

Menores y tiempo de ocio.

Migración de dispositivos tecnológicos hacia recursos artísticos en menores de 6 a 11 años del barrio Enciso-Medellín

Resumen

La investigación determina el impacto a nivel psicológico, social y afectivo que tiene en los niños el uso de dispositivos móviles y la realización de actividades artísticas en sus tiempos libres. A partir del estudio de caso de enfoque cualitativo, se trabaja con 5 niños de 6 a 11 años de la ciudad de Medellín habitantes del barrio Enciso, quienes intercambiaron los dispositivos electrónicos por la ejecución de actividades artísticas (talleres de pintura, cine, origami y artesanías).

Entre los resultados se evidencia que gran parte del tiempo libre es usado por estos niños en los dispositivos móviles y las actividades que realizan son, en gran medida, jugar y ver videos, además las realizan de manera no supervisada y su contenido no propicia el desarrollo mental o físico, ni potencia otro tipo de habilidades más allá de las destrezas requeridas para cada juego, igualmente su ejecución favorece el aislamiento social y genera en los infantes sentimientos de enojo y frustración cuando pierden.

Como contra parte al desarrollar actividades artísticas, estos asociaron su realización con el aumento de la imaginación, fortalecimiento de las relaciones interpersonales y aumento en las habilidades creativas.

Palabras clave: Niños y tiempo de ocio; Dispositivos; Tecnología; Arte.

Abstract

The research determines the impact at a psychological, social and affective level that the use of mobile devices and the performance of artistic activities in their free time has on children. From the qualitative approach case study, we work with 5 children from 6 to 11 years old from the city of Medellín, inhabitants of the Enciso neighborhood, who exchanged

electronic devices for the execution of artistic activities (painting workshops, cinema, origami and handicrafts).

Among the results it is evident that a large part of the free time is used by these children on mobile devices and the activities they carry out are, to a large extent, playing and watching videos, they are also carried out in an unsupervised manner and their content is not conducive to development. mental or physical, nor does it enhance other types of skills beyond the skills required for each game, likewise its execution favors social isolation and generates feelings of anger and frustration in infants when they lose.

As a counterpart to developing artistic activities, they associated their performance with increased imagination, strengthening of interpersonal relationships, and increased creative abilities.

Keywords

Children and leisure time; Devices; Technology; Art.

INTRODUCCIÓN

En principio es necesario revisar las investigaciones desarrolladas con relación al uso prolongado que le dan los niños a los dispositivos electrónicos, preguntándose por sus motivaciones para utilizarlos y por los efectos a nivel psicológico que produce en ellos. Adicionalmente, se realiza una revisión bibliográfica cuyo objetivo es verificar el impacto a nivel psicológico que crea en estos mismos niños el desarrollo de actividades artísticas en contraposición al uso del celular.

Era tecnológica y sus efectos en los infantes

En el primer trabajo revisado titulado *¿Los menores españoles, en su tiempo libre, prefieren dispositivos electrónicos o actividad física?*” y de acuerdo con García-Soidán et al., (2020) se plantea que en España gran parte de la población infantil puede estar expuesta a sufrir de sobrepeso debido a la gran cantidad de horas que emplean en el uso de dispositivos electrónicos, entre los que se encuentran videojuegos, celulares, computadores, tv, etc. lo cual genera en ellos estilos de vida sedentarios.

Según García-Soidán et al., (2020) entre los resultados que se obtuvieron de la investigación, el ítem de salud mental que tuvo más relación con la exposición prolongada de los niños a los dispositivos electrónicos fue el de la hiperactividad, a su vez, el mayor riesgo se evidenció en los niños de sexo masculino menores de siete años, evidenciando así que el género influye en dicho riesgo, ya que pudo establecerse que los niños en todas las franjas de edades consumen más dispositivos electrónicos con relación a las niñas. Al tiempo, y frente a la edad en la que inicia la interacción con los dispositivos, muestra que entre más pequeño sea el niño se generará un vínculo más estrecho y la necesidad de interactuar con estos.

Continuando con el rastreo bibliográfico Macías y Naranjo (2018) en el trabajo de investigación que lleva por nombre *Análisis sobre el uso de aparatos tecnológicos e internet en la primera infancia y sus efectos interpersonales en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Alejo Lazcano Bahamonde en guayaquil en el 2018*, exponen que en la actualidad los niños desde temprana edad están cada vez más familiarizados con los dispositivos tecnológicos, pero que, además, los padres los facilitan a

sus hijos porque no solo lo ven como algo natural, sino que lo asumen como una herramienta muy útil de comunicación, educación y ocio.

Entre los resultados del estudio Macías y Naranjo (2018) concluyen que el tiempo excesivo de exposición de los niños a los dispositivos electrónicos influye negativamente de manera física, mental y complejiza la relación social del infante, así como la comunicación interpersonal.

En cuanto al factor del neurodesarrollo en el niño se relaciona la investigación titulada *Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil*, la cual se realizó como sustento de la nueva actualidad en la cual los niños se autodenominan como “nativos digitales” (Cerisola, 2017, p. 127) y es que de acuerdo con los antecedentes del trabajo los niños en la actualidad redujeron la edad en la cual iniciaron su interacción con los dispositivos electrónicos.

El trabajo se centra en prestar mayor cuidado a la interacción excesiva y descontrolada con los dispositivos electrónicos de los niños, porque como lo nombra (Cerisola, 2017) “el período de la infancia y adolescencia es una etapa de enorme plasticidad cerebral, donde las experiencias influyen profundamente en el desarrollo emocional y afectivo, relacional y social, físico y psíquico del niño y adolescente” (p. 127).

Como resultado del estudio Cerisola (2017) certificó que los infantes que están expuestos a estos dispositivos sin supervisión y sin control del tiempo empleado tienen un menor desarrollo cognitivo, dificultades en el progreso del lenguaje, retardo en habilidades sociales, problemas en el desarrollo de las funciones ejecutivas como la atención, retraso en el desarrollo motor, aparición de comportamientos impulsivos, mayor riesgo de sobrepeso, empobrecimiento de la memoria, problemas en la concentración, síntomas depresivos, insomnio, aislamiento social y consecuencias en su desarrollo afectivo.

Por su parte, en el ámbito colombiano se encontró el trabajo de grado de (Oliva y Triana, 2021) realizado sobre el *grooming*, el cual se titula *Esquema para la prevención del grooming en niños, niñas y adolescentes desde los 7 hasta los 14 años en Bogotá a través de un análisis de riesgos basados en la norma ISO 27005*, en este relatan el *grooming* como un ataque virtual de contenido por lo general sexual, que en Colombia está penalizado y del cual

se generó un aumento luego de la crisis de salud pública por la COVID- 19, ya que los niños tuvieron no solo más tiempo libre y, a su vez, fue casi obligatorio el uso de dispositivos electrónicos con fines educativos y de comunicación.

