas instaladas en los dispositivos tecnológicos más usados en las familias del condominio Vista Alegre. Así mismo, cómo se comporta frente a la hipótesis de como aportar de manera productiva y fortalecer el desarrollo comunicacional (variable dependiente) de los niños entre 3 y 7 años de edad

Es por ello que la investigación se lleva a cabo en un periodo de tiempo longitudinal, es decir cuenta con varios lapsos, como es la observación de entrada y de salida que permita recoger información mediante la guía de observación como parte del esquema diagramático del diseño cuasi experimental utilizado.

## 2.7. Diseño de investigación:

### Diseño Cuasi experimental:

Esta investigación cuenta con un diseño de estudio Cuasi experimental el cual estudia la Causa – Efecto como Segura (2013) expresa:

El método cuasi experimental es particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados. Es decir, el cuasi experimento se utiliza cuando no es posible realizar la selección aleatoria de los sujetos participantes en dichos estudios. Por ello, una característica de los cuasi experimentos es el incluir "grupos intactos", es decir, grupos ya constituidos. Algunas de las técnicas mediante las cuales se puede recopilar información en un estudio cuasi experimental son las pruebas estandarizadas, las entrevistas, las observaciones, etc. Se recomienda emplear en la medida de lo posible la pre prueba, es decir, una medición previa a la aplicación del tratamiento, a fin de analizar la equivalencia entre los grupos. (p.1)

Es por ello que, la investigación está compuesta por una muestra de diez (10) familias divididas en dos grupos basado en un diseño de estudio cuasi experimental con un esquema diagramático de la siguiente manera:

- |  |                |
|--|----------------|
| • Grupo “B” experimental (5 familias / 23 integrantes) | $O1 \times O3$ |
| • Grupo “A” de control (5 familia / 26 integrantes)    | $O2 \quad O4$  |

Donde:

- O1 = Observación de entrada
- O2 = Observación de entrada
- X = Uso de la aplicación educativa (4 semanas)
- O3 = Observación de salida
- O4 = Observación de salida

El periodo de tiempo entre la primera y segunda visita se da después de las **cuatro (4) semanas** buscando recolectar información sobre la influencia del uso en forma positiva de los dispositivos digitales con un fin educativo e interactivo a través de las nuevas aplicaciones; considerando que un nuevo hábito se puede introducir entre los 20 o 40 días, para que pueda implantarse como las actividades diarias.

**O1 y O2 (Anexo 02):** Lo que se busca en la primera visita es conocer las formas de comunicación, relación y dinámicas dentro de la familia así como la incidencia del uso de dispositivos digitales por parte de los niños de estas diez familias.

Al finalizar esta primera visita, se propone solo en el grupo “B” experimental el uso de ciertas aplicaciones educativas instalándolas en los dispositivos que más utilizan los niños, buscando a través de ellas fortalecer la comunicación e interacción familiar. No sin antes, informar mediante un folleto informativo lo que se debe tener en cuenta cuando los niños utilizan estos dispositivos digitales con acceso a internet.

**O3 (Anexo 04):** en la última visita se busca saber en qué manera ha influido el uso de estas aplicaciones educativas en el desarrollo comunicacional de los niños de 3 a 7 años de edad en el grupo “B” experimental, permitiendo así comparar los resultados con el grupo “A” de control en la visita **O4 (Anexo 04)** para recolectar información sobre la evolución del desarrollo comunicacional sin haber utilizado ninguna aplicación instalada en los dispositivos tecnológicos utilizados por los niños de 3 a 7 años todas aplicadas en el condominio Vista Alegre en el distrito de Chiclayo, en la Región Lambayeque.

## **2.8. Muestra:**

### **Muestra por conveniencia:**

La selección de muestra para este estudio cualitativo es de **muestreo por conveniencia** puesto que estos casos buscamos evitar muestras probabilísticas para contar con informantes reflexivos y dispuestos a mostrarnos ampliamente sus hábitos o actividades diarias. Además por su costo, efectividad, velocidad y disponibilidad que ofrece la muestra (diez familias).

Esta muestra por conveniencia se considera a grupos voluntarios, siendo fácil y eficiente al extraer datos suministrando fuentes ricas en información en un lapso de tiempo más corto, siendo la opción para la presente investigación.

**El universo** considerado para llevar a cabo esta investigación es de **100 familias** las cuales se encuentran dentro del condominio Vista Alegre del distrito de Chiclayo, en la región Lambayeque.

Teniendo en cuenta lo anterior, para que la propuesta de un modelo de comunicación enfocada en los niños entre 3 a 7 años se lleve a cabo se consideró una muestra conformada por **diez (10) familias** del condominio Vista Alegre del distrito de Chiclayo, en la región Lambayeque, contando con un total de **49 personas** entre adultos, jóvenes y niños, estos



últimos con edades comprendidas entre los 3 y 7 años de edad; siendo este último grupo el centro de la investigación, dentro de familias que cumplen con las siguientes cualidades:

- Familias conformadas por papá, mamá e hijos o tutores. (Considerando otros miembros).
- Familias con niños de 3 a 7 años de edad.
- Niños y padres con acceso a internet.
- Acceso a dispositivos tecnológicos como: tablets, computadoras, celulares inteligentes.
- Uso de aplicaciones y plataformas digitales.

Lo que se busca con este tipo de muestra, es conocer y analizar los hábitos de las familias, en el condominio Vista Alegre, su forma de comunicación y relación entre los niños, los padres o tutores; así como el impacto que tienen los dispositivos tecnológicos en la comunicación familiar y de qué manera se pueden utilizar como herramientas a favor del desarrollo comunicacional de los niños entre 3 y 7 años de edad, creando nuevos espacios que busquen fortalecer la interacción entre padre e hijos dentro del seno familiar.

## **2.9. Técnicas:**

### **Observación científica.**

Peña (2015) refiere que esta técnica es donde se da un uso científico a la observación siendo una capacidad natural humana para obtener experiencia, desenvolverse en la sociedad, conocer la realidad y poder adaptarse a ella. Además podemos conocer y profundizar sobre el comportamiento humano desde las diferentes disciplinas de las ciencias sociales sobre todo en investigaciones con enfoque cualitativo, en donde se busca conocer hábitos experiencias en particular.

“La observación científica se realiza de una forma racional y estructurada atendiendo a objetivos previamente formulados y mediante el uso de técnicas e instrumentos más adecuados al tipo de información que se desea recolectar” (Monje, 2011, p.95).

Como se ha utilizado en la investigación de Yesenia Arellano sobre cómo incide la tecnología en el desarrollo del niño preescolar utiliza como técnica de investigación la observación científica presentado a la Universidad Continente Americano en donde expresa que a través de la observación de niños en edad preescolar se puede determinar cómo

influyen los dispositivos tecnológicos teniendo en cuenta el contexto en el cual se llevará a cabo la investigación.

En este caso, nos permitirá tener un panorama claro del contexto el cual se va a investigar, teniendo en cuenta la relación familiar, el rol de los miembros, la comunicación y el uso de dispositivos electrónicos tanto antes como después de la instalación de aplicaciones.

## **2.10. Instrumentos:**

### **Guía de Observación.**

La guía de observación en esta investigación facilita y vuelve eficaz el proceso de recaudar datos sobre un grupo específico en este caso la muestra conformada por familias del condómino Vista Alegre; por lo que se busca percibir los hechos de forma directa sin ningún intermediario. Se puede consultar la guía accediendo a información que permite tener un panorama claro de cómo realizar el trabajo pudiendo acudir a ella durante cada paso de la investigación.

La guía de observación utilizada en esta investigación (Anexo 02 y 04) se busca determinar diferentes aspectos característicos dentro de la comunicación familiar en estos grupos en específico relacionados directamente a las variables que forman parte de la estructura del estudio en mención, mostrando un antes y después de las acciones propuestas:

- Dinámica familiar.
- Comunicación familiar.
- Definición de roles dentro de la familia.
- Interacción, proximidad y empatía entre los miembros.
- Retroalimentación y aprendizaje mutuo en la familia.
- Conocimiento del uso de dispositivos digitales y su cotidianeidad.
- Uso responsable y control del uso de dispositivos digitales.

### **Materiales:**

1. Hojas de papel.
2. Lapiceros.
3. Lápices.
4. Libros (facilitará llevar a cabo la investigación).
5. Tinta de impresora.

**Equipos:**

- Laptop.
- Impresora.
- USB (permitirán tener una base de datos e información recaudada durante la Observación científica).
- Software de diseño.

### III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Resultados:

##### 3.1.1 Visita de entrada (O1 Y O2):

De la primera visita a ambos grupos de familias se obtuvieron los siguientes resultados:

INDICADORES	No	Sí	A veces
¿Existe una buena comunicación entre los miembros de la familia?	20%	20%	60%
¿Existe comunicación fluida entre padres e hijos?	30%	20%	50%
¿Existe una sana dinámica familiar?	50%	10%	40%
¿Tanto padres como hijos conocen sus roles en la familia?	30%	20%	50%
¿Manejan normas de convivencia?	20%	20%	60%
¿Los padres absuelven las dudas de los hijos?	30%	10%	60%
¿Los padres comprenden lo que sus hijos sienten?	40%	20%	40%
¿Los padres generan espacios de interacción con sus hijos al compartir información con ellos?	50%	10%	40%
¿Los padres conocen de la existencia de medios para fortalecer el desarrollo comunicacional de los niños?	90%	0%	10%
¿Los niños utilizan dispositivos tecnológicos (hardware o software) a diario?	0%	90%	10%
¿Los niños utilizan estos dispositivos electrónicos durante un tiempo determinado en el día?	20%	70%	10%
¿Los padres conocen los riesgos sobre el desmedido uso de dispositivos electrónicos por los niños?	50%	10%	40%
¿Los padres conocen las aplicaciones que los niños utilizan?	70%	0%	30%
¿Los padres acompañan en el uso de las aplicaciones a sus hijos?	70%	0%	30%

Tabla 1 -Guía de entrada (O1 y O2).

