



INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Nº 5

NOVIEMBRE 2017

Nº 5



33

7 - C1

*Para transformar...
el quehacer docente*

LA PAZ - BOLIVIA

INVESTIGA EDUCATIVA
PARA TRANSFORMAR EL QUEHACER DOCENTE

AÑO 5 NOVIEMBRE 2017. NO. 5

EDITOR:
CARRERA DE EDUCACIÓN

CONSEJO EDITORIAL
Martha Bohórquez y Juana Callisaya

IMPRESIÓN
Universidad La Salle Noviembre 2017.
La Paz- Bolivia

Editorial

El acto de investigar representa la base en la construcción del conocimiento.

Los artículos que se despliegan por estas páginas nacieron como fruto de la reflexión en el transcurso de las cátedras Bases y Métodos de la Investigación, Investigación Educativa I e Investigación Educativa II que corresponden a los semestres 2do, 3ro y 4to de la Carrera de Educación.

El reto fue asumido de manera responsable por los cursos, logrando materializar sus inquietudes investigativas en estos artículos.

La opción temática fue adoptada por cada participante en función de sus intereses y deseos.

Los métodos y técnicas asumidos están en función del enfoque metodológico de la investigación y se utilizaron encuestas, entrevistas y observación.

Estas prácticas desarrollan en las y los estudiantes un espíritu investigativo como parte de su futuro quehacer profesional.

Martha Bohórquez
Coordinadora Carrera de Educación
mbohorquez@ulasalle.edu.bo

INDICE

Editorial	2
 LA TECNOLOGÍA EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA APLICADA A LA EDUCACIÓN	
por María Jesús Caussin Caballero	4
 ANALFABETISMO TECNOLÓGICO ¿EN QUÉ GRADO NOS ENCONTRAMOS?	
CON LA TECNOLOGÍA AVANZANDO A PASOS AGIGANTADOS	
Por Regina Chipana Oropeza	24
 LA RISOTERAPIA EN EDUCACIÓN INICIAL	
Por Cinthya Roque	40
 EDUCACION FINANCIERA EN LOS NIÑOS	
Por Juliana Irene Roque Choque	45

LA TECNOLOGÍA EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA APLICADA A LA EDUCACIÓN

María Jesús Caussin Caballero

mjcaussin@est.ulasalle.bo

Carrera de Educación Universidad La Salle- Bolivia

Estudiante Segundo Semestre

RESUMEN

La tecnología está presente en todas las actividades humanas de forma positiva, pero también ha dejado dudas sobre su impacto en la sociedad debido al tiempo dedicado a ella, especialmente por los niños y jóvenes.

El uso intensivo de estos equipos evidencia que los comportamientos de los niños y jóvenes y las estrategias para llegar a ellos, han cambiado y que es necesario entenderlas para enfrentar esta nueva realidad.

Actividades como la lectura, las tareas escolares o la educación autónoma van siendo relegadas por otras ligadas a la comunicación virtual y al ocio.

Se encontró que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican por día, en promedio, siete horas y cincuenta minutos a ver la televisión, la computadora, las consolas de videojuegos, los reproductores de música, al teléfono celular y al teléfono fijo.

PALABRAS CLAVE

Niños, jóvenes, tecnología, educación

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la tecnología está muy presente en el mundo y los niños y jóvenes cada vez la manejan mejor y a una menor edad. Esto puede ser un factor importante para su aprendizaje, ya que les facilita programas y aplicaciones interactivas, que logran que el niño tenga más acceso a facilidades para su educación, desde el hecho de aprender a hablar, hasta contenidos escolares. De forma que sea útil tanto para los alumnos, como para los docentes y les permita optimizar su tiempo y se adapte a las necesidades individuales, para mejorar su desempeño. La innovación educativa está basada en las TIC y la enseñanza asistida por ordenador, posteriormente se empezaron a crear contenidos multimedia y con la aparición de las redes sociales se permite generar entornos personalizados.

Pero existe un factor preocupante y es el hecho de que los niños pasen demasiado tiempo expuestos a pantallas y esto cause algún tipo de problema en su desarrollo. Expertos aseguran que esto no pasa, sólo se debe controlar que un niño menor de 7 años no esté expuesto más de 2 horas al uso de pantallas y también es importante el ejemplo queden los padres del buen uso de las tecnologías.

"(La tecnología) puede ser una herramienta útil e interesante si se utiliza en el lugar adecuado para ayudarnos a aprender, y no todo el tiempo ni como reemplazo de otras cosas". (Moylett, 2013, p14)

I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

II.1. Fundamentos pedagógicos

Educación

La **educación** puede definirse como el **proceso de socialización** de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una **concientización cultural y conductual**, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

El **proceso educativo** se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo al grado de concientización alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo.

En el caso de los niños, la educación busca fomentar el proceso de **estructuración del pensamiento** y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal.

La **educación formal o escolar**, consiste en la presentación sistemática de ideas, hechos y técnicas a los estudiantes. Una persona ejerce una influencia ordenada y voluntaria sobre otra, con la intención de formarle. Es decir, el sistema escolar es la forma en que una sociedad transmite y conserva su existencia colectiva entre las nuevas generaciones.

Dentro del campo de la educación, otro aspecto clave es la **evaluación**, que presenta los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación contribuye a mejorar la educación y, en cierta forma, nunca se termina, ya que cada actividad que realiza un individuo es sometida a análisis para determinar si consiguió lo buscado.

II. Marco conceptual

La infancia

La infancia es la segunda de las etapas dentro del desarrollo del ser humano, es posterior a la fase prenatal y precede a la etapa de la niñez. Es la etapa comprendida entre el nacimiento y los 6 años de edad.

En los primeros años de la etapa de la infancia tras el periodo neonatal, el ser humano empieza a ejercitar sus órganos sensoriales, movimientos y lenguaje, y manipula de forma repetida los objetos que se encuentran a su alcance. A través de este aprendizaje en los tres primeros años el ser humano adquiere capacidades básicas como manejar sus manos, ponerse de pie, caminar, hablar y hasta desplazarse por su propio medio.

Adolescencia

La Adolescencia es la cuarta etapa del desarrollo del ser humano, posterior a la niñez y precede a la juventud. Está comprendida aproximadamente entre los 12 a 20 años aunque varía mucho de una persona a otra.

Es muy variable y resulta difícil determinar con exactitud cuándo termina, ya que depende de los factores sociales, económicos y culturales. Normalmente en sociedades más primitivas dura mucho menos que en sociedades más civilizadas. A su vez se ha comprobado que las mujeres maduran antes que los hombres.

Tecnología

Palabra que está compuesta por dos palabras griegas que son *"tekne"* que significa técnica, arte y *"logia"* que da una traducción de destreza, es decir, que es la **técnica o destreza de algo o sobre algo**.

La tecnología es el **conjunto de conocimientos con las que el hombre desarrolla un mejor entorno**, más saludable, agradable y sobre todo cómodo para la optimización de la vida. La tecnología combina la técnica de mejoramiento de un espacio con las distintas revoluciones que se han producido en los últimos siglos, específicamente hablando de la **revolución industrial**, en ella, se marcó un antes y un después en la tecnología, el trabajo a mano paso a ser un trabajo en serie producido por una máquina, desarrollando así una materia prima en mayor cantidad, mejor presupuesto y de excelente calidad.

A pesar de que la tecnología se empezó a conocer luego del auge de Europa y en tiempos de guerra. Esto se debe a que la tecnología **siempre ha existido**, el hombre primitivo, empleaba herramientas improvisadas con las que sobrevivían en espacio de alto riesgo. A medida que el lenguaje humano fue desarrollándose la tecnología que era netamente con fines de cuidar a la familia fue adaptándose al individuo hasta convertir de esto un paraíso tecnológico habitable y cómodo en todo sentido. La tecnología se aplica también para mejorar las producciones en serie la cuales tuvieron un auge a principios del siglo XX.

En conclusión la Tecnología es la ciencia **con la que el hombre estudia, analiza, repara y considera las mejores alternativas** para poder tener una vida más plena, segura, tranquila y actual, que va en movimiento, en innovación, en evolución completa y revolucionando las diferentes industrias por todo el mundo.

II. MÉTODOS

III.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizada es la investigación descriptiva.

“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas.” (Hernández Sampieri, Fernández Callado, & Baptista Lucio, 2010, p. 80)

III.2. Tipo de método

El tipo de método utilizado fue el método deductivo.

“Donde la generalización o extrapolación de resultados hacia la población es una finalidad en sí misma, las muestras dirigidas implican algunas desventajas. Al no ser probabilísticas, no es posible calcular con precisión el error estándar, es decir, no podemos calcular con qué nivel de confianza hacemos una estimación, por lo que las pruebas estadísticas en muestras no probabilísticas tienen un valor limitado a la muestra en sí, mas no a la población. Es decir, los datos no pueden generalizarse a ésta. En las muestras de este tipo, la elección de los casos no depende de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión de un investigador o grupo de personas que recolectan los datos.” (Hernández Sampieri, Fernández Callado, & Baptista Lucio, 2010, p. 190)

III.3. Sujetos de la investigación

Los sujetos de investigación fueron 30 personas entre 16 y 50 años aproximadamente.

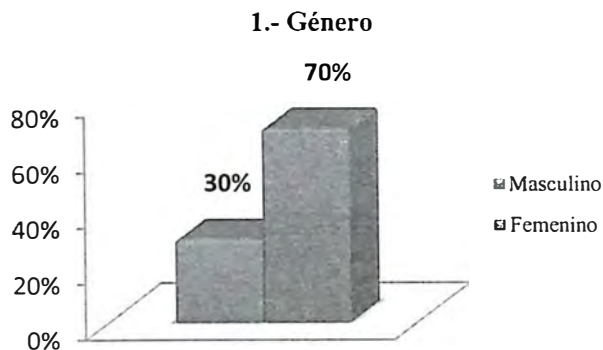
III.4. Técnica de recolección

La técnica de recolección utilizada fue un cuestionario, titulado “El uso de la tecnología en la infancia y adolescencia”, el cual constaba de doce preguntas cerradas, enfocadas a saber si están o no de acuerdo con el uso de la tecnología de niños y jóvenes, tanto en la vida diaria como en el proceso educativo.

“Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis.” (Hernández Sampieri, Fernández Callado, & Baptista Lucio, 2010, p. 217)

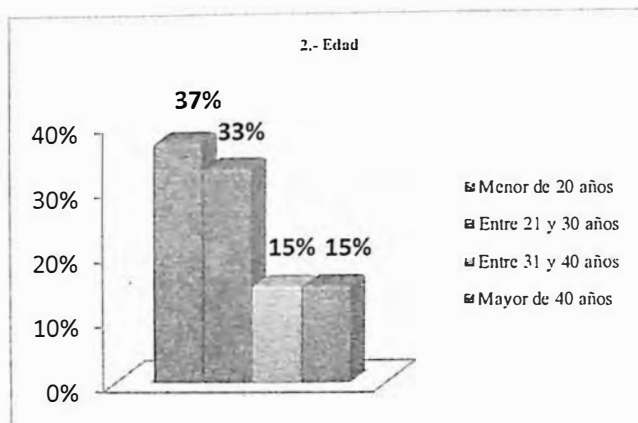
III. RESULTADOS

A continuación se puede observar los resultados de 40 personas, de cada pregunta de la encuesta realizada.



