

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS, DURANTE LA PANDEMIA Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE EN JÓVENES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO SECTOR EL CISNE.

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

MARÍA GABRIELA BORJA ANALUCA

NOMBRE DEL TUTOR

MSc. ISAAC AUGUSTO CAICEDO

SAMBORONDON, 01/10/ 2023

Resumen

El uso excesivo de tecnología durante la pandemia ha tenido un impacto significativo en el aprendizaje. Si bien la tecnología desempeñó un papel crucial al permitir la educación en línea y mantener la conexión social durante momentos de distanciamiento físico, también trajo consigo una serie de desafíos. En primer lugar, el exceso de tiempo frente a pantallas, ya sea para clases en línea, redes sociales o entretenimiento, ha llevado a problemas de salud mental, como el aumento del estrés y la ansiedad. La falta de interacción física y socialización en persona también ha contribuido a sentimientos de soledad y aislamiento en los jóvenes. Además, la distracción constante que ofrecen los dispositivos tecnológicos ha afectado negativamente la concentración y la atención de los estudiantes. Esto ha llevado a una disminución en la calidad del aprendizaje y a un mayor riesgo de procrastinación. En resumen, si bien la tecnología fue esencial durante la pandemia, su uso excesivo ha tenido efectos negativos en la salud mental, la concentración y la equidad educativa de los estudiantes de tercero de bachillerato del sector el Cisne que son parte de la estadística del uso indiscriminado de pantallas.

Palabras clave:

Adicción, dispositivos electrónicos, pandemia, salud mental, tecnología.

Abstract

The excessive use of technology during the pandemic has had a significant impact on learning. While technology played a crucial role in enabling online education and maintaining social connections during periods of physical distancing, it also brought about a series of challenges.

First and foremost, excessive screen time, whether for online classes, social media, or entertainment, has led to mental health problems such as increased stress and anxiety. The lack of physical interaction and in-person socialization has also contributed to feelings of loneliness and isolation among young people.

Furthermore, the constant distraction offered by technological devices has had a detrimental effect on students' concentration and attention. This has resulted in a decrease in the quality of learning and an elevated risk of procrastination.

In summary, while technology was indispensable during the pandemic, its excessive use has had adverse effects on the mental health, concentration, and educational equity of third-year high school students in El Cisne, who are part of the statistics of indiscriminate screen use.

Keywords:

Addiction, electronic devices, pandemic, mental health, technology.

Introducción

La tecnología es considerada como uno de los mayores logros de la humanidad, su expansión por el mundo cada vez es mejor, hasta un pequeño descubrimiento es una forma de promover el trabajo social, lo cierto es que el mundo avanza hacia la automatización. Actualmente, los dispositivos electrónicos como computadoras o teléfonos móviles son los más comunes, pues antes eran considerados un lujo, debido a las emergencias sanitarias se ha convertido en una necesidad, la tecnología permite que el mundo siga trabajando en el campo de la educación o el entretenimiento.

De acuerdo con el profesor del Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Escuela de Psicología de la UCR, Rolando Pérez, el uso en exceso de pantallas y dispositivos puede generar una sobrecarga cognitiva en las personas que realizan teletrabajo, lo cual les produce fatiga. El uso excesivo de dispositivos electrónicos durante la pandemia pueden provocar falta de sueño, dependencia, y estrés en las personas, situaciones que afectan su salud mental, así lo señaló el profesor catedrático del Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Escuela de Psicología de la Universidad de Costa Rica (UCR), Rolando Pérez.

Problematización:

Durante la epidemia, varios adolescentes de entre 17 y 18 años se volvieron adictos accidentalmente a los aparatos electrónicos. Lo más preocupante es que un número cada vez mayor de jóvenes experimenta síntomas físicos como molestias en los ojos, dolores corporales e incluso fatiga debido al uso excesivo de dispositivos electrónicos. Si existe una conexión durante mucho tiempo, parte de esta adicción sin duda preocupa porque hasta dónde puede llegar, ya que los riesgos psiquiátricos como el síndrome de abstinencia y el TOC pueden ser mínimos.

Asimismo, la población joven está más cerca de ser adicta a estos dispositivos electrónicos y su única forma de entretenimiento son las redes sociales, los videojuegos y los servicios de streaming.

Contextualización del problema



Planteamiento del problema

La pandemia ha tenido muchas consecuencias catastróficas para el mundo, la pérdida del contacto físico con familiares, amigos o conocidos para continuar con nuestras actividades diarias nos obliga a buscar soluciones sostenibles; entonces la tecnología se convierte en el

aliado más importante y del lujo a la necesidad, los riesgos se hacen evidentes con el tiempo. El período de transición en la pantalla es una reacción involuntaria que conducen a la adicción.

Si bien todos están en riesgo, la mayoría de los jóvenes son más susceptibles porque su única forma de aprender y divertirse es a través de componentes electrónicos. A medida que continúan avanzando, las medidas de bioseguridad se han vuelto más flexibles con el tiempo, la vida ha tenido que avanzar y la pandemia, género, aulas virtuales, trabajo remoto e incluso algo de capital de riesgo en las redes sociales; mejorando así las relaciones y la comunicación. Utilizando la tecnología. Por ello, el objetivo de este estudio fue llamar la atención sobre los riesgos fisicos y el efecto que este produce en el aprendizaje en los jóvenes al pasar demasiado tiempo con relación a las herramientas tecnológicas para hacer frente a la situación actual, con el fin de continuar con sus actividades académicas, sociales y recreativas.

Por lo tanto, el desarrollo de este estudio de caso tomará en cuenta una encuesta y se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las consecuencias para los jóvenes en su juventud en el bachillerato del barrio norte de Quito, sector del cisne, por el consumo excesivo de equipos electrónicos y sus efectos en el aprendizaje?

Objetivos: general

Comprender las consecuencias del uso excesivo de dispositivos electrónicos durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje mediante la aplicación de una encuesta para comprender los riesgos fisicos y mentales que enfrentan actualmente los jóvenes estudiantes de secundaria del sector el cisne.

Objetivos específicos

- ✓ Analizar el uso excesivo de dispositivos electrónicos y el aumento sorprendente de los riesgos físicos y mentales que enfrentan los jóvenes estudiantes de secundaria.

- ✓ Evaluar si las políticas de la institución educativa del sector del cisne son aplicadas y cuáles fueron las más idóneas para garantizar el bienestar y avance de las actividades académicas, laborales y sociales durante la pandemia.

Hipótesis

Con el advenimiento de la tecnología, el mundo continúa evolucionando, y la automatización a través de dispositivos electrónicos se ha convertido en una realidad y ha provocado cambios en los estilos de vida de las personas, contribuyendo significativamente a la sociedad, la salud, el trabajo y la economía. Pero debido a la epidemia, podemos pensar ampliamente que el uso excesivo de aparatos electrónicos en el aprendizaje está generando problemas en el aprendizaje, ya que es utilizado de manera excesiva, lo cual puede conducir a problemas de salud de la población, sobrecarga cognitiva identificada, fatiga mental y bajo aprendizaje.

En Ecuador, donde el COE Nacional del país ha flexibilizado las medidas de bioseguridad, luego de casi tres años de pandemia, el trabajo a distancia y las clases virtuales se han mantenido como alternativas, la educación. , entretenimiento, etc.; debido al uso excesivo de

la tecnología, algunas familias se han visto afectadas por efectos secundarios que resultan en daños físicos como dolor de cuello, rigidez de manos y dedos, ejercicio físico y daños mentales como estrés, síndrome de abstinencia y falta de sueño entre otros…

Las poblaciones más jóvenes se ven más afectadas por la transición de un estilo de vida activo a uno sedentario. Sus principales fuentes de interacción social se limitan al uso de herramientas tecnológicas, videojuegos, contenido para adultos y redes sociales. Si bien diversas dependencias gubernamentales han cambiado las medidas de bioseguridad, la comunicación a través de medios digitales no ha disminuido, sino que se ha vuelto más precisa. Hoy en día, el aumento del uso excesivo de equipos puede clasificarse como una adicción que necesita ayuda inmediata.

Revisión de literatura

Antecedentes

El presente estudio está tratando de centrarse en los riesgos físicos y mentales que los jóvenes han sufrido porque pasan demasiado tiempo relacionado con las herramientas técnicas para hacer frente a la situación actual y continuar sus actividades académicas, sociales y de entretenimiento.

Según un análisis realizado por la Revista Universidad, Ciencia y Tecnología. Vol. 25 Número 109 analizó la relación entre el uso problemático de Internet y la calidad del sueño. El método es no experimental, transversal y correlativo. Por simplicidad, las muestras son no

probabilísticas. Participaron 118 estudiantes de grado y posgrado de universidades e instituciones de educación superior de Quito, Ecuador.

Los resultados mostraron que el 51 por ciento de los participantes tenía problemas ocasionales al usar Internet y el 47 por ciento tenía problemas para dormir, que también requerían atención y tratamiento médico. La relación entre las variables independiente y dependiente es: $r = 0,195$ y $p = 0,034$. Finalmente, hubo una asociación moderadamente significativa entre el uso problemático de Internet y la calidad del sueño es decir si existe una problemática.

