

El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México

Use technologies as a factor of social and emotional development in young and children students in northwest México

O uso de tecnologias como fator de desenvolvimento social e emocional de crianças e jovens estudantes no noroeste do México

DOI: <http://dx.doi.org/10.23913/ricsh.v6i11.113>

Leonor Antonia Espinoza Núñez

Universidad Autónoma de Sinaloa, México

leonor_espinoza63@hotmail.com

René Rodríguez Zamora

Universidad Autónoma de Sinaloa, México

rene.rodriguez@info.uas.edu.mx

Resumen

En el presente artículo se analiza la relación que existe entre el acercamiento al uso de las tecnologías y el desarrollo socioafectivo en los niños y jóvenes de entre 6 y 18 años de edad, se identifica en qué medida se tiene acercamiento a las variantes de estas tecnologías, así como las principales características del desarrollo social y emocional que manifiestan dichos niños y jóvenes. Se utilizó un enfoque de tipo *ex post-facto* con un nivel de alcance descriptivo de las unidades de análisis: alfabetización digital, socialización, y desarrollo emocional, tomando como muestra sujetos del nivel básico, medio básico y medio superior de la ciudad de Mazatlán en el estado de Sinaloa, México.

Se encontró que los niños menores de 12 años siguen prefiriendo la convivencia de manera presencial ya que expresaron estar más habituados a desarrollar lazos de amistad de manera

personal, y en este sentido asumen el uso de los medios virtuales fundamentalmente con propósitos lúdicos y como un complemento que no sustituye el contacto directo con sus grupos de amigos. Con respecto a los jóvenes, se mostraron con gran capacidad de establecer relaciones con otras personas, particularmente con quienes son de género opuesto en la búsqueda de lograr lazos afectivos de pareja y/o de identidad sexual. Finalmente, con respecto al desarrollo emocional, los niños manifestaron seguridad y satisfacción como dos aspectos que se generan en ellos a partir del uso de la navegación por internet y de las redes sociales, destacando que no se observó una dependencia dado que no muestran frustración ante la falta del uso de estos medios tecnológicos. Por el contrario, la información con la que interactúan les sirve como un estímulo emocional positivo que evita el enojo y la agresividad. En el caso de los jóvenes, se mostraron muy satisfechos de hacer uso de las redes sociales como medio para expresar sus emociones de manera activa y manifestaron poca capacidad de reacción violenta o agresiva ante lo que observan en dichas redes.

Palabras clave: Comunicaciones, Desarrollo Emocional, Influencia de la Tecnología, Socialización, Tecnologías de la Información.

Abstract

In this paper we analyze the relationship between the use of technology and socio-affective development in children and youth aged 6 to 18 years old, it is identified to what extent it has approach to technology variants as well as the main characteristics of the social and emotional development that manifest these children and youth through the use of technology, this study is based in the population with basic education levels of the city of Mazatlán in the state of Sinaloa, México. It was found that children under 12 years of age continue to prefer coexistence in a face-to-face manner, since they expressed a preference for developing personal bonds of friendship, and in this sense assume the use of virtual media primarily for playful purposes and as a complement which does not replace direct contact with their groups of friends. With regard to young people, they showed great ability to establish relationships with other people, particularly those who are of opposite gender in the search for affective bonds and / or sexual identity. Finally, with respect to emotional development, children expressed security and satisfaction as two aspects that are generated

in them from the use of the internet and social networks, highlighting that no dependence was observed since they do not display frustration before the lack of use of these technological means. Otherwise, the information with which they interact serves as a positive emotional stimulus that avoids anger and aggressiveness. In the youth's case, they were very satisfied to use social networks as a mean to express their emotions actively and showed little capacity for violent or aggressive reaction to what they observe in such networks.

Key words: Communications, Emotional Development, Technology Influence, Socialization, Information Technology.

Resumo

Neste artigo, a relação entre a abordagem do uso da tecnologia e desenvolvimento social e emocional de crianças e jovens entre os 6 e os 18 anos, identifica a medida em que analisa você tem abordagem para variantes destas tecnologias bem como as principais características do desenvolvimento social e emocional que se manifestam estas crianças e jovens. uma abordagem ex post facto, com um nível de alcance descritivo das unidades de análise foi utilizado: a literacia digital, socialização e desenvolvimento emocional, tomando como amostra sujeita nível básico, médio básica e média alta da cidade de Mazatlan no estado de Sinaloa, no México.