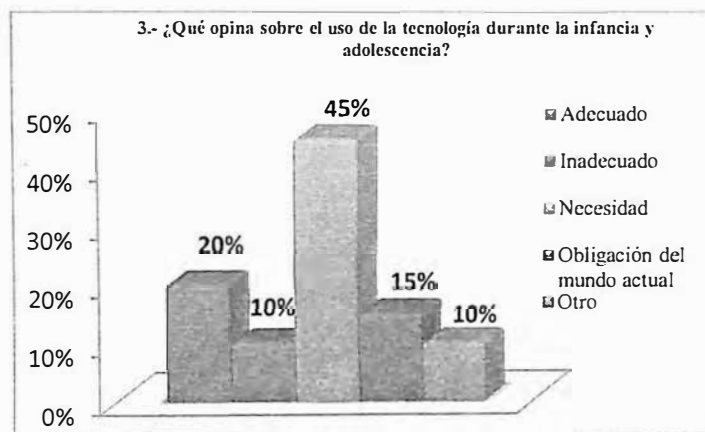
Fuente: Elaboración propia.

En el siguiente gráfico podemos observar que la mayoría de los encuestados pertenece al género femenino, representando el 70% de los encuestados, equivalente a 28 personas; y el 30% restante representa al género masculino, equivalente a 12 personas.



Fuente: Elaboración propia

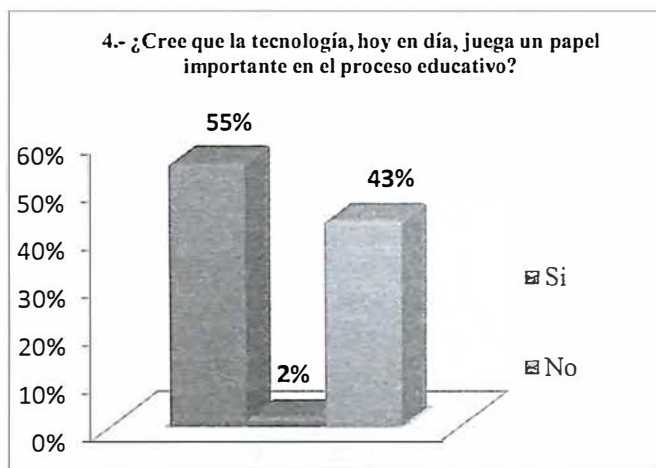
En el siguiente gráfico se puede observar que la mayoría de los encuestados tienen menos de 20 años, representando el 37%, es decir 15 personas; el segundo grupo entre 21 y 30 años está representado por el 33%, es decir 13 personas; el tercer grupo de entre 31 y 40 años está representado por el 15%, es decir 6 personas y por último el grupo de mayores de 40 años, representado igualmente por el 15%, es decir 6 personas.



Fuente: Elaboración propia

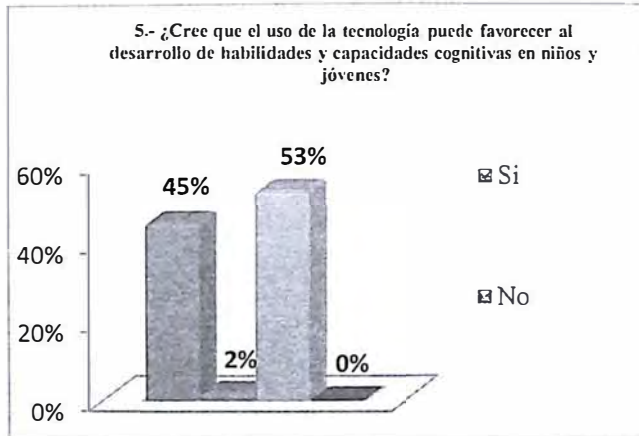
En el siguiente se puede observar que ante la pregunta ¿Qué opina sobre el uso de la tecnología durante la infancia y adolescencia? La mayoría de los encuestados opina que el uso en estas etapas es una necesidad, representado con el 45%, es decir 18 personas; el 20% opina que es adecuado, siendo 8 personas; el 15% opina que es una obligación del mundo actual, siendo 6 personas; el 10% opina que es inadecuado, siendo 4 personas y por último otras 4 personas, es decir el 10%, expresó otra opinión, siendo las siguientes:

- En la adolescencia hasta una necesidad en la infancia inadecuado.
- Depende que tipo, si son juegos de aprendizaje o no.
- Que debe ser controlado y limitado por los padres.
- Yo creo que los infantes no deben usar cierta tecnología, ya que los perjudica a futuro, no terminan de desarrollarse bien.



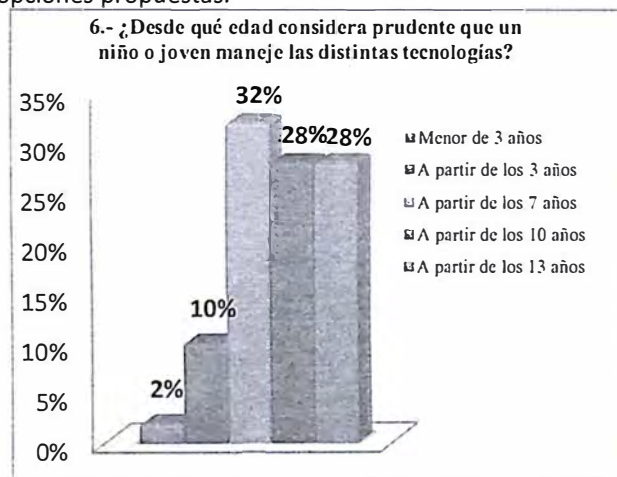
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Cree que la tecnología, hoy en día, juega un papel importante en el proceso educativo?, el 55% de los encuestados, es decir 22 personas, opinan que sí es importante; el 43%, es decir 17 personas, opinan que esta importancia sólo se da en ciertas circunstancias y por último el 2%, es decir 1 persona opina que la tecnología no juega un papel importante en el proceso educativo.



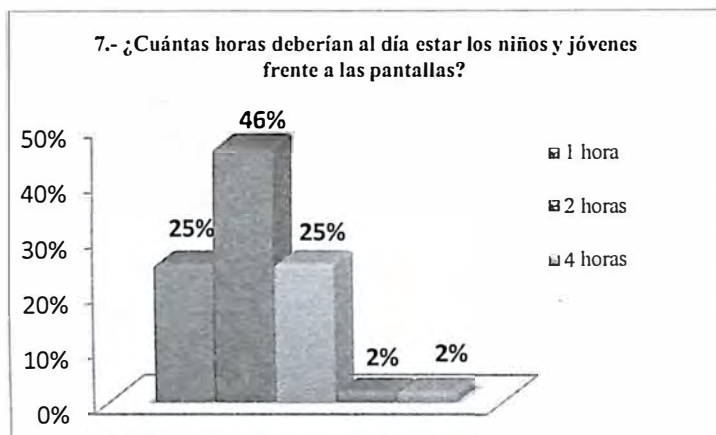
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Cree que el uso de la tecnología puede favorecer al desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas en niños y jóvenes?, la mayoría opina que depende de la edad en la que sea utilizada, representada por el 53%, siendo 21 personas; el 45 % opina que si favorece al desarrollo de habilidades, siendo 18 personas y por último el 2%, es decir 1 persona opina que no es favorecedor. Nadie dio una opinión diferente a las opciones propuestas.



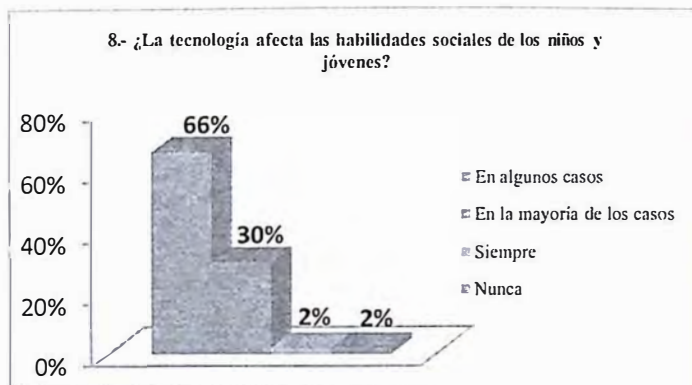
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Desde qué edad considera prudente que un niño o joven maneje las distintas tecnologías?, el 32%, es decir 13 personas, opinan que la edad conveniente es a partir de los 7 años; el 28%, es decir 11 personas, opina que la edad conveniente es a partir de los 10 años, el mismo porcentaje opina que la edad conveniente es a partir de los 13 años; el 10%, es decir 4 personas, opinan que la edad conveniente es a partir de los 3 años y por último el 2 %, es decir 1 persona, opina que la edad conveniente es la de un menor de 3 años.



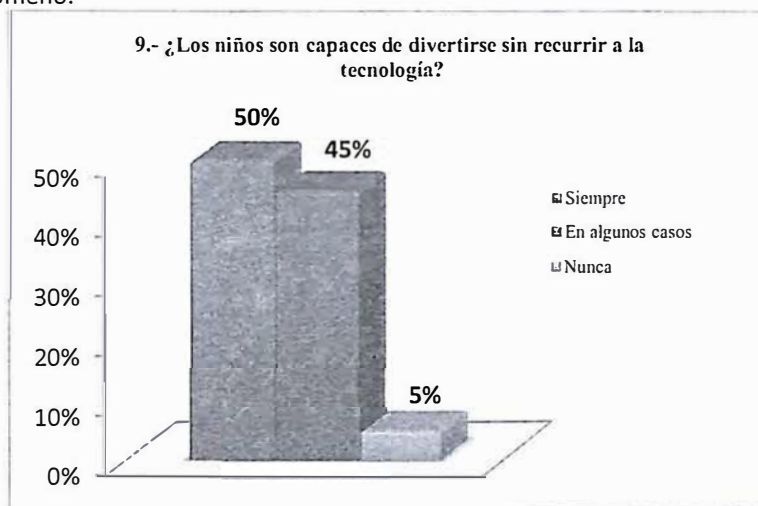
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Cuántas horas deberían estar los niños y jóvenes frente a las pantallas?, el 46%, es decir 18 personas, opinan que deberían estar 2 horas; el 25%, es decir 10 personas, opina que deben estar 1 hora, con el mismo porcentaje 10 personas opinan que deberían estar 4 horas; el 2%, es decir 1 persona, opina que deberían estar 7 horas y con el mismo porcentaje 1 persona opina que la exposición frente a una pantalla debería ser indefinida.