Por lo tanto, el propósito de este estudio es abordar la situación actual y enfocarse en los riesgos físicos y psicológicos que sufren los jóvenes por pasar demasiado tiempo utilizando herramientas tecnológicas para desarrollar sus actividades académicas, sociales, recreativas y como afectan en el aprendizaje. La pandemia ha tenido muchas consecuencias catastróficas para el mundo, la pérdida del contacto físico con familiares, amigos o conocidos para continuar con nuestras actividades diarias nos obliga a buscar soluciones sostenibles; entonces la tecnología se convierte en el aliado más importante y del lujo a la necesidad, los riesgos se hacen evidentes con el tiempo.

Li y Lu (2017), en su estudio titulado "La influencia de la adicción al teléfono móvil en la calidad de sueño de estudiantes secundarios dejados atrás: el rol mediador de la soledad" llevado a cabo en Changsha, China, se evaluó a 400 estudiantes adolescentes de tres escuelas secundarias rurales, de los cuales 201 eran hombres y 195 eran mujeres, comprendidos entre los 12 y 17

años. Para el estudio se utilizó el cuestionario de condición general, la escala de soledad de la universidad de california, Los Ángeles ULS-8, el índice de Pittsburgh de calidad de sueño y el cuestionario autoadministrable del uso problemático de los teléfonos móviles para adolescentes, donde se obtuvo que la tasa de detección de la adicción al teléfono móvil es de 27,5% afectando directa e indirectamente la calidad de sueño de los adolescentes, Estos resultados tienen una correlación positiva con la calidad del sueño y soledad.

Según la investigación de AlHadi et al.(2021), en Arabia Saudita los adultos jóvenes son uno de los grupos con mayores niveles de estrés y cuadros asociados a la ansiedad o estado de ánimo, y sugieren diferencias significativas en función de la región. Los lugares en los que hay más concentración de población son los que se experimentan mayores niveles. A pesar de ello, el estudio de Cao et al. (2020), con población universitaria de China, indicó que quienes están en entornos urbanos muestran una respuesta más favorable a la ansiedad.

En la investigación con el tema "La modalidad virtual y sus dificultades en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de segundo año de bachillerato paralelo "A", de la Unidad Educativa Once de Noviembre, durante el primer quimestre del periodo académico 2020 – 2021" expuesta por los autores Zuñiga y Cali en el año 2021, realizada en Ecuador, su principal objetivo manifestó los inconvenientes que mostraban los estudiantes de segundo año de bachillerato paralelo "A" en el estudio del área de matemáticas en la modalidad online mediante la aplicación de la metodología de tipo no experimental, es así que los autores Zuñiga y Cali (2021) concluye que: Existe una deficiencia en la utilización de la tecnología por parte del estudiante que no está capacitado para manejar bien los recursos tecnológicos con un 86,67 %, se debe tener en cuenta que el aprendizaje virtual de la matemática tiene muchos inconvenientes

con la parte de los recursos tecnológicos como el internet que es deficiente que se corta a cada momento con un 73,3%, y las aplicaciones más utilizadas por los docentes son Zoom y Microsoft Teams con 66,7 %. Aunque todos los estudiantes no cuentan con un aparato tecnológico, ellos buscan la forma de como recibir sus clases virtuales de matemática mediante un celular con un 73% (p.80).

Las redes sociales marcan un punto de inflexión en la comunicación de masas por su alcance, características e impacto en la sociedad moderna (Harold, 2012). En esta era digital, la tecnología ha ayudado a las personas a resolver diversos problemas tecnológicos, económicos y sociales. Aunque su abuso puede acarrear consecuencias negativas, como se muestra en la Tabla

Tabla 1.

Ejemplos de causas y consecuencias del mal uso de dispositivos electrónicos.

Causas	Consecuencias
- Uso continuo de dispositivos electrónicos. - Exposición a contenidos violentos y agresiones en las redes sociales. - Uso excesivo y sin supervisión de las nuevas tecnologías. - Abuso de la exposición visual de los dispositivos electrónicos.	- Conducta adicción. - Conducta de agresividad en niños. - Aislamiento social. - Disminución de la capacidad visual.

Fuente: Confección propia.

La presente tabla muestra las cusas y consecuencias del uso inadecuado de dispositivos, si bien todos los estudiantes están en riesgo por el uso excesivo, la mayoría de los jóvenes son más susceptibles porque su única forma de aprender y divertirse es a través de componentes electrónicos. Las medidas de bioseguridad se han flexibilizado con el tiempo y la vida tiene que avanzar, por lo que la pandemia también ha visto mucho emprendimiento en aulas virtuales, trabajo remoto y hasta redes sociales; así, las relaciones interpersonales y la comunicación se potencian mediante la usanza de la tecnología.

Santos manifiesta que la acción estructurada o "agregadas" son las relaciones sociales más simples y atrasadas entre las personas del mundo moderno, sociedad capitalista" Si bien el conjunto de espacios estructurales definidos por Santos es más amplio, nuestra la propuesta observacional que se centra en dos de ellos: el espacio de consumo y el espacio habitable. (Santos, 2003)

Lo cual nos indica que mayoría de los jóvenes que tienen a su disposición los dispositivos electrónicos, que son muy importantes porque son más vulnerables al nivel emocional durante la fase de crecimiento. Con más y más equipos técnicos, puede lidiar con pérdidas de tiempo dañinas, y esta es también la causa más reconocida de las redes sociales. Desafortunadamente, esta es una visión de los prejuicios y el perfeccionismo, las actitudes, la baja autoconfianza, como la insatisfacción personal, la depresión o la actividad excesiva, que es un comportamiento juvenil regular y que nos preocupa porque es cuestión de tiempo para causar daño mental en los jóvenes si no regulan el uso de los aparatos electrónicos en el entorno de aprendizaje sin embargo la familia y el entorno desarrollan preferencias que las obligan a aprender y utilizar

diversas tecnologías relacionadas con el proceso de consumo o la dinámica de las relaciones familiares.

La mayoría de estos dispositivos tienen herramientas que se pueden utilizar para una variedad de tareas y pueden acceder a Internet, lo que les otorga una gran flexibilidad y potencial como herramientas educativas. En resumen, los dispositivos digitales se pueden utilizar en la educación que son beneficiosos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: sensorio-motora, pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales, que reflejan la transición de los conceptos cognitivos a formas cada vez más abstractas y complejas. Etapas de la vida humana. (Nigenda et al., 2021)

El descomunal uso de la tecnología puede crear varias barreras psicológicas, en el aprendizaje para los usuarios, como la adicción a las redes sociales, el aislamiento, la ansiedad por mantenerse conectado y hacer un seguimiento en las redes sociales, perder la noción del tiempo, olvidarse de otras actividades y responsabilidades.

Marco teórico

En el desarrollo teórico del caso de estudio se utilizarán las siguientes palabras claves: Pandemia, dispositivos electrónicos, adicción, salud mental.

Del mismo modo, en un estudio de Celis et al. (2022) titulado "Uso y abuso de dispositivos móviles y su rol en el desarrollo de trastornos del sueño en adolescentes "se llevó a cabo en El Salvador mediante una revisión y análisis de la literatura, Estudios previos tenían como objetivo determinar la relación entre el uso y la relaciones de desarrollo entre dispositivos

móviles y trastornos del sueño en adolescentes obtenidas de la siguiente manera el uso excesivo del teléfono antes de acostarse está relacionado con el patrón, muestran los hallazgos de sueño insuficiente, lo que conduce a una disminución en su calidad y cantidad, que es la causa trastornos del sueño como insomnio y somnolencia diurna excesiva.

Posteriormente, Arantes et al. (2021) en el estudio llamado "Asociación entre la calidad del sueño y el tiempo de pantalla de los adolescentes" realizada en Pernambuco, Brasil, con el objetivo de evaluar la asociación entre la calidad del sueño y el tiempo de uso de pantalla en adolescentes de 15 y 19 años de edad pertenecientes a una escuela pública, a través del índice de Pittsburgh de calidad de sueño y el cuestionario de medios electrónicos, donde el 62,5% de los encuestados consideran tener una buena calidad del sueño mientras que el 37,5% considera tener una mala calidad del sueño, se evidenció que el uso del teléfono móvil por cuatro o más horas se asocia con una mala calidad de sueño.

(Jiménez et al., 2020) afirma que "Internet se ha convertido en parte de nuestras vidas y es una nueva forma de comunicarnos con información, conocimiento y personas" (p. 65). Estos autores señalan que el uso de la tecnología se ha convertido en parte de nuestras vidas y dependemos de la tecnología todos los días, ya sea para pedir comida, parar un taxi, trabajar, estudiar, etc.