Como conclusiones de la investigación Oliva y Triana (2021) plantean la importancia de que los niños tengan un acompañamiento constante en el momento de utilizar dispositivos electrónicos, que se validen las páginas a las que ingresan, enseñarles lo definitivo de no responder mensajes extraños, ni suministrar datos personales o fotos en la red y, a su vez, que se organicen y se regulen los horarios para el uso de estas herramientas de comunicación.

Dando continuidad al análisis bibliográfico, a nivel nacional se revisó el estudio titulado *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes del grado 2 de la escuela Isabel de Castilla a través de actividades artísticas y lúdico pedagógicas*, así las autoras Alarcón y Guzmán (2016) ahondan en los problemas de atención en los niños, encontrando que entre las causas de la falta de atención está el uso excesivo de dispositivos móviles.

Para minimizar este comportamiento Alarcón y Guzmán (2016) proponen trabajar por medio de talleres lúdicos y artísticos, dando como resultado una mejora a nivel atencional significativa en los niños con los que se realizaron las actividades artísticas, igualmente, estos manifestaron agrado por el desarrollo de este tipo de prácticas.

Efectos de las actividades artísticas

En este apartado se revisan los efectos psicológicos que trae consigo el desarrollo de actividades artísticas en los niños, para identificar la validez de la migración de actividades con dispositivos electrónicos hacia prácticas con recursos artísticos, y establecer, así, bases para el desarrollo de la investigación sobre el impacto a nivel psicológico que genera este cambio.

En el artículo *Arteterapia. Otra forma de curar* López (2004) explica que esta práctica es un medio útil para controlar el estrés en los niños, desarrollar la creatividad y la expresión individual, al tiempo que permite fortalecer el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales. La autora manifiesta que la “autoexpresión” se posibilita por la realización de actividades artísticas, logrando una mejora en los desequilibrios

afectivos o mentales que tienen su origen en los conflictos internos generados por las falencias en la expresión de sentimientos, emociones y pensamientos.

A propósito de los antecedentes internacionales se revisa el artículo *El arte en la primera infancia, propuestas destacables*, en donde Azagra y Giménez (2018) llevan a cabo un rastreo bibliográfico para identificar los beneficios que trae el arte en los niños. De este modo, según los autores las artes plásticas favorecen la expresión del lenguaje creativo del niño, por medio de la música se potencia la escucha y su poder de ejecución, motivando, al tiempo, el espacio de convivencia con el otro, la danza facilita el autoconocimiento y el contacto social y la literatura es un puente para el desarrollo intelectual, expresivo y desarrollo del lenguaje.

Otros de los artículos revisados es *La formación artística como medio de transformación social en menores colombianos privados de la libertad*, en este (Moreno, et al., 2021) hacen énfasis en que “el arte es una estrategia exitosa en la rehabilitación conductual [...]” p.706.

La investigación se llevó a cabo en Piedecuesta (Santander), aplicando talleres de corte artístico a 14 niñas y 15 niños privados de la libertad, la finalidad era ayudar en el proceso de resocialización de los menores, entre otros asuntos se concluyó que: “las actividades artísticas fomentan el desarrollo de capacidades emocionales, intelectuales, imaginativas, estéticas, perceptivas y sociales” (Moreno et al., p. 708).

Dando continuidad a los antecedentes nacionales se revisó el trabajo de grado *La pintura como estrategia pedagógica en niños impulsivos entre cinco y seis años* realizada en la institución educativa Patatin Patatero de la ciudad de Bogotá. De acuerdo con Monroy (2020), este trabajo surge de la necesidad de tratar la sintomatología impulsiva de TDAH del 10% de los niños de dicha institución educativa.

El estudio de Monroy (2020) se basó en realizar varios talleres de pintura con los niños que tenían dificultades con sus impulsos para que tuvieran la oportunidad de canalizarlos y minimizarlos por medio de estos talleres, con la realización de dichas actividades también se evidenció una fortaleza en la integración con sus pares.

En lo que concierne a Medellín y como tal al barrio Enciso aún no se han realizado investigaciones que den cuenta de los efectos a nivel psicológico que causan en los niños el uso de dispositivos móviles y de actividades que, en contraposición, incluyan recursos artísticos así este estudio tiene la intención de documentar por medio de un análisis de caso ¿qué efectos a nivel psicológicos tiene en los niños de 6 a 12 años de edad del barrio Enciso, la regulación de los dispositivos electrónicos y la integración de actividades artísticas en sus tiempos libres? y, de esta manera, lograr motivar a otros en el estudio de este fenómeno actual. Como categorías de análisis se abordan el aislamiento social, las dificultades afectivas y el tiempo libre de calidad.

OBJETIVO GENERAL

Describir cuáles son los impactos a nivel psicológico, social y afectivo del uso de dispositivos tecnológicos y recursos artísticos en el tiempo libre de 5 niños de 6 a 11 años del barrio Enciso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los efectos psicológicos, sociales y afectivos que tiene el uso de los dispositivos móviles y recursos artísticos en el tiempo libre de 5 niños de 6 a 12 años.
- Comparar los efectos psicológicos, sociales y afectivos del uso de dispositivos móviles frente a los efectos psicológicos sociales y afectivos generados por el desarrollo de actividades artísticas.

MARCO TEÓRICO

Niños de 6 a 12 años

Cada ser humano pasa por una serie de ciclos que lo forman en todos los ámbitos, mental, físico y espiritual, entre estas etapas del desarrollo está la preadolescencia, etapa en la que se ubican niños menores de 12 años quienes se encuentran en un momento de su vida en donde ya han superado conflictos claves para su desarrollo, pero aún no han ingresado a la adolescencia un estadio problemático que trae consigo cambios bruscos.

La preadolescencia es una etapa de asimilación, en la cual el niño sigue pensando de manera muy subjetiva, pero donde se debe enfrentar a las realidades del mundo, esta dualidad hace que los aprendizajes generados en esta etapa sean muy importantes y decisivos para la formación personal.

Según (Tomás, J. Almenara, J. s/f) refieren dos teorías clave del desarrollo infantil como son las de Piaget y Vygotsky; Piaget habla de los estadios del desarrollo que se dan de manera individual y lineal, por su parte Vygotsky plantea que el desarrollo cognoscitivo se da por la interacción de las predisposiciones genéticas del individuo con la experiencia social; así, ambas teorías dan las bases a padres, cuidadores y sociedad en general sobre unos puntos a tener en cuenta para que en la etapa del desarrollo que se encuentre cada niño se logre potenciar sus habilidades y conocimientos.

Piaget tituló a la etapa del desarrollo de niños entre los 7 a 12 años como operaciones concretas, en las cuales la seriación, la clasificación y la conservación son elementos que ellos introyectan en su aprendizaje, su pensamiento se vuelve más flexible, ya no son tan egocéntricos y esto combinado con el aporte de Vygotsky de que son el medio ambiente y la cultura quienes propician y definen el desarrollo cognitivo de los niños nos dan un análisis de los puntos fuertes a trabajar para lograr un óptimo desarrollo psicológico en esta población.