Verificou-se que as crianças menores de 12 anos ainda preferem viver juntos em pessoa desde que expressaram sua mais acostumados a desenvolver laços de amizade, pessoalmente, e, nesse sentido, assumem o uso de meios virtuais, principalmente para fins recreativos e como complemento ele não substitui o contato direto com grupos de amigos. No que diz respeito aos jovens, eles foram mostrados com grande capacidade de estabelecer relacionamentos com outras pessoas, particularmente aqueles que são do sexo oposto na busca para alcançar parceiro de ligação e / ou identidade sexual. Finalmente, no que diz respeito ao desenvolvimento emocional, as crianças demonstraram segurança e satisfação como dois aspectos que são gerados neles a partir do uso de navegação na Internet e as redes sociais, notando que a dependência não foi observado uma vez que nem mostrar frustração a

falta de uso desses meios tecnológicos. Pelo contrário, a informação que interagem serve como estímulo emocional positivo que evita raiva e agressão. No caso dos jovens, eles foram muito prazer em fazer uso de redes sociais como um meio de expressar suas emoções e demonstrar ativamente pouca capacidade para violento ou agressivo para o que observam nestes reacção redes.

Palavras-chave: comunicações, desenvolvimento emocional, influência da tecnologia, a socialização, a tecnologia da informação.

Fecha Recepción: Junio 2016

Fecha Aceptación: Diciembre 2016

Introdução

Os jovens das novas gerações cresceram com uma tecnologia que tem sido definida por sua familiaridade e confiança em TIC. Echenique (2012) se refere a eles como jovens que cresceram em um mundo digital e esperam usar essas ferramentas para os seus ambientes de aprendizagem avançados, como parte de sua vida diária, os seus hobbies e seu modo de interação; Eles cercam o uso de videogames, tocadores de música, câmeras, mensagens instantâneas e multimídia, o que lhes deu a oportunidade de desenvolver habilidades em torno de processamento de informações.

Prensky (2001) chama de nativos digitais estudantes de hoje, eles representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercado por e usando computadores, o que os faz pensar e processar informações de forma diferente a maneira imigrantes digitais, referindo-se a todos aqueles em gestação no mundo digital, em algum momento adotaram muitos ou a maioria aspecto da nova tecnologia. White (2008), por outro lado, recomenda que os usuários não categorizar os nativos como digitais ou os imigrantes das tecnologias utilizadas, mas a partir do modo de uso. Ele introduz o conceito de residente como uma pessoa que vive uma porcentagem de sua vida on-line, e os visitantes gostam de usar a web de forma organizada como uma ferramenta quando necessário.

O surgimento de novas tecnologias produziu não só uma revolução econômica, mas também psicológico e social, porque nos oferece o acesso às informações de qualquer lugar, novas formas de convivência e relações interpessoais onde as fronteiras da distância são transferidos, idades, classes sociais e de gênero, entre outros.

Novas tecnologias disponíveis para crianças e jovens desde o nascimento, oferecendo não só novas possibilidades de acesso à informação e comunicação, mas também novos paradigmas de relacionamento com o contexto social, através da modificação e criação de novas competências sócio-afectivas. É importante saber como as formas de socialização ter sido transformada a partir da utilização de tecnologia. Portanto, neste estudo revelaram o nível e tipo de uso da tecnologia entre as crianças e jovens e o impacto sobre seu modo de vida.

Além disso, a relação entre a abordagem para a utilização das TIC e desenvolvimento social e emocional de crianças e jovens estudantes do ensino básico, meio básico e médio superior é identificada. Isso inclui abordagem de precisão para o uso de tecnologias, identificando as características do desenvolvimento social e emocional através da utilização das TIC. Verificou-se que as crianças não substituir as formas de socialização ao contato físico, mas expandir a gama de interação sendo a jogos e entretenimento o principal objetivo. Enquanto que no caso dos jovens, é um meio para desenvolver habilidades sociais e emocionais, como a interatividade virtual aparece como um potenciador habilidades de socialização.

Método

A abordagem metodológica é quantitativa ex post facto (Bizquerra, 2004) com um nível de alcance descritivo das unidades de análise: a literacia digital, socialização e desenvolvimento emocional. O universo da pesquisa consiste de nativos digitais e imigrantes digitais de ambos os sexos, com idades entre 6 e 18 anos de idade, estudando do nível de entrada para o nível superior no Estado de Sinaloa, no México. As pessoas com quem trabalharam para projetar a amostra era a de indivíduos de nível econômico médio com acesso a internet na área urbana de Mazatlán, Sinaloa, como fonte primária de coleta de dados um único questionário foi utilizado o qual foi validado por peritos no domínio da tecnologia e psicologia, para além da alfa Cronbach foi aplicado. Como fontes secundárias para o projeto

de amostra e anuário estatístico geográfico de Sinaloa (INEGI, 2014) e diagnóstico do contexto sócio-demográfico desenvolvido pela Youth Integração Centro Mazatlan (ICJ, 2008) que foram utilizados. A partir dos dados obtidos a partir destas fontes secundárias do tamanho de uma amostra aleatória de 150 participantes foi calculada usando a seguinte equação:

$$n = \frac{NZ^2S^2}{d^2(N-1) + Z^2S^2}$$

O questionário foi composto por 42 pontos, que abordou os principais atributos das unidades de análise.