Pandemia

Una pandemia es el efecto de una enfermedad infecciosa sobre las personas en un área geográfica amplia, es decir, se propaga a muchos países o ataca a casi todos los individuos en un determinado lugar o área. (Tomás, 2020)

Para declarar el estado de pandemia se deben cumplir dos criterios: el brote afecta a más de un continente, y en cada país los casos ya no son importados, sino por transmisión comunitaria. (Polaco, 2020)

La Organización Mundial de la Salud dice que una pandemia requiere la aparición de un nuevo virus o una variante de un virus existente que inmunice a la población, y el virus debe poder propagarse de manera eficiente entre las personas de todo el mundo la pandemia del (SRAS-CoV-2) o COVID 19 trajo consigo una serie de secuelas que afectaron en su momento a la educación, las escuelas cerradas en casi todas partes del mundo y esto tiene un impacto significativo en la educación. Esta es la crisis más importante que afecta a todos los sistemas educativos del mundo y al mismo tiempo en nuestro sistema educativo, ya que los estudiantes deben usar dispositivos electrónicos para lograr su aprendizaje, los cuales han generado en la actualidad una serie de problemáticas que el sistema educativo tiene que afrontar.

Dispositivos electrónicos

En términos generales, un dispositivo electrónico es una combinación de componentes electrónicos dispuestos en circuitos diseñados para controlar y aprovechar las señales eléctricas. En sentido profundo, la electrónica es sinónimo de productos, artefactos o dispositivos electrónicos como parlantes, mezcladores, teléfonos móviles, computadoras o televisores. (Alegsa, 2019)

Estos dispositivos utilizan electricidad para almacenar, transmitir o transformar información. Su producción en masa ha permitido que el mercado crezca en las últimas décadas, y muchos de estos dispositivos ahora se pueden conectar a Internet para ampliar su funcionalidad. Cabe señalar que un dispositivo electrónico es un dispositivo que utiliza señales eléctricas a través de un sistema complejo de circuitos para realizar una función específica, a diferencia de los conectores eléctricos que utilizan corriente eléctrica para funcionar.

Los adolescentes de hoy en día son considerados nativos digitales porque están rodeados de tecnología desde que nacen, y una de las tecnologías más utilizadas en la actualidad son los dispositivos móviles. El uso del móvil está ligado al aprendizaje de los jóvenes, ya que permite compartir vídeos e imágenes para enriquecer y debatir temas (Fragoso et al., 2020)

Adicción

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), es un trastorno físico y psicoemocional que produce dependencia o necesidad de una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un espectro de signos y síntomas relacionados con factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. (Iafa, 2018)

Para hablar de la adicción física y psíquica de un individuo se deben enfatizar varios puntos durante el ciclo de 12 meses, como un fuerte deseo o necesidad de un objeto, dificultad para controlar el consumo, síndrome de abstinencia y abandono de otros intereses no relacionados con el objeto de la adicción.

Además de la adicción a sustancias tóxicas como el alcohol o las drogas, existen muchos tipos de adicción como: la tecnología, el sexo, las apuestas, los videojuegos, el celular, etc. Cualquier adicción puede causar problemas físicos o mentales muy graves. Es muy importante detectarlos en una etapa temprana para garantizar que cualquier tratamiento sea efectivo, de lo contrario, es menos probable que el individuo no admita que tiene una adicción. Los adictos a menudo tienen problemas que se derivan de su adicción. Por ejemplo, un drogadicto puede tener una enfermedad cardíaca, pulmonar o hepática. (Top Doctors, s.f.)

"La adicción a la tecnología es un trastorno del comportamiento de las personas provocado por el uso abusivo de los dispositivos tecnológicos con pantalla (ordenadores, móviles, tablets, consolas…)". (Universia, 2021)

Según (Universia, 2021) muestra que aquellos que quieren reemplazar la vida real con la vida digital sufren de adicción a la tecnología. Están tratando de conectarse a través de pantallas y crear una identidad que solo sea válida para ellos. Entonces necesitan reconocimiento social, se sienten completos, se evidencia por el deseo de gustar y comentar sus publicaciones. No pierden el tiempo, consideran cómo mejorar, por ejemplo, en los videojuegos, se vuelve mejor o cómo atraer más atención o seguidores.

Al fin y al cabo, los dispositivos electrónicos no pueden catalogarse como nocivos porque, si se usan con moderación, se convierten en herramientas que garantizan el mejor rendimiento en el ámbito académico, familiar, laboral y de ocio.

Salud Mental

La salud mental abarca nuestro bienestar emocional, psicológico y social. Afecta la forma en que pensamos, sentimos y nos comportamos cuando enfrentamos la vida. También ayuda a determinar cómo lidiamos con el estrés, nos relacionamos con los demás y tomamos decisiones. La salud mental es importante en todas las etapas de la vida, desde la niñez y la adolescencia hasta la edad adulta y la vejez. (MedlinePlus, 2021)

Hay una serie de condiciones de salud mental graves que pueden afectar significativamente la forma en que piensas, sientes y te comportas. Algunos de ellos pueden ser intermitentes o de largo plazo. Del mismo modo, la salud mental está determinada por factores sociales, ambientales, biológicos y psicológicos. Por lo tanto, los problemas de salud psicológica dependen del entorno del individuo. La salud fisica está estrechamente relacionada con la salud mental, y hay muchos trastornos mentales como ansiedad, depresión, trastornos obsesivos compulsivos y trastornos del estrés después de -traumatismo, lo que afectará la salud fisica.

(Fardouly et al., 2018) concluyeron que sus hallazgos sugieren que es beneficioso para los padres controlar la cantidad de tiempo que los niños pasan en las redes sociales. Principalmente, durante la pre adolescencia, cuando tienen más control sobre el comportamiento de sus hijos. Este resultado se asoció con una mejor salud mental en los niños, como lo demuestra la reducción de los síntomas depresivos, una mejor apariencia y una mayor satisfacción.

Marco pedagógico

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), cerca de 1.600 millones de estudiantes en 190 países de todo el mundo han dejado la escuela (UNESCO, 2021) y han experimentado una migración digital e intangible repentina e igualmente desigual que plantea un desafío para organizativo. Y modelos de aprendizaje diseñados para la interacción cara a cara. Las personas están viviendo una situación de incredulidad, asombro, miedo y pavor provocada por la incertidumbre de los individuos y la sociedad humana sobre el futuro inmediato y el uso excesivo de dispositivos electrónicos en el aprendizaje.

Sin embargo, Piscitelli (2007) argumenta que con el tiempo, estos jóvenes pueden terminar en modelos educativos obsoletos dirigidos por miembros de la escuela obsoletos. Sin embargo, como Piscitelli (2007) cita acertadamente a Vilches (2001) en su artículo titulado "Nativos digitales", tenía claro que este nuevo mundo en expansión no será como el anterior, pero advierte que en la migración digital. El mundo ya no se divide en ricos y pobres, sino en los que saben y los tecnológicamente marginados (Vilches, 2001, citado en Piscitelli, 2007). Esta declaración no menciona la edad o quién nació antes o después. Sin embargo, Piscitelli (2007) lo explica desde una cuestionable perspectiva intergeneracional.

En este sentido, el acceso y uso de Internet y otros dispositivos que requieren conectividad depende de la adquisición de estas habilidades, que no están ligadas a la generación o la edad, sino al acceso y formación en aquellas habilidades que de otro modo sería imposible desarrollar. El uso adecuado de los dispositivos es primordial para lograr un buen aprendizaje.

Los efectos del uso excesivo de los dispositivos electrónicos han sido documentados negativamente a las personas en el lugar de trabajo, el rendimiento académico, dado su carácter multicausal, que está influenciado por varios factores, como demográficos, sociales y económicos, otros argumentan que no se trata solo de habilidades cognitivas y conocimientos, pero el factor alumno es multifacético, no solo la nota tales como problemas de socialización, niveles de compromiso y entre otras cosas, tenemos expectativas. Satisfacción con el servicio, las actividades realizadas determinan los buenos resultados de los alumnos, de esta manera, el año escolar puede transcurrir con la mayor normalidad posible. (Armas y Milagros, 2020)

Los dispositivos electrónicos pueden crear dificultades para realizar las actividades pertinentes en varios aspectos, como la escuela, aficiones o intereses, socialización, entre otros. Los problemas se pueden resumir como distrae en gran medida de lo que consideramos importante, está destinado a ser tiempo dedicado a estudiar, hacer la tarea y resolver este problema, la causa falta de concentración y sueño, bajo rendimiento, notas bajas y distracciones; por ese motivo es interesante controlar el uso de dispositivos a nuestros estudiantes y recomendar a los padres el guiar el uso de los mismos.