Continuando con el concepto de Vygotsky este invita a que como sociedad se cuiden las interacciones ambientales que se propician a los niños para su óptimo desarrollo cognitivo, sucede que toda interacción hará hincapié en su aprendizaje, si como sociedad nos sumergimos completamente en la cultura actual de las tecnologías, sin la guianza necesaria

para el buen uso de los dispositivos electrónicos, lo más probable es que el niño no se va a interesar por interactuar con otro tipo de estímulos, ya que el uso desmedido de cualquier sustancia, comportamiento o herramienta causa en los seres humanos placer y este en niveles desmedidos puede llevar a las adicciones, en ese orden de ideas se debe motivar al niño para favorecer su desarrollo mental instándolo a que interactúe con multiplicidad de actividades y estímulos.

Según Vygotsky es el mundo social el responsable de que el niño logre incorporar herramientas culturales esenciales para la vida, como el lenguaje, las habilidades cognitivas, la escritura, el arte, las matemáticas, entre otras. En esta etapa del desarrollo, el niño pasa de tener como centro de atención a sus familiares a ser protagonista de su vida social, incluyendo las relaciones con amigos y compañeros escolares, se inicia en el niño la necesidad de ser reconocido como individuo.

Recursos Artísticos

Según Vilchez (2018) el arte es un medio de expresión mundial, que está implícito en el desarrollo del ser humano en todas sus etapas evolutivas, este trae consigo muchos efectos a nivel psicológico como lo son el desarrollo de la psicomotricidad, la potenciación del pensamiento creativo y la facilitación para exteriorizar emociones, entre otras.

Las prácticas artísticas en los niños posibilitan su integración social, generando en los menores impulsos para expresarse verbal y físicamente estableciendo de esta manera un vínculo con el mundo de los otros.

Al respecto y de acuerdo con (Pazos-López, 2014)

Freud fundamenta el psicoanálisis en el método de la asociación libre por el cual el sujeto de análisis manifiesta sin ninguna restricción, orden o control las ideas y los pensamientos que se le presentan. Al aplicar este método a las obras de arte, se plantea la posibilidad de trazar perfiles analíticos a los autores a partir de los rasgos psicológicos que se muestran en la manera de ejecutar las obras. Esto es posible porque para Freud el arte es «un camino por el que el sueño se vuelve realidad» y las obras de arte encierran

significados simbólicos que el artista plasma a través de la catarsis y que le permite sublimar un impulso sexual reprimido en el inconsciente (p.129).

Los recursos artísticos han sido desde la prehistoria herramientas básicas del ser humano para expresar sentimientos, pensamientos, dudas. Todos han sentido en algún momento de su vida, sin importar la edad o el género, la necesidad de desahogarse bailando, o de escribir un poema para expresarle el sentimiento al ser amado, esto hace parte de las características generales humanas, con una particularidad, y es que, aunque todos cuentan con ellas, tienen la opción según los gustos e intereses de elegir el método artístico con el que más se identifique y que vaya de acuerdo con su personalidad.

Y es que justamente esa característica del arte que lo convierte en un medio comunicativo de expresión subjetiva lo hace más asombroso, ya que no se liga a un solo recurso artístico, sino que se cuenta con multiplicidad de opciones como la pintura, la escritura, la danza, la música, el teatro, entre muchas otras actividades que pueden desarrollarse.

Es importante, además, destacar que el resultado de un producto artístico no es en sí lo que genera conocimientos y desarrolla habilidades en los niños, sino el proceso del mismo, es en el desarrollo de dichas actividades que se estimula su imaginación y creatividad, por lo cual es muy valioso identificar qué tipo de actividades artísticas son las que les parecen más atractivas y, de esta manera, lograr captar toda la atención de los niños.

El cine como propuesta de conocimientos sobre el mundo

Desde el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de Colombia evidenciado en el artículo *El cine, alternativa pedagógica de vida* y según Hurtado (2008) se ha propuesto incluir el cine como metodología para enseñar a los niños temáticas como el racismo, la guerra, las costumbres y culturas exteriores, la intolerancia, la marginación, etc. Aprovechando los atractivos visuales que trae dicho arte, convirtiéndolo en una actividad llamativa para que los niños puedan trabajar diferentes temáticas e incentivarlos para que a través de su aprovechamiento puedan ampliar sus conocimientos e intereses.

La pintura como medio de expresión

Según (Lowenfeld y Brittain, 1984)

el arte constituye para los niños un modo de expresión, un lenguaje de pensamiento, de modo que la experiencia artística creativa, como proceso humano esencial, le permite establecer relaciones ricas y variadas con el mundo que le rodea. Por ello defienden que el desarrollo de la sensibilidad perceptiva proporcionado por la creatividad debe convertirse en una parte primordial del proceso educativo, en la medida en que contribuye a generar seres humanos flexibles y creativos, dotados de recursos internos, capaces en definitiva de adaptarse de manera libre y responsable a la vida en sociedad.

En ese orden de ideas, el dibujo siempre ha llamado la atención de los niños por el descubrimiento de formas y colores que pueden lograr, les genera sensaciones relajantes y promueve la creatividad en su máxima expresión.

Papiroflexia en nuestro siglo

Pese a que la práctica del origami es una técnica milenaria china que se dio entre los siglos I y II d. C, hoy en día es una actividad artística llamativa practicada por personas de todas las edades, en los niños dicha práctica y de acuerdo con Piaget (1961) como se citó en (Zeballos et al., 2016), “por ser de carácter viso motriz fino, estimula los centros de memoria del educando, especialmente la memoria visual, motriz y de asociación; por otro lado, desarrolla la intensidad perceptiva, la atención, la concentración globalizada y el equilibrio simétrico” (p.138).

Artesanías manualidades culturales

Las artesanías son un tipo de arte manual que trae consigo un peso cultural, a través de la historia de cada ciudad y país sus antecesores utilizaban el desarrollo de artesanías como medio de distracción y fuente económica ya que estas eran truequeadas para obtener múltiples beneficios. En la actualidad se les ubica en el área artística de las manualidades identificándolas como actividades lúdicas que mediante una tarea desarrollada motiva la creatividad y el aprendizaje, entre otros asuntos, de colores, formas, texturas. Según Nicuesa

(1990) este tipo de prácticas entretienen de manera habitual en la infancia, generando un proceso creativo.

Concluyendo, el arte hace parte de un todo mundial, de la cultura, de la sociedad, de la individualidad, el arte es un método y es un fin y es que este integra todo, es un mundo entero de posibilidades de expresión, a su vez, puede ser aplicado en muchos ámbitos, el arte como herramienta de enseñanza y aprendizaje, el arte como método terapéutico, el arte como instrumento de diversión y ocio, el arte haciendo arte.