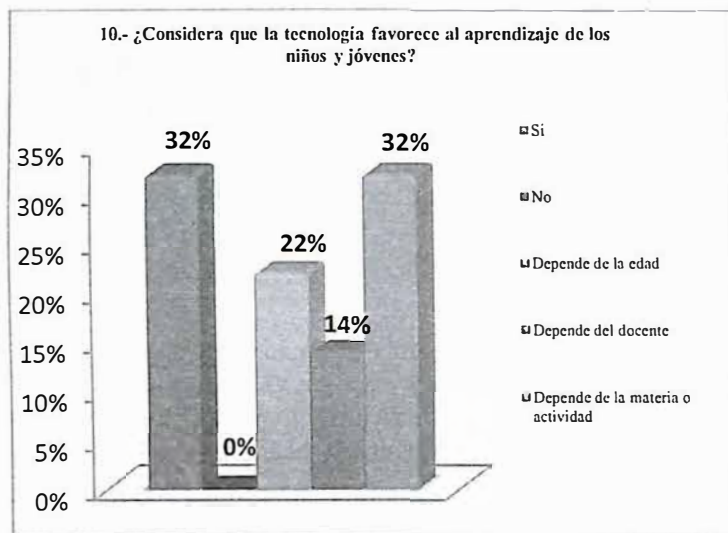
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿La tecnología afecta las habilidades sociales de niños y jóvenes?, la mayoría, con el 66% de los encuestados, es decir 26 personas, opinan que este fenómeno se da en algunos casos; el 30%, es decir 12 personas, opinan que esta fenómeno se da en la mayoría de los casos; el 2% es decir 1 persona opina que esta fenómeno ocurre siempre y con el mismo porcentaje 1 persona opina que nunca ocurre este fenómeno.



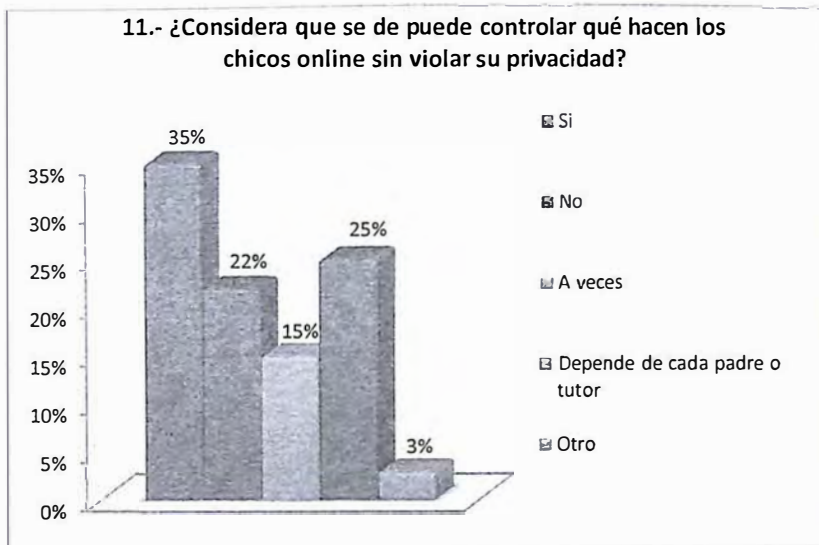
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Los niños son capaces de divertirse sin tecnología? El 50% de los encuestados, es decir 20 personas, opinan que siempre pueden divertirse sin tecnología; el 45%, es decir 18 personas, opinan que sólo se da en algunos casos y por último el 5%, es decir 2 personas opinan que no es posible que se diviertan sin tecnología.



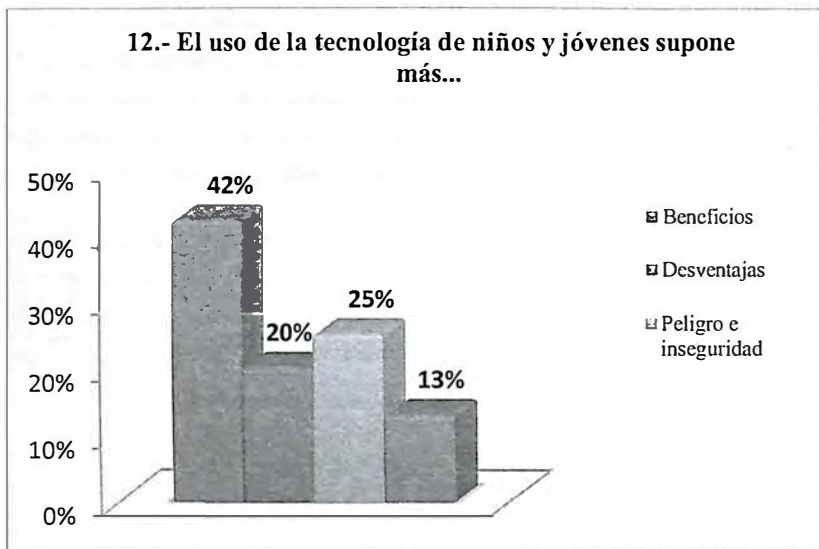
Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico podemos observar que ante la pregunta ¿Considera que la tecnología favorece al aprendizaje de los niños y jóvenes?, el 32% de los encuestados, es decir 13 personas, opinan que si favorece, con el mismo porcentaje otras 13 personas opinan que depende de la materia actividad en la que se incluya la tecnología; el 22%, es decir 9 personas, opina que depende de la edad de los alumnos en los que se aplique y por último el 14%, es decir 5 personas, opinan que depende de la forma en la que el docente aplique la tecnología. Nadie opina que la tecnología no favorece al aprendizaje de los niños y jóvenes.



Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la pregunta ¿Considera que se puede controlar qué hacen los chicos online sin violar su privacidad?, el 35%, es decir 14 personas, opinan que si es posible; el 25%, es decir 10 personas, opinan que el control depende de cada padre o tutor; el 22%, es decir 9 personas, opina que no es posible controlar su actividad online sin violar su privacidad; el 15%, es decir 6 personas, opinan que solo es posible lograrlo a veces y por último el 3%, es decir 1 persona expresa otra opinion siendo: No se.



Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se puede observar que ante la oración: El uso de la tecnología de niños y jóvenes supone más..., el 42%, es decir 17 personas, decidió completarla con la opción beneficios; el 25, es decir 10 persona, seleccionó la opción peligro e inseguridad; el 20%, es decir 8 personas, eligió la opción desventajas y por último el 13%, es decir 5 personas, decidió completar la oración con opiniones personales, siendo:

- Todas las opciones.
- Puede ser de doble filo, por eso es importante tener control.
- Depende del control paterno.
- Si el uso de la tecnología es con fines educativos es ventajoso.
- Algo ni muy bueno ni muy malo, depende de quién use la tecnología.

IV. CONCLUSIONES

Se puede concluir que la tecnología presenta grandes facilidades y beneficios tanto para docentes y padres, como para los niños y jóvenes, pero todo en exceso es dañino, hay que poder distinguir cuales son los límites del uso de estas herramientas, ya que el abuso de estas puede desencadenar daños cerebrales y físicos y hasta anular ciertas capacidades o habilidades sociales.

Está bien que un niño o joven se recree con juegos en línea o en consolas, pero también es necesario que juegue con otros niños y con juguetes, al aire libre. Que viva experiencias nuevas, que salga de su área de confort, porque la vida es eso enfrentarse todo el tiempo a cosas nuevas y no un videojuego en el que el camino al éxito está pautado.

Otro punto importante es la inseguridad que puede casar la tecnología durante estas etapas de la vida, ya que a veces los niños o jóvenes no tienen la madurez necesaria para poder distinguir el riesgo, actualmente existen casos, mayormente en las redes sociales, que terminan en situaciones muy desagradables e inclusive en la muerte de la víctima, ya que lastimosamente no se puede llegar a tener la certeza de quién es realmente la otra persona que se esconde detrás de una pantalla. Es por esto que es muy importante que los papás generen conversaciones con sus hijos y controlen su actividad online para evitar problemas a futuro, esto siempre sin invadir su privacidad.

A nivel educativo la tecnología presenta grandes avances, que hacen el proceso enseñanza-aprendizaje más atractivo y didáctico, algunos ejemplos son las pizarras digitales, aplicaciones educativas, libros en PDF, centros de búsqueda, bibliotecas virtuales, etc., pero es necesario que el docente y los alumnos sepan manejar de una forma que aporte favorablemente a aprendizaje y desempeño de los niños y jóvenes.

En el mundo actual es casi un requisito, una obligación, saber manejar a la perfección las diferentes tecnologías, para poder abrirse puertas en el mundo laboral, es por eso que considero necesario se enseñe la forma correcta de utilizarlas en las instituciones educativas (escuelas, colegios, institutos y universidades).

El dato más importante de esta conclusión es la edad prudente para acercar a los niños o jóvenes a la tecnología. Según Guillermo Casanovas en el libro *"Cariño, he conectado a los niños"*, la edad correcta es entre los 9 y los 12 años, ya que a esta edad los niños tienen una relación más estrecha con sus padres, es así que los mismos niños les mostrarán sus logros en juegos, videos que vieron y descubrimientos que realicen, es por esto que el control por parte de los padres se hace mucho más fácil, ya que no es necesario que ellos busquen la forma de acceder, sino que los niños son mucho más abiertos con sus actividades online.

Otro dato importante es la cantidad de horas que deben estar los niños y jóvenes frente a las pantallas. Los niños mayores de 2 años deben pasar entre 1 y 2 horas, los niños mayores de 10 años deben estar expuestos 3 horas y por motivos académicos, de trabajos de investigación, lecturas, etc. los jóvenes de nivel secundario y universitario esta expuestos a grandes jornadas frente a la computadora y demás dispositivos móviles, de tal forma que se recomienda descansar los ojos y caminar, cada 3 horas, durante media hora.

V. REFERENCIAS

- Cánovas, G. (2015). *Cariño, he conectado a los niños*. Madrid: Copysell.
- Cuervo, J. C. (2017, Mayo 4). *Niños y tecnología ¿Oportunidad o amenaza?*
Retrieved Octubre 21, 2017 from Universidad de La Sabana:
<http://www.eltiempo.com/tecnosfera/dispositivos/relacion-entre-los-ninos-y-la-tecnologia-84130>
- García, A. F. (2015, Abril 8). *Los beneficios de la Tecnología en la Educación*.
Retrieved Octubre 7, 2017 from La brecha digital:
<http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Callado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: Mc Graw Hill.

Merino, M. (2017, Enero 25). *La tecnología y los niños: Los datoss más curiosos*. Retrieved Octubre 22, 2017 from Ok Diario:
<https://okdiario.com/bebes/2017/01/25/tecnologia-ninos-curiosidades-31766>

Mundo, B. (2013, Mayo 1). *Tecnología, ¿beneficia o perjudica el desarrollo de los niños?* Retrieved Octubre 20, 2017 from BBC Mundo:
http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_gtg

Niños y tecnología: Ventajas e inconvenientes del uso de dispositivos móviles. (2014, Junio 1). Retrieved Octubre 21, 2017 from Universidad de Valencia: <https://www.mepiar.com/ninos-y-tecnologia-ventajas-e-inconvenientes-del-uso-de-dispositivos-moviles/>

Seguro, R. (2014, Julio 30). *Los niños y la adicción a la tecnología*. Retrieved Octubre 22, 2017 from El nuevo Herald:
<http://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/en-familia/article2037729.html>

Villegas, J. (2016, Enero 23). *Niños y la tecnología: del aprendizaje al abuso*. Retrieved Septiembre 7, 2017 from Telesur:
<https://www.telesurtv.net/bloggers/Ninos-y-la-tecnologia-del-aprendizaje-al-abuso-20160123-0003.html>

VI. ANEXOS

Cuestionario realizado a los 40 encuestados.

PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA

- ❖ Los datos recogidos serán utilizados con fines académicos. Se agradece su colaboración.
- ❖ Marque con una "X" la respuesta que considere conveniente.

DATOS GENERALES

GÉNERO: Masculino

☐

EDAD: Menor de 20 años

Femenino

☐

Entre 21 y 30 años

Entre 30 y 40 años

Mayor de 40 años

1. ¿Qué opina sobre el uso de la tecnología durante la infancia y la adolescencia?

- a. Adecuado
- b. Inadecuado
- c. Necesidad
- d. Obligación del mundo actual
- e. Otro ¿cuál?.....

☐
☐
☐
☐

2. ¿Cree que la tecnología, hoy en día, juega un papel importante en el proceso educativo?

- a. Si
- b. No
- c. En ciertas circunstancias

☐
☐
☐

3. ¿Cree que el uso de la tecnología puede favorecer el desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas en los niños y jóvenes?

- a. Si
- b. No
- c. Depende de la edad en la que se utilice
- d. Otro ¿cuál?.....

4. ¿Desde qué edad considera prudente que un niño o joven maneje las distintas tecnologías?

- a. Menor de 3 años
- b. A partir de los 3 años
- c. A partir de los 7 años
- d. A partir de los 10 años
- e. A partir de los 13 años

5. ¿Cuántas horas al día deberían estar los niños y jóvenes frente a las pantallas?

- a. 1 hora
- b. 2 horas
- c. 4 horas
- d. 7 horas
- e. Indefinido

6. La tecnología ¿afecta las habilidades sociales de los niños y jóvenes?

- a. En algunos casos
- b. En la mayoría de los casos
- c. Siempre
- d. Nunca

7. ¿Son capaces los niños de divertirse sin recurrir a la tecnología?

- a. Siempre
- b. En algunos casos
- c. Nunca

8. ¿Considera que la tecnología favorece al aprendizaje de los niños y jóvenes?

- a. Si
- b. No
- c. Depende de la edad
- d. Depende del docente

e. Depende de la materia o actividad

☐

9. **¿Considera que se puede controlar qué hacen los chicos online sin violar su privacidad?**

a. Si

b. No

c. A veces

d. Depende de cada padre

e. Otro ¿cuál?.....

☐
☐
☐
☐

10. **El uso de la tecnología de niños y jóvenes supone más...**

a. Beneficios

b. Desventajas

c. Peligro e inseguridad

d. Otro ¿cuál?.....

☐
☐
☐

**ANALFABETISMO TECNOLÓGICO ¿EN QUÉ GRADO NOS ENCONTRAMOS?
CON LA TECNOLOGÍA AVANZANDO A PASOS AGIGANTADOS**
Regina Chipana Oropeza de 2do semestre. Carrera: Educación
rchipana@est.ulasalle.edu.bo

RESUMEN

El analfabetismo tecnológico se refiere a la incapacidad para utilizar las nuevas tecnologías tanto en la vida diaria como en el mundo laboral. Se divide en tipos analfabetismo pleno, funcional y digital. La tecnología puede evolucionar más rápido de lo que muchos somos capaces de asimilar. Las nuevas tecnologías se han instalado en espacios laborales, educativos provocando radicalmente la necesidad de actualizarse. En las últimas décadas las T.I.C. han revolucionado el mundo laboral por completo, dando lugar a la aparición de nuevas formas y herramientas de trabajo. Las T.A.C. Son los resultados de la aplicación educativa de las T.I.C. herramientas para la educación al servicio el aprendizaje y adquisición de conocimientos.

Palabras clave

Tecnología, analfabetismo, T.I.C. T.A.C.

INTRODUCCIÓN

La tecnología avanza vertiginosamente esto da paso a un nuevo tipo de analfabetismo. El analfabetismo tecnológico no distingue sexo, clase social cargos incluso su nivel de educación, es retroactivo, es decir que no es un analfabeto tecnológico hoy lo puede llegar a ser mañana debido a que la tecnología evoluciona más rápido de lo que muchos podemos asimilar.

En este presente trabajo se medirá el nivel o tipo de analfabetismo tecnológico mostrando resultados del cuestionario para lograr que se haga de su conocimiento las nuevas herramientas tecnológicas.

Para un mejor desarrollo del aprendizaje con las nuevas tecnologías al servicio del aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

¿Cómo medir el grado o nivel de analfabetismo tecnológico en que nos encontramos con la tecnología avanzando vertiginosamente?

II FUNDAMENTOS TEÓRICOS

El analfabetismo tecnológico se refiere a aquellas personas, fundamentalmente mayores, que aun sabiendo leer y escribir son incapaces de utilizar las nuevas tecnologías tanto en la vida diaria como en el mundo laboral.

Este nuevo tipo de analfabetismo no distingue sexos, cargos o cuentas corrientes, cualquiera puede ser un “analfabeto tecnológico” independientemente de su nivel de educación e incluso de su clase social. Este analfabetismo es preocupante porque conlleva a desigualdades de diferente tipo: de acceso a puestos de trabajo, a la información, a las relaciones sociales, etcétera.

Sin embargo, el analfabetismo tecnológico es también retroactivo, es decir, quien no es un analfabeto tecnológico hoy puede llegar a serlo mañana, debido a que la tecnología puede evolucionar más rápido de lo que muchos somos capaces de asimilar; incluso muchas empresas a la hora de afrontar una renovación tecnológica, necesitan disponer de una serie de conocimientos que, en algunos casos, escapan a sus posibilidades.

Las consecuencias de este nuevo fenómeno son muy variadas y, en realidad, la mayoría de ellas aún está por llegar. De momento, el analfabetismo tecnológico se manifiesta solo en situaciones concretas y aisladas: recién egresados que no consiguen su primer empleo por no saber usar herramientas “digitales”, directivos que ven peligrar su carrera por no saber aplicar las nuevas tecnologías a sus empresas y cualquiera cuya calidad de vida pudiera mejorar en el caso de sacarle el mejor provecho a las nuevas tendencias.

Además, existe un elemento conflictivo englobado en el concepto de “generación net”. Me refiero a los niños que han nacido a finales del siglo XX y que aparecen como la primera generación en la sociedad de la información. Estos niños han crecido en familias con pocos miembros con la ausencia de

hermanos y primos con quien jugar y esto se ha compensado con el consumo de productos como la televisión, videojuegos o Internet. El problema de esta situación es que estos niños saben más que sus padres y que sus profesores acerca de las nuevas tecnologías y por tanto se produce un choque entre generaciones. (Gil Monsalve Edgar Oneider, 2001)

TIPOS DE ANALFABETISMO TECNOLÓGICO

ANALFABETISMO TECNOLÓGICO O MEDIÁTICO: se refiere a la incapacidad de las personas para utilizar las nuevas tecnologías o sus medios (celular, computadora, cámara digital, etc.), tanto en la vida diaria, académica o laboral.

ANALFABETISMO PLENO O ABSOLUTO: Persona que ignora por completo el manejo de una computadora o un equipo. También se pueden incluir en esta categoría a aquellas personas que se resisten a aprender un sistema (tecnofobia).

LA TECNOFOBIA: Se define como la carencia de habilidades, aptitudes y gusto por hacer uso de la tecnología, dificultad para adaptarse a innovaciones tecnológicas y carencia de deseo por hacerlo. Empresarialmente esto está caracterizado como resistencia al cambio y fastidio por las cosas nuevas que aparecen (thrash, 2012)

ANALFABETISMO RELATIVO O FUNCIONAL: Personas que utilizan rudimentariamente una computadora o un equipo, es decir, sus funciones básicas, o bien, se puede hacer una extensión a una situación particular: personas que aprendieron a manejar un viejo sistema y que por carecer de práctica no pueden comprender los nuevos adelantos, o las que por distintos motivos (miedos, inseguridades, etc.) abandonaron sus estudios. (Marque , Carmen; Pedraza Ortiz , Jose Antonio; Ramirez Gil, Sivia; Zarate Ordoño, Luis Gabriel,, 2014)

ANALFABETO DIGITAL: Es el nivel de desconocimiento de las nuevas tecnologías que impiden que las personas puedan acceder a las posibilidades de interactuar con estas, es decir, por una parte, navegar en la web, disfrutar de contenidos multimedia sociabilizar por medio de las redes sociales crear documentos etc. Desconocimiento de los métodos de acceso a la cultura en internet. (Alberto, y otros, 2014)

CAUSAS DEL ANALFABETISMO TECNOLÓGICO. La causa más importante es la problemática económica que sufren los estados sub desarrollados que son los estados más afectados con el analfabetismo tecnológico. Si un estado no tiene buena economía es casi seguro que los habitantes tampoco lo tengan esta problemática económica y educativa a la vez son factores de un círculo vicioso que si no hay educación no hay desarrollo.

La retroactividad de la tecnología hace que quien no es un analfabeto tecnológico hoy puede llegar a serlo mañana, debido a que la tecnología puede evolucionar más rápido de lo que muchos somos capaces de asimilar.

Si bien el factor económico es más importante el analfabetismo tecnológico se da en clases sociales diferentes sin distinción de edades profesión o género.

La tecnología se incrementa vertiginosamente hacia nuevos enfoques. Multiplicando sus componentes lo cual hace necesario que la persona tenga una capacitación permanente para que no exista un desfase entre aquello que sabe y los nuevos cambios que experimenta. Haciendo posible que esta brecha se encuentre cercano a ser un analfabeto tecnológico relativo o funcional en espacios laborales, educativos provocando radicalmente la necesidad de actualizarse.

El “analfabetismo tecnológico” se relaciona directamente con el ámbito laboral. Debido a que en todos los órdenes del mercado se implementan recursos tecnológicos de avanzada. Principalmente en el ámbito de la informática

En las últimas décadas, las TIC han conseguido revolucionar el mundo laboral por completo, dando lugar a la aparición de nuevas formas de trabajo, gestión y organización. El futuro del empleo no puede concebirse sin la influencia de la tecnología.

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN T.I.C.: Son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soporte tecnológico. La informática, internet y las telecomunicaciones son las (tic) para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación

En otras palabras, se trata de un conjunto de herramientas o recursos de tipo tecnológico y comunicacional, que sirven para facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información mediante códigos variados que pueden corresponder a textos, imágenes, sonidos, entre otros.

EJEMPLOS DE TIC

- La televisión
- La radio
- El teléfono fijo y móvil
- Las tarjetas de memoria
- Los discos versátiles digitales (DVD) portátiles
- Dispositivos de sistema de posicionamiento global (GPS)
- Las computadoras: no cabe duda de que estas últimas han generado el mayor de los impactos, sobre todo por su ventaja de permitirnos acceder a una de las mayores invenciones en esto de la tecnología, como lo es la internet, una red de comunicaciones de alcance global que ha facilitado en gran medida el acceso a información proporcionada por cualquier servidor a nivel mundial, favoreciendo además la interacción entre personas ubicadas en espacios físicos diferentes. (Tu gimnasia cerebral, 2014 - 2017)

TECNOLOGÍA DEL APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO (T. A. C.)