Fuente: Elaboración propia. Resultados Guía de observación -01.

Además de ello permitió reconocer que dispositivos utilizan más los niños y niñas así como; el tiempo que en la mayoría de los casos están siendo utilizados por ellos:

### DISPOSITIVOS MÁS USADOS

Celulares y/o tablet	60%
Celulares y laptops	30%
Tablet y laptops	10%

*Tabla 2 - Dispositivos usados.*

*Fuente: Elaboración propia. Resultados Guía de observación -01*

### HORAS DE USO

3 horas	50%
4 horas	30%
5 horas	20%

*Tabla 3 - Horas de uso (Dispositivos).*

*Fuente: Elaboración propia. Resultados Guía de observación -01*

De los resultados obtenidos se pudo determinar lo siguiente:

- Existe poca claridad en relación a la dinámica familiar como la distribución de tareas por parte de los niños, al no cumplir con continuidad sus actividades ayudando en casa acorde a su edad, mecanismos para enfrentar conflictos o el nivel de interacción y relación entre los miembros de la familia.
- Más del 50% de las familias no conocen cuales son las actividades que corresponden de acuerdo a sus roles, como crear sanos patrones de conductas de padres a hijos o preparar a los niños para la integración de los niños en la sociedad.
- Menos de la mitad de las familias realizan actividades junto a sus hijos fomentando la comunicación al hablar e interesarse sobre temas que les gusta a sus hijos.

- Los padres en su gran mayoría (70%) no acompañan a sus niños en el uso de las aplicaciones a través de estos dispositivos o conocen en que plataformas sus niños invierten su tiempo.
- Los El 90% de los niños entre 3 a 7 años de edad, en la muestra a estudiar utilizan dispositivos tecnológicos como: tablet, celulares Smartphone e incluso en algunos casos laptop.
- Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos  $\geq 3$  horas al día, haciendo un uso excesivo del tiempo rente a una pantalla digital.
- Los padres desconocen los riesgos del uso desmedido de los dispositivos digitales por parte de los niños y las posibles consecuencias que esto puede traer consigo.
- Falta de conocimiento sobre nuevos medios para fomentar la comunicación fluida e interacción de los padres hacia sus hijos.

A partir de esta información obtenida se dividió en dos grupos la muestra a investigar, pues en uno de los grupos, conformados por (05) cinco familias, se instalarían aplicaciones educativas que buscan generar nuevos espacios de interacción entre padres e hijos, así como dinámicas familiares que permitan mejorar y fomentar la comunicación fluida, proximidad y retroalimentación, evitando caer en el aislamiento y la comunicación reducida entre los miembros.

Para que los miembros de las familias conozcan un poco más sobre la importancia de la comunicación de los niños y de qué manera el uso que le dan a los dispositivos tecnológicos influyen en ellos, se dejó un folleto o guía gráfica con información sobre cómo mejorar el uso que le dan a los dispositivos concientizando se utilicen de forma responsable y con un adecuado acompañamiento. (Anexo 05)

### 3.1.2. Visita de salida (O3 Y O4)

**Visita O4 “Grupo A” de Control (familia N°01 – N°05):** En este grupo de cinco familias no se aplicó ningún factor que generara algún cambio, se aplicó una segunda Guía de observación -02 (Anexo 04) para conocer en un momento real en qué contexto se encuentra este grupo de control en comparación con el grupo experimental.

INDICADORES	No	Sí	A veces
¿Mejóro la comunicación entre los miembros de la familia?	0%	10%	40%
¿Se fortaleció la comunicación y retroalimentación entre padres e hijos?	20%	10%	20%
¿Se generó mayor interacción y proximidad entre los padres e hijos?	20%	10%	20%
¿Se identificaron y fortalecieron los roles de padres e hijos en la familia?	10%	20%	20%
¿Se fomentaron y fortalecieron prácticas sanas de dinámica familiar?	10%	20%	20%
¿Se mejoraron y/o fortalecieron las normas de convivencia entre padres e hijos?	0%	10%	40%
¿Los padres reconocen los riesgos sobre el uso desmedido y sobreexposición de los niños frente a los dispositivos tecnológicos?	20%	20%	10%
¿Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos por un tiempo menor a 3 horas al día?	20%	20%	10%
¿Los padres brindan mayor acompañamiento a sus hijos en el uso de dispositivos tecnológicos?	20%	10%	20%
¿Los niños comparten el uso de dispositivos tecnológicos con sus padres?	20%	0%	30%
¿Los padres acrecentaron su interés por conocer las aplicaciones y dispositivos tecnológicos que más utilizan sus hijos?	30%	20%	0%
¿Los padres ayudan a sus hijos en buscar soluciones frente a problemas y absolver sus dudas?	0%	10%	40%
¿Los padres prestan mayor atención a lo que sus hijos sienten y expresan?	10%	10%	30%
¿Se generaron nuevos espacios de interacción entre padres e hijos entorno al uso de dispositivos tecnológicos?	30%	10%	10%

Tabla 4 - Guía de salida (O4).

Fuente: Elaboración propia. Resultados Guía de observación -02

**Visita O3 “Grupo B” experimental (familia N°06 – N°10):** En este grupo de cinco familias se experimentó al proponer la instalación de aplicaciones educativas que se detallaron en el capítulo anteriormente, buscando a través de ellas generar nuevos espacios de interacción, intereses en común que permitan fortalecer y mejorar la comunicación entre padres e hijos, siendo fundamental en el desarrollo comunicacional en los niños para su desenvolvimiento tanto en el seno familiar como en el contexto social buscando evitar el aislamiento de los más pequeños y puedan sentirse en la libertad de buscar y encontrar tanto el apoyo como la escucha por parte de sus padres o adultos en su entorno.

INDICADORES	No	Sí	A veces
¿Mejóro la comunicación entre los miembros de la familia?	0%	40%	10%
¿Se fortaleció la comunicación y retroalimentación entre padres e hijos?	0%	40%	10%
¿Se generó mayor interacción y proximidad entre los padres e hijos?	0%	30%	20%
¿Se identificaron y fortalecieron los roles de padres e hijos en la familia?	0%	40%	10%
¿Se fomentaron y fortalecieron prácticas sanas de dinámica familiar?	0%	30%	20%
¿Se mejoraron y/o fortalecieron las normas de convivencia entre padres e hijos?	0%	30%	20%
¿Los padres reconocen los riesgos sobre el uso desmedido y sobreexposición de los niños frente a los dispositivos tecnológicos?	0%	50%	0%
¿Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos por un tiempo menor a 3 horas al día?	0%	40%	10%
¿Los padres brindan mayor acompañamiento a sus hijos en el uso de dispositivos tecnológicos?	0%	20%	30%
¿Los niños comparten el uso de dispositivos tecnológicos con sus padres?	0%	0%	50%
¿Los padres acrecentaron su interés por conocer las aplicaciones y dispositivos tecnológicos que más utilizan sus hijos?	0%	50%	0%
¿Los padres ayudan a sus hijos en buscar soluciones frente a problemas y absolver sus dudas?	0%	40%	10%
¿Los padres prestan mayor atención a lo que sus hijos sienten y expresan?	0%	50%	0%
¿Se generaron nuevos espacios de interacción entre padres e hijos entorno al uso de dispositivos tecnológicos?	0%	30%	20%

Tabla 5 - Guía de salida (O3).

Fuente: Elaboración propia. Resultados Guía de observación -02

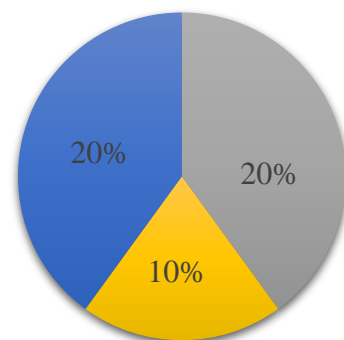


Dentro de los indicadores con cambios que son importantes relacionados a la comunicación y nuevos hábitos, entorno al uso de los dispositivos tecnológicos por los niños, en esta investigación son los siguientes:

**INDICADOR 01:** Relación entre padres e hijos.

Grupo A			
¿Se generó mayor interacción y proximidad entre los padres e hijos?	No	Sí	A veces
	20%	10%	20%

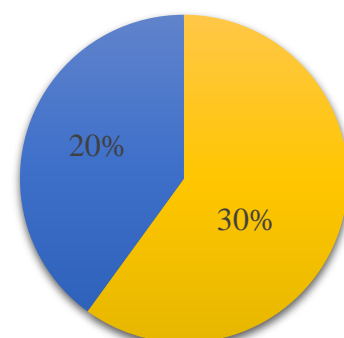
Tabla 6 - Indicador 01 (Grupo A).  
Fuente: Tabla 4 – Guía de salida O4



■ No ■ Sí ■ A veces  
Figura 7 - Indicador 01 (Grupo A).  
Fuente: Elaboración propia.

Grupo B			
¿Se generó mayor interacción y proximidad entre los padres e hijos?	No	Sí	A veces
	0%	30%	20%

Tabla 7 - Indicador 01 (Grupo B).  
Fuente: Tabla 5 – Guía de salida O3.



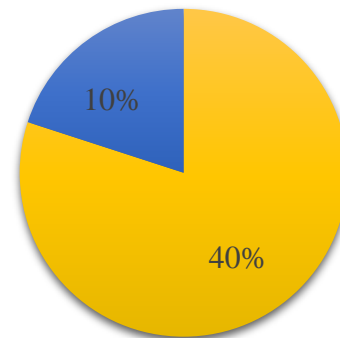
■ No ■ Sí ■ A veces  
Figura 8 - Indicador 01 (Grupo B).  
Fuente: Elaboración propia.

❖ Se puede reconocer que, al comparar el grupo A con el grupo B, se ha generado mayor proximidad hasta en un 30% al realizar actividades conjuntas entre padres e hijos como el compartir e interesarse en el uso de aplicaciones educativas instaladas en los dispositivos tecnológicos, mediante los cuales se fomenta la comunicación fluida y retroalimentación al compartir un mismo interés.