Dispositivos Electrónicos

La historia de la humanidad ha contado con una serie de inventos que han hecho crecer el mundo social, generando una sociedad más “civilizada;” se logró, entonces, una evolución dando paso a nuevas eras, así como lo fue en su momento el impacto que tuvo la creación del fuego, la rueda o la bombilla, hoy en día se da gran importancia a la creación y desarrollo de dispositivos electrónicos, aparatos que por medio de cargas electromagnéticas tienen el poder de transmitir ondas que hacen posible la creación y visualización de imágenes, textos y sonidos, esto con el fin de lograr comunicarse con aquellos que están lejos, hacer nuevos amigos, adquirir nuevos aprendizajes, crear nuevas melodías o, simplemente, pasar un buen rato en soledad o, bien jugando con amigos.

La era digital adentra hacia una época en la cual es posible tener todo a la mano, el conocimiento, un domicilio, el familiar que está en otro país, se ha ingresado a la era de la inmediatez, ha sido un gran salto con múltiples beneficios que se deben aprovechar al máximo, pero como todo conlleva consigo un lado que no es tan amable la sociedad también se enfrenta a las repercusiones que trae toda herramienta mal utilizada, vale recordar, por ejemplo, la invención de la dinamita, su uso irresponsable generó pérdidas humanas e incontables daños.

Ante esta nueva etapa mundial en la que se ingresa al mundo digital y de la inteligencia artificial, se tiene como sociedad la obligación de aprovechar estos beneficios al máximo, pero entendiendo que todo avance mal utilizado puede traer un costo altísimo y donde un uso responsable de tales desarrollos posibilita seguir avanzando y entendiendo el mundo desde otra perspectiva.

Efectos Psicológicos

La RAE no tiene un concepto definido para la expresión efectos psicológicos, no obstante sí aparecen individualmente cada una de las palabras que conforman el modismo, por lo cual se desglosa cada concepto, por efecto se entiende que es “aquello que sigue por virtud de una causa” (Real Academia Española , (s.a.)) y por psicológico, “perteneciente o relativo a la psique” (Real Academia Española , (s.a.)), al realizar la unión de las palabras se infiere que los efectos psicológicos no son más que las consecuencias a nivel mental y que se crean en un individuo a raíz de un evento que tiene un impacto positivo o negativo en su psique.

Sin embargo, se encontraron otras fuentes en donde se ilustra el concepto sobre lo que se denomina efectos psicológicos, como al que alude (Cantera, 2019) quien menciona “ La ciencia psicológica se refiere al término efecto cuando se refiere a un atributo relacional (causa-efecto) que describen las conductas típicas que ocurre cuando aparece y las influencias entre ellas” de lo cual se puede deducir que los efectos son cambiantes y modificables, diferentes estímulos pueden propiciar diferentes efectos en diferentes personas.

Por su parte desde el diccionario de psicología (Vértices psicólogos , 2021) se define efecto como el “principio por el cual se adquieren solo respuestas inmediatamente seguidas de un refuerzo” y por psicológico “la actividad psíquica y el comportamiento de los organismos”, por lo que se puede concluir que los efectos psicológicos son las respuestas a nivel de la psique que tienen los individuos cuando se les presenta un refuerzo o estímulo.

Realizando una síntesis con los conceptos hallados, los efectos psicológicos son los cambios mentales que tienen los individuos como resultado de un refuerzo, actividad, suceso o estímulo que se le brinda o aparece naturalmente en su ambiente y que tiene resultados beneficiosos o perjudiciales.

Aislamiento Social

El aislamiento social es un tema complejo cuando se relaciona con la utilización de dispositivos electrónicos, como lo nombra Sánchez (2008) los niños con acceso ilimitado a estos dispositivos tienden al aislamiento social, no comparten con sus cuidadores porque quieren realizar todo tipo de actividades virtuales para las cuales los adultos no cuentan con el conocimiento necesario para desarrollarlas y, así mismo, excluyen a otros niños que no tienen acceso a estos dispositivos tecnológicos, ya que no encuentran actividades a desarrollar con ellos.

Para Alonso (2017) el uso excesivo de los dispositivos tecnológicos, sin el acompañamiento de un adulto, trae consigo problemas como dificultades en las habilidades sociales, aislamiento familiar, sedentarismo y puede promover entre estos el consumo de contenido para adultos y/o violentos.

Para finalizar Iriarte (2007) alude que la tecnología necesariamente va ligada con la dinámica familiar y con las normas acordadas en casa, son los padres quienes regulan tanto las actividades que desarrollan los niños con los dispositivos electrónicos como el tiempo que emplean en estos y propician con esta regulación que no se pierda la comunicación con los niños y se estimule el aislamiento social.

Dificultades Afectivas

El tema afectivo tiene una gran afectación en la modernidad con la utilización desmedida de los dispositivos electrónicos, a raíz de ello se introdujo el término *fear of missing out*, o miedo a perderse de algo, en el cual se alude a que las nuevas generaciones crear una dependencia con sus dispositivos móviles por la necesidad de estar actualizados de lo que sucede en su mundo virtual y esto, a su vez, propicia dificultades a nivel emocional ya que causa en ellos sentimientos de miedo, frustración, estrés y ansiedad (Przybylski, et al., 2013).

Asimismo, como lo nombra (Garmendia 2014 como se citó en Duarte et al., 2016) el uso de los dispositivos tecnológicos tiene repercusiones a nivel afectivas en el ser humano y genera un círculo de codependencia que en los momentos en que no se utilizan y la misma

perdida de alguno de estos aparatos genera en la persona sentimientos de angustia, miedo y ansiedad extrema que se relaciona principalmente por no poder acceder a el contenido que estos ofrecen y a sus propios datos.

Para concluir, Mateo (2009) adjudica al uso excesivo de dispositivos tecnológicos la aparición en los niños de conductas externalizantes con las que se refiere a “baja tolerancia a la frustración, agresividad, bajo control de impulsos, frustración y conductas antisociales” estas a su vez se van agravando a medida que va aumentando la edad y la actividad en los móviles y tiene repercusiones a nivel escolar.

Dificultades Cognitivas

Según Arroyave (2013) la utilización por parte de los niños de los dispositivos tecnológicos trae consigo dificultades atencionales y de concentración, por la alta demanda que requiere estar actualizados en las redes sociales y en el entorno virtual, así como entorpecimiento en el aprendizaje como en el ámbito de la ortografía y gramática por la inmediatez que requiere la interacción y respuesta en el mundo tecnológico.

Al tiempo (Caldevilla 2010 como se citó en Alonso et al., 2016) asevera que el uso excesivo del contenido que ofrecen los dispositivos electrónicos como las redes sociales influyen en la falta de concentración de los estudiantes porque esto exige en ellos la multi tarea, por lo cual su foco de concentración es demasiado frágil, asimismo contribuyen a [...] “reducir la productividad, empobrecer la calidad del lenguaje, fomentar la suplantación de identidad y plagio, generar adicciones o fomentar el aislacionismo” (p.143).