Son el resultado de la aplicación educativa de las TIC. Las TAC orientan a las TIC incide en la metodología del uso de la tecnología y no solo en asegurar el uso de las herramientas se trata de conocer su uso didáctico que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. El aprendizaje con las TIC es informático, instrumentista y poco motivador. Sin embargo, las TAC debido a su proceso innovador, plantea cambiar el aprendizaje de la tecnología por el aprendizaje con la tecnología.

Las T.A.C. requieren de Metodologías para la Gestión del Conocimiento, que comprende “Procesos de generar y transferir conocimiento”, y esto es: Aprendizaje

Una misma cosa puede hacerse de varias formas (Metodología) y con distintas herramientas (Tecnología). No hay manera de hacer algo, incluyendo las tareas de enseñar y aprender sin tecnología y herramientas. Si se aprende haciendo cosas, se aprende con tecnología y metodología, no con tecnología o metodología. La tecnología acompaña al ser humano desde el umbral de la humanidad.

LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA

El término tecnología, de origen griego, está formado por tekne (“arte, técnica u oficio”) y por logos (“conjunto de saberes”). Se utiliza para definir al conocimiento que se materializa en artefactos, procesos y sistemas que permiten ofrecer productos y servicios que contribuyen a mejorar la calidad de vida y modificar el medio ambiente, con el objetivo de satisfacer las necesidades humanas. Estos productos pueden ser de carácter físico, como una herramienta, o no físico, como una estructura organizacional o un programa de computador. Los artefactos, como manifestación de la tecnología, son herramientas, aparatos, dispositivos, instrumentos y máquinas, entre otros. (Ramiro, 2014)

HERRAMIENTAS FÍSICAS. Mencionamos algunos ejemplos.

- La televisión
- La radio
- Celular
- Las tarjetas de memoria
- Los discos versátiles digitales (DVD) portátiles
- Las computadoras
- Pizarra digital
- Laptop
- Tablet

HERRAMIENTA NO FÍSICAS. Las herramientas no físicas “digitales” aplicadas directamente al campo educativo. Mencionamos algunos ejemplos.

- Wikipedia
- Cursos abiertos Blogs
- YouTube Videos educativos

- Redes profesionales
- Software educativo
- Aplicaciones educativas

Cada vez más instituciones educativas comienzan a implementar algún grado de uso de las TAC, aunque todavía muchos docentes no pueden aprovecharlas porque carecen de habilidades básicas necesarias para su uso. Esta imposibilidad se debe a veces al desaliento o temor ante lo que se desconoce y percibe como difícil, y también a una falta de comprensión de las razones metodológicas por las cuales se debe incorporar estas tecnologías a la enseñanza. Así, se ve a quienes las emplean como entusiastas de una metodología que sólo ven como “divertida”, más cercana a los gustos de los alumnos jóvenes. (Yaneth, 2017)

TAC, tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. Asegurarán que los docentes puedan incorporar a sus clases las nuevas posibilidades que ofrece la educación a distancia. Las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento.

Este tipo de formación resinifica las TIC y las pone al servicio del estudio y el trabajo, y permite una verdadera *inclusión digital*, que los docentes sabrán transmitir a sus alumnos.

Ahora bien, debemos lograr que todos los docentes sean capaces de usar las TIC, pero ¿cuáles? La formación que reciba un docente deberá contemplar la autonomía. No sólo porque debe tenerla, sino porque debe enseñarla. Entonces, ¿cómo se la consigue mejor?

Por medio de toda tecnología que proporcione las nociones técnicas indispensables para saber utilizar con confianza las herramientas informáticas, y que se pueda emplear y reutilizar de modo creativo y adecuado a las propias necesidades en el aula o en la vida diaria, que cada vez se torna más informatizada y nos exige saber cómo operar todo tipo de programas. Como ya dijimos, esto debe venir acompañado de una formación metodológica adecuada.

Cuáles son en concreto esas herramientas es algo difícil de definir en un terreno en constante evolución, y deberá analizarse repetidamente a medida que se produzcan nuevos avances. (Silvia, 2012)

III. METODOS

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Los estudios descriptivos permiten detallar situaciones y eventos, es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (Hernandez Sampieri, Fernandez Collao, & Baptista Lucio, 1998)

Este proyecto de investigación se considera que es de carácter descriptivo en cuanto permite investigar el grado o tipo de analfabetismo tecnológico,

3.2 MÉTODOS

El método deductivo parte de ideas generales que son aceptadas como satisfactoria y aparte de ellas se deducen una serie de suposiciones que luego se contrastan con los datos concretos de la realidad. La idea básica de este método es dar el primer paso metodológico partiendo de lo general y corroborar posteriormente por la información particular, los hechos específicos.

El nivel de analfabetismo tecnológico surge por falta de educación sobre 2 utilización de y fines de la tecnología se da más en la población de adultos que en la población de jóvenes.

3.3 SUJETOS DE INVESTIGACIÓN

Jóvenes estudiantes menores de 20 años y personas de 21 a 30 y padres de familia de 31 a 50 años y a sus padres, del colegio Unión Europea se trabajó con 28 personas.

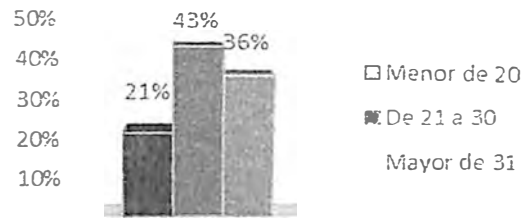
3.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para obtener la información del tema a investigar, se utilizó la encuesta que se aplicó con un cuestionario, el cual está compuesto por 10 preguntas cerradas con el que podremos medir el grado o tipo de analfabetismo en que nos encontramos.

IV. RESULTADOS

1. ¿Quién es un “analfabeto tecnológico”?

1. ¿Cuál es su edad?

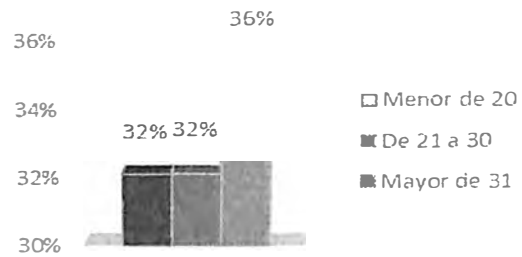


Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

Es del conocimiento del 43% de los encuestados lo que es un analfabeto tecnológico. El 57% restante lo relaciona con las distintas opciones.

2. ¿Quién es un “analfabeto tecnológico” absoluto?

2. ¿Cuál es su edad?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

Es del conocimiento del 32% de los encuestados lo que es un analfabeto tecnológico absoluto. El 68% lo relacionó con las distintas opciones.

3. ¿Quién es un “analfabeta tecnológico” funcional?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

Es del conocimiento del 54% de los encuestados lo que es un analfabeto tecnológico funcional. El 46% lo relacionó con las distintas opciones.

4. ¿Quién es un “analfabeta tecnológico” digital?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

Es del conocimiento del 39% de los encuestados lo que es un analfabeto tecnológico digital. El 61% lo relacionó con las distintas opciones.

5. ¿Tienes acceso a internet?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 72% de los encuestados tiene acceso a Internet y el 18% restante no tiene acceso a internet.

6. ¿En qué lugares tienes acceso a internet?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 30% de los encuestados accede a Internet en casa, el 52% accede a internet en áreas de trabajo, universidad y el 17% restante accede a Internet en otros lugares.

7. ¿con cuál de estos aparatos electrónicos tienes acceso a internet?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 52% de los encuestados accede a internet con una computadora, el 39% De los encuestados accede atreves de un celular y el 9% usan todos los aparatos electrónicos.

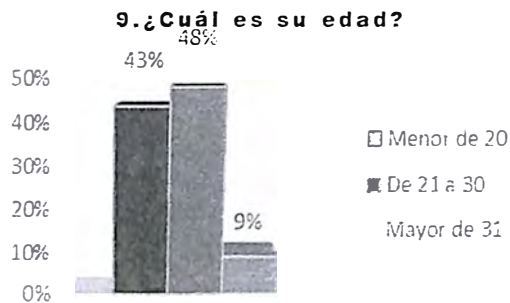
8. ¿Con que frecuencia se conecta a internet?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 48% De los encuestados de conectan todo el día a Internet, el 43% se comenta más de tres horas y el 9% restante se conecta de una a tres horas.

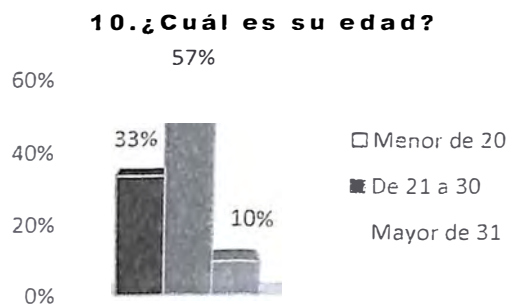
9. ¿Consideras que el uso de la tecnología es necesario para la educación?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 91% considera que la tecnología es necesaria para la educación y el 9% de los encuestados consideran que la tecnología no es necesaria para la educación.

10.Cuál de estos tipos de tecnología educativa usas más?



Fuente: elaboración propia en base a los resultados de la encuesta

El 57% de los encuestados usa más celular, la computadora – laptop, el 33% usa herramientas digitales y el 10% usan tecnología común como una tv.

V. CONCLUSIÓN

Se puede concluir que con la presente investigación damos a conocer los tipos o grados de analfabetismo tecnológico, herramientas tecnológicas de la información y la comunicación, herramientas del aprendizaje y conocimiento para un mejor aprovechamiento de la tecnología tanto en la vida laboral como en la educación teniendo en cuenta todo esto podremos medir en que tipo o grado de analfabetismo tecnológico nos encontramos

Para conocer el grado o tipo de analfabetismo en que nos encontramos debemos conocer en concepto de analfabetismo tecnológico, cuales son los tipos o grados.

No existe una única forma de medir el analfabetismo ni el grado de analfabetismo de una persona o grupo social en general los medidores que se usan para medir el analfabetismo son. Porcentaje de personas con aparatos electrónicos de acceso a internet, porcentaje de la población que usa internet, lugar de uso de internet y frecuencia de uso y acceso a internet porcentaje de persona que usan y conocen herramientas y tecnológicas educativas.

Teniendo en cuenta los resultados se muestra que hay un cierto grado de analfabetismo en cada persona encuestada ya sea funcional, absoluta o mediática, el grado de analfabetismo más frecuente es el digital. A pesar de tener acceso a nuevas tecnologías las herramientas de amplían cada día más.