## INDICADOR 02: Patrones de conducta y lazos filiales.

Grupo A			
¿Se identificaron y fortalecieron los roles de padres e hijos en la familia?	No	Sí	A veces
	10%	20%	20%

Tabla 8 - Indicador 02 (Grupo A)  
Fuente: Tabla 4 – Guía de salida 04.

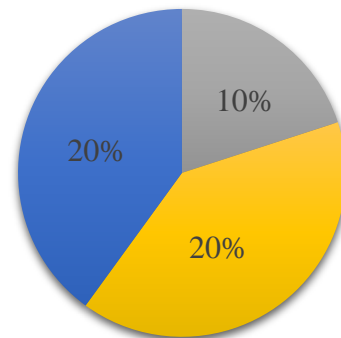


■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 9 - Indicador 02 (Grupo A).  
Fuente: Elaboración propia.

Grupo B			
¿Se identificaron y fortalecieron los roles de padres e hijos en la familia?	No	Sí	A veces
	0%	40%	10%

Tabla 9 - Indicador 02 (Grupo B).  
Fuente: Tabla 5 – Guía de salida 03.



■ No ■ Sí ■ A veces

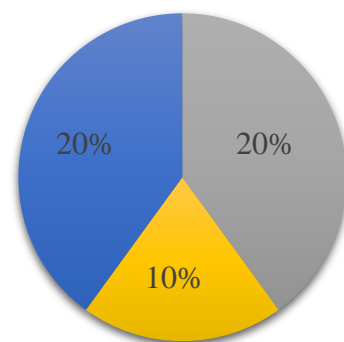
Figura 10 - Indicador 02 (Grupo B).  
Fuente: Elaboración propia.

❖ En este indicador se puede reconocer que las familias el grupo B lograron identificar y fortalecer los roles de padres e hijos al determinar mejores patrones de conducta para los niños, así como equilibrar la distribución de tareas y ayuda en el hogar de acuerdo sus edades. Además de fortalecer los lazos de afinidad entre los miembros. Fortaleciendo los valores y límites inculcados.

**INDICADOR 03:** Interés y actividades conjuntas entorno a la comunicación.

<b>Grupo A</b>			
¿Los padres brindan mayor acompañamiento a sus hijos en el uso de dispositivos tecnológicos?	No	Sí	A veces
	20%	10%	20%

Tabla 10 - Indicador 03 (Grupo A).  
Fuente: Tabla 4 – Guía de salida O4.

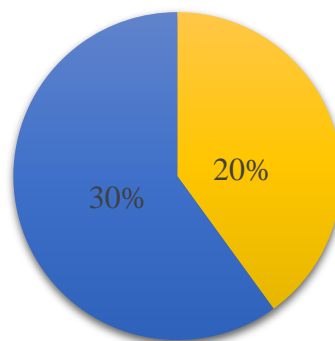


■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 11 - Indicador 03 (Grupo A).  
Fuente: Elaboración propia.

<b>Grupo B</b>			
¿Los padres brindan mayor acompañamiento a sus hijos en el uso de dispositivos tecnológicos?	No	Sí	A veces
	0%	20%	30%

Tabla 11 - Indicador 03 (Grupo B).  
Fuente: Tabla 5 – Guía de salida O3.



■ No ■ Sí ■ A veces

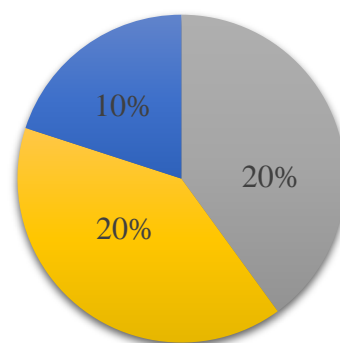
Figura 12 - Indicador 03 (Grupo B).  
Fuente: Elaboración propia.

❖ En el grupo B” se puede reconocer que el acompañamiento ha comenzado a ser parte de los hábitos en comparación al grupo “A”, si bien no en su totalidad, ha pasado a incluirse por momentos de acuerdo al tiempo que poseen los padres y su disponibilidad entorno a las actividades diarias que deben cumplir. Al acompañar a los niños demuestran interés por los gustos y actividades de los más pequeños brindándoles atención y escucha de forma activa.

**INDICADOR 04:** Tiempo de exposición y uso de la tecnología.

Grupo A			
¿Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos por un tiempo menor a 3 horas al día?	No	Sí	A veces
	20%	20%	10%

Tabla 12 - Indicador 04 (Grupo A).  
Fuente: Tabla 4 – Guía de salida 04.

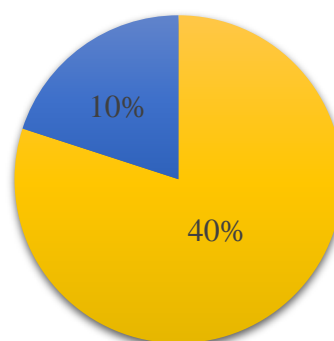


■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 13 - Indicador 04 (Grupo A)  
Fuente: Elaboración propia.

Grupo B			
¿Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos por un tiempo menor a 3 horas al día?	No	Sí	A veces
	0%	40%	10%

Tabla 13 - Indicador 04 (Grupo B).  
Fuente: Tabla 5 – Guía de salida 03.)



■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 14 - Indicador 04 (Grupo B)  
Fuente: Elaboración propia.

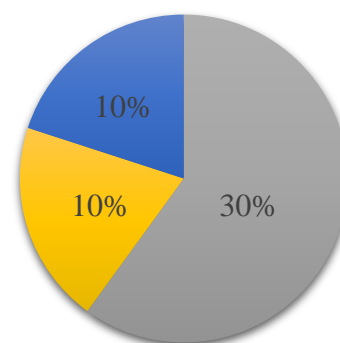
❖ El tiempo de exposición por parte de los niños frente al uso de estos dispositivos tecnológicos paso de ser  $\geq 3$  horas al día como se apreciaba en el grupo A” a  $\leq 3$  horas al día, llegando incluso a ser el tiempo recomendable de 2 horas al día cómo máximo dentro del grupo “B”. Es un hábito que debe regularse progresivamente, pues se debe tener en cuenta que estos dispositivos ya son parte de la vida de los niños o nativos digitales como se les denomina a esa generación, y se debe fortalecer su uso adecuado para tener un impacto positivo en los hábitos y conductas de los niños.

**INDICADOR 05:** Nuevos espacios de interacción comunicacional.

<b>Grupo A</b>			
¿Se generaron nuevos espacios de interacción entre padres e hijos entorno al uso de dispositivos tecnológicos?	No	Sí	A veces
	30%	10%	10%

Tabla 14 - Indicador 05 (Grupo A).

Fuente: Tabla 4 – Guía de salida O4.



■ No ■ Sí ■ A veces

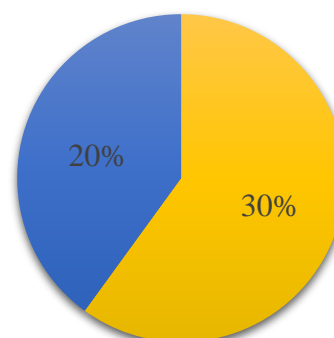
Figura 15 - Indicador 05 (Grupo A)

Fuente: Elaboración propia.

<b>Grupo B</b>			
¿Se generaron nuevos espacios de interacción entre padres e hijos entorno al uso de dispositivos tecnológicos?	No	Sí	A veces
	0%	30%	20%

Tabla 15 - Indicador 05 (Grupo B)

Fuente: Tabla 5 – Guía de salida O3.



■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 16 - Indicador 05 (Grupo B)

Fuente: Elaboración propia.

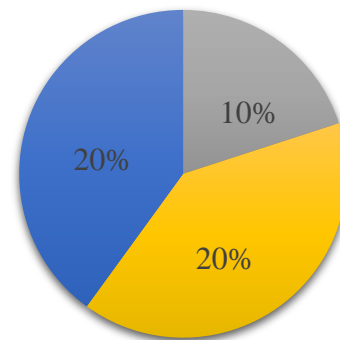
❖ Al fomentar el acompañamiento e interés por parte de los padres en involucrarse en las actividades de los niños frente a los dispositivos tecnológicos como juegos, lectura de cuentos y fabulas, actividades físicas, etc. Al conocer las aplicaciones que utilizan, se generan nuevos espacios de interacción permitiendo fortalecer los lazos de afinidad, temas en común la confianza y compartir tiempo de ocio en familia.

**INDICADOR 06:** Estructura, normas y tareas entrono a la comunicación familiar.

<b>Grupo A</b>			
¿Se fomentaron y fortalecieron prácticas sanas de dinámica familiar?	No	Sí	A veces
	10%	20%	20%

Tabla 16 - Indicador 06 (Grupo A).

Fuente: Tabla 4 – Guía de salida 04.



■ No ■ Sí ■ A veces

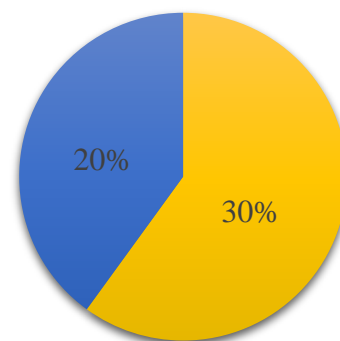
Figura 17 - Indicador 06 (Grupo A)

Fuente: Elaboración propia.

<b>Grupo B</b>			
¿Se fomentaron y fortalecieron prácticas sanas de dinámica familiar?	No	Sí	A veces
	0%	30%	20%

Tabla 17 - Indicador 06 (Grupo B).

Fuente: Tabla 5 – Guía de salida 03.



■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 18 - Indicador 06 (Grupo B)

Fuente: Elaboración propia.