Resultados

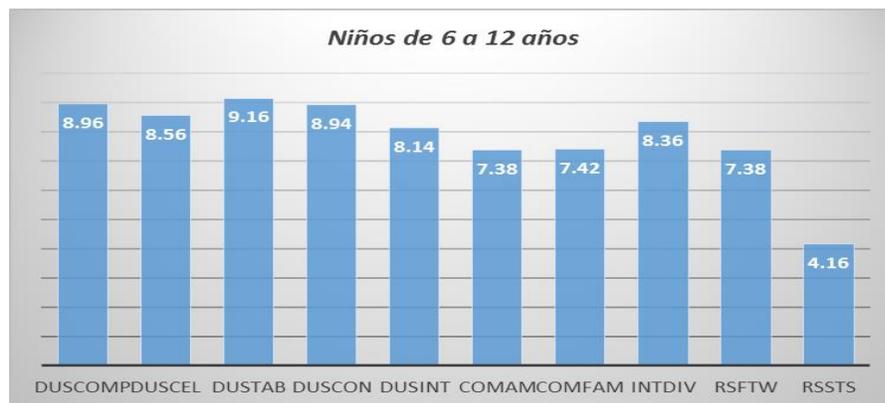
A) literacia digital de crianças e jovens

As gerações mais jovens são os mais propensos a gerar novas formas de comportamento social e cultural da sociedade contemporânea baseada no uso comum de diferentes tecnologias digitais, voltamos neste estudo, no final de Literacia Digital para se referir à forma como o crianças e jovens interagir e aprender códigos básicos de comunicação por meio de sua relação com a tecnologia. Para qualquer telefonia móvel jovem e navegação na Internet são experiências diárias, e também para as crianças, usando um brinquedo digital programável, torna-se a forma de jogo interação social mais comum, de modo que o seu nível de gestão e operação em recursos eletrônicos atinge níveis extraordinários, porque é a sua compreensão e expressar tudo em torno dele, mas é muito crucial acesso da população aos recursos digitais e, principalmente, o nível de gestão que tem com ele.

De acordo com o estudo realizado pela AMIPCI (2015) sobre o internauta mexicano de todos os entrevistados 12% da população varia de 6 a 12 anos de idade, e 26% dos 13 aos 18 anos, fazendo um total de 38% dos usuários de mídia digital entre os jovens. Os dados também mostram que o local mais comum de acesso ainda está em casa, indicando que as crianças e os jovens continuam entre os seus hábitos preferenciais ficar em casa interagir com algum elemento digital para ser ligado praticamente com os outros. Isto é, cada vez mais eles estão usando dispositivos digitais em idade precoce.

No estudo conduzido pelo grupo de variáveis que explicam como crianças de 6 a 12 anos de idade no que diz respeito ao domínio, familiaridade e uso da mídia digital está presente, este grupo de variáveis não informa valores elevados, o que implica uma não alta proficiência no uso de ferramentas tecnológicas, descobrindo que todos os valores estão na faixa do meio, ($X = 7,83$), ou seja, as crianças são regularmente capazes de saber como usar as ferramentas digitais, como computador e telefone, é os consoles e tablets mais comuns de jogos de vídeo. No que diz respeito à Internet também sabem como usar regularmente expressar forma aceitável, usando-a mais para o propósito de diversão e entretenimento fins de comunicar com os seus grupos de convivência, como amigos e familiares. Declara redes sociais bastante dominam como Facebook, WhatsApp e reconhecendo que tem pouco conhecimento ($X = 4,16$) no uso dos meios de comunicação de diálogo ou de comunicação como Skype e Twitter.

Figura 1. El uso de los medios digitales en los niños.