Para finalizar Fowler y Noyes (2017) confieren la falta de concentración en los niños y adolescentes a la utilización de los dispositivos electrónicos con regularidad, y se debe a su necesidad de estar en constante contacto con estos, respondiendo mensajes, revisando que han escrito, cual es la nueva actualización, etc. Cuando no lo hacen tienen pensamientos ansiosos que conllevan a limitar su concentración en alguna otra tarea o actividad que estén desarrollando en el momento.

METODOLOGÍA

Enfoque de investigación y tipo de estudio

La investigación se basa en un estudio de caso con la participación de 5 niños de la ciudad de Medellín habitantes del barrio Enciso. El enfoque de tipo cualitativo se centra en documentar los cambios y percepciones de cada uno de los participantes con las actividades propuestas para el proyecto de investigación; dando gran importancia a ese componente que no puede ser cuantificable como lo es la experiencia individual dentro del desarrollo de las actividades grupales, para contextualizar (Hernández Sampieri, et al., 2014, p.358) plantean que:

la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados (Punch, 2014; Lichtman, 2013; Morse, 2012; Encyclopedia of Educational Psychology, 2008; Lahman y Geist, 2008; Carey, 2007, y DeLyser, 2006).

Al tiempo, (Marshall, 2011 y Preissle, 2008 como se citó en Hernández Sampieri et al., 2014) aclaran que dicho enfoque es recomendable cuando el tema de estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social específico.

De acuerdo con lo anterior, se pretende especificar qué efectos a nivel psicológico se da en los niños al intercambiar el uso de dispositivos móviles en sus tiempos libres por actividades que incluyan recursos artísticos, así este tipo de estudio únicamente describe situaciones o acontecimientos, sin buscar la comprobación de explicaciones, ni probar determinadas hipótesis, o hacer predicciones, igualmente, muchas descripciones se hacen a partir de encuestas.

Como muestra se toma a cinco (5) niños de entre 6 a 11 años habitantes del barrio Enciso de la ciudad de Medellín, el común denominador de la muestra es que gran de su tiempo están utilizando dispositivos electrónicos móviles.

Participantes

Nombre: Participante A

Edad: 9 años

Barrio en el que vive: Colinas de Enciso

Escolaridad: Cursa 4to grado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Medellín.

Grupo Familiar: El niño vive con la familia paterna, donde se encuentran padre, abuelos paternos y dos tíos; Su padre trabaja con EPM, su abuela vende revistas, el abuelo trabaja en construcción, uno de sus tíos está en la universidad y el otro trabaja como ingeniero para SURA.

No vive con su madre quien trabaja como estilista, se ve con ella algunos fines de semana.

El dispositivo electrónico que más utiliza es el celular, para comunicarse con la mamá, hacer tareas y jugar, lo usa alrededor de 4-5 horas diarias.

Nombre: Participante B¹

Edad: 9 años

Barrio en el que vive: Colinas de Enciso

Escolaridad: Cursa 4to grado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Medellín.

¹ Los participantes B, C y D son hermanos por ello sus respuestas son iguales.

Grupo Familiar: El niño vive con la familia nuclear: papá, mamá y dos hermanos, ambos padres venden alimentos afuera de dos colegios del barrio Colinas de Enciso, los otros dos hermanos están en edad escolar.

El dispositivo electrónico que más utiliza es el celular, aunque manifiesta que no tiene, sus padres y sus familiares cuando los visitan se los prestan y lo utiliza para hacer tareas, pero la mayor parte del tiempo lo usa para jugar alrededor de 4 horas diarias, aunque quisiera tener uno propio para jugar más.

Nombre: Participante C

Edad: 9 años

Barrio en el que vive: Colinas de Enciso

Escolaridad: Cursa 4to grado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior De Medellín.

Grupo Familiar: El niño vive con la familia nuclear: papá, mamá y dos hermanos, ambos padres venden alimentos afuera de dos colegios del barrio Colinas de Enciso y los otros dos hermanos están en edad escolar.

El dispositivo electrónico que más utiliza es el celular, aunque manifiesta que no tiene, sus padres y sus familiares cuando los visitan se los prestan y lo utiliza para hacer tareas, pero la mayor parte del tiempo lo usa para jugar alrededor de 4 horas diarias.

Nombre: Participante D

Edad: 8 años

Barrio en el que vive: Colinas de Enciso

Escolaridad: Cursa 3er grado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Medellín.

Grupo Familiar: El niño vive con la familia nuclear: papá, mamá y dos hermanos, ambos padres venden alimentos afuera de dos colegios del barrio Colinas de Enciso y los otros dos hermanos están en edad escolar.

El dispositivo electrónico que más utiliza es el celular, aunque manifiesta que no tiene, sus padres y sus familiares cuando los visitan se los prestan y lo utiliza para hacer tareas, pero la mayor parte del tiempo lo usa para jugar alrededor de 3 horas diarias porque sus hermanos no se lo prestan por mucho tiempo.

Nombre: Participante E

Edad: 8 años

Barrio en el que vive: Colinas de Enciso

Escolaridad: Cursa 2do grado en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento.

Grupo Familiar: El niño vive con su madre, hermana menor, abuela y un tío. Su madre trabaja como promotora de ventas, su abuela trabaja en casas de familia y el tío trabaja algunas veces en construcción.

No vive con su padre quien trabaja en construcción, pero dice que se ve muy seguido con él, algunos fines de semana.

El dispositivo electrónico que más utiliza es el celular, lo usa desde que llega de la escuela hasta las 10:30 de la noche más o menos, las actividades que más realiza en él es jugar y chatear por *WhatsApp*.

Técnicas e instrumentos de registro

Taller Reflexivo

Entre las técnicas a ser utilizadas en este proyecto investigativo una de las más recurrentes, y que incluso es la estructura central de cada sesión es el taller reflexivo, en el cual se incluyen como herramientas de trabajo el uso de recursos artísticos.

Así, de acuerdo con (Aguirre 1999 como se citó en Zacarías et al., 2018, p. 120)

En el taller reflexivo se vivifica la experiencia de trabajo colectivo como el máximo intercambio de dar-hablar y escuchar, dar y recibir, es un espacio vivencial y creativo que abona a la construcción identitaria, a la apropiación de la palabra, al sentido de pertenencia y al compromiso colectivo.

Como principio de los talleres reflexivos está el concebir a los individuos como actores autónomos, con sentido crítico que son capaces de pensar por sí mismos, creando una opinión fundada en sus propios pensamientos, pero también en el de los demás.

Observación

Como herramienta principal el investigador utilizará la observación para el desarrollo de cada una de las actividades. El tipo de observación que se implementará en el proyecto investigativo es la directa y participante.