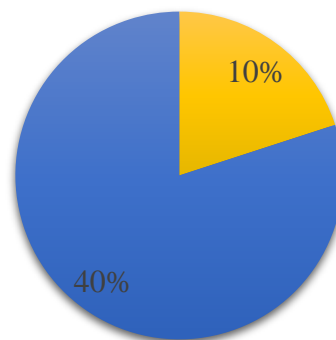
❖ A diferencia del grupo “A”, en dónde aún existe una falta claridad de sanas dinámicas familiares, en el grupo experimental “B” se logró fomentar y fortalecer las normas de convivencia, reglas, normas, desempeño de tareas, etc. en comparación a la visita de entrada. Se muestran más abiertos a conocer lo que sus hijos sienten, las dudas que puedan tener, ya sea en situaciones cotidianas o en relación al uso de aplicaciones en dispositivos digitales, así como apoyarlos en la búsqueda de soluciones y enfrentar conflictos.

## INDICADOR 07: Comunicación y retroalimentación.

Grupo A			
¿Mejoró la comunicación entre los miembros de la familia?	No	Sí	A veces
	0%	10%	40%

Tabla 18 - Indicador 07 (Grupo A).

Fuente: Tabla 4 – Guía de salida O4



■ No ■ Sí ■ A veces

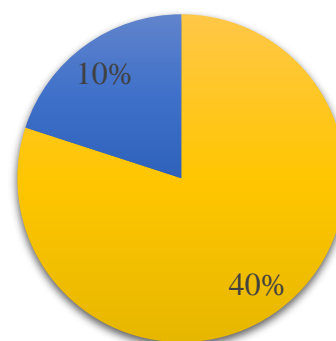
Figura 19 - Indicador 07 (Grupo A)

Fuente: Elaboración propia.

Grupo B			
¿Mejoró la comunicación entre los miembros de la familia?	No	Sí	A veces
	0%	40%	10%

Tabla 19 - Indicador 07 (Grupo B).

Fuente: Tabla 5 – Guía de salida O3.



■ No ■ Sí ■ A veces

Figura 20 - Indicador 07 (Grupo B)

Fuente: Elaboración propia.

❖ Por último y el indicador más importante del estudio es la comunicación, viendo que en comparación el grupo “A” con el grupo “B” en este último se puede resaltar el cambio en la comunicación, como ha influido el uso adecuado de una herramienta digital generando nuevos espacios para compartir, haciendo que los padres escuchen con atención y de forma activa a los niños, ofrecer mensajes claros a sus hijos, conversar sobre temas que les interesen a ambos, acompañen a los más pequeños en el descubrimiento de estas nuevas tecnologías.

### **3.2.Discusión:**

En relación a los resultados obtenidos se puede decir que cumplen con las expectativas que se tenían previo a la recolección de datos y concuerdan con la información expuesta en el marco teórico a través de los diferentes estudios, fuentes autores consultados. Reflejando un cambio en la comunicación y conducta no solo de los niños sino también de los padres entorno a los objetivos que se plantearon en la propuesta.

Arellano (2014) investiga la influencia de la tecnología en niños. Llegando a la conclusión que la solución en estos casos no es evitar que los niños tengan acceso a estos dispositivos, sino que se necesita un acompañamiento por padres docentes, etc., que guíen en su buen uso y control de tiempo de exposición. Resultando valioso su uso pues permite la vivencia de experiencias nuevas en el aprendizaje y su integración en la sociedad actual.

Basado en ese antecedente, esta investigación está direccionada a mejorar el desarrollo comunicacional de niños entre 3 y 7 años, la generación de los nativos digitales. Por ello, se pensó en el uso de herramientas que se encontraran al alcance y uso constante de los niños que permitan llegar a ellos y captar su atención como lo hacen los dispositivos tecnológicos (celulares inteligentes, tabletas, laptop). Considerando el uso de aplicativos educativos para buscar un impacto positivo de las nuevas tecnologías en manos de los niños y la influencia que pueden tener en su desarrollo. Obteniendo como resultado confirmar algunos aspectos que Arellano (2014) menciona en sus conclusiones: El tiempo de exposición que los niños tenían antes y después de instalar aplicaciones didácticas y educativas se ha reducido considerablemente, haciendo que un uso positivo busque reducir la posibilidad de originar abuso o dependencia de estos dispositivos como se puede apreciar en el **indicador 04**.

Al direccionar su uso de forma correcta y fomentar el acompañamiento se puede fortalecer la relación e interacción entre los miembros de la familia conduciendo a una comunicación fluida y retroalimentación constante como se refleja en los resultados del **indicador 07**.

Como menciona Fernández (2016), citado en los antecedentes de la presente investigación, su objetivo en orientar hacia un uso adecuado de estas nuevas tecnologías por parte de los infantes, direccionada a los padres promoviendo el uso de TIC en diversos aspectos del desarrollo de los niños y adolescente. Concluye que el impacto positivo en su uso mejore su creatividad, motivando al aprendizaje, desarrollo de competencias digitales. Debiendo tenerse en cuenta que la participación y acompañamiento de los padres y así prevenir posibles problemas a futuro; así como, conocer los riesgos a los que pueden estar expuestos



los más pequeños. Los resultados obtenidos en esta investigación presentan similitud a lo expresado por Fernández (2016) pues al promover el uso correcto de estos dispositivos, reconocimiento de la existencia de riesgos en estas plataformas y el acompañamiento de los padres a sus hijos en la utilidad de estos dispositivos digitales, permite generar, nuevos espacios de interacción, interés y escucha activa por parte de éstos frente al contenido en el que sus hijos invierten su tiempo como arrojaron los resultados.

Si bien este estudio se diferencia al utilizar aplicativos en dispositivos digitales, se puede coincidir y confirmar que el acompañamiento es fundamental permitiendo mejorar conductas como los resultados indican pues los padres realizan actividades junto a sus hijos ya sean juegos o dinamos (uso de aplicaciones en dispositivos digitales) relacionados al aprendizaje, brindan orientación frente a problemas y tienen la disposición en absolver sus dudas fortaleciendo la comunicación asertiva y retroalimentación al compartir información que resulta interesante para los niños. Del mismo modo, se evidencia por parte de los padres una mayor atención, escucha activa e interesarse en temas que a los niños atrae en estas nuevas plataformas digitales así como su sentir frente a ciertos contenidos o situaciones externas; fomentando mayor proximidad e interacción entre padres e hijos al compartir interés en común a través de actividades conjuntas, tal como Arza (2010) y Juárez (2016) hacen mención y coinciden con respecto a la comunicación dentro de la familia y la importancia de fortalecer la confianza entre los miembros para una comunicación fluida, y asertiva así como buenos hábitos y normas de convivencia.

Cabe mencionar que las edades consideradas para esta investigación se basaron en la teoría mencionada por Mounoud (2001) sobre el desarrollo cognitivo de Piaget. Pues en esta etapa Pre-Operacional, entre los 3 y 7 años el desarrollo cognitivo y la comunicación van de la mano haciendo de soporte una del otro influyendo es el desarrollo del individuo desde muy temprana edad coincidiendo con la Generación Alpha llamados también nativos digitales, como también considera Siemens (2004) a través del conectivismo pues los niños deben aprender a generar lazos dentro de esta nueva era tecnológica que constantemente cambia, logrando discernir esta información entre útil o no y la importante participación de los padres en el proceso, tal como se buscó generar nuevos espacios de interacción entre padres e hijos y como esto ayudo a mejorar la comunicación. Motivando el aprendizaje y desarrollo digital a través de estas plataformas teniendo a los padres como guías.

Para considerar el uso de dispositivos digitales además de basarnos en teóricos mencionados anteriormente, dentro de las teorías de comunicación, resalta en esta era tecnológica como Wendy (2010) lo indica el Modelo de Hovland con la comunicación y el cambio de actitud. Pues como se pudo corroborar frente a los resultados obtenidos, el contenido y las características de los medios utilizados (aplicaciones educativas y didácticas) influyen como estímulos de comunicación posibles de observar como la atención que logra captar un dispositivo digital (celulares, tabletas) más aún ligados al contenido que puedan transmitir y lograr un cambio de acción y opinión en el receptor como son los padres y sus hijos. Permitiéndoles preparar a los niños para su integración en la sociedad al establecer sanos patrones de conducta, normas y valores e incluso en el uso adecuado de las nuevas tecnologías y la responsabilidad que existe detrás de su uso.

La presente investigación permite confirmar las bases teóricas utilizadas, a través de los resultados obtenidos por medio de las guías de observación aplicadas, podemos considerar que los dispositivos tecnológicos influyen en el comportamiento de aquellos que los utilizan, en este caso los niños de entre 3 a 7 años y proponer reorientar su uso de forma productiva, no solo permite a los padres interesarse más en los contenidos que sus hijos consumen sino que los niños se sienten acompañados, fortaleciendo su confianza en compartir dudas e información con ellos. Y al mismo tiempo, les permite a los padres tener un mejor control de los tiempos que tienen los niños frente a estos dispositivos fomentando su desempeño en otras actividades, en las normas de convivencias y roles en el hogar distribuyendo tareas acorde a sus edades y ayudarse mutuamente entre los miembros de la familia como también lo afirma Castro et.al. (1994)) sobre la dinámica familiar

Cabe resaltar que esta investigación es un piloto que propone el uso de dispositivos tecnológicos para mejorar el desarrollo comunicacional de los niños y puede contar con algunas limitaciones pues en ocasiones los padres o tutores de los niños pueden ser poco participativos, por falta de tiempo u otras actividades. Sin embargo, es aquí en donde como profesionales, debemos hacer hincapié en la importancia del desarrollo comunicacional a temprana edad como en los nativos digitales, quienes crecen rodeados de estas tecnologías y acceso a información de forma ilimitada. Por ello, se consideró las herramientas a las que se tienen acceso, el impacto de las mismas, así como los aspectos de otras investigaciones y contrastando con teorías relacionadas a la comunicación y desarrollo de los niños y niñas.

### 3.3. Propuesta

**Título:** Proponer un modelo de comunicación, para fortalecer el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años de edad en familias del condominio Vista Alegre en el 2019 a través del uso de aplicaciones educativas.