Demasiados niños y adolescentes permanecen muchas horas en los dispositivos electrónicos, causando distanciamiento social y distintas afectaciones que trajo la pandemia global de COVID-19 significa que su único contacto era con la familia, el aprendizaje fue virtualmente. Por eso usan las redes sociales, las aplicaciones como TikTok, FaceTime y Zoom se usan más de El último. Aunque pueden proporcionar muchos beneficios Interacciones en línea, como proporcionar comunicaciones importantes para los niños, el mundo exterior no está

exento de riesgos, que de hecho son algunos de los mayores problemas para los niños, el estar en línea mucho tiempo ha generado otras consecuencias como es acoso cibernético, humillación y explotación. Según varios estudios, el ciberacoso es aumentó durante la estancia de los pedidos en el domicilio. (Mansilla Romaní et al., 2021).

Marco legal

Es importante identificar los factores que impiden que los estudiantes de secundaria de nuestros centros educativos adquieran los conocimientos necesarios. La etapa final de la universidad. Centrarse en diferentes dificultades, está relacionado con la pandemia de Covid-19, es provocada por diferentes estrategias. El Ministerio de Educación aprobó con éxito los maestros de educación a distancia, el 8 de junio de 2018, previo al inicio de la pandemia, se brindó una actualización sobre el reglamento de tareas bajo el oficio número MINEDUCSASRE-2018-00343-M. SECCIÓN 5 - POLÍTICA DE OPERACIONES INTERNAS.

El gobierno actual y El Ministerio de Educación lanza el programa "Aprendemos juntos en casa" Este es un aprendizaje a distancia virtual donde están tratando de obtener las herramientas. Pedagogía, psicología y método de desarrollo de los sistemas educativos. Inclusivo y adaptable a las necesidades de los estudiantes de todo el Ecuador, será un nuevo modelo de educación porque nadie está preparado; el mundo está pasando por este problema social para poder obtener más educación. Estudiantes en la era de la epidemia para proteger el derecho a la educación, para este propósito. El Ministerio de Educación determina el currículo prioritario para el 2021.

Para lecciones virtuales, obviamente, deben centrarse en las habilidades de aprendizaje, los conocimientos y habilidades más importantes en los cursos generales, estudiantes en modalidad virtual utilizarán dispositivos electrónicos para trabajar diariamente en sus clases.

El bajo rendimiento académico de los estudiantes por falta de disciplina, sus responsabilidades como estudiantes en la unidad educativa debido a su estado emocional y carecen del control de un representante legal, pero el docente ha cumplido la función, son responsables de medir el aprendizaje de los estudiantes y para ello, el Ministerio de Educación mantiene niveles de cualificación de calidad en todo el país y cuantificar donde:

Imagen 1.

Escalas de calificación

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Supera los aprendizajes requeridos.	10
Domina los aprendizajes requeridos.	9
Alcanza los aprendizajes requeridos.	7-8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.	5-6
No alcanza los aprendizajes requeridos.	≤ 4

Nota: tomado de Ministerio de Educación (2020)

Según el Ministerio de Educación (2020) en esta escala, los estudiantes que están cerca de aprender (6-5) y los estudiantes que no están cumpliendo con los requisitos de aprendizaje (4-0) son grupos que reflejan el logro de los estudiantes que no pasan a la siguiente etapa de estudio, ni se gradúan de la escuela secundaria ni completan la escuela secundaria.

Desde la pandemia del (SRAS-CoV-2) o COVID 19, el sistema educativo ha experimentado los efectos incertidumbre por problemas sociales mundiales, por lo que deben actuar rápidamente para proteger los derechos de la educación, por lo que el estado se ve obligado a introducir la educación a distancia en todo el territorio ecuatoriano. Pero hay preocupación con el esquema de escaso acceso a Internet y tecnología, especialmente en las zonas rurales del país, porque los maestros en ese momento no estaban capacitados para usar la nueva tecnología. Es una situación nueva para los docentes y estudiantes que no estaban bien relacionados con la gestión de las TIC.

Metodología

Para llevar a cabo este estudio de caso se utilizó la siguiente metodología:

Bibliografía: permite recabar información sobre los riesgos físicos y psíquicos del uso excesivo de la tecnología, con base en estudios de casos, de acuerdo con la política educativa establecida por el Ministerio de Educación del Ecuador, como requisito previo para la obtención del título de bachiller. Según Simón Díaz: "Gracias a la Bibliografía se puede conocer cuánto se escribió en el pasado y lo que cada día se escribe en cualquier parte del mundo, con la posibilidad de ponerlo al alcance de cualquier persona que demande una publicación en cualquiera de las formas que ésta haya sido hecha, facilitando con ello la investigación, simplemente, la lectura".

Para Bunge (1998), Cañal (1997) y Elliot (1996), la observación es la técnica más importante de toda investigación, por lo que sugiere que se debe desarrollar el gusto y la capacidad de observación, en la que se le ofrezcan a los estudiantes estímulos para que aprendan

a agudizar todos sus sentidos y registrar sus observaciones para lo cual se trabaja con la observaciones científicas que son las acciones utilizadas para describir y explicar la política educativa adoptada por las instituciones educativas que hay en sector del Cisne, en el norte de Quito.

(Martin & Rothery, 1993) Considera la complejidad sintáctica de la teoría desde una perspectiva psicológica basada en las operaciones cognitivas que los individuos formulan para comunicar sus ideas. Un análisis sintético de la investigación nos presenta el desglose de las partes generales de un tema para fundamentar teóricamente las variables de interés como: la pandemia, dispositivos electrónicos, adicciones, salud mental.

Francis Bacon (1561-1626), citado por Dávila (2006), fue el primero que propuso la inducción como un nuevo método para adquirir conocimientos. Afirmaba que para obtener conocimiento es imprescindible observar la naturaleza, reunir datos particulares y hacer generalizaciones a partir de ellos. Para lo cual, la presente investigación utilizara el método Inductivo-deductivo que permite razonar lógicamente sobre la información considerada para sacar conclusiones generales y específicas sobre el tema de estudio, utilizando principios generales para sacar conclusiones específicas.

Descripción de los métodos para la recolección de la información

Esta sección se describe los métodos utilizados para hacer un estudio sobre el uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el Cisne periodo 2022-2023. El mismo proceso nace

del proceso en el enfoque riguroso y sistemático, como el propuesto por John Cresswell, que permite Los investigadores seleccionan y usan métodos apropiados para recopilar y analizar datos para asegurar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

Para profundizar en la investigación se utilizó la siguiente metodología: Estudio de caso Como estudio empírico, investigando un fenómeno de la vida real, este caso investigó: "Riesgos físicos y mentales derivados del uso excesivo de aparatos electrónicos durante la pandemia, para jóvenes de tercero de bachillerato del sector del cisne, norte de Quito" y evaluando su impacto en el rendimiento académico y conductual en el comportamiento cotidiano. El estudio fue prospectivo cuantitativo, ya que identifica los trastornos y enfermedades más comunes de estudiantes por mal uso de dispositivos electrónicos móviles.

Diseño de la investigación.

Se realizó un enfoque mixto es decir, la mezcla, según Creswell & Plano Clark (2018), permite comprender y utilizar para explicar fenómenos sociales complejos.

Las ventajas y desventajas de cada método, la recopilación y análisis de datos numéricos, el propósito de la estadística es responder preguntas de investigación y probar la suposición sugerida anteriormente; también se basa en medidas numéricas que use estadísticas para identificar patrones de comportamiento de las variables en las poblaciones. Hernández, Fernández y Babista (2014).

Los métodos cualitativos reconocen su posibilidad, se utiliza para identificar y aclarar preguntas de investigación y su justificación. Los métodos de recolección de datos sin medidas numéricas, tales como descriptivos y observaciones y su flexibilidad a partir de consideraciones

de diseño no experimental, esto nos permite entender las relaciones existentes en el uso excesivo de aparatos electrónicos en jóvenes de tercer año de bachillerato del norte de Quito sector el cisne. Esto significa comprender el contexto natural y cotidiano del fenómeno en estudio. También tiene en cuenta lo que significa y lo que la gente dice al respecto. En otras palabras, los métodos cualitativos tienen como objetivo comprender lo que la gente piensa y dice, en palabras de Taylor y Bogdan (1984).

Básicamente, aquí se considerarán los beneficiarios y otros interlocutores en el proceso concreto sobre el que se quiere intervenir, es importante entender sus respectivos intereses, sus conceptos y sus interrelaciones. (Organización Andaluza de Voluntariado, 2010)

Al evaluar a jóvenes de tercer año de secundaria, considerando que son los beneficiarios en el proceso de nuestra investigación, los resultados también estuvieron en línea con las expectativas, pues viviendo en una época donde todo se hace a través de la tecnología, los jóvenes tendrán un alto nivel de uso de dispositivos electrónicos. La mayoría de las personas son conscientes de los riesgos asociados al uso prolongado del dispositivo, pues sus síntomas más comunes son dolor de ojos, dolor de cabeza y fatiga; pero todavía se abusa de esta forma entre 5 y 9 horas de uso, lo que equivale a 7 días a la semana. El nivel de uso se ha disparado durante la pandemia, y la diversión se ve subrayada por el hecho de que un gran número de personas han reconocido que sus medios de trabajo y juego están únicamente en los dispositivos electrónicos; al mismo tiempo, se han llevado a cabo investigaciones entre bastidores que han creado revuelo en el mundo académico.