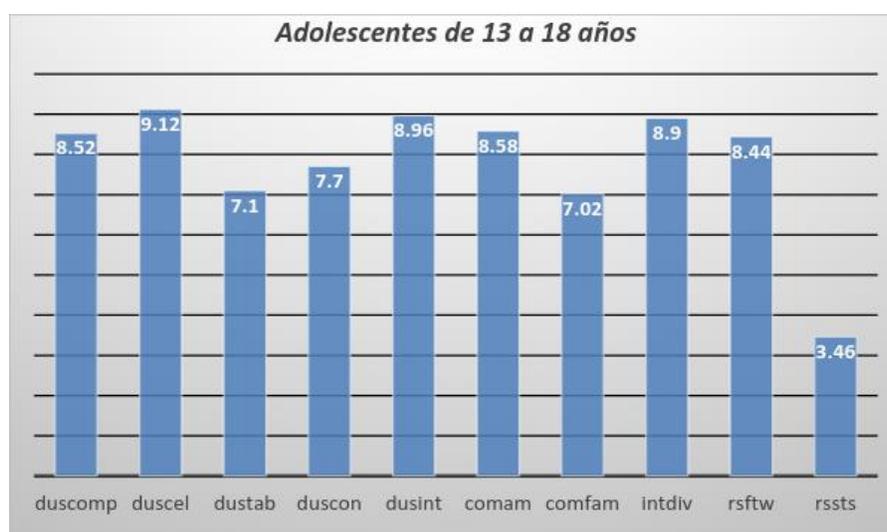


Fuente: Elaboración propia.

Como mostrado na Figura 1, as crianças não se sentir muito confiante e interessado em aprender conhecimentos de informática para chamadas ou cara a estar em comunicação com seus grupos. Seu interesse é focado em lidar com tablets e dispositivos contendo jogos interativos, então segue-se que crianças de 6 a 12 anos são mais inclinados a usar dispositivos como um meio lúdico mantém em contato com a sua família como um meio socialização.

Em relação aos adolescentes de 13 a 18 anos de idade (ver Figura 2), considerando o comportamento desse grupo de variáveis ($XX = 7,78$) nem valores altos são registrados, para que os jovens mostram domínio regularmente aceitavelmente vários dispositivos digitais, relatam que se sentem mais capazes ($X = 9,12$) no uso dos recursos oferecidos pelo celular como um dispositivo móvel. Os resultados mostram que estar na conectividade com a Internet, que está em comunicação com os amigos através das redes sociais mais comuns, como Facebook e WhatsApp são seus principais interesses.

Figura 2. El uso de los medios digitales en los adolescentes.



Fuente: Elaboración propia.

O gráfico mostra que o uso do telefone celular e conectividade com a Internet são as principais necessidades na adolescência, uma situação que tem impactado a forma de socialização que os jovens adolescentes têm estabelecido, o pai pode representar um dispositivo de informação e comunicação a ser atualizado no conhecimento, para os jovens tornou-se um estilo diferente para o desenvolvimento psicossocial. Para Coll e Monereo (2008) literacia digital é o processo pelo qual as pessoas adquirem conhecimento e as habilidades necessárias para se tornar membros de um grupo que compartilha uma cultura particular, é por isso que as tecnologias adolescência tornaram-se uma ferramenta poderosa que aumenta o desenvolvimento de novas competências, construindo entre os usos e hábitos

gerados a partir das condições previstas pelo mundo adulto, uma nova cultura de interação digital.

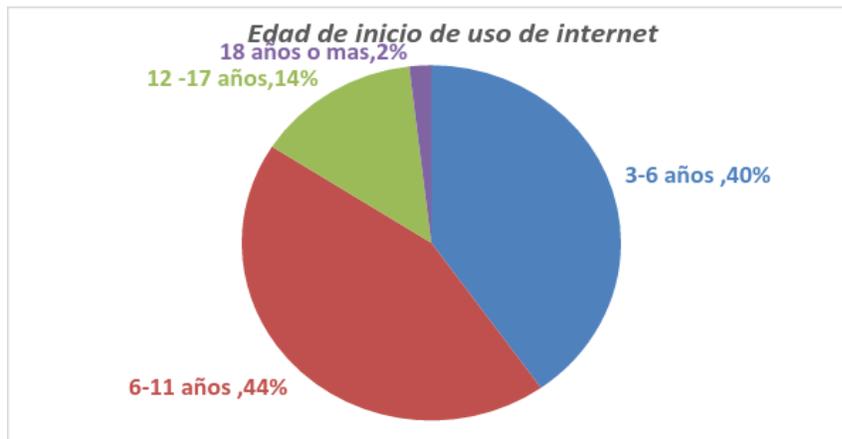
Telefone está, assim, inferir que é cada vez mais comum que as crianças e adolescentes têm computadores em casa, então em dispositivos portáteis tais como laptops, tablets, leitores de áudio, dispositivos de jogos portáteis e, claro, como mostram os resultados, móvel, permitindo conectividade estende lugares fora de casa.

Sendin Gaona e García (2014) em seu estudo na Espanha, note a idade declínio do acesso à Internet, que é de oito anos, com 3 ou 4 horas de conexão que comentário. Ele comparou isso com os resultados deste estudo mostra que, embora as tendências em literacia digital, tem um fator cultural, os grupos etários são cruciais.