VI. REFERENCIAS

Alberto, G. B., Ramos , A., Fajardo, M., Enriques , s., Gonela, G., Isabella, R., . . . Chung Yoon, H. H. (10 de septiembre de 2014). *Prezi*. Obtenido de EL ANALFABETISMO DIGITAL: UN PROBLEMA A RESOLVER.: <https://prezi.com/uuylnnvd1o/el-analfabetismo-digital-un-problema-a-resolver/?webgl=0>

- Gil Monsalve Edgar Oneider. (11 de Diciembre de 2001). *Lwp comunidad de programadores*. Obtenido de El nuevo 'mal' del siglo XXI: "Analfabetismo tecnológico": <https://www.lawebdelprogramador.com/noticias/210/El-nuevo-mal-del-siglo-XXI-Analfabetismo-tecnologico.html>
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collao, C., & Baptista Lucio, P. (1998). *Metodología de la investigación*. Mexico D. F.: MCGRAW HILL INTER AMERICANA EDITORES. S. A. de C. V.
- Marque, Carmen; Pedraza Ortiz, Jose Antonio; Ramirez Gil, Silvia; Zarate Ordoño, Luis Gabriel;. (30 de Octubre de 2014). *problemas contemporaneos de la educacion*. Obtenido de Tipos de analfabetismo tecnologico: <https://sites.google.com/site/analfabetismoenmexico/portal-de-recursos-para-esdtudianate>. (30 de 10 de 2017). Obtenido de http://www.robertexto.com/archivo6/analf_tecnol.htm: www.robertexto.com
- Ramiro, A. V. (28 de julio de 2014). *SlideShare*. Obtenido de Tecnologia para el aprendizaje y el conocimiento: <https://es.slideshare.net/siriuselearning/tecnologias-para-el-aprendizaje-y-el-conocimiento>
- Silvia, E. (14 de Agosto de 2012). Educacion y tic. Obtenido de La formación básica para docentes y las TAC: <http://www.ead.unlp.edu.ar/blog/?p=209>
- thrash, s. t. (20 de Octubre de 2012). *BLOG TECNOFOBIA*. Obtenido de TECNOFOBIA-Miedo a la tecnologia: <http://ctsyv3tecnofobia.blogspot.com/2012/10/el-avance-tecnologico-ha-sido-un.html>
- Tu gimnasia cerebral*. (2014 - 2017). Obtenido de ¿Qué son las Tics o Tecnologías de la Información y la Comunicación?:

<http://tugimnasiacerebral.com/herramientas-de-estudio/que-son-las-tics-tic-o-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion>

Yaneth, J. (5 de MAYO de 2017). *Udelas*. Obtenido de T.A.C.:
<http://es.calameo.com/read/0051740713a34fe491d8d>

LA RISOTERAPIA EN EDUCACIÓN INICIAL

Cinthya Roque

roqueci@ulasalle.edu.bo

Estudiante 3er Semestre Carrera de Educación

“La Risa es el Lenguaje del Alma”

Pablo Neruda

RESUMEN

La felicidad es una de las características más importantes de nuestros niños. Entonces, ¿por qué no usarla como herramienta de motivación cuando vamos a desarrollar nuestra clase?. Como maestros tenemos en nuestras manos la motivación de los alumnos cuando de aprender se trata. Muchas veces esto puede ser frustrante ya que los niños se encuentran cansados, aburridos o simplemente distraídos. Pedir a los niños que se concentren en su trabajo, que lo hagan con esmero o simplemente que se esfuercen un poco más parecería muy difícil. Cada año más y más maestros utilizan la risa como instrumento para mejorar la motivación de los niños en clase. Este artículo habla de un método llamado Risoterapia. Este método nos ayudará a entender la importancia de tener a los niños en una actitud positiva en el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVES

Felicidad, Risoterapia, Educación, Actitud Positiva, Aprendizaje

I. INTRODUCCIÓN

Cada día los maestros nos enfrentamos diferentes necesidades que los estudiantes de nivel inicial tienen. Algunas de ellas son: necesidad afectiva, necesidad de mejorar sus relaciones interpersonales y el autoestima. De acuerdo con numerosos estudios, la risoterapia no solo tiene beneficios en la salud, sino grandes beneficios sociales que sin duda son una respuesta a las necesidades de los niños y su predisposición en el proceso de aprendizaje.

II.FUNDAMENTOS TEÓRICOS

La risoterapia no es una técnica nueva, y ya fueron muchos los filósofos y escritores que desde la antigüedad han publicitado las ventajas de la risa. En algunas tradiciones, como la oriental, la risa no sería solo una acción física, si no que es algo también espiritual.

El mismísimo Aristóteles, hace ya miles de años, describió la risa como un "ejercicio valioso para la salud". Por su parte, Marco Valerio Marcial, poeta hispano-romano del Siglo I decía: "Reír es de sabios". Y a razón de todo ello, es por lo que en las Cortes y Realezas Medievales se institucionalizó el papel del bufón, fomentando así la risa para tener unas vidas más agradables, en lo que casi podrían ser consideradas como sesiones de risoterapia. Ya en tiempos más cercanos a los nuestros_Sigmund Freud atribuyó a las carcajadas el poder de liberar al organismo de energía negativa, algo que pudo ser demostrado posteriormente científicamente, al descubrir que el córtex cerebral libera impulsos eléctricos negativos un segundo después de comenzar a reír. En los últimos 30 años se ha avanzado mucho en la aplicación de la risa como terapia.

III.MÉTODO

Utilizaré el método inductivo a partir de un grupo de alumnos de nivel inicial. A través de diferentes actividades. Comenzaremos con actividades de a dos, hasta llegar a actividades de grupo. Podemos implementar estas actividades en cualquier momento de nuestra clase.

3.1.- El Mimo.

El maestro pide a sus estudiantes que se pongan en parejas frente a frente; estando así, les va pidiendo que, los dos, por turno, expresen conductas con gestos o posturas solamente, sin palabras; pueden ser conductas como alegría, asombro, reconocimiento, tristeza, desprecio, sospecha.

3.2.. Río y me enfado.

El maestro hace alguna señal que toda la clase pueda percibir; pide a los estudiantes que rían a carcajadas al ver esa señal; al hacer otra señal pide a

todos que se pongan serios. Repite este ejercicio varias veces. Por supuesto que los niños no lograrán pasar de la risa a la seriedad.

3.3.- No te rías que es peor.

El Maestro pide a la clase que hagan dos filas y se pongan frente a frente; los de una fila serán A y los de la otra serán B. Durante un minuto cada A debe hacer reír al B y el B no debe reírse. El siguiente minuto todos los B hacen reír a los A. No vale hacer cosquillas para hacer reír. No vale cerrar los ojos para no reírse

3.4.- Desde cuando no.

El Maestro se ubica delante de toda la clase y pide a uno de sus estudiantes que se ubique con él; El Maestro se pone de pie detrás del voluntario/a , el cual estará sentado y mirando a todos los demás; El docente hace mímica de alguna acción (cepillarse los dientes, dormir, limpiarse la nariz, asearse las manos, en fin, cualquiera de los actos humanos cotidianos) y acompaña dicha mímica con la expresión “cuánto hace que tu ...”; el que está sentado debe responder, sin mirar al maestro, cuánto tiempo hace que ejecutó la acción representada por el docente. Resultará un juego muy divertido.

3.5.- El barco.

El grupo en círculo de pie. El Maestro dará varios gritos para hacer mover a los asistentes. Emite el grito “popa” y el grupo da un paso hacia adentro; grita “proa” y el grupo da un paso hacia atrás; grita “mar picado” y todos se balancean; grita “maremoto” y todos se deben cambiar de puesto, nadie puede quedar en su mismo puesto. La serie de gritos se repite 7 u 8 veces. Este ejercicio genera chorros de risa.

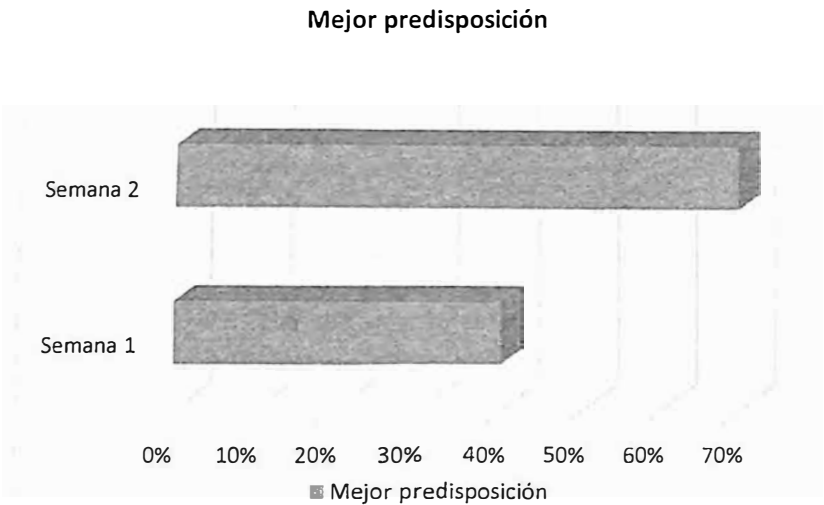
3.6.- Pobrecito gatito.

Todos los estudiantes se sientan en círculo. Uno de ellos deberá ser el gato; éste camina en cuatro patas y se moverá de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los demás para maullarle 3 o 4 veces; por cada MIAUU, el otro alumno/a deberá acariciarle la cabeza y decirle “pobrecito gatito”, sin reírse. El que se ría, cumple la penitencia de “hacer de gato”; el ejercicio se prolonga hasta que unas 5 o 6 personas hagan de gato.

Un niño sano se ríe un promedio de 300 veces al día, sin embargo, a medida que crecemos la risa es cada vez más costosa, un adulto lo hace entre quince y cien veces al día.

IV.RESULTADOS

Se tomaron dos semanas para realizar La Risoterapia en clases del nivel inicial .La primera semana se la realizó diez minutos antes de comenzar la clase, se pudo observar una mejor predisposición de continuar con la misma.



La segunda semana se la aplicó en mitad de la clase. Y también hubo una respuesta positiva. Las relaciones interpersonales mejoraron, socializaron y comenzaron a compartir y conocerse mejor. Muchos dejaron inhibiciones de lado , comenzaron a expresarse de mejor manera y con más libertad.

V.CONCLUSIÓN

Podemos concluir que la risoterapia tiene muchos beneficios no solo para la salud sino para el desarrollo social de nuestros niños. Podemos mejorar las opciones que los niños tienen en cuanto al desarrollo de habilidades sociales para una mejor experiencia de vida.

VI.REFERENCIAS

<http://www.risoterapia.es/historia-de-la-risoterapia.htm>

www.pequeñospensadores.es

www.latterklub.d

EDUCACION FINANCIERA EN LOS NIÑOS
Juliana Irene Roque Choque
Carrera de Educación Universidad La Salle – Bolivia
Estudiante Segundo Semestre

RESUMEN

En el presente artículo mostraremos la investigación realizada a los niños de 5 a 10 años, si reciben educación financiera por parte de sus padres u otros familiares.