#### a) Descripción:

Basados en los aportes que se han dado, referentes a esta situación de estudio, cómo se puede fortalecer el desarrollo comunicacional de los niños entre 3 a 7 años teniendo en cuenta que son la generación de nativos digitales y su forma de comunicación gira entorno a estos nuevos dispositivos tecnológicos, debido a su temprana exposición a una pantalla, ya sea de computador, teléfono celular o tablet. Surge la siguiente interrogante:

**¿De qué manera un modelo comunicacional utilizando dispositivos electrónicos puede contribuir de forma positiva en el desarrollo comunicacional de los niños de 3-7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019?**

El modelo de comunicación propuesto, después de conocer el contexto en el cual se encuentran las 10 familias en investigación, tiene como base darle un uso positivo a estos nuevos aparatos tecnológicos encontrados en cada familia y siendo usados por los niños y niñas entre las edades de 3 y 7 años.

Por ello se busca utilizar estas nuevas tecnologías en favor al desarrollo comunicacional a través del uso de aplicaciones con un mensaje educativo que busca fortalecer la comunicación, el aprendizaje, los lazos familiares y el trabajo en equipo haciendo más positiva la relación entre los niños nativos digitales y sus padres o tutores, migrantes de la tecnología.

Piaget (como se citó en Mounoud, 2001) se ha mencionado con anterioridad, el desarrollo de la inteligencia se basa en lo que ocurre en el entorno del niño así como en la coordinación, organización mental y física que va adquiriendo; permitiéndole comprender la relación que existen entre los objetos y los hechos. Y para llegar a ello necesita comunicarse de manera permanente con los individuos que se encuentran en su entorno, es por eso que los padres cumplen un rol fundamental siendo el nexo principal entre los sucesos y la posible explicación de ellos. Esto hará que el niño genere, de la información que se le brinde, su propio concepto creando nuevos esquemas de pensamiento.

Lograr el equilibrio entre el uso de nuevas tecnologías y mantener las relaciones interpersonales dentro de la familia debe ser fundamental, de esta manera la comunicación no se verá afectada ni suplantada sino todo lo contrario, será parte de una nueva forma de incorporarlas sin generar consecuencias negativas, estableciendo hábitos saludables en los niños y padres dentro del seno familiar. Cabe resaltar, que estas herramientas generarán un tipo de estímulo con una respuesta aprendida anteriormente pero la cual puede ser mejorada con su uso.

**b) Diseño de modelo de comunicación:**

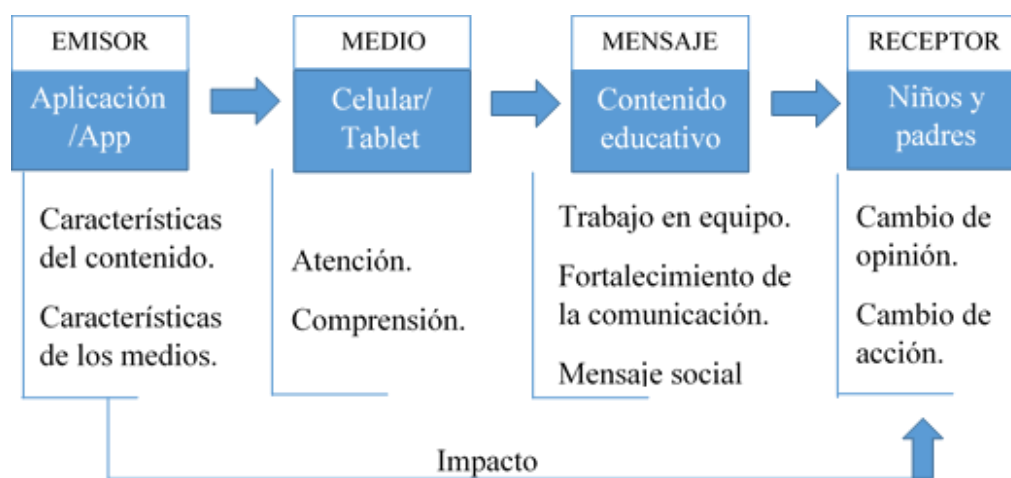


Figura 21- Propuesta modelo de comunicación  
Fuente: elaboración propia.

La propuesta de instalar aplicaciones educativas; las cuales según el modelo de Hovland, actuarían como un estímulo de comunicación observado considerando que el contenido de las mismas contará con el impacto necesario para que esta reorientación del uso de dispositivos electrónicos sea positiva y beneficiosa.

Para ello se plantea que estas aplicaciones se utilizaran en un horario determinado de no máximo a dos horas, como (Academia Americana de Pediatría [AAP] 2011) lo indica en un informe publicado por la página [healthychildren.org](http://healthychildren.org), ya que los niños necesitan interactuar más con los humanos que con las pantallas y evitar generar consecuencias como el retraso en el desarrollo de su lenguaje, dependencia o aislamiento.

Lo que se pretende con este modelo de comunicación es que no se dejen de lado el uso de dispositivos tecnológicos, pues los niños nacen teniendo en frente estas tecnologías y no pueden ser ajenos a ellas, ya que son incluso considerados como nativos digitales. Por ello,

se busca tener un control y equilibrio en el uso de estos dispositivos para que su influencia sea de forma positiva y refuerce aspectos básicos e importantes en el desarrollo comunicacional y social de los niños.

Cabe mencionar que se deben considerar de igual manera las características de los medios y el contexto. El modelo de comunicación propuesto tiene como base el uso de aplicaciones educativas como el emisor, a través de dispositivo digital (medio) para captar la atención de los niños y niñas.

En este caso para las diez familias del condominio de Vista Alegre en el distrito de Chiclayo, en donde se busca reorientar el uso de los dispositivos tecnológicos dentro del seno familiar a través del uso de aplicaciones instaladas en dispositivos electrónicos, contribuirá al desarrollo comunicacional de los niños de 3 a 7 años y para que ello, se propone utilizar el método cualitativo y adoptar el diseño de estudio cuasi experimental.

Dentro de este diseño de estudio encontramos el tipo antes y después, esto significa que: “(...) medición previa a la intervención y otra posterior. Además, puede incluir un grupo de comparación que no reciba la intervención y que se evalúa también antes y después con el fin de medir otras variables externas que cambien el efecto (...)” (Segura, 2013, p.2).

#### ✓ **Etapas 1:**

Conocer y analizar el entorno, las formas de comunicación que existen en las familias entre los niños de 3 y 7 años de edad los adultos del condominio Vista Alegre, así como la influencia que tiene el uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo de la comunicación, hábitos y tiempo compartido entre los padres e hijos de las diez (10) familias en una primera visita (**O1 Y O2**) en el cuál se aplicará la propuesta al grupo “B” experimental conformado por cinco de las familias; así como, contar con un grupo “A” de control que permitirá contrastar los cambios que se buscan generar en relación a las características que contribuyen entorno al desarrollo comunicacional de los niños y niñas dentro del seno familiar.

#### ✓ **Etapas 2:**

Durante la última visita (**O3 y O4**) para recolectar información en qué manera ha influido el uso de estas aplicaciones en el desarrollo comunicacional de los niños de 3 a 7 años, en los integrantes de las cinco familias del grupo experimental; así como sobre la evolución del desarrollo comunicacional sin haber utilizado ninguna aplicación instalada en los dispositivos tecnológicos utilizados por los niños de 3 a 7 años, en los integrantes de las

cinco familias del grupo de control, respectivamente del condominio Vista Alegre en el distrito de Chiclayo, en la Región Lambayeque.

**Posibles factores generados por el impacto:**

- Interés en el uso adecuado de dispositivos electrónicos.
- Reforzar la comunicación entre los miembros.
- Mayor interacción entre padres e hijos.
- Proximidad entre los miembros.
- Mayor retroalimentación.
- Acompañamiento de los padres a sus hijos en el uso de dispositivos electrónicos.
- Control del tiempo y contenido al que estará los niños por parte de los padres.

Para llevar a cabo la propuesta de un modelo de comunicación utilizando los dispositivos tecnológicos, se debe tener en cuentas que estos son facilitadores de actividades, tomando conciencia del uso que damos a estas herramientas y el tiempo que se suele utilizar, pues la exposición continua a estos medios puede traer consigo consecuencias que a largo plazo pueden causar daño psicomotriz en los niños en una temprana edad.

El conectivismo nos habla de la actual era digital que cuenta con nuevas herramientas las cuales, debemos aprender a hacer parte de nuestra vida cotidiana, pero sobre todo que nos permita enriquecer nuestro aprendizaje con información obtenida a través de ellas e incluso convertirlas en información en sí.

Como Siemens (2004) explica, el conectivismo hace referencia a la manera en como el individuo aprende y genera lazos dentro de esta era digital; siendo tan importante los conocimientos que adquiere de forma interna como del entorno que lo rodea, siendo este último donde mayor información se obtiene, la cual se encuentra en un cambio constante. Es por ello que desde pequeños y en compañía de los padres el individuo debe aprender a diferenciar la información buena y la que no lo es.

Considerar la participación de los padres es importante en este proceso, pues ellos estarán ligados con el contexto tecnológico, en lugar de ser un aislante, será el punto de conexión entre los dispositivos tecnológicos y los más pequeños de la familia, para ser la guía fundamental en el uso de herramientas digitales.

Los padres serán los mediadores de este proceso llevando la atención, comprensión y aceptación de los niños lo cual conducirá a un cambio de actitud y optar hábitos saludables

dentro del ambiente familiar que ayuden en el desarrollo de los niños, de forma cognitiva y social relacionadas a su edad; fortaleciendo actividades que permiten reducir, de esta manera, el aislamiento y al individualidad dentro de la familia.

c) **Herramientas:**

Para realizar la instalación de estas aplicaciones se debe tener en cuenta que deben estar en los dispositivos tecnológicos (tabletas, celulares, computadoras o laptops) que se encuentran en casa y son utilizados constantemente por niños, lo cual se puede conocer a través de la guía de observación aplicada en la primera visita (O1 y O2).