B) O processo e tecnologias de socialização

Uma vez que o ser humano é posto em contacto com o mundo, estabelece um tipo de interação com ele desde o nascimento desenvolve um vínculo estreito com a mãe, mais tarde estendido aos familiares, amigos e todo o seu contexto. Com esse ambiente interagir e aprender com essas ações, inicialmente é a base imitação do que constrói seus principais padrões de comportamento, e cria necessidades sociais através de convivência e gestão de contato com os outros de seu grupo gera como o principal precisa de um senso de indispensável para a formação da sua personalidade pertença. Assim, as mudanças no contexto estão moldando as diretrizes para o estabelecimento de novos padrões de comportamento e relações sociais. Bernete (2012) fala de estudo sobre novas formas de crescer e gerar ligações sem envolver a destruição ou abandono do acima, mas com inovações tecnológicas estão a implementar novas formas de informação e lazer entre as crianças e adolescentes.

A este respeito, é importante conhecer os principais hábitos das crianças que lhes permitam desenvolver competências e habilidades sociais. E a relação entre estágio de desenvolvimento de acordo com a idade e aparência de interesse em utilizar a Internet pela primeira vez como um meio de acesso à informação e socialização.

Figura 3. Edad de inicio en el uso de herramientas tecnológicas.

Fuente: 11º estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015.

Como as crianças de 3 a 6 anos representam 40% observado no gráfico da figura 3, enquanto as crianças de 6 a 11 anos de 44%, o que mostra que a idade de início está entre crianças de até 3 a 11 anos a partir de 12 anos, o percentual é decrescente, uma situação que fala do perfil das novas gerações que estão em uma idade precoce familiarizado com os meios virtuais como meio de acesso à informação.

Descrito neste estudo com mais detalhes o comportamento do grupo de variáveis que têm a ver com as preferências inicialmente socialização de crianças de 6 a 12 anos, utilizando tecnologias. Ou seja, ele explica os hábitos de uso de redes sociais como um meio de interação e / ou entretenimento para as crianças neste período de desenvolvimento. Esta seção descreve as características do uso de redes sociais, o diálogo e jogar, e suas preferências na vida social.

Figura 4. Hábitos de socialización en los niños de 6 a 12 años.

Fuente: Elaboración propia.

As crianças mostram (ver Figura 4) de acordo com os valores da média ($XX = 8,68$), que preferem viver com a sua família na pessoa, isto é, precisam de mais contato com as pessoas ao seu redor para se sentir seguro. Desde que expressa mais acostumados ($Ls \geq 7.66$) para fazer amigos pessoalmente, eles também relataram sentir mais capaz de envolver totalmente em conversas com os outros em pessoa. Eles declaram que o acesso regularmente as redes sociais para entrar em contato, regularmente usam redes e jogos virtuais para contato e preferência viver com a família.

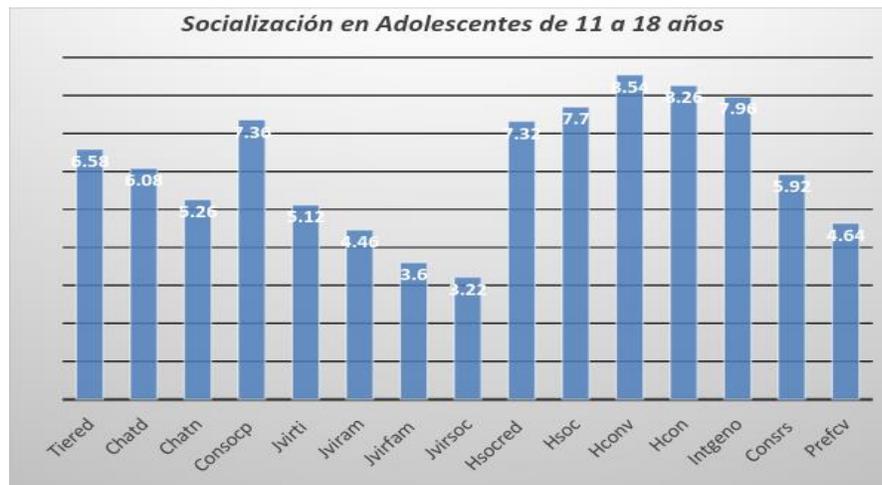
Show, no entanto, que, ao usar as redes continuam a ser muito curto espaço de tempo ($Li \leq 4.56$) de contacto, apenas parar de fazer outras atividades que estão sendo no bate-papo, porque raramente deixam a oportunidade de desfrutar o tempo da equipe convívio para abordar a meios virtuais.