Enfoque de la investigación

El estudio de caso es una recogida formal de datos presentada como una opinión interpretativa de un caso único, e incluye el análisis de los datos recogidos, después de que se aplicó la encuesta a la población seleccionada, durante el trabajo de campo y redactados en la culminación de un ciclo de acción o la participación de la investigación.

Existen diferentes tipos de estudios de caso, de los cuales la investigación descriptiva se enfoca a la investigación interpretativa, la cual pretende explicar la situación problemática a partir de una lógica centrada en el análisis primario del objeto de investigación, y así contribuir de alguna manera a la comprensión de todos los resultados encontrados en el presente estudio.

Recolección de la información

Descripción de la población

Es un grupo de personas u objetos sobre los que desea aprender durante su investigación. "Un universo o población puede estar formado por personas, animales, registros médicos, nacimientos, pruebas de laboratorio, accidentes de tránsito, etc." (PINEDA et al 1994:108) En nuestro campo pueden ser artículos periodísticos, editoriales, películas, videos, novelas, seriales, programas de radio y por supuesto personas.

Tabla 1.

Grupo de estudiantes de tercero de bachillerato próximos a obtener el título de bachiller, sector el Cisne.

Estudiantes de tercero de bachillerato del sector del Cisne.	
Masculino	Femenino
30	25
Total de estudiantes encuestados	**55**

Nota: Elaboración propia

La población según Hernández y otros (2006) es el conjunto de casos que concuerdan con una serie de especificaciones y sobre la cual se pretende generalizar los resultados en la presente investigación la población es de 55 estudiantes de bachillerato.

Las preguntas de "cómo" y "por qué" en la investigación son más explicativas y pueden llevar fácilmente a los estudios de casos, historias y experimentos relacionados con la cadena de actividades que ocurre con el tiempo. También caso e historia que permite procesar el seguimiento del proceso (George et al., 2005). Para recolectar los datos, la muestra será seleccionada intencionalmente con base en la población destinada al estudio de caso y del investigador al seleccionar a los participantes para ser parte de su estudio. El estudio del proyecto se centró en una población que incluía a estudiantes de diferentes colegios de Quito y que viven en la zona del cisne del norte de Quito, con una muestra de 55 personas que actualmente cursan el tercer año de secundaria. (n = 55; 100%)

Muestra y muestreo

Merriam (1988) nos propone una argumentación sobre la elección de la muestra en

estudios cualitativos se basaría principalmente en criterios teóricos y prácticos, en los que no necesariamente se aplican fórmulas estadísticas para determinar el tamaño de la misma, hay que considerar otros factores como la riqueza de la información que puedan aportar los participantes.

La muestra que permitió la información para fundamentar el estudio fue de un 100% de la población, es decir, 55 estudiantes que fueron seleccionados mediante las necesidades propuestas en las variables de uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el cisne.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Yin (1989: 29) recomendó el uso de múltiples fuentes de datos y seguir el principio de triangulación para garantizar la validez interna de la investigación con el fin de comprobar si los datos obtenidos utilizando las diferentes fuentes de información están interconectadas (principio, triangulación); es decir, el efecto se mezcla cuando se ve desde diferentes ángulos los efectos explorados en el fenómeno objeto de estudio.

Para la recolección de datos se utilizará la encuesta, siendo esta una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de 55 personas seleccionadas previamente, método que proporciona a los investigadores información sobre las creencias, actitudes y comportamientos de los modelos de estudio.

Confiabilidad

Para realizar la investigación se consideró diferentes enfoques, métodos y herramientas

para construir conocimiento científico, esto significa un compromiso de confiabilidad para asegurar la calidad del conocimiento obtenido en el curso del desarrollo de la investigación. La selección de las técnicas e instrumentos de recolección de datos se basó en los objetivos específicos de la investigación, que se enfocaban en analizar el impacto del uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el cisne el cual fue procesado en el programa de Google forms a través de un cuestionario, arrojando como resultado una confiabilidad del 100%.

Pues Shaw (1999:64) indica que "*la investigación conducida dentro del paradigma cualitativo está caracterizada por el compromiso para la recolección de los datos desde el contexto en el cual el fenómeno social ocurre naturalmente y para generar una comprensión que está basada en las perspectivas del investigador"*. Para la presente investigación se realizó una encuesta a 55 estudiantes de bachillerato, la cual consta en la sección de anexos 1.

Para la recolección de datos se utilizará la encuesta, siendo esta una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de 55 personas seleccionadas previamente, método que proporciona a los investigadores información sobre las creencias, actitudes y comportamientos de los modelos de estudio.

Validez

El instrumento presenta validez de contenido, para lo cual, fue valorado por dos expertos quienes evaluaron la coherencia, congruencia y precesión del instrumento con la investigación. (Ver anexos 2)

Principios éticos.

Antes y durante el desarrollo de este estudio se han considerado y respetado los siguientes principios éticos.

Consentimiento informado: En el caso de los alumnos, el instrumento de recolección de datos fue parte de un trabajo establecido directamente con los padres de familia de los 55 estudiantes, los cuales dieron su consentimiento para la realización de la encuesta a los estudiantes de tercero de bachillerato del norte de Quito sector el Cisne. **(Ver en anexo 3)**

Confidencialidad

La confiabilidad del instrumento, según Hernández y otros (ibid.) se refiere "al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales." La información obtenida en la investigación se mantendrá confidencial, los miembros protegen su privacidad y garantizan los datos recopilados solo con fines académicos.

Protección de los participantes: Se tomarán todas las medidas necesarias para proteger a los participantes de cualquier riesgo o daño físico, emocional o psicológico durante el presente estudio.

Honestidad e integridad: los investigadores irán más allá del nivel de honestidad e integridad, asegurando que los resultados sean exactos y confiable.

Método de análisis de datos y programas

Las técnicas de procesamiento de datos son una parte fundamental de cualquier proyecto de investigación, Según Saunders et al. (2018), las técnicas de procesamiento de datos son una

serie de métodos estadísticos y de análisis que se utilizan para examinar los datos y extraer de ellos.

Según la UNACH-2019, las investigaciones muestra que un gran porcentaje de estudiantes usan estos dispositivos, sin embargo, la electrónica móvil se puede utilizar para diversas actividades a diario. El uso muy frecuente de estos dispositivos puede indicar una próxima aceleración en la salud de los estudiantes, como muestra a continuación la tabla.

Tabla 2.

Afecciones más comunes por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos.

AFECCIONES	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Imbalances musculares	172	47%
Encorvamiento	102	28%
Problemas cervicales	42	11%
Whatsappitis	28	8%
Otras	24	75
Total	368	100%

Fuente: UNACH-2019

Para procesar los datos de la investigación realizada del uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el cisne, se maneja la estadística descriptiva con la que se desarrolló el

trabajo, se utilizó los datos en tablas y cuadros de frecuencias, tomando en cuenta las preguntas e hipótesis del trabajo investigativo facilitando dicho proceso con la herramienta de hojas de cálculo del programa de Microsoft office. De la misma forma, al aplicarse Google Forms se obtienen resultados ya establecidos por la mediación tecnológica. Tabachnick y Fidell (1983) por sus contribuciones al procesamiento de datos, resumir utilizando estadísticas descriptivas, al recopilar, analizar y presenta los datos, al investigar.

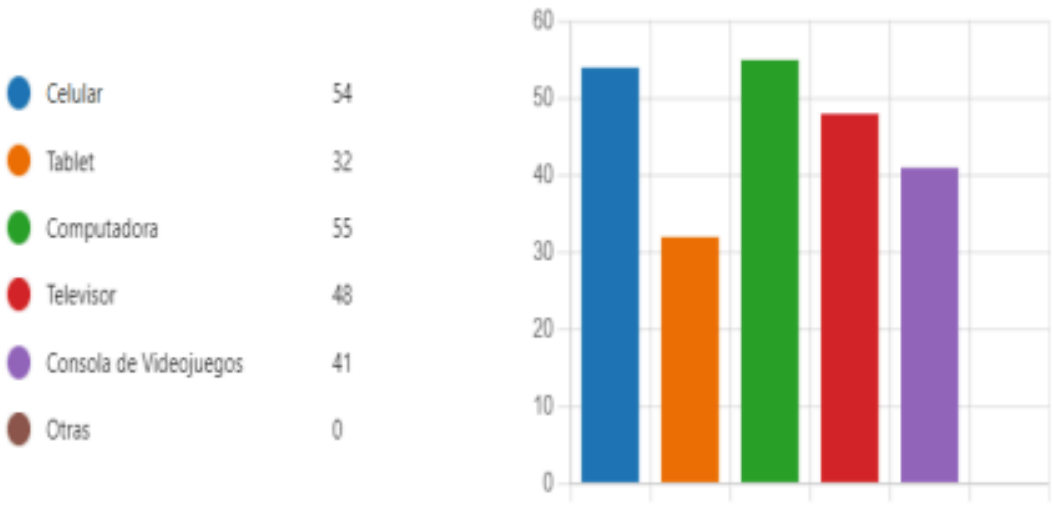
Resultados Obtenidos

El presente proyecto tiene por objeto realizar el análisis del uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el cisne, razón por la cual se presentan los resultados obtenidos luego del planteamiento de los ítems a los actores que intervienen en el estudio. Al verificar las variables intervinientes se obtienen los resultados que a continuación se detallan.