Las aplicaciones que se evaluaron y la que se propone utilizar dentro de este modelo de comunicación se consideraron de “EDUAPPS” página en internet que ofrecen diferentes aplicaciones así como, otras opciones que actualmente captan la atención de los más pequeños, teniendo en cuenta las edades de los niños con una clara y precisa descripción de lo que se encontrará dentro de ella, así mismo, categorizada por edad y propósitos en; de esta manera permite analizar lo que se desea conseguir al utilizarlas.

❖ **PAPUMBA – Juego para niños: (Figura 07)**



Figura 22 - Papumba App  
Fuente: Google play store

Esta plataforma PAPUMBA es una aplicación creada por argentinos, haciendo de ésta una de las líderes favoritas destinada para niños y niñas de 2 a 7 años de edad, esta app por suscripción se encuentra disponible tanto para sistema Android como Apple, contando con un amplio catálogo con más de 500 actividades con las cuales los niños pueden aprender

jugando incluyendo en este proceso a sus padres fortaleciendo la comunicación e interacción de los miembros frente a un dispositivo digital.

Hoy en día la aplicación cuenta con 10 millones de descargas y suscriptores alrededor del mundo en países como Estados Unidos, Brasil, China y el continente europeo. Disponible en 18 idiomas, siendo una de las pocas aplicaciones en esta categorías de Apps. Ha sido reconocida y premiada por: “Mom’s choice awards”, “Kidscreen awards 2019”, “App of the Day” y “KidSAFE”.

Para tener un claro panorama del contenido que podemos encontrar dentro de esta aplicación, se debe tener en cuenta que fue diseñada por expertos en educación direccionado a impulsar el desarrollo de habilidades como el razonamiento, conocer el mundo natural, solución de problemas, reconocimiento de emociones (en un contexto cambiante en donde los temas mentales y emocionales están acaparando más atención), inclusión e incluso manejo de situaciones comunes hoy en día como el bullying. Uno de los miembros del área Marketing del equipo **Papumba**, Melanie Goischain comentó que “La ausencia de aplicaciones con contenido educativo y entretenidas para los chicos nos motivaron a empezar este proyecto. Creamos Papumba como una solución para nuestro propios hijos y sobrinos” agregó “la ausencia de aplicaciones con contenido educativo de calidad, que a la vez fueran entretenidas para los chicos y que ofrecieras una solución valiosa para los padres, sin publicidad y en idioma local, nos motivaron a empezar este camino”

Esta plataforma cuenta con 50 profesionales forman parte de Papumba, contando con artistas para la música, efectos de sonido, diseño, ilustraciones, la voz de talentos para los 18 idiomas narrativos. Además de profesionales muy completos en Gestión de Productos, Data, Negocio, Atención al usuario, administración y Marketing. Quienes trabajan en conjunto para que la aventura dentro de esta aplicación sea una experiencia educativa completa.

Con **Papumba** se busca integrar la participación de los padres en las actividades de aprendizaje a través de un dispositivo digital controlando el contenido al cual tienen acceso sus niños y niñas sin exponerlos a situaciones de riesgo o exposición. Teniendo en cuenta que con esta interacción los temas en común son más haciendo que la comunicación dentro de la familia se desarrolle incluso en otros aspectos como el ámbito tecnológico entre dos generaciones diferentes pero que ahora cuentan con los mismo dispositivos y alcance de información. Para conocer más de la aplicación, esta cuenta con una página interactiva con



toda la información para conocer un poco más del trabajo detrás de ella en donde los padres pueden encontrar más actividades que les puede interesar: <https://www.papumba.com/es/>

❖ **PlayKids – Series, Libros y Juegos Educativos. (Figura 08)**



Figura 23- PlayKids App  
Fuente: Google Play Store.

Es una plataforma educativa que busca fomentar a través de libros, actividades interactivas y juegos en más de 7 idiomas, el desenvolvimiento de los pequeños de manera didáctica y divertida.

El contenido que se encuentra en ella ha sido desarrollado por expertos, garantizando el mejor contenido infantil, direccionado para cada fase del desarrollo de niños de entre 2 a 8 años, permitiéndoles generar y fortalecer habilidades como el trabajo en equipo, la consciencia del mundo a su alrededor, la empatía, etc.

**PlayKids** cuenta con un portal de padres para el acompañamiento de la evolución y aprendizaje de los niños, además de permitirles llevar el control del tiempo frente a la pantalla y seguimiento al contenido expuesto a los infantes, acceso simultaneo en más de un dispositivo y usar la aplicación incluso sin conexión a internet.

Para conocer más sobre de la aplicación, cuenta con una página interactiva en donde los padres pueden encontrar mayor información y conocer más sobre el trabajo y otras actividades que también pueden resultar interesantes: <https://playkids.com/cl>

- **JUEGO DE FAMILIA: Cuidándonos unos a otros.(Figura 09)**



*Figura 24- Juego de Familia App  
Fuente: Google Play Store*

A diferencia de otras aplicaciones en esta en particular busca involucrar a los padres de forma directa haciéndolos los líderes de los juegos y actividades que se encuentran en esta plataforma. Juego de Familia ofrece más de 130 juegos, que requieren movimiento y sin distinción de en qué lugar de la casa se puede realizar.

Está diseñada para que en cada juego los niños desarrollen y construyan sus habilidades de una forma educativa y entretenida para todos los miembros en la familia. Varios de los puntos que caracteriza esta aplicación son los juegos direccionados a reunir a la familia, conectividad con otros seres queridos a través de videoconferencias para poder jugar y las horas de juego físico que promueve.

Los juegos que podemos encontrar dentro de esta plataforma, abarcan aspectos del desarrollo infantil como autorregulación, habilidades de función ejecutiva, imaginación, creatividad, solución de problemas, pensamiento crítico, aprendizaje social y emocional.

Para conocer un poco más de las personas que están detrás de esta plataforma y su trabajo direccionado a niños y familias en general, que puede interesar a los padres dentro de la búsqueda de actividades para llevar a cabo con los más pequeños de la casa: [www.sesameworkshop.org/es](http://www.sesameworkshop.org/es)

Se debe tener en cuenta el tiempo y espacio en el cual se llevará a cabo el uso de estas tecnologías, no siendo utilizadas en horas en donde se deben realizar actividades como los deberes escolares, sustitución del juego físico o durante las horas de comida en donde se debe fomentar más la comunicación.

Por ello se resalta la importancia de la participación de los padres sugiriendo aspectos que se deben considerar como el ambiente en donde se lleva a cabo el uso de estos dispositivos evitando las habitaciones de los niños, tanto padres como hijos compartirán tiempo realizando actividades recreativas que no sustituirán las actividades físicas y monitorear a que plataformas acceden los más pequeños.

Lo que se busca lograr con esta propuesta es fortalecer el desarrollo comunicacional a través de una comunicación fluida y la retroalimentación entre padres e hijos mediante el uso adecuado, controlado responsable de dispositivos tecnológicos en el seno familiar

**Durante este periodo de utilidad se proyecta:**

- Fortalecer la comunicación entre los miembros de la familia interactuando y compartiendo experiencias.
- Determinar tiempos y espacios específicos para llevar a cabo el uso de los dispositivos tecnológicos por parte de los padres e hijos.
- Se fomenta el acompañamiento, supervisión y control de los contenidos a los cuales los niños tienen acceso.
- Mejorar el uso de los dispositivos tecnológicos por parte tanto de los padres quienes son ejemplo diario de los niños y a la vez causar un hábito positivo en sus hijos

La propuesta expuesta en este informe busca tener como objetivo fortalecer el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en diez familias en el condominio Vista Alegre en la región Lambayeque, a través del uso correcto de las nuevas tecnologías, mediante aplicaciones educativas, en manos tanto de niños de 3 a 7 años junto con el acompañamiento y participación activa de los padres

Sin embargo, existen aspectos poco favorables que se deben tener en cuenta como posibles resultados, relacionado directamente con la respuesta que tengan los miembros a esta propuesta que busca generara un cambio de actitud y hábitos; como son:

- Debilitar lazos entre los miembros de la familia
- Aislamiento

- Exceso de tiempo en el uso de dispositivos electrónico.
- Falta de interés en el uso adecuado de dispositivos electrónicos.
- Disminución de la comunicación entre los miembros.
- Inadecuado uso de aplicaciones.

El uso excesivo de la tecnología por parte de los niños puede tener como una de sus consecuencias desarrollar una tendencia de déficit de atención centrándose en la pantalla ya sea de un móvil, una computadora, videojuego, etc. Ocasionado problemas de atención y con posibilidades de alterar el comportamiento. Tal como Arza (2010) afirma:

El uso excesivo de dispositivos sin duda será un detonante del sedentarismo, pasar horas frente a la computadora, sentado jugando en el celular, jugando con la Tablet y combinado con una mala alimentación puede traer en el niño la ahora celebre obesidad infantil que podría traer otras enfermedades a temprana edad. Otra de las consecuencias es la adicción, la cual se puede identificar fácilmente si al ser retirados los dispositivos electrónicos sentirá la necesidad de seguirlos utilizando y puede provocar que se pongan violentos o que lloren por esto, entre los 8 y los 11 años es la edad en la que más vulnerables pueden ser a la adicción, lo que les provoca un distanciamiento de su entorno social. (p. 38)

El estar en contacto exclusivamente con el mundo digital disminuye sus habilidades para interactuar con otras personas, su capacidad de establecer nuevas relaciones e interacciones con otros niños, de misma forma su interacción física también se verá reducida.