Ou seja, crianças de tenra idade têm acesso a ferramentas tecnológicas, e, portanto, rapidamente se familiarizar com o manuseio desses meios para estar em contato com pessoas próximas interagindo com o jogo, mas ainda estão mais acostumados ao contato pessoal como um meio de socialização, o que significa que os meios de comunicação virtuais não substituem o contacto directo com os seus grupos, mas complementam-se mutuamente e representam uma maneira de abrir o seu campo de acção social.

No que diz respeito aos jovens de 13 a 18 anos ($XX = 6,13$) ao contrário de crianças mais novas, dizem que têm muita habilidade ($Ls \geq 7,78$) para falar aos meios de comunicação virtual, como eles se sentem com uma grande capacidade de estabelecer relações diálogo com os outros, também, uma de suas preferências mais premente é relacionar-se com a aceitação sexo oposto, estabelecendo um relacionamento com ele ou ela. Para que eles possam começar a construir relacionamentos namoros através de ferramentas virtuais.

No entanto, eles mostram pouco interesse ($Li \leq 4,48$) em jogos de vídeo como formas de socialização com os pares já que raramente se transformam em jogos de vídeo para compartilhar com amigos ou para estar em contato com alguém online.

Figura 5. Hábitos de socialización en adolescentes de 11 a 18 años.



Fuente: Elaboración propia.

Infere-se que, no caso de menores maneiras crianças socialização utilizando tecnologias não substituem o contato físico ou pessoal, mas representam a possibilidade de alargar a gama de interações para ter acesso a redes de informação e sociais, a interação de crianças de 3 a 6 anos de idade com as tecnologias são mais orientados para o entretenimento e jogos de azar. No caso dos adolescentes (ver Figura 5) o uso de ferramentas expande e representa uma oportunidade para estabelecer relações e interações com os pares, criando novos padrões de padrões de comportamento e de interação. Martinez e Espinar (2012) afirmam que não posse de dispositivos móveis implica, adolescentes, exclusão e marginalização entre iguais. De acordo com os dados obtidos neste estudo também representa a segurança de ser aceites pelo

sexo oposto é uma das necessidades psicossociais mais exigentes neste período de idade em que se torna um elemento de fortalecimento de identidade.

C) O desenvolvimento emocional e utilização de tecnologias

As emoções são um importante para o desenvolvimento social de crianças e factor juventude, enquanto o desenvolvimento emocional é determinado pela combinação de uma série de fatores que vão desde o inata e biológica para o desenvolvimento cultural, nesse sentido, nos concentramos a grande diversidade de estímulos que são fornecidos ao sujeito pela complexidade do contexto em que uma complexidade que aumentou a influência da tecnologia se desenvolve. o conjunto de variáveis que explicam como as crianças e os jovens se sentem sobre o seu desenvolvimento emocional versus como eles se relacionam com a tecnologia são então analisadas.

Figura 6. Respuesta emocional en los niños de 6 a 11 años.



Fuente: Elaboración propia.

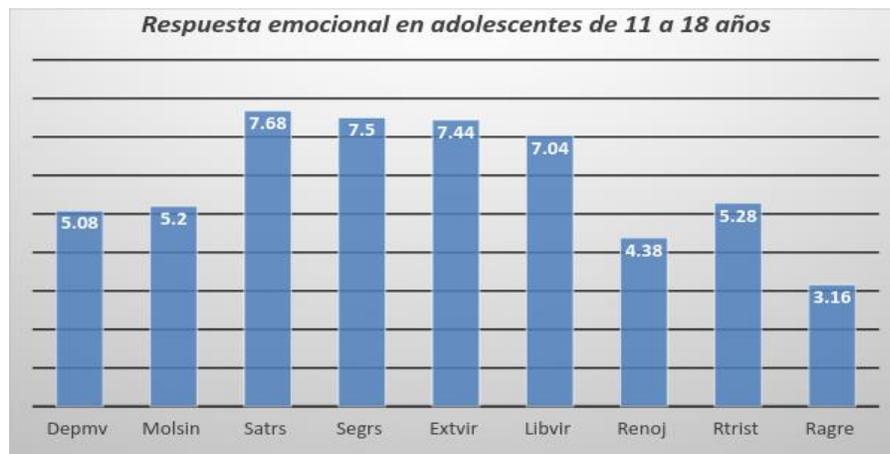
De acordo com o comportamento da média para este grupo de variáveis ($XX = 5,32$), relatório de crianças (ver Figura 6) estar em contato com as tecnologias que se sentem muito seguros ao navegar na Internet e usar redes sociais ($Ls \geq 6.34$) realmente relatam sentir muito feliz de estar interagindo em qualquer uma das redes sociais sobre a dependência gerada por meios virtuais manifestar um controle emocional regular porque embora admitam que eles não precisam mostrar ansiedade ou desespero se eles não estão em contacto com eles. Além disso, eles declaram pequenas reações de raiva contra qualquer causada pela tecnologia da informação ($Li \leq 4.3$) situação da mesma forma que se manifestam raramente têm reagido de

forma agressiva ou desejos de violência causada por fatores situacionais em redes informações sociais e obtido na mídia virtual.