Se aplicó una encuesta (ver anexo 1) con 10 preguntas a un total de 55 estudiantes del tercer año de Bachillerato, sector del Cisne norte de Quito, de diferentes instituciones educativas. Los resultados se muestran en el orden en que se formularon las preguntas.

Figura 1

1.- ¿Qué dispositivos electrónicos están a su disposición?



Nota: la figura muestra los dispositivos electrónicos que están a disposición de los jóvenes de bachillerato.

Análisis: En La figura 1 se puede apreciar que las 55 personas encuestadas, el 98,18% poseía un dispositivo móvil, el 58,18% poseía una tableta, el 100% poseía una computadora, el 87,27% poseía un televisor y el 74,54% poseía una consola de videojuegos.

Interpretación: Al analizar los datos obtenidos podemos determinar que de las 55 personas encuestadas 52 tienen dispositivos a su disposición y que los dispositivos más usados son el celular, computadora.

Figura 2

2.- ¿Cuánto tiempo pasa en su dispositivo electrónico?



Análisis: En La figura 2 se puede apreciar que la cantidad de tiempo que los jóvenes dedican a los dispositivos electrónicos, el 58 % de los estudiantes dijo que dedica de 5 a 9 horas a los dispositivos electrónicos, el 29 % dijo que dedica de 2 a 5 horas a los dispositivos electrónicos y el 13 % final de los estudiantes dijeron que gastan en aparatos electrónicos más de 9 horas en dispositivos electrónicos de pantalla.

Interpretación: Podemos determinar que de los 55 jóvenes encuestados, 32 usan sus dispositivos electrónicos de 5 a 9 horas y 16 estudiantes de 2 a 5 horas, finalmente 7 encuestados pasan más de 9 horas, lo cual nos indica que los 55 jóvenes pasan mucho tiempo usando sus dispositivos electrónicos.

Figura 3

¿Entiende cuáles podría ser los riesgos físicos y mentales por el uso excesivo de dispositivos?

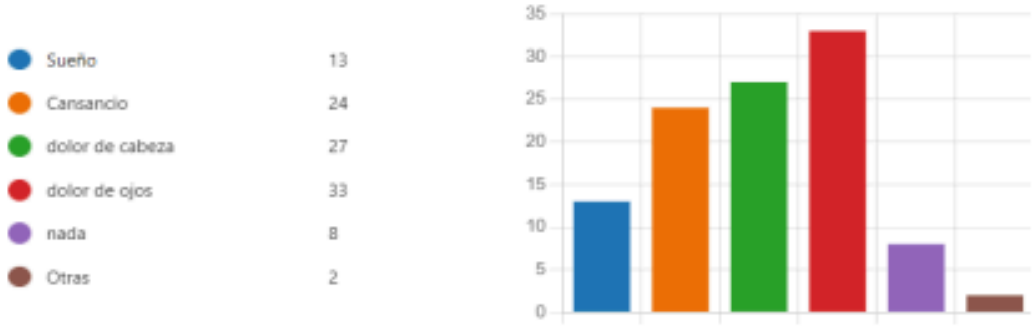


Análisis: En La figura 3 se puede apreciar que cuando se les preguntó si son conscientes de los riesgos físicos y mentales del uso excesivo de equipos, el 73% de los encuestados respondió "sí" y el 27% - "no".

Interpretación: Estar frente a un dispositivo durante una hora puede causar varios síntomas, el 23,63% dijo que les producía sueño, el 43,63% dijo que les producía cansancio.

Figura 4

¿Qué sucede cuando pasa demasiadas horas en sus dispositivos?



Análisis: En La figura 4 se puede apreciar que El 49,09% tenía dolor de cabeza, el 60% tenía dolor en los ojos, el 14,54% no tenía síntomas y el 3,63% afirmó tener otros síntomas.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes presentan síntomas como dolor de cabeza, dolor de ojos, cansancio por el uso excesivo de dispositivos electrónicos.

Figura 5

¿Se toma algún descanso después de usar sus dispositivos?



Análisis: En La figura 5 se puede apreciar que el 42% de los dispositivos electrónicos usó de 2 a 4 horas, el 38% usó 5 horas o más y el 20% no usó ningún descanso.

Interpretación: Esto se debe a que utilizan el dispositivo una media de 6,60 veces a la semana, por lo que se puede concluir que es casi todos los días que los estudiantes pasan en sus dispositivos electrónicos.

Figura 6

¿Considera que el incremento en el uso de dispositivos fue a causa de la pandemia?



Análisis: En La figura 6 se puede apreciar que el 85 % estuvo de acuerdo en que el uso de equipos electrónicos ha aumentado debido a la pandemia, mientras que el 15 % no estuvo de acuerdo con los temas planteados.

Interpretación: Debido al impacto de la epidemia, a las personas aún les queda mucho tiempo libre, el 36% de los jóvenes encuestados practica deportes, el 38% se dedica a algún pasatiempo o recreación y el 25% utiliza dispositivos electrónicos.

Figura 7

¿A causa de la pandemia, que hacía en su tiempo libre?



Análisis: En La figura 7 se puede apreciar que El 51% de los encuestados dijo que usa dispositivos electrónicos con fines de entretenimiento.

Interpretación: Los 20 estudiantes practican algún deporte, los 21 jóvenes practican un hobby, finalmente los 14 sobrantes usan dispositivos.

Figura 8

¿En qué actividades usa más sus dispositivos electrónicos?



Análisis: En La figura 8 se puede apreciar que El 36% emplea equipos electrónicos para estudios y el 13% para trabajo.

Interpretación: Más de la mitad de los estudiantes siempre usan sus dispositivos electrónicos ya sea para sus estudios o para su entretenimiento.

Figura 9

En una escala de 5 a 0 donde es el más alto y 0 el más bajo. ¿Cree que la sociedad juvenil se ha vuelto dependiente de sus dispositivos electrónicos?



Análisis: En la figura 9 se puede apreciar que el resultado, 55 encuestados confirmaron que la sociedad juvenil se ha vuelto adicta a los dispositivos electrónicos, tal y como muestran los resultados de la encuesta con una puntuación media de 4,36 sobre 5.

Interpretación: Los 55 estudiantes encuestados manifiestan en la encuesta realizada que siempre usan dispositivos electrónicos, los mismos que se han vuelto una necesidad. La mayoría de las personas pueden detectar el cansancio de estos dispositivos a pesar del uso excesivo, y las actividades no tecnológicas como deportes u hobbies son las más exitosas, pero aún existe un alto porcentaje de uso tecnológico. Después de todo, estos mismos jóvenes creen que son adictos a sus dispositivos, lo cual es cierto porque su entretenimiento es principalmente a través de sus teléfonos y rara vez en el mundo real.

Análisis de resultados

Al realizar la encuesta a jóvenes de tercer año de bachillerato, los resultados también estuvieron en línea con las expectativas, pues viviendo en una época donde todo pasa a través de la tecnología, los jóvenes tendrán un alto grado de uso de los dispositivos electrónicos.

La mayoría de las personas son conscientes de los riesgos asociados con la utilización prolongada del dispositivo, ya que sus síntomas más comunes son dolor en los ojos, dolor de cabeza y fatiga; pero se sigue abusando de esta forma entre 5 y 9 horas de empleo, lo que equivale a 7 días a la semana. Durante la pandemia, el nivel de consumo se ha incrementado rápidamente, y el hecho de que un gran número de personas lo hayan identificado como una herramienta de trabajo y un disparador de entretenimiento que solo aparece en dispositivos

electrónicos destaca el entretenimiento; al mismo tiempo, la investigación también va tras bambalinas, lo que causó revuelo en el mundo académico.

Se plantea un "problema", que siempre es una interrogante, una oración en forma de pregunta. — ¿A cuántos afecta el problema? - ¿Qué consecuencias acarrea? - ¿Cuáles son las causas del problema? - ¿Qué soluciones se han intentado antes? - ¿Con qué recursos contamos para solucionarlo? (División de organizaciones sociales, 2001)

El objetivo que nos planteamos al iniciar nuestra investigación es que los jóvenes puedan comprender las consecuencias del uso excesivo de dispositivos electrónicos durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje mediante la aplicación de una encuesta para comprender los riesgos físicos y mentales que enfrentan actualmente los jóvenes estudiantes de secundaria del sector el cisne.

La mayoría de las personas pueden detectar la fatiga de estos dispositivos a pesar de su empleo excesivo, y las actividades no tecnológicas como los deportes o los hobbies son las más exitosas, pero todavía hay un alto porcentaje de utilización de la tecnología. Después de todo, estos mismos jóvenes creen que son adictos a sus dispositivos, lo cual es cierto porque su entretenimiento se realiza principalmente a través de sus teléfonos y rara vez en el mundo real.