Al diseñar un modelo comunicacional familiar que ayude a reorientar el uso de dispositivos tecnológicos con niños durante su desarrollo se busca contribuir a la integración en el seno familiar a través del uso de aplicaciones adecuadas para la edad y desarrollo de los niños, aprovechando el apogeo de estos nuevos medios de entretenimiento. Para esta investigación se hace hincapié en lograr un aprendizaje productivo, relacionando directamente al individuo, el entorno que lo rodea y la acción que asuma en ella. Es decir, dentro de la construcción de esquemas es fundamental que el individuo tenga una participación activa de la información que está adquiriendo, es por ello, que mediante esta investigación se busca que los niños junto a sus padres utilicen herramientas que no solo transmitan conocimiento sino que los niños generen también un interés individual que les permita comprender con facilidad la nueva información.

#### **IV. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

- Según el objetivo general se concluye que, un modelo de comunicación puede reorientar el uso de dispositivos tecnológicos más utilizados por los niños entre 3 y 7 años en el condominio Vista Alegre a través de aplicaciones educativas, permitiendo que estas tecnologías contribuyan de forma positiva y productiva beneficiando el desarrollo comunicacional de los nativos digitales fortaleciendo, la comunicación familiar, confianza e integración mediante nuevas herramientas.
- La propuesta de un modelo de comunicación para fortalecer el desarrollo comunicacional de los niños entre 3 y 7 años en el condominio Vista Alegre, se orienta en reconocer que las dinámicas familiares, la comunicación, conductas y hábitos de los niños y las familias, son influenciados por las nuevas tecnologías y, al reorientar su utilidad mediante plataformas educativas se promueven mejores prácticas de comunicación en el seno familiar, impulsando el interés por el adecuado uso y exposición a las TIC. Sirviendo esta investigación como base a futuras investigaciones de una tendencia propositiva.
- Se coincide con estudios y autores consultados entorno a qué medios, en este caso las TIC, pueden resultar productivas; pues en sí no son un riesgo sino el uso que le podemos llegar a dar, tal como Arza (2010) y Arellano (2014) afirman; así como el nivel de exposición a ellos. Coincidiendo que, a la generación alfa, más allá de prohibir el uso de las tecnologías se debe potenciar sus ventajas y regular su utilidad teniendo como objetivo incrementar la confianza e integración familiar.
- La propuesta de modelo de comunicación plantea que las aplicaciones educativas funcionen como emisor de información a través de los medios digitales más utilizados, permitiendo que los padres o tutores descubran y compartan información que proporcionan estas plataformas junto a los niños. Reconociendo que utilizar los medios digitales por parte de los niños de forma moderada, con el acompañamiento de los padres o adulto responsable, trae consigo efectos positivos reflejados en la dinámica familiar, desarrollo comunicacional, social y actividad física en la nueva generación digital.

## **V. CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

- A los padres:

Mantenerse siempre presentes de forma activa en las acciones que sus hijos tomen frente a los nuevos dispositivos tecnológicos, conocer las plataformas que manejan y acompañarlos en este descubrimiento continuo generado una relación compartida de empatía y comunicación fluida.

- A la sociedad:

En reconocer que los niños de hoy son nativos digitales, sin embargo, necesitan un apoyo y orientación para aprovechar estas herramientas tecnológicas al máximo, convirtiéndolos en buenos ciudadanos digitales. Por ello debemos ofrecer como adultos un modelo de uso responsable y respetuoso de estos nuevos dispositivos tecnológicos.

- A los educadores de nivel inicial:

Quienes se encuentran siempre en la búsqueda de mejores técnicas de enseñanza en una época en constantes cambios y digitalización, es importante aprovechar las nuevas herramientas que la sociedad va implementando como medios direccionados a mejorar el nivel de educación en las generaciones más jóvenes que están fascinados con las TIC.

## Bibliografía referenciada

- Asociación Española de Psicología Clínica Cognitivo Conductual (AEPCCC). (3 de julio de 2014). *¿Uso abuso o dependencia? Adicciones*.  
<http://www.aepccc.es/blog/item/uso-abuso-o-dependencia.html>
- Aplicaciones Educativas. (21 de noviembre de 2017). Wikilibros.  
[https://es.wikibooks.org/w/index.php?title=Aplicaciones Educativas&oldid=340082](https://es.wikibooks.org/w/index.php?title=Aplicaciones_Educativas&oldid=340082)
- Arellano, Y. (2014). *Cómo incide la Tecnología en el desarrollo del niño preescolar*. [Tesis] Universidad Continente Americano, San Miguel de Allende.
- Andréu, J. (2003) *Infancia, socialización familiar y nuevas tecnologías de la comunicación*. Editorial Universidad de Huelva. España.
- Arza, J. (2010). *Familia y nuevas tecnologías*. Editorial Pamplona, Navarra.
- Basterretche, J. (2007) *Dispositivos móviles*. Universidad Nacional del Nordeste Facultad de Ciencias Exactas, Naturales y Agrimensura. Argentina.
- Castells, M. (2006) *La sociedad red: Una visión global*. (Trad. F. Muñoz de Bustillo) Alianza Editorial, S. A. Madrid. (Trabajo publicado en 2004).
- Castro R., Silva De Castro M., Majluf A. & Estrada L. (1994) *Dinámica de la familia peruana*.
- Coolhunting Group. (2017). *Las 6 generaciones de la era digital*.  
[https://cdn5.icemd.com/app/uploads/2018/12/Estudio\\_6-generaciones-de-la-era-digital-.pdf](https://cdn5.icemd.com/app/uploads/2018/12/Estudio_6-generaciones-de-la-era-digital-.pdf)
- Eduapps (2019) Aplicaciones educativas. Colaboran Apple Distinguished Educators. España. <http://www.eduapps.es/>
- Federman, M. y De Kerckhove, D. (2003). *McLuhan for managers*. Canadá: Viking.
- Fernández, A. (2016 -2017) *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*. [Tesis de Máster, Universidad de Cádiz]. Universidad de Cádiz. España.
- Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2017). *Niños en un mundo digital. Estado mundial de la infancia 2017*. <https://www.unicef.org/media/48611/file>

- Galeano, E. (1988) *Modelos de comunicación: desde los esquemas de “estimulo- respuesta a la comunicación contingente”*. Edit. Macchi.
- Galeano, E. (1997). *Modelos de comunicación*. Edit. Macchi. España.
- Hernández, S. (2008) *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje RUSC*. Universities and Knowledge Society Journal, vol. 5, núm. 2, pp. 26- 35 Universitat Oberta de Catalunya Barcelona, España.
- Islas, O. (2011) Modelos de Comunicación. [Figuras]  
<https://octavioislas.files.wordpress.com/2011/01/modelos.pdf>
- Islas, O. (2015). La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica, Palabra clave 18(4) 1057-1083. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.4.5
- Juarez, A. (2006) *Influencia de los medios de comunicación en la convivencia familiar*. Perú
- Logan, R. (2010). *Understanding new media: Extending Marshall McLuhan*. Nueva York: Peter Lang.
- Márquez, M. (2007) *Metodología cualitativa o la puerta de entrada de la emoción en la investigación científica LIBERABIT: Lima (Perú) 13: 53-56*
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Universidad Surcolombiana. Neiva.
- Mounoud, P. (2001). *El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales*. Edit. Contextos educativos. Vol. 4, p. 53-77.
- Peña, B. (2015). *La observación como herramienta científica*. Editorial ACCI (Asoc. Cultural y Científica Iberoameric.). Madrid, España.
- Rodríguez A. Molero de Martins. (2009). Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, ISSN-e 1856-9331, Año 4, N°. 6, págs. 73-85
- Santrock, J. (2007). *Desarrollo infantil*. (Trad. L. E. Pineda) McGraw Hill Interamericana.
- Segura, A. (2003) *Diseños Cuasiexperimentales*. Facultad Nacional de Salud Pública. Universidad de Antioquia.
- Papert, S. (1987) *Desafío a la mente: computadoras y educación*. Editorial Galápagos. Vol 5.



- Siemens, G. (2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. (Trad. D. Leal Fonseca. (Trabajo publicado en 2004)
- Venturini, G. (15 de septiembre de 2020) El teléfono celular. Historia y evolución de los celulares. Tecnología + informática. <https://www.tecnologia-informatica.com/telefono-celular-historia-evolucion-celulares/>
- Wendy. (25 de mayo de 2010) El modelo de Hovland [Blog] <http://wendy-comunicacion.blogspot.com/2010/05/el-modelo-de-hovland.html>
- Wiener, N. (1981). *Cibernética y sociedad*. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. México.

## **ANEXOS**

## Anexo 01 – Validación de instrumento.

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Percy Ronald Ventura Suclupe  
con documento de identidad N° 45127437, de profesión Comunicador Social  
con Grado de Magíster ejerciendo actualmente como docente universitario

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (guía de observación 01), a los efectos de su aplicación en **las familias del condominio Vista Alegre.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Criterios	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			x	
Amplitud de contenido			x	
Redacción de los ítems				x
Claridad y precisión			x	
Pertinencia				x

Fecha: 23/06/2021



Firma

DNI N° 45127437.....

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

TÍTULO DE TESIS		Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019												
OBJETIVO		Analizar las actuales dinámicas familiares y la influencia del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo comunicacional de los niños en el seno familiar.												
PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Introducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende					Observaciones: (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
2	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
3	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
4	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
5	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
6	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
7	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
8	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
9	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
10	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
11	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
12	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
13	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
14	X		X			X	X		X		X			NINGUNA

Muchas gracias por su apoyo.

## Anexo 02: Guía de observación entrada (O1 Y O2)

### GUÍA DE OBSERVACIÓN- 01

<b><u>FAMILIA:</u></b>			
<b><u>Nº DE INTEGRANTES:</u></b>		<b><u>Nº DE VISITA</u></b>	

**Objetivo a evaluar:** Analizar las actuales dinámicas familiares y la influencia del uso de dispositivos electrónicos en la comunicación en los niños dentro del seno familiar.

**INSTRUCCIONES:** Observar si la ejecución de las actividades que se enuncian se vienen realizando y marcar con una “X”, sí: **0-->No; 1-->Sí; 2-->A veces**; en la columna correspondiente de acuerdo a la indicación, así mismo es importante anotar las observaciones pertinentes.