Crianças mostrar a apreciação e preferência para o hábito de ser em rede ou usando mídia digital, o que significa que são parte dos seus interesses, no entanto, não conduziram a dependência deles, porque eles podem controlar suas emoções com a falta deles sem gerar frustração, ou seja, eles reconhecem que é indispensável, mas sem gerar controle emocional, por outro lado, a reação psicológica e emocional para as informações que interage serve de estímulo, como emocional, sem se tornar um fator de gatilho significativa emoções negativas como raiva e agressão.

No caso de jovens adolescentes, observa-se (ver Figura 7), demonstrando uma grande satisfação para a interação com redes sociais, ao contrário das crianças afirmam ter desenvolvido a competência da interação virtual, permitindo-lhes expressar-se emocionalmente muito fácil de se relacionar com as pessoas através de meios virtuais, além disso, declarar que eles reagiram mal com agressivo ou violento em direção ao que acontece nas respostas redes.

Figura 7. Respuesta emocional de los adolescentes de 11 a 18 años de edad.



Fuente: Elaboración propia.

Adolescentes tenham desenvolvido maiores habilidades para socializar com seu grupo de pares e expressar suas emoções como essa quando em contato com os outros, sendo esta interação virtual um fator importante para o seu desenvolvimento emocional. A oportunidade de participação na interatividade, a principal característica da Web 2.0 torna-se fator potenciador de emoções tanto em sua capacidade de expressão e sua capacidade de produção e desenvolvimento, como os jovens participa ativamente, desenvolvendo a sua produção própria. Martinez, Segura e Sanchez (2011) levanta a questão sobre se o cérebro humano é preparado para produzir emoções adequadas à velocidade com que a informação está exposta. De acordo com dados pode-se inferir que o conteúdo de redes virtuais e meios de comunicação não afectam significativamente a promoção de emoções prejudiciais ou destrutivas considerados em crianças e jovens.

Discussão

Existe agora um grande debate sobre a influência da mídia digital no desenvolvimento da psique no período da infância e adolescência como a fase fundamental da construção da identidade, em torno do qual eles têm automatizado reações das pessoas. Dadas estas considerações, Buckingham (2002) tenta estabelecer uma reflexão equilibrada entre medos sociais sobre a influência negativa e moldar o otimismo exagerado de uma geração eletrônico.

Embora seja verdade que o âmbito do presente estudo é limitado a apenas um segmento da população, os resultados mostram, por um lado, a necessidade de estabelecer políticas públicas que facilitem o acesso justo e equitativo à informação de que o mundo produz e estratégias de mídia projeto para dirigir que o acesso ao progresso da sociedade moderna; e em segundo lugar, que as ferramentas de tecnologia não deve mais ser visto em um olhar ameaçador e ser explorada como elementos potenciadores não só um avanço nas inovações informativos, mas também como um fator de desenvolvimento psicossocial do sujeito.

Conclusões

No México, pouco mais de um terço dos usuários de mídia digital através da Internet são crianças e jovens entre os 6 e os 18 anos. A partir desta referência diferentes resultados com base na análise apresentada neste documento foram obtidas. Estes resultados descobriram que as crianças entre os 6 e os 12 anos usaram principalmente consolas de jogos de vídeo e tablets, porque eles sentem e expressam uma maior capacidade de gerenciar esses dispositivos. Conforme expresso, eles usam a Internet principalmente para fins de entretenimento, e bastante para o uso de redes sociais.

Não obstante, as crianças demonstram muito interessado em aprender como usar dispositivos móveis como tablets e telefones celulares ou computadores, possivelmente pessoais. Por outro lado, os jovens entre 13 e 18 anos foram mais confiantes e capazes de usar o telefone como um dispositivo para conectar e utilizar a Internet para a rede socializar com os amigos. Há uma literacia digital moderadamente aceitável, uma vez que utilizam apenas parte maneira alguns dispositivos e este uso é principalmente para fins recreativos, no caso de crianças, e conexão para se comunicar com amigos, no caso dos jovens.

Assim, o processo de socialização através da análise mostrou que as crianças ainda preferem viver juntos em pessoa desde que expressaram sua maior acostumados a desenvolver laços de amizade pessoal, e, neste sentido, assume o uso da mídia virtual como um suplemento que não substitui o contato direto com grupos de amigos. No que diz respeito aos jovens que se sentem com grande capacidade de estabelecer relacionamentos com outras pessoas, especialmente aqueles que são do sexo oposto na busca para alcançar parceiro de ligação e / ou identidade sexual.