En busca de adquirir los conocimientos de los niños vemos que la mayoría de los niños tienen una manera fácil de adquirir dinero por parte de sus padres y familiares no todos conocen el gran sentido que tiene el dinero y de ahorrarlo para gastarlo en un bien a futuro

PALABRAS CLAVE: Dinero, educación, padres, familia, ahorro

I. INTRODUCCIÓN

La manera en como el niño ve el dinero siempre será instruida por sus mayores más cercanos su mayor influencia son los Padres.

Desde que adquieren la conciencia de poder hablar y reconocer objetos ellos pueden captar la información de su entorno de la vida.

Si el padre le compro algo que le gusta el niño lo seguirá pidiendo y el padre lo conseguirá, en el momento en que no se lo des ya empezara los verinches para que el niño consiga lo que quiere.

Con el paso del tiempo el reconocerá que lo que cada persona es el dinero en forma de un pedazo de papel con un numero así como las monedas y vera que se puede obtener muchas cosas con tan solo tener dinero.

Lo cual lleva a que el niño quiera tener ese dinero para hacer uso de el sin importar que pase.

Es importante que el padre le explique al niño para que sirve realmente el dinero y que cuesta ganarlo por que estos pequeños detalles pueden que nuestros niños vayan por el camino y esto los lleve a robos o ser delincuentes y que los padres estén siempre sometidos a complacerlos, debemos enseñarles el respeto por el que gana el dinero y como o gana y para que lo gana no solo con el simple hecho de poder gastarlo en lo que nos plazca por unos minutos.

II. FUNDAMENTOS TEORICOS

Hoy en día nuestra sociedad está en base al dinero lo primordial es tener dinero para poder tener una mejor vida un puesto en la alta sociedad y tener siempre lo que queremos a nuestra disposición cuando lo necesitamos.

Y nuestros niños tienen ese pensamiento de poder tener lo que quieras con tan solo tener mucho dinero y van con ese pensamiento hasta que son grandes y tengan una crisis económica para poder entender que deben hacer un buen uso del dinero que poseen.

Desde que comienzan a caminar hasta que llegan a ser adultos, podemos enseñar a nuestros hijos el valor del dinero y como utilizarlo, enseñarles el manejo responsable del dinero.

¿Qué es el dinero?

Dinero es el criterio universal por el que se mide el éxito en nuestra sociedad. El dinero es un ingrediente de gran relevancia en la búsqueda del bienestar personal, familiar y social. Cuando es insuficiente se crea un escenario de carencia e insatisfacción de necesidades y en muchos casos de pobreza extrema. Resulta claro que la falta, exceso o el mal manejo del dinero son condiciones que también inciden en la dimensión emocional de las personas.

Recordemos que los niños pequeños aprenden por imitación y a través del juego. Sin embargo nunca aprenderán el valor del dinero si no lo aprenden cuando están chicos. No educarlos en el manejo del dinero puede ser fatal en su vida adulta, ya que se convertirán en personas irresponsables que además de endeudarse no sabrán manejar sus finanzas.

¿Lo que los niños quieren?

El primer aspecto a destacar es el comportamiento consumidor ya presente en esos niños, son pequeños grandes consumidores de varias categorías juguetes, ropa, viajes, comida, dulces, etc. Como obviamente no disponen de un ingreso propio, consumen todos esos productos con los ingresos de sus padres O de otros familiares.

Estimulados por la propaganda que los alcanza de cualquier forma, ellos saben que producto quieren tener y cuáles son las marcas de los mismos. Basta ver

uno de los canales de tv infantiles para presenciar el bombardeo de publicidad que los estimula a consumir los más diversos lanzamientos de la industria de juguetes y del entretenimiento.

Les tocaría a los Padres dar una frenada este comportamiento, pero muchos acaban por estimular más el consumo por diversas razones. Muchos padres no tuvieron una infancia con bienes materiales y creen justo que sus hijos no téngan las mismas privaciones que ellos tuvieron. Otros padres creen a su vez, que el bien material puede compensar la falta de tiempo que pasan con sus hijos. A final de cuentas, el éxito profesional exige una dedicación muy grande y este mismo éxito es el que garantiza la calidad de vida de la familia. Para ellos no hay otro camino.

Recompensas y sueños

Un segundo aspecto observado es que para los niños, el trabajo sirve para ganar dinero y con seguridad, esa opinión se forma de la observación que los niños tienen de los adultos que los rodean.

Limitar el valor del trabajo solo a la recompensa material, puede perjudicar mucho la formación de los niños ya que existen más valores ligados al trabajo. Una de las razones más importantes de trabajar es la posibilidad de a través del trabajo, alcanzar una realización como persona capaz de realizar algo con competencia y de hacer alguna cosa con pasión.

Otro aspecto importante del trabajo es que nos permite ayudar a otras personas, ya que nuestra labor podría mejorar la vida de otras personas.

Gran parte de los niños resume sus sueños en un futuro en el que puedan ser ricos y en este punto cabe destacar que ocurre en grupos de niños de escuela particulares donde gran parte de las familias de estas escuelas vienen de vivir bajo un patrón de vida de alto nivel.

Lo que es triste pues es en la infancia es cuando debemos tener los mas diversos sueños, es en esta época en que podemos soñar que somos astronautas, la siguiente semana un jugador de futbol y al ato soñamos con ser médicos.

El dinero debe ser la consecuencia, no el objetivo y los niños deberían ser enseñados a comprender eso.

Regalos de otros familiares

Usualmente si los niños no consiguen dinero para comprarse su juguete deseado suelen decir a los abuelos u otros familiares como los tíos, hermanos mayores etc., y estos suelen comprar el juguete y dárselos como regalo y así el niño queda contento. Los niños con esto ven que se puede conseguir algo que quieren con tan solo pedirlo y no conocen la razón por la cual sus padres lo negaron o como sus abuelos consiguieron el juguete.

III. METODOS

3.1 Tipo de investigación

Investigación descriptiva

Buscar los niños des años a los 10 años junto con sus padres sacar datos de que educación financiera aplican en casa obtener datos del pensamiento que los niños tienen acerca del dinero.

3.2 Método

Lo que se propone en este proyecto es poder educar a los niños a manejar el dinero correctamente con una visión real de lo que es el dinero y el esfuerzo que cuesta tenerlo. **Inductivo:** Hablar con los niños y los padres

Deductivo: El padre y el niño llenaran una encuesta.

Analítico: Evaluar la educación financiera realizada en casa por los padres.

Sintético: Si el niño recibe la educación financiera en casa el niño tendrá una buena idea del dinero y cómo manejarlo. Si es la correcta o no o solo son pensamientos comparados de la infancia del padre con su hijo.

3.3 Técnicas de recolección de datos

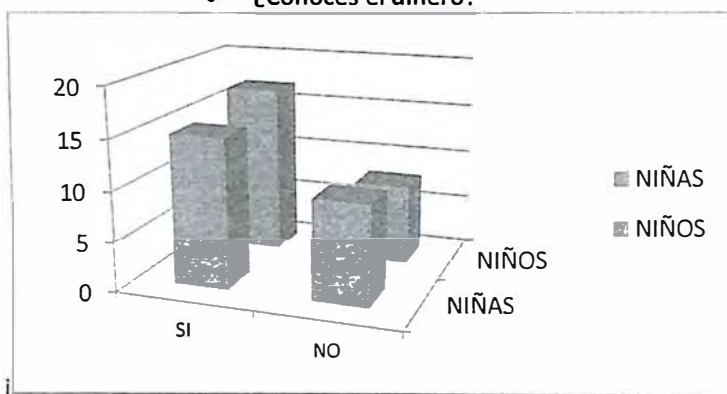
Las encuestas: Para la realización de esta investigación se tuvo en cuenta como base principal los pensamientos de niños, padres, abuelos e investigaciones acerca de la educación financiera y el dinero, lo que llevo a elaborar la siguiente encuesta:

IV. RESULTADOS

- Datos generales

GENERO	EDADES						TOTAL
	5	6	7	8	9	10	
NIÑAS	2	4	4	4	5	6	25
NIÑOS	4	3	5	4	4	5	25

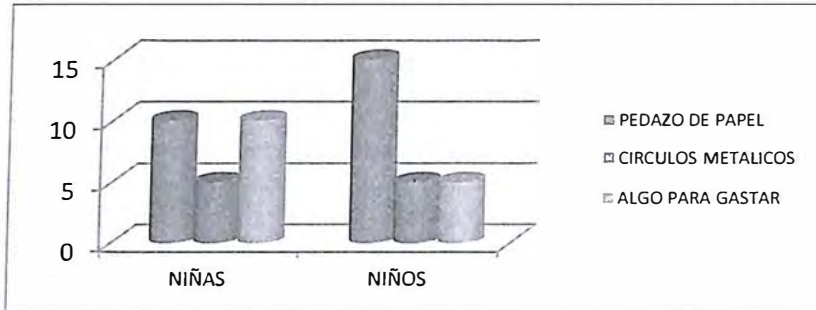
- ¿Conoces el dinero?



	NIÑAS	NIÑOS
SI	15	17
NO	10	8

Los niños que conocen el dinero es un total de 32 y los que no conocen son 18

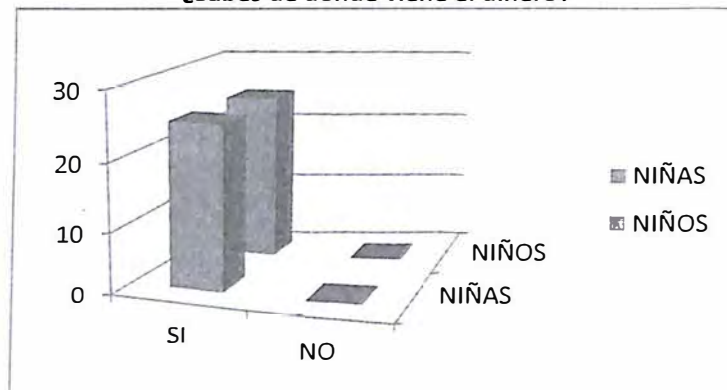
- ¿Qué es el dinero para los niños?



	PEDAZO DE PAPEL	CIRCULOS METALICOS	ALGO PARA GASTAR
NIÑAS	10	5	10
NIÑOS	15	5	5

Los niños que piensan que el dinero solo es un pedazo de papel es de 25, los que piensan que las monedas son círculos metálicos son de 10 y los solo lo ven como algo para gastar es 15.

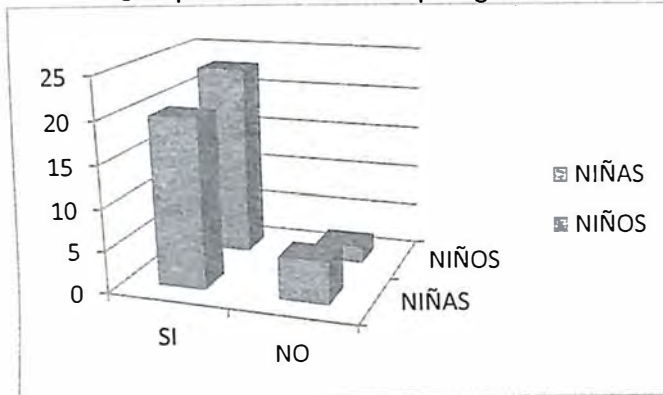
- ¿Sabes de dónde viene el dinero?