Discusión

Es importante resaltar que los resultados alcanzados nos brindan la oportunidad de reflexionar acerca del uso excesivo de dispositivos electrónicos durante la pandemia y su

impacto en la cultura de evaluación del aprendizaje, especialmente entre los grupos de estudiantes que utilizan los dispositivos electrónicos constantemente para generar su aprendizaje.

Según lo que se reporta en los antecedentes, se puede apreciar que los resultados de esta investigación coinciden con la investigación de AlHadi et al. (2021), en Arabia Saudita los adultos jóvenes son uno de los grupos con mayores niveles de estrés y cuadros asociados a la ansiedad o estado de ánimo, y sugieren diferencias significativas en función de la región. Los lugares en los que hay más concentración de población son los que se experimentan mayores niveles. A pesar de ello, el estudio de Cao et al. (2020), con población universitaria de China, indicó que quienes están en entornos urbanos muestran una respuesta más favorable a la ansiedad, el cual tiene similitudes encontradas en el aprendizaje del estudiante y el uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato.

Por otro lado, se observa que el presente trabajo tiene similitudes en los hallazgos de los análisis realizados por la Revista Universidad, Ciencia y Tecnología. Vol. 25, Número 109, quien analizó la relación entre el uso problemático de Internet y la calidad del sueño, participaron 118 estudiantes de grado y posgrado de universidades e instituciones de educación superior de Quito, Ecuador.

En otro aspecto y con apoyo en la literatura presentada en este proyecto de investigación y según los autores Zuñiga y Cali (2021) concluye que: Existe una deficiencia en la utilización de la tecnología por parte del estudiante que no está capacitado para manejar bien los recursos tecnológicos con un 86,67 %, se debe tener en cuenta que el aprendizaje virtual de la matemática tiene muchos inconvenientes con la parte de los recursos tecnológicos como el internet que es

deficiente que se corta a cada momento con un 73,3%, y las aplicaciones más utilizadas por los docentes son Zoom y Microsoft Teams con 66,7 %. Aunque todos los estudiantes no cuentan con un aparato tecnológico, ellos buscan la forma de como recibir sus clases virtuales de matemática mediante un celular con un 73% (p.80). Adicionalmente, se aconsejó a los jóvenes de la utilización adecuada de los dispositivos electrónicos y se pudo reflexionar sobre el proceso sistemático para la utilización de dispositivos electrónicos en el proceso de aprendizaje y este sea guiado por el docente.

En la etapa transitoria de la investigación se puede demostrar que en el avance de la investigación muestra un alto porcentaje en la mala utilización de dispositivos electrónicos durante el aprendizaje en jóvenes. Las redes sociales marcan un punto de inflexión en la comunicación de masas por su alcance, características e impacto en la sociedad moderna (Harold, 2012). Del mismo modo, los resultados agregan un detonante frente a la capacitación que deben tener los docentes de esta nueva era tecnológica, además de ello, resalta la enseñanza como parte de un bien común en la sociedad de cambio cultural que este tiene frente a la utilización adecuada de dispositivos electrónicos.

Conclusiones

Después de haber revisado el contenido de esta investigación sobre el uso excesivo de dispositivos electrónicos, durante la pandemia y sus efectos en el aprendizaje en jóvenes de tercer año de bachillerato sector el cisne, se puede determinar que:

1.-La tecnología ha traído enormes beneficios a nuestra evolución como especie, nos ayuda a mejorar nuestras vidas automatizando todo, de hecho los mejores logros se realizan con

la ayuda de esta herramienta. A medida que la pandemia avanza, afecta a todos los aspectos de la población mundial, la tecnología ha sido un salvavidas que ha impulsado el lugar de trabajo, el entretenimiento y el aprendizaje. Esto último afecta a los jóvenes porque pasan demasiado tiempo frente a las pantallas, se vuelven adictos a estos dispositivos y, lo que es más importante, la mayoría de las personas son conscientes del riesgo que supone abusar de estos dispositivos y conviven con ellos todos los días. Tienes síntomas como dolor en los ojos o fatiga, y aun así decides seguir usándolos de vez en cuando.

2.-En algún momento, los adultos jóvenes se aburren de sus dispositivos y deciden realizar otras actividades, como hacer ejercicio. En general, las comunidades jóvenes poco a poco son cada vez más dependientes de estos dispositivos, el teléfono móvil es imprescindible ahora, pero utilizarlo con moderación es una decisión a empezar a plantearse. Continuar así puede generar no solo problemas físicos, sino también psicológicos que pueden derivar en TOC o síntomas de abstinencia. La forma correcta de utilizar la tecnología no es solamente para entretener, sino también maximizar sus funciones para lograr mejores objetivos, descubrir algo y cambiar el mundo.

3.-Por las razones mencionadas anteriormente, el uso de la tecnología moderna entre los jóvenes solo genera entretenimiento y rara vez otro tipo de actividades que promuevan el aprendizaje y mejoren la salud física y mental; Este comportamiento no es un desarrollo reciente, lleva tiempo en la sociedad.

4.-Para Bernal (2010) “es necesario resaltar el papel de investigación en la llamada sociedad del conocimiento, puesto que esta es la herramienta para producir nuevo conocimiento,

garantizar la innovación y resolver problemas concretos", de modo que esto genera el poder minimizar el tiempo de empleo en proyectos que necesitan demostrar resultados óptimos, seguros y convincentes. Ahora, con el inicio de la pandemia, las medidas gubernamentales que prácticamente condujeron a desarrollar diversas actividades de manera virtual, generando que su uso se incrementara a niveles que ya son perjudiciales para la salud. Se trata de una cuestión muy importante que puede volverse permanente si no se aborda. Debido al saludable estado mental de todos, la lamentable condición física no se debe solo a los ojos o al dolor de cabeza, sino que cada vez más jóvenes comienzan a utilizar lentes para mejorar su visión.

5.- Se debe aconsejar a los adolescentes que midan el tiempo frente a la pantalla electrónica y tomen descansos entre el uso del dispositivo, ya que no se recomienda un tiempo excesivo en línea de 2 horas o menos; además, deben buscar un lugar donde se descuide o no se utilice la tecnología, actividad que será muy beneficiosa porque fomenta la actividad física. Sin embargo, no se recomienda el uso de estos dispositivos durante la noche, porque la luz artificial intensa hace que los ojos trabajen más para ver con claridad, y el uso de estos dispositivos puede causar alteraciones del sueño, como interrupciones o disminución en la cantidad y calidad del sueño.

Finalmente, en el apartado de las conclusiones se puede inferir que los alumnos han comprendido las consecuencias del uso excesivo de dispositivos electrónicos durante la pandemia y los efectos que causa en el aprendizaje, pudimos evidenciar mediante la aplicación de la encuesta la cual nos llevó a realizar un análisis y comprender los riesgos físicos y mentales que enfrentan actualmente los jóvenes estudiantes de secundaria del sector el cisne.

REFERENCIAS

Alegsa, L. (2023, julio 9). *Definición de Dispositivo electrónico*. Alegsa.com.ar. https://www.alegsa.com.ar/Dic/dispositivo_electronico.php

Iñiguez Jiménez, S. O., Iñiguez Jiménez, I. J., Cruz Pierard, S. M., & Iñiguez Jiménez, A. C. (2021). Relación entre uso problemático de internet y calidad de sueño durante la pandemia de COVID-19. *Universidad, ciencia y tecnología*, *25*(109), 116–123. https://doi.org/10.47460/uct.v25i109.457

Jimenez, H. (2018, octubre 8). *Salud mental: qué es y cuáles son sus síntomas principales*. Centro Médico ABC. https://centromedicoabc.com/revista-digital/que-es-la-salud-mental/

Vista de Emociones, afrontamiento y autorregulación del aprendizaje en universitarios. (s/f). Unison.mx. Recuperado el 1 de agosto de 2023, de https://psicumex.unison.mx/index.php/psicumex/article/view/492/397

Garnier, L. (2022, junio 23). *El impacto de la pandemia en el sistema educativo: ¿Por qué no regresar al futuro?* Enfoque Educación. https://blogs.iadb.org/educacion/es/impacto-educativo-pandemia/

Echeverria Salas, K. N., & Herrera Vilema, A. F. (2022). Uso del celular y calidad del sueño en adolescentes de bachillerato. Chambo, 2022. Universidad Nocional de Chimborazo.