La observación participante, tal como subraya Lahire (2008, 49-50), es una técnica de investigación que permite estudiar los procesos concretos de producción de un fenómeno sociocultural determinado. [...] Ahora bien, debe tratarse de una observación prolongada en el tiempo, no solo unas pocas observaciones puntuales sino disponer de “una serie” de ellas, de manera que, al relacionar unas con otras, se pueda captar el sentido al que apuntan las prácticas observadas para identificar y reconstruir el proceso sociocultural en que están inscritas (fracaso escolar, medicalización, socialización, etc.) (Jociles, 2018 , p. 132).

Esta técnica debe ir acompañada por un método de recolección de información como es el diario de campo o los apuntes, con el fin de lograr registrar la dinámica grupal que se genere, las conversaciones, las posturas y actitudes de los integrantes, la participación de cada uno de ellos, los aportes que hagan a las actividades, etc. y de esta manera lograr documentar de manera fiel los resultados de la investigación.

Entrevista

El uso de la entrevista en la investigación es de gran utilidad tanto para definir un diagnóstico inicial, como para revisar el impacto que crea cada una de las actividades y lograr el objetivo final de la investigación de documentar el impacto psicológico que se genera en los participantes por el intercambio del uso de dispositivos electrónicos por talleres que incluyan actividades con recursos artísticos.

De acuerdo con (Hernández et al., 2014, p. 403)

La entrevista cualitativa es más íntima, flexible y abierta que la cuantitativa (Savin-Baden y Major, 2013; y King y Horrocks, 2010). Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En el último caso podría ser tal vez una pareja o un grupo pequeño como una familia o un equipo de manufactura. En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema (Janesick, 1998).

El tipo de entrevista aplicada es la mixta pues permite al investigador en el desarrollo de la misma, hacer otro tipo de preguntas que puedan complementar las respuestas que da el entrevistado a las preguntas iniciales, esto teniendo en cuenta que el trabajo se desarrolla con niños y estos pueden no comprender el trasfondo de las preguntas, es necesario la implementación de preguntas alternas o complementarias para lograr que los participantes den respuestas interesantes o no previstas a los interrogantes ya establecidos.

Otro tipo de entrevista en la cual se hace énfasis es en la grupal que se aplica con el fin de evidenciar, valga la redundancia, grupalmente qué percepciones va teniendo cada uno de los participantes, sobre esa misma dinámica grupal y evidenciar el efecto psicosocial de las actividades.

RESULTADOS

Matriz de resultados

Tabla 1. *Categorías y análisis*

Categoría	Entrevista	Análisis
Aislamiento Social y Tiempo Libre de Calidad	<p>¿Mientras usas los dispositivos móviles, ¿compartes con tu familia o amigos, o lo haces solo?</p> <p>Entrevistado A: “juego con mis hermanos”.</p> <p>Entrevistado B: “lo hago solo”.</p> <p>Entrevistado C: “lo hago solo”.</p> <p>Entrevistado D: “si lo hago solo”.</p> <p>¿Qué actividades realizas con los dispositivos móviles? - ¿cuánto tiempo utilizas los dispositivos móviles?</p>	<p>Los niños en cada de una de las actividades compartieron con el otro, tanto los materiales como el refrigerio, también al finalizar cada una de las actividades, el grupo se quedaba jugando por un largo rato, lo que demostró el interés de los niños en el relacionamiento con el otro y se evidenció un fortalecimiento en el vínculo social.</p> <p>Se observó integración con sus pares para compartir sus apreciaciones y pensamientos sobre la experiencia y, a su vez,</p>

exteriorizaron su intención de compartir este tipo de actividades artísticas con sus familiares propiciando el fortalecimiento de los lazos familiares y vínculos sociales.

Entrevistado A: “5 horas, Juego *Free fire* y otros juegos”.

Entrevistado B: “5 horas, juego *Free fire* y veo videos”.

Entrevistado C: “3 horas, juegos de carros, *WhatsApp*, *Youtube*”.

Entrevistado D: “2 horas, juego *Free fire*, *grani*, FIFA y videos en *Tik tok*”.

Entrevistado E: “1 hora, juego *Free fire*, *Street fire*”.

Taller Reflexivo

Objetivo: establecer cómo es la conducta social de los niños en el momento de participar de un cine foro (película *Coco*).

Durante el desarrollo de la película los niños estuvieron muy atentos, se observaron reacciones

en momentos de la película muy emocionales, al finalizar y realizarles preguntas como: ¿disfrutaste la película?, ¿Qué aprendiste?, ¿te gustaría participar de otra actividad que incluya el cine? Se rescataron frases de los participantes como:

“me gustan mucho las películas, esa es muy bonita, me enseña a estar más con mi mamá, ella trabaja mucho y llega muy cansada, pero yo siempre quiero que me preste el celular para jugar y no estoy mucho con ella”.

“La película me hizo llorar, me gusta mucho ya me la he visto en 3 veces, me gusta verla con mis hermanos y me gustó que comimos crispetas”.

“Yo nunca había visto la película, quiero verla en la casa con mi papá y mis tíos”.

Categoría	Entrevista	Análisis
	<p>¿Cómo te sientes cuando usas los dispositivos móviles, que has aprendido de ellos?</p>	<p>Se observa que los</p>

Dificultades		niños al realizar las
Afectivas	<p>Entrevistado A: “He aprendido a jugar, me siento fuerte, pero muchas veces bravo cuando pierdo”.</p> <p>Entrevistado B: “Ah jugar y me siento feliz y furioso cuando juego”.</p> <p>Entrevistado C: “Me enojo cuando me bloquean la cuenta de juegos”.</p> <p>Entrevistado D: “Me siento feliz jugando”.</p> <p>Entrevistado E: “Sé jugar, no me gusta cuando pierdo, me enojo mucho, de resto me siento muy bien”.</p>	<p>actividades artísticas sienten placer, tranquilidad, felicidad, algunos miran a los demás para inspirarse en sus creaciones y otros se concentran demasiado en lo que están haciendo, cuando la actividad va acompañada de música, tienden a hablar menos y a concentrarse más, también ellos mismos aluden que con la música se sienten tranquilos, no se observan comportamientos agresivos o irritantes.</p>
	<p>Taller Reflexivo</p> <p>Objetivo: Pensar que parte de los juegos o contenidos virtuales me hacen sentir impulsivo y violento, estresado, furioso y cómo me sentí en la realización del taller de artesanías.</p> <p>Se contó con varios materiales como plastilina, cuentas, cordones, etc., cada uno creó manillas diferentes, fue una creación libre ambientada con</p>	<p>Ellos nombran que se sienten con muchas más ganas de crear cosas, dibujos paisajes, se nota una apertura emocional que plasman creativamente en cada uno de los productos de los talleres creativos.</p>

música instrumental, al terminar la actividad los niños expresaron que:

“Me sentí muy tranquilo la música me hacía sentir bien, me gustó ver que hacían los demás y yo quería hacer algo diferente”.