	NIÑAS	NIÑOS
SI	25	25
NO	0	0

Todos los niños tienen una idea de dónde viene el dinero sea errónea o verdadera.

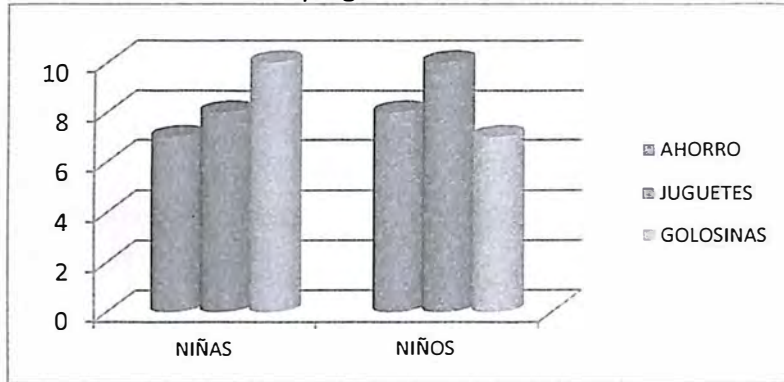
- **¿Tus padres te dan dinero para gastar?**



	NIÑAS	NIÑOS
SI	20	23
NO	5	2

43 de los niños recibe dinero por parte de sus padres y 7 niños son los que no reciben dinero.

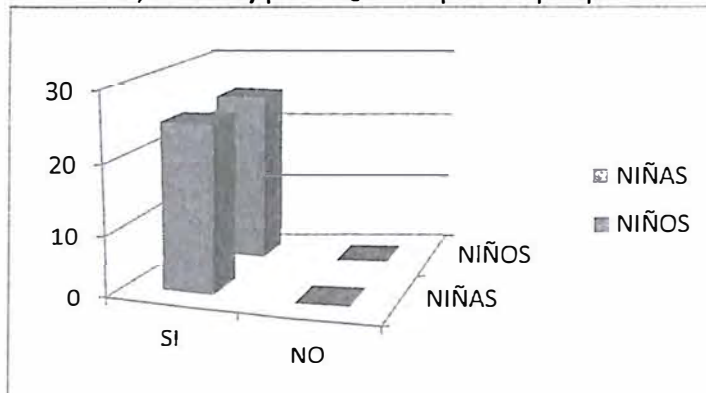
- ¿En qué gastas ese dinero?



	AHORRO S	JUGUETE S	GOLOSINA S
NIÑAS	7	8	10
NIÑO S	8	10	7

Son 15 niños que ahorran el dinero que se le da para invertirlo en algo que quieran comprar mas adelante, 18 solo piensa en gastarlo en juguetes y 17 en golosinas de la tienda.

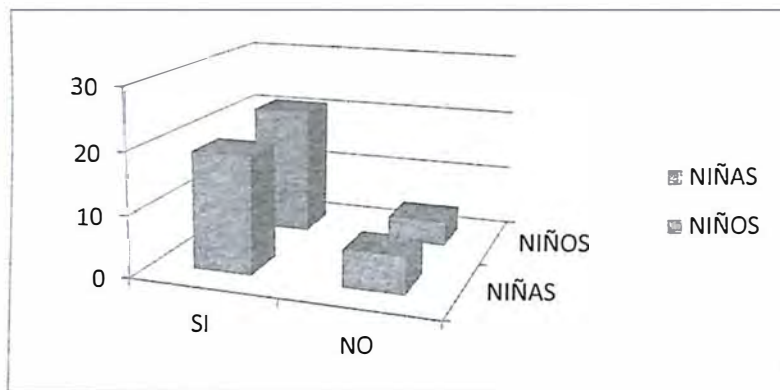
- Tus tíos, abuelos y padres ¿te compran lo que quieres?



	NIÑAS	NIÑOS
SI	25	25
NO	0	0

Todos los niños encuestados reciben dinero como regalo de sus familiares y seres queridos.

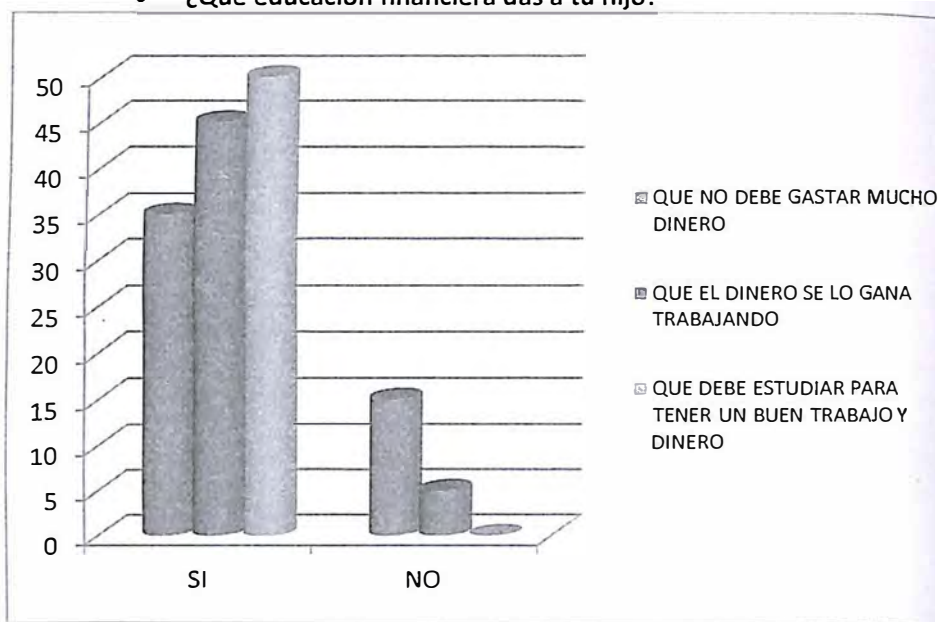
- ¿Tus padres te enseñan a manejar el dinero?



	NIÑAS	NIÑOS
SI	19	21
NO	6	4

40 son los niños que reciben una educación financiera de parte de los padres. 10 son los que no reciben nada de educación financiera.

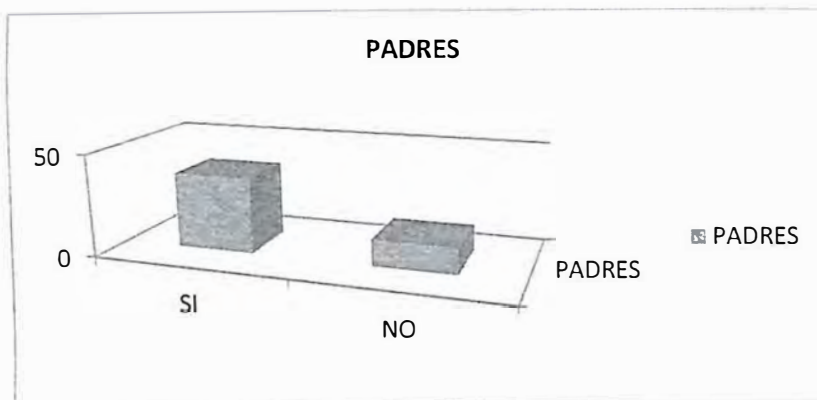
• ¿Qué educación financiera das a tu hijo?



	QUE NO DEBE GASTAR MUCHO DINERO	QUE EL DINERO SE LO GANA TRABAJANDO	QUE DEBE ESTUDIAR PARA TENER UN BUEN TRABAJO Y DINERO
SI	35	45	50
NO	15	5	0

Los 50 padres encuestados dijeron que el estudio es primordial para que el niño logre un trabajo y mediante ello lograrían el dinero más sin embargo que no deberían gastarlo mucho.

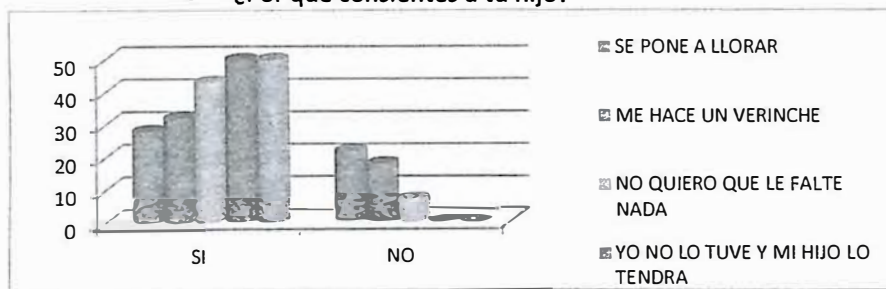
- ¿Consientes en todo a tu hijo?



	PADRES	
SI	37	
NO	13	

37 Padres son los que consiente mucho a su hijo y un 13 que no lo hace.

- ¿Por qué consientes a tu hijo?



	SE PONE A LLORAR	ME HACE UN BERRINCHE	NO QUIERO QUE LE FALTE NADA	YO NO LO TUVE Y MI HIJO LO TENDRA	POR QUE SE LO MERECE
SI	28	32	43	50	50
NO	22	18	7	0	0

La mayoría de los padres tiene el pensamiento de que ellos en la infancia no vivieron con los lujos que el dinero les da así que sus hijos deberán recibir lo mejor así como por que se merecen tener todo y no quieren que les falte nada pero gracias a esto se someten a los berrinches que ellos hacen y el llanto.

V.CONCLUSIONES

A pesar de la pequeña cantidad de niños encuestados junto con los padres se ve que los padres aun tiene el pensamiento vago de dar a sus hijos lo que ellos no pudieron tener en su infancia de que sus hijos disfruten lo que ellos no disfrutaron sin embargo no se dan cuenta de que esto los lleva a mala educación financiera, la mala conducta que ellos tienen al no recibir lo que ellos quieren y esto los lleva a que les hagan berrinches en plena calle o tienda y los padres terminan sometiéndose a ellos y cumpliéndole el capricho. Las consecuencias también llega a mayores riesgo en el que cuando sean más adultos tendrán ese frenesí de no poder ahorrar y gastar el dinero una es que llegue a sus manos sufrían en el hecho de tener que trabajar duro por el dinero perdido en días no podrán tener una administración de su dinero hasta que pierdan todo y tengan que empezar de cero y aprender la lección. Por eso es importante instruir a nuestros hijos en que es el dinero y de donde viene y como se logra tenerlo y cuanto en realidad cuesta trabajar por algo que no simplemente es gastarlo en compras, juguetes o golosinas que el dinero no solo es un papel y círculos metálicos que lo puedes gastar así como si nada.

Muy pocos niños saben lo que es ahorrar para poder gastarlo en un futuro en algo que te sirva realmente esto mucho depende de la educación que recibes en casa y que valores sacas de ellos.

VI. REFERENCIAS

- Utleon.edu.mx
- Niños encuestados
- Ayuda de algunos docentes de la Universidad la Salle
- Padres de algunos amigos.