No que respeita ao desenvolvimento emocional, as crianças demonstraram segurança e satisfação como dois aspectos que são gerados no-los de navegação na Internet e utilização de redes sociais, notando que a dependência não foi observado uma vez que nem mostrar frustração com a falta de utilização destes meios tecnológicos. Pelo contrário, a informação que interagem serve como estímulo emocional positivo que evita raiva e agressão. No caso dos jovens, eles foram muito prazerosos em fazer uso de redes sociais como um meio de expressar suas emoções e demonstrar ativamente pouca capacidade para violento ou agressivo para o que observam nestes reações redes.

Bibliografía

- Alarcia, Ó F., Bravo, I. D. (2013). *Nativos digitales, inmigrantes digitales: Rompiendo mitos. Un estudio sobre el dominio de las TIC en profesorado y estudiantado de la Universidad de Lleida*. Bordón. Revista De Pedagogía BRP, 65(2), 59-74. doi:10.13042/brp.2013.65204.
- Alzina, R. B., Escoda, N. P. (2007). *Las competencias emocionales*. Educación XX1, 10(0). doi:10.5944/educxx1.1.10.297
- Bernete, F. (2012). *Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes*. Revista Estudios de Juventud, juventud y nuevos medios de comunicación (88), 97-114.
- Bizquera, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial La Muralla. España.
- Buckingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Editorial Morata.
- Buitrago, L. D., García, C. R., García, S. R. (2016, 03). *Las TIC como Herramientas de Inclusión Social*. 3C TIC 3C TIC Cuadernos De Desarrollo Aplicados a Las TIC, 5(1), 54-67. doi:10.17993/3ctic.2016.51.54-67.
- Castells, M., Gimeno, C. M. (1997). *La Era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- CIJ. (2008). *Diagnóstico del contexto socio-demográfico del área de influencia del CIJ Mazatlán*. Centro de Integración Juvenil A.C. Mazatlán, Sinaloa, México.
- Coll, C., Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual. Aprender y Enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Editorial Morata. España.
- Domínguez, D. C. (2013). *Los retos de la era de las TIC: Nativos digitales contra inmigrantes*. Comunicación Y Medios, 0(23). doi:10.5354/0716-3991.2011.26336.

- Echenique, E. E. (2012). *Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales*. Revista de ciencias de la educación, 7-21.
- Internet, A. M. (2015). *11° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2015*. México.
- Gutiérrez, J. C., Pisonero, C. G., Jiménez, A. G. (2014). *Nuevos medios: Usos comunicativos de los adolescentes. Perspectivas desde los nativos digitales*. Estudios Sobre El Mensaje Periodístico, 20(1). doi:10.5209/rev_esmp.2014.v20.n1.45231.
- INEGI. (2014). *Anuario Estadístico y Geográfico de Sinaloa 2014*. Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. México.
- Martinez, Á C. (2010). *Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia*. Divers.: Perspect. Psicol. Diversitas, 6(1), 111. doi:10.15332/s1794-9998.2010.0001.08.
- Martínez, G. R., Espinar R. E. (2012). *Adolescentes y tecnologías de la información y comunicación en España*. Revista de Ciencias Sociales. 7(1), 109-122.
- Martínez, R.E., Segura, G. R., Sánchez, M. L. (2011). *El complejo mundo de la interactividad: emociones y redes sociales*. Revista Mediterránea de Comunicación. 2(1).
- Moreira, M. A., Martín, A. G., Fernández, F. V. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Barcelona: Ariel.
- Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M., Hermida-Ayala, L. (2012). *Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0*. doi:10.4185/rllcs-067-952-179-206
- Pazos, A. B. (2003). *Nuevos modos de construcción de la identidad en la sociedad internacional*. Revista latina de comunicación social, 54.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. On the Horizon, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816.

Rodrigo, R. S. (2011). *Emociones y Nuevas Tecnologías en la Red*. En M. F. Ortega, Nuevos Medios, Nueva Comunicación (págs. 858-868). Salamanca: Universidad de Salamanca.

Sendín, J., Gaona, C., García, A. (2014). *Nuevos medios: usos comunicativos de los adolescentes. Perspectivas desde los nativos digitales*. Estudios Sobre El Mensaje Periodístico, 20(1), 265-280. doi:10.5209/rev_ESMP.2014.v20.n1.45231.

Toledo, W. T. (2006). *La construcción de la identidad y la apropiación de la tecnología en los medios*. Questions , 1, 12.

White, D. S., Cornu, A. L. (2011, 08). *Visitors and Residents: A new typology for online engagement*. First Monday, 16(9). doi:10.5210/fm.v16i9.3171.