“Cuando juego y pierdo me siento muy bravo, mi papa le metió plata al juego y no quiero perder las pistolas que compré, me da mucha rabia”.

“una vez tiré el celular al suelo cuando me mataron en *Free fire*, mi abuela me regañó porque me dijo que no fuera desagradecido y que las cosas no se tiraban, pero a mí me dio mucha rabia”.

“Se siente bien, feliz hacer manillas, la música me gustó”.

Categoría	Entrevista	Análisis
<p>¿Qué actividades realizas con los dispositivos móviles? - ¿Cuánto tiempo utilizas los dispositivos móviles?</p>	<p>En las actividades artísticas que se desarrollaron con los niños se evidenció que tienen poca capacidad atencional y de memoria, que fue más notoria en las actividades de</p>	<p>En las actividades artísticas que se desarrollaron con los niños se evidenció que tienen poca capacidad atencional y de memoria, que fue más notoria en las actividades de</p>

pintura ya que debían seguir una serie de pasos para elaborar una de las pinturas y se les complicó un poco, también en la realización de las figuras de origami se les dificultó seguir cada una de las instrucciones, al final en los 2 primeros intentos solo uno de los participantes logro sacarla.

Con relación a la creatividad se observó una gran explosión de ingenio y capacidad de creación en la pintura libre y en el desarrollo de las artesanías, en las cuales todos los participantes, aunque teniendo los mismos materiales desarrollaron productos diferentes.

Dificultades

Cognitivas

Entrevistado A: “5 horas, Juego *Free fire* y otros juegos”.

Entrevistado B: “5 horas, juego *Free fire* y veo videos”.

Entrevistado C: “3 horas, juegos de carros, *WhatsApp*,

Youtube”.

Entrevistado D: “2 horas, juego *Free fire*, *grani*, FIFA y videos en *Tik tok*”.

Entrevistado E: “1 hora, juego *Free fire*, *Street fire*”.

Taller Reflexivo

Objetivo: Reflexionar sobre la influencia que tiene a nivel cognitivo (memoria, atención, creatividad, aprendizaje) el desarrollo del taller de pintura para los niños de 6 a 11 años de edad.

El objetivo explícito del taller era que los niños por medio de unas bases de madera y múltiples pinturas (vinilos, temperas, escarcha, colores) realizaran dos creaciones, en la primera debían seguir instrucciones, para pintar un boceto según el dibujo que se les asignara y la otra era una creación libre. Al finalizar se realizó un espacio de reflexión libre en la cual los niños expresaron que:

“Me gustó más el dibujo que hice sin los pasos de la profe, porque en el otro me perdí cuando tenía que seguir las instrucciones y

grabármelas”.

“Las dos pinturas me gustaron, pero me quedó más bonita la que tenía el dibujo y nos iban diciendo cómo pintarla, pero no me aprendí bien todos los pasos”.

“Me gustó mucho pintar, me gusta más cuando pinto y no tengo que aprenderme los pasos, es mejor con los colores que uno quiera y el dibujo que uno tenga en la mente”.

Nota: Elaboración propia a partir de la información recolectada.

DISCUSIÓN

Según los resultados obtenidos en este trabajo se puede evidenciar en la categoría de dificultades afectivas que, aunque los niños sienten placer al desarrollar actividades virtuales también estas, les generan altos grados de frustración, enojo e ira, esto coincide con la investigación de Mateo (2009) quien adjudica que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos favorece la aparición en los niños de comportamientos agresivos, bajo control de impulsos y frustración. Además, sin el acompañamiento de un adulto que pueda ayudarles a canalizar, elaborar y entender que estos sentimientos son normales en el ser humano, se genera en el infante dificultades con el control de las emociones.

Asimismo, en relación a las repercusiones afectivas en los niños que hicieron parte de los talleres artísticos, se identificó una dependencia al uso de los dispositivos electrónicos ya que según ellos lo nombraron, lo trataban de utilizar el mayor tiempo posible y en ámbitos

como la escuela y la hora de comer, a su vez, cuando salían de su casa y no tenían el acceso a estos, se sentían ansiosos y querían llegar pronto para poder utilizarlos, lo que se corresponde con el estudio de (Garmendia 2014 como se citó en Duarte et al., 2016) quien muestra que el uso de los dispositivos tecnológicos genera un círculo de codependencia en quien los usa, y que en los momentos en que no se utilizan genera en la persona sentimientos de angustia, miedo y ansiedad.

Al respecto de la categoría de aislamiento social y tiempo de calidad, se identificó en la investigación que los niños tienden a invertir gran parte de su tiempo libre en el uso excesivo de dispositivos electrónicos, no solo sin supervisión de un adulto sino de manera solitaria, dificultando el contacto con el otro y entorpeciendo el desarrollo de habilidades sociales lo que conlleva a aumentar los índices de aislamiento social y esto tiene una correlación con el estudio de Sánchez (2008), quien demuestra que los niños con acceso ilimitado a los dispositivos electrónicos, no comparten con sus cuidadores porque piensan que los adultos no cuentan con el conocimiento necesario para desarrollar este tipo de actividades virtuales, al tiempo, en el desarrollo de las mismas también excluyen a otros niños.

En la investigación también se concluyó en cuanto a la categoría de dificultades cognitivas, que con el desarrollo excesivo de actividades tecnológicas se ha incrementado en los niños dificultades en el desarrollo de las capacidades cognitivas siendo la atención y la memoria las más afectadas, acompañadas de comportamientos hiperactivos con énfasis en el déficit de atención y esto encaja con el estudio de Arroyave (2013) quien afirma que la utilización excesiva por parte de los niños de los dispositivos tecnológicos trae consigo dificultades atencionales y de concentración, así como entorpecimiento en el aprendizaje.

Por su parte en el desarrollo de actividades artísticas se registró en la investigación que estas estimulan el pensamiento creativo, ayudan a centrar la atención en una actividad estimulante, promueven la memoria y facilitan el aprendizaje tal y como lo evidencian los niños sobre todo en el desarrollo del taller de pintura, en el de cine y origami y esto contrasta con los planteamientos de Lowenfeld y Brittain (1984) quienes nombran que el arte propicia en los niños el desarrollo de la creatividad, es una parte primordial del proceso educativo y los dota de recursos internos.

Para concluir y dando énfasis a el desarrollo de actividades artísticas se observó que los niños al realizarlas expresaban sentimientos de tranquilidad y alegría, compartían con otros niños y sentían placer tanto en medio de las actividades, como al terminar cada uno de los productos finales, lo que coincide con Vilchez (2018) quien menciona en su investigación que el desarrollo de este tipo de actividades posibilitan la integración social, impulsan a los menores a expresarse verbal y físicamente y se establece un vínculo con el mundo de los otros.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este trabajo investigativo evidencia que el uso de dispositivos móviles sí influye en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, sin embargo, estos resultados se basan en el uso excesivo de los mismos cuando estos se utilizan de manera desmesurada, sin acompañamiento adulto, normas establecidas, revisión del contenido que se consume y cuando se utiliza para fines no educativos.