INDICADORES	0	1	2	Observaciones
¿Existe una buena comunicación entre los miembros de la familia?				
¿Existe comunicación fluida entre padres e hijos?				
¿Existe una sana dinámica familiar?				
¿Tanto padres como hijos conocen sus roles en la familia?				
¿Manejan normas de convivencia?				
¿Los padres absuelven las dudas de los hijos?				
¿Los padres comprenden lo que sus hijos sienten?				
¿Los padres generan espacios de interacción con sus hijos al compartir información con ellos?				
¿Los padres conocen de la existencia de medios para fortalecer el desarrollo comunicacional de los niños?				
¿Los niños utilizan dispositivos tecnológicos (hardware o software) a diario?				
¿Los niños utilizan estos dispositivos electrónicos durante un tiempo determinado en el día?				
¿Los padres conocen los riesgos sobre el desmedido uso de dispositivos electrónicos por los niños?				
¿Los padres conocen las aplicaciones que los niños utilizan?				
¿Los padres acompañan en el uso de las aplicaciones a sus hijos?				

<b>0</b>	No
<b>1</b>	Sí
<b>2</b>	A veces

### Anexo 03: Validación de instrumento.

#### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Percy Ronald Ventura Suclupe  
con documento de identidad N° 45127437, de profesión Comunicador Social  
con Grado de Magíster ejerciendo actualmente como docente universitario

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (guía de observación 02), a los efectos de su aplicación en **las familias del condominio Vista Alegre.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Criterios	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Fecha: 23/06/2021



Firma

DNI N° 45127437

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

TÍTULO DE TESIS		Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019												
OBJETIVO		Analizar las actuales dinámicas familiares y la influencia del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo comunicacional de los niños en el seno familiar.												
PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Introducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende					Observaciones: (Por favor, indique si debe eliminarse, modificarse algún ítem)
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
2	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
3	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
4	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
5	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
6	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
7	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
8	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
9	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
10	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
11	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
12	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
13	X		X			X	X		X		X			NINGUNA
14	X		X			X	X		X		X			NINGUNA

Muchas gracias por su apoyo.

## Anexo 04 – Guía de observación salida (O3 Y O4)

### GUÍA DE OBSERVACIÓN- 02

<b><u>FAMILIA:</u></b>			
<b><u>Nº DE INTEGRANTES:</u></b>		<b><u>Nº DE VISITA</u></b>	

**Objetivo a evaluar:** Analizar las actuales dinámicas familiares y la influencia del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo comunicacional de los niños en el seno familiar.

**INSTRUCCIONES:** Observar si la ejecución de las actividades que se enuncian se vienen realizando y marcar con una “X”, sí: **0-->No; 1-->Sí; 2-->A veces**; en la columna correspondiente de acuerdo a la indicación, así mismo es importante anotar las observaciones pertinentes.

<b>INDICADORES</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Observaciones</b>
¿Mejóro la comunicación entre los miembros de la familia?				
¿Se fortaleció la comunicación y retroalimentación entre padres e hijos?				
¿Se generó mayor interacción y proximidad entre los padres e hijos?				
¿Se identificaron y fortalecieron los roles de padres e hijos en la familia?				
¿Se fomentaron y fortalecieron prácticas sanas de dinámica familiar?				
¿Se mejoraron y/o fortalecieron las normas de convivencia entre padres e hijos?				
¿Los padres reconocen los riesgos sobre el uso desmedido y sobreexposición de los niños frente a los dispositivos tecnológicos?				
¿Los niños utilizan los dispositivos tecnológicos por un tiempo menor a 3 horas al día?				
¿Los padres brindan mayor acompañamiento a sus hijos en el uso de dispositivos tecnológicos?				
¿Los niños comparten el uso de dispositivos tecnológicos con sus padres?				
¿Los padres acrecentaron su interés por conocer las aplicaciones y dispositivos tecnológicos que más utilizan sus hijos?				
¿Los padres ayudan a sus hijos en buscar soluciones frente a problemas y absolver sus dudas?				
¿Los padres prestan mayor atención a lo que sus hijos sienten y expresan?				
¿Se generaron nuevos espacios de interacción entre padres e hijos entorno al uso de dispositivos tecnológicos?				

<b>0</b>	No
<b>1</b>	Sí
<b>2</b>	A veces





Figura 25 – Folleto informativa.  
Fuente: Elaboración propia.



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Consuelo Bernal Olivos  
Assignment title: Asesoría de Tesis  
Submission title: Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional ...  
File name: INFORME\_FINAL\_TESIS\_-\_BERNAL\_OLIVOS\_CONSUELO.pdf  
File size: 1.8M  
Page count: 104  
Word count: 30,290  
Character count: 169,499  
Submission date: 01-Jul-2021 07:25PM (UTC-0500)  
Submission ID: 1614736664

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN



### TESIS

Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3  
a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo,  
Lambayeque 2019

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la  
Comunicación

Investigadora: Bach. Consuelo Bernal Olivos

Asesora: Dra. Rosario del Milagro Wong Chung

Lambayeque- Perú

2019

# Modelo de comunicación para el desarrollo comunicacional de niños de 3 a 7 años en el seno familiar, condominio Vista Alegre distrito Chiclayo, Lambayeque 2019

## INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	1%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
3	docplayer.es Fuente de Internet	1%
4	repositorio.neumann.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%

9	<a href="http://rodin.uca.es">rodin.uca.es</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://www.scielo.org.co">www.scielo.org.co</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://annielafnm.blogspot.com">annielafnm.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	<1 %
15	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
18	<a href="http://arichazaridhtics.blogspot.com">arichazaridhtics.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://mejorconsalud.as.com">mejorconsalud.as.com</a> Fuente de Internet	<1 %

20	<a href="http://www.tecnologia-informatica.com">www.tecnologia-informatica.com</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://www.redalyc.org">www.redalyc.org</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
23	<a href="http://octavioislas.files.wordpress.com">octavioislas.files.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://alejandria.poligran.edu.co">alejandria.poligran.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://comunicacioneducativauiem.blogspot.com">comunicacioneducativauiem.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://escuelaserpadres.wordpress.com">escuelaserpadres.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repository.usta.edu.co">repository.usta.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
30	<a href="http://aleph.uned.ac.cr">aleph.uned.ac.cr</a> Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad de Salamanca	

<1 %

32

[repositorio.puce.edu.ec](https://repositorio.puce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

33

[www.climaterra.org](http://www.climaterra.org)

Fuente de Internet

<1 %

34

Submitted to Universidad San Francisco de Quito

Trabajo del estudiante

<1 %

35

[intellectum.unisabana.edu.co](http://intellectum.unisabana.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

36

[www.piura450.edu.pe](http://www.piura450.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

37

Submitted to Universidad Católica San Pablo

Trabajo del estudiante

<1 %

38

Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia

Trabajo del estudiante

<1 %

39

[eduteka.icesi.edu.co](http://eduteka.icesi.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

40

[www.gditechnology.com](http://www.gditechnology.com)

Fuente de Internet

<1 %

41

[www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com)

Fuente de Internet

<1 %

42	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<1 %
43	<b>Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE</b> Trabajo del estudiante	<1 %
44	<b>archive.org</b> Fuente de Internet	<1 %
45	<b>edoc.pub</b> Fuente de Internet	<1 %
46	<b>repositorio.utc.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1 %
47	<b>Submitted to Aliat Universidades</b> Trabajo del estudiante	<1 %
48	<b>Submitted to CONACYT</b> Trabajo del estudiante	<1 %
49	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<1 %
50	<b>Submitted to Universidad Católica de Santa María</b> Trabajo del estudiante	<1 %
51	<b>Submitted to Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco</b> Trabajo del estudiante	<1 %
52	<b>memoriascimted.com</b> Fuente de Internet	<1 %

53	<a href="http://mundoenlinea.cl">mundoenlinea.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
54	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
55	Submitted to Universidad Catolica de Avila Trabajo del estudiante	<1 %
56	Submitted to University of Malta Trabajo del estudiante	<1 %
57	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://repositorio.unae.edu.ec">repositorio.unae.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
59	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
60	<a href="http://anabelgalindolenguajeoral.blogspot.com">anabelgalindolenguajeoral.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
62	<a href="http://repository.upb.edu.co">repository.upb.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
63	<a href="http://www.armeria-alvarez.com">www.armeria-alvarez.com</a> Fuente de Internet	<1 %



64	<a href="http://www.earthdance.es">www.earthdance.es</a> Fuente de Internet	<1 %
65	<a href="http://absysnet.com">absysnet.com</a> Fuente de Internet	<1 %
66	<a href="http://es.wikibooks.org">es.wikibooks.org</a> Fuente de Internet	<1 %
67	<a href="http://pirhua.udep.edu.pe">pirhua.udep.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
68	<a href="http://www.bibvirtual.ucb.edu.bo">www.bibvirtual.ucb.edu.bo</a> Fuente de Internet	<1 %
69	<a href="http://www.faces.com.ar">www.faces.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
70	<a href="http://www.mocejon.es">www.mocejon.es</a> Fuente de Internet	<1 %
71	<a href="http://www.odontolaser.com.ar">www.odontolaser.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
72	<a href="http://www.unicef.cl">www.unicef.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
73	<a href="http://Www.erudit.org">Www.erudit.org</a> Fuente de Internet	<1 %
74	<a href="http://danielmaniaux.wordpress.com">danielmaniaux.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
75	<a href="http://docs.google.com">docs.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %

76	<a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
77	<a href="https://flamboyanfoundation.org">flamboyanfoundation.org</a> Fuente de Internet	<1 %
78	<a href="https://makecontrol480.weebly.com">makecontrol480.weebly.com</a> Fuente de Internet	<1 %
79	<a href="https://paralasmujeres.xyz">paralasmujeres.xyz</a> Fuente de Internet	<1 %
80	<a href="https://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
81	<a href="https://www.abc.es">www.abc.es</a> Fuente de Internet	<1 %
82	<a href="https://www.univalle.edu">www.univalle.edu</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