Vista de La adicción y sus diferentes conceptos. (s/f). Centrosureditorial.com. Recuperado el 25 de julio de 2023, de https://centrosureditorial.com/index.php/revista/article/view/18/17

de Tomás, J. A. (s/f). *¿Qué es una Pandemia? Definición y fases – CORONAPEDIA*. Coronapedia.org; CORONAPEDIA. Recuperado el 25 de julio de 2023, de https://www.coronapedia.org/base-conocimiento/que-es-una-pandemia-definicion-y-fases/

Red de Portales News Detail Page. (s/f). Universia.net. Recuperado el 25 de julio de 2023, de https://www.universia.net/ec/actualidad/orientacion-academica/la-adiccion-a-la-tecnologia-la-otra-cara-de-vivir-conectados.html

Ley, O. (s/f). *Página 1 de 85*. Gob.ec. Recuperado el 25 de julio de 2023, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Título, D., Organización, E. N., Dirección De, Y., Gabriel, J., Peñarreta, T., Nuria, T., & Llorca, T. (s/f). *UNIVERSIDAD EUROPEA DE VALENCIA*. Universidadeuropea.com. Recuperado el 25 de julio de 2023, de https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/3487/TFM%20JonathanGabrielTene.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vista de El uso del computador, las redes sociales y las nuevas tecnologías en los adolescentes y jóvenes: un análisis desde su perspectiva. (s/f). Edu.cu. Recuperado el 28 de julio de 2023, de https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2976/2931

Terol, M., & Chavarri, G. (2020, octubre 11). *La era digital, educación y trabajo: detalles de una transformación*. Blogthinkbig.com. https://blogthinkbig.com/la-era-digital-educacion-y-trabajo-detalles-de-una-transformacion

Hütt Herrera, H. (2012). LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN. *Revista reflexiones*, *91*(2), 121–128. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008

Laoyan, S. (2022, abril 11). *5 opciones para dejar de perder la noción del tiempo*. Asana. https://asana.com/es/resources/losing-track-time

Celis Infante, J. A., Benavides Romero, M. A., Del Cid Amaya, P. M., Iraheta Lara, D. C., & Menjívar Saravia, H. E. (2022). Uso y abuso de dispositivos móviles y su rol en el desarrollo de trastornos del sueño en adolescentes. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, *5*(1), 50–56. https://doi.org/10.5377/alerta.v5i1.11247

Introducción a las enfermedades mentales. (s/f). Manual MSD versión para público general. Recuperado el 28 de julio de 2023, de https://www.msdmanuals.com/es-mx/hogar/breve-informaci%C3%B3n-trastornos-de-salud-mental/introducci%C3%B3n-al-cuidado-de-la-salud-mental/introducci%C3%B3n-a-las-enfermedades-mentales

Vista de Jóvenes bachilleres durante la COVID-19. ¿Nativos digitales? (s/f). Edu.co. Recuperado el 28 de julio de 2023, de https://revedupe.unicesmag.edu.co/index.php/EDUPE/article/view/192/509

López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto cero*, *09*(08), 69–74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

(S/f). Recuperado el 22 de agosto de 2023, de http://file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElDisenoDeProyectosEstudioTeoricoconceptualDeSusEt-6325483.pdf

Método Cualitativo - Concepto, características y ejemplos. (s/f). Concepto. Recuperado el 29 de agosto de 2023, de https://concepto.de/metodo-cualitativo/

(S/f). Edu.ar. Recuperado el 29 de agosto de 2023, de https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/16466/vargasrfo-1512021.pdf

(S/f). Redalyc.org. Recuperado el 29 de agosto de 2023, de https://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf

Koza, W. A. (s/f). Pucv.cl. Recuperado el 30 de agosto de 2023, de http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-6000/UCC6308_01.pdf

Uso excesivo de dispositivos electrónicos puede provocar dependencia, falta de sueño y estrés, señala experto de la UCR. (s/f). Ucr.ac.cr. Recuperado el 19 de septiembre de 2023, de https://iip.ucr.ac.cr/es/noticias/uso-excesivo-de-dispositivos-electronicos-puede-provocar-dependencia-falta-de-sueno-y

Anexos

Anexo 1: Encuesta

Introducción: El presente instrumento de investigación tiene como finalidad recopilar información valiosa sobre: "Riesgos fisicos y mentales del uso excesivo de dispositivos electrónicos (producto de la epidemia) entre los estudiantes de secundaria del norte de Quito sector el Cisne" como requisitos previos para la obtención del título de bachiller de la República del Ecuador.

Contesta cada una de las preguntas o afirmaciones. Te tomará 5 minutos leer y contestar. Contesta con honestidad. Muchas gracias por su tiempo y esfuerzo.

Esta encuesta se realiza de manera voluntaria. Aunque se solicita datos personales, estos no se divulgarán. Estos datos nos ayudan solo a conocer el perfil de participantes y sus experiencias en el uso adecuado de dispositivos electrónico. Bajo estas condiciones, expreso mi acuerdo en brindar cierta información personal y mi perspectiva como estudiantes en los procesos de la utilización adecuada de dispositivos electrónicos y su influencia en el aprendizaje.

Cuestionario:

1.- ¿Qué dispositivos electrónicos están a su disposición?

a) Celular

b) Tablet

c) Computadora

d) Televisor

e) Otros

2.- ¿Cuánto tiempo pasa en sus dispositivos electrónicos?

a) 2-5 Horas

b) 5-9 Horas

c) Más de 9 horas

3.- ¿Entiende cuáles podrían ser los riesgos físicos y mentales por un uso excesivo de dispositivos?

a) Si

b) No

4.- ¿Qué le sucede cuando pasa demasiadas horas en sus dispositivos?

a) Sueño

b) Cansancio

c) Dolor de cabeza

d) Dolor de ojos

e) Nada

f) Otros

5.- ¿Se toma algún descanso después de usar sus dispositivos?

a) 2-4 horas

b) 5 o más horas

c) No toma descansos

6.- ¿Cuántos días a la semana usa sus dispositivos?

a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

e) 5

f) 6

g) 7

7.- ¿Considera que el incremento en el uso de dispositivos fue a causa de la pandemia?

a) Si

b) No

8.- ¿A causa de la pandemia, que hacía en su tiempo libre?

a) Practicar deportes

b) Practicar un hobby

c) Pensar en usar mi dispositivo

d) Usar mis dispositivos

9.- ¿En qué actividades usa más sus dispositivos electrónicos?

a) Estudios

b) Entretenimiento

c) Trabajo

d) Otros

10.- En una escala de 5 a 0, donde 5 es el más alto y 0 el más bajo. ¿Cree que la sociedad juvenil se ha vuelto dependiente de sus dispositivos electrónicos?

a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

e) 5

Anexos 2: Validación de expertos

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS, DURANTE LA PANDEMIA Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE EN JÓVENES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO SECTOR EL CISNE.**

Razón por la cual se entrega a Ud. dos documentos:

Presentación del proyecto de desarrollo.

Rúbrica para la evaluación del modelo.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia

a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	Cuestionario aplicado a estudiantes Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	Género Masculino -Femenino No responde		X			

2.	¿Qué dispositivos electrónicos están a su disposición?	X				
3.	¿Cuánto tiempo pasa en sus dispositivos electrónicos?	X				
4.	¿Entiende cuáles podrían ser los riesgos fisicos y mentales por un uso excesivo de dispositivos?		X			
5.	¿Qué le sucede cuando pasa demasiadas horas en sus dispositivos?	X				
6.	¿Se toma algún descanso	X				

	después de usar sus dispositivos?					
7.	¿Cuántos días a la semana usa sus dispositivos?		X			
8.	¿Considera que el incremento en el uso de dispositivos fue a causa de la pandemia?	X				
9.	¿A causa de la pandemia, que hacía en su tiempo libre?	X				
10.	¿En qué actividades usa más sus dispositivos electrónicos?		X			
11.	En una escala de 5 a 0, donde 5 es el más alto y 0 el más bajo. ¿Cree que la	X				

	sociedad juvenil se ha vuelto dependiente de sus dispositivos electrónicos?					

Observaciones de ítems	
1	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem.
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Pertinencia

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del Modelo propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente
X				

Coherencia

Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del Modelo propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
X				

Lo certifico,

Mónica Gabriela Beltrán Cruz

Nombres: Mónica Gabriela Beltrán Cruz
Cédula: 1712763265
Grado académico: Master en pedagogía profesional

Anexo 3: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS, DURANTE LA PANDEMIA Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE EN JÓVENES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO SECTOR EL CISNE.

Ciudad: …

Fecha: …

Yo……..identificada con el número de cédula que aparece al pie de mi firma, actuando como representante del estudiante de tercer año de bachillerato del sector del cisne, acepto que mi hijo partícipe de manera voluntaria del proceso de recolección de datos para el proyecto en mención, realizado por la estudiante de la universidad de especialidades espíritu santo facultad de artes liberales y educación.

Accedo a que mi representado pueda participar y se comprometa a responder las preguntas que se me hagan de la forma más honesta posible, así como de participación en caso de ser requerido en actividades propias del proceso. Autorizo a que los datos que conteste durante la encuesta en el proceso de investigación sean utilizados, para efectos de sistematización y publicación del resultado final de la investigación.

Expreso que los investigadores me han explicado con antelación el objetivo y alcance de dicho proceso.

FIRMA……

CC……