Lo anterior permite identificar que hay una afectación a nivel psicológico, social y afectivo en los niños con el uso excesivo de dispositivos electrónicos como lo son falta de atención, dificultades en el aprendizaje, fallas en la memoria, aislamiento social, sentimientos de tristeza, enojo, frustración e ira y, por su parte, en el desarrollo de actividades de corte artístico estas favorecen los procesos atencionales, fortalece los lazos sociales y familiares, mejoran la memoria y el aprendizaje, facilitan la exteriorización de sentimientos como la tranquilidad y felicidad y apoyan el desarrollo de procesos creativos.

Para finalizar, es importante hacer énfasis y alentar a la realización de más investigaciones de esta temática, para determinar el grado de afectación del uso excesivo de los dispositivos electrónicos en los niños, ya que si se encontró como se mencionó anteriormente dificultades en ciertas áreas (de la parte emocional, psicológica y social) , sin embargo por el tamaño y sesgo de la muestra no se puede determinar el grado de afectación que este tipo de actividades trae consigo, por lo pronto se recomienda a los padres de familia, maestros y cuidadores la creación de espacios de interacción virtual con los niños para monitorear, educar y supervisar el tiempo y el contenido con el que interactúan y de esta forma evitar este tipo de afectaciones, adicionalmente se hace una invitación a que se anime

a los niños al desarrollo de actividades artísticas, para que estos se favorezcan del impacto positivo a nivel psicológico, emocional y social que trae consigo el desarrollo de las mismas.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente le doy gracias a Dios por permitirme vivir esta experiencia universitaria, a mis padres quienes siempre me apoyaron y acompañaron en este proceso, a mi tutor que con mucha paciencia me guio y a mi pareja que fue el soporte fundamental para llevar a término este trabajo investigativo.

CONFLICTO DE INTERESES

La autora declara la inexistencia de conflicto de interés con institución o asociación comercial de cualquier índole.

REFERENCIAS

- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Alonso, A. (13 de Junio de 2017). *psyciencia.com*. Obtenido de psyciencia.com: <https://www.psyciencia.com/efectos-ipad-tv-celular-desarrollo-ninos/>
- Alonso, M., González, J., & Muñoz de Luna, Á. (2016). Ventaja e inconvenientes del uso de dispositivos electrónicos en el aula: Percepción de los estudiantes de grado en comunicación . *Revista de Comunicación de la SEECI*, 136-154.
- Arroyave, C. I. (2013). Caracterización de la transformación de las prácticas comunicacionales en los jóvenes universitarios por el uso de dispositivos móviles. *Reista Q*, 1909-2814.
- Azagra, A., & Giménez, V. (2018). El arte en la primera infancia, propuestas destacables. *Revista Sobre La Infancia Y La Adolescencia*, 70-97.
- Caldevilla, D. (2010). Las redes sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 45-68 .
- Cantera, J. (26 de Diciembre de 2019). *Javier Cantera* . Obtenido de Javier Cantera : <https://javiercantera.com/efectos-psicologicos-nuevos-comportamientos-organizacionales/>
- Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo. *Pediátr Panamá*, 126-131.
- Duarte, D., Guity, M., Florez, N., & Ramón, V. (2016). *El uso de los celulares en los niños* . Tegucigalpa: Universidad Pedagógica Nacional "Francisco Morazán".
- Fowler, J., & Noyes, J. (2017). Un estudio sobre las implicaciones para la salud del uso de teléfonos móviles en niños de 8 a 14 años. *DYNA*, 228-233.
- García-Soidán, J. L., Boente, B., & Leirós, R. (2020). ¿Los menores españoles, en su tiempo libre, prefieren dispositivos electrónicos o actividad física? *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 347-364. doi:doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6160
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Batista, P. (2014). Concepción o elección del diseño de investigación . En R. Hernández Sampieri, C. Fernández, & P. Batista, *Metodología de la Investigación* (págs. 126-164). McGRAW-HILL /.
- Hurtado, T. (Julio-Septiembre de 2008). *Ministerio de Educación Nacional* . Obtenido de Ministerio de Educación Nacional : <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-167619.html>

- Iriarte, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología desde el Caribe*, 208-224.
- Jociles, M. I. (Enero-Junio de 2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54 (1), 121-150.
- López, B. (2004). Arteterapia. Otra forma de curar López . *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 101-110.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1984). *Desarrollo de la capacidad creadora* . Kapelusz.
- Macías, A. R., & Naranjo, C. A. (2018). Análisis sobre el uso de aparatos tecnológicos e internet en la primera infancia y sus efectos interpersonales en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Alejo Lazcano Bahamonde en guayaquil en el 2018. Guayaquil : Universidad de Guayaquil.
- Mateo, V. F. (2009). Conceptualización del comportamiento disruptivo en niños y adolescentes.
- Monroy, A. (2020). La pintura como estrategia pedagógica en niños impulsivos entre cinco y seis años. Bogotá , Colombia : Fundación Universitaria Los Libertadores .
- Moreno, A., García, G., & Camarero, L. (2021). La formación artística como medio de transformación social en menores colombianos privados de la libertad. *Arte, individuo y sociedad*, 705-722. doi:doi.org/10.5209/aris.69197
- Nicuesa, M. (1990). Definición de manualidad .
- Oliva, E., & Triana, C. (2021). Esquema para la prevención del grooming en niños, niñas y adolescentes desde los 7 hasta los 14 años en Bogotá a través de un análisis de riesgos basados en la norma ISO 27005. Colombia : Universidad Católica de Colombia .
- Pazos-López, Á. (2014). Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la psicología del arte. *Acción Psicológica*, 11(2), 127-140. doi:dx.doi.org/10.5944/ap.11.2.14214
- Przybylski, A., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 1841-1848.
- Real Academia Española* . ((s.a.)). Obtenido de Real Academia Española : <https://dle.rae.es/efecto>
- Sánchez, J. (2008). La infancia en la sociedad del conocimiento. *CTS. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad* , 23-43.
- Vértices psicólogos* . (2021). Obtenido de Vértices psicólogos : <http://www.verticespsicologos.com/agora-psicologia/diccionario/p>
- Vilchez, J. (2018). Arte y psicología . *Estudios sobre arte actual* , 35-47.

- Zacarías, X., Uribe, J. I., & Gómez, R. (2018). Tallres reflexivos con mujeres: una estrategia participativa de investigación y diálogo en contextos universitarios. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Época III, XXIV(47)* , 115-134.
- Zeballos, L., & et al. (2016). El origami en el desarrollo de la psicomotricidad de niños de la Institucion Educativa Inicial "La Lupuna", Ucayali. *Apuntes de Ciencias Sociales* , 137-142.