

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

ANÁLISIS DEL USO DE PANTALLAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO Y DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL ENTORNO EDUCATIVO EN ESTUDIANTES DE INICIAL Y PREPARATORIA DE LA U.E. "CAZADORES DE LOS RÍOS"

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

IRMA MARIELA ULLOA CARDENAZ

NOMBRE DEL TUTOR

PHD. ISAAC AUGUSTO CAICEDO VERA

SAMBORONDÓN, 01 DE OCTUBRE DE 2023

Resumen

La población infantil se ha visto expuesta a los dispositivos electrónicos, estar frente a una pantalla durante largos periodos de tiempo puede repercutir notablemente en su desarrollo cognitivo y a su vez trae problemas de obesidad, déficit de atención, problemas de sueño y el más común de todos provoca un retraso en el desarrollo del lenguaje. El objetivo de esta investigación es analizar la influencia que tiene el uso de pantallas en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo, en estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. "Cazadores de los Ríos".

El diseño utilizado fue descriptivo, correlacional y transversal, no experimental y con enfoque cualitativo; se realizó una encuesta a los padres de 40 niños de entre 3-6 años. En cuanto a los resultados se destacó que la mayoría de padres les permiten a los niños el acceso a un dispositivo electrónico con fines educativos, el uso aproximado de una pantalla por parte del niño varía entre 1 a 3 horas diarias, según el criterio de la mayoría de los representantes el uso de la tecnología es favorable y tiene numerosas ventajas ya que consideran que hay algunos programas educativos que benefician el desarrollo cognitivo de los estudiantes y no repercute en la salud mental ni física de los pequeños

Palabras clave

Pantallas, niños, tecnología, tiempo

Abstract

The child population has been exposed to electronic devices, being in front of a screen for long periods of time can have a significant impact on their cognitive development and in turn brings problems of obesity, attention deficit, sleep problems and the most

common of all causes a delay in language development. The objective of this research is to analyze the influence that the use of screens has on the behavior and development of skills in the educational environment in kindergarten and high school students of the "Cazadores de los Ríos" school.

The design used was descriptive, correlational and transversal, non-experimental and with a qualitative approach; a survey was made to the parents of 40 children between 3-6 years old. The results showed that most parents allow their children access to an electronic device for educational purposes, the approximate use of a screen by the child varies between 1 to 3 hours a day, according to the criteria of most of the representatives the use of technology is favorable and has numerous advantages since they consider that there are some educational programs that benefit the cognitive development of students and do not affect the mental or physical health of the children.

Keywords:

Screens, children, technology, time

Introducción

❖ Problematización

- **Contextualización del problema**

En la actualidad es normal ver a niños desde edades muy tempranas manipulando dispositivos tecnológicos para jugar o ver videos, esto afirma Fung et al., (2020).

Según estudios realizados por la Academia Estadounidense de Pediatría (APA, 2021) expone que el uso de las TIC en niños provoca trastornos de sueño, problemas de visión, retraso en el desarrollo del lenguaje, dificultad en el desarrollo cognitivo y socio- emocional. El uso excesivo de dispositivos electrónicos guarda relación con un mayor índice de obesidad, problemas de atención, concentración y hasta depresión infantil, a pesar de la importancia de estos estudios, existen padres que estiman adecuado el uso de pantallas en sus hijos (Martínez,2020).

Tal como lo menciona Sácoto et al., (2018), una de las consecuencias más graves en los niños por el uso excesivo de pantallas es el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), siendo uno de los trastornos más comunes en la edad infantil. Se trata de una serie de comportamientos que afectan el desarrollo y crecimiento de un niño y que en la escolaridad requieren se realicen Adaptaciones Curriculares, previa valoración.

En base a toda esta información se ha visto la necesidad de plantear y realizar este trabajo de investigación, ya que en el nivel inicial y preparatoria de la U.E. “Cazadores de los Ríos” se han presentado varios casos de TDAH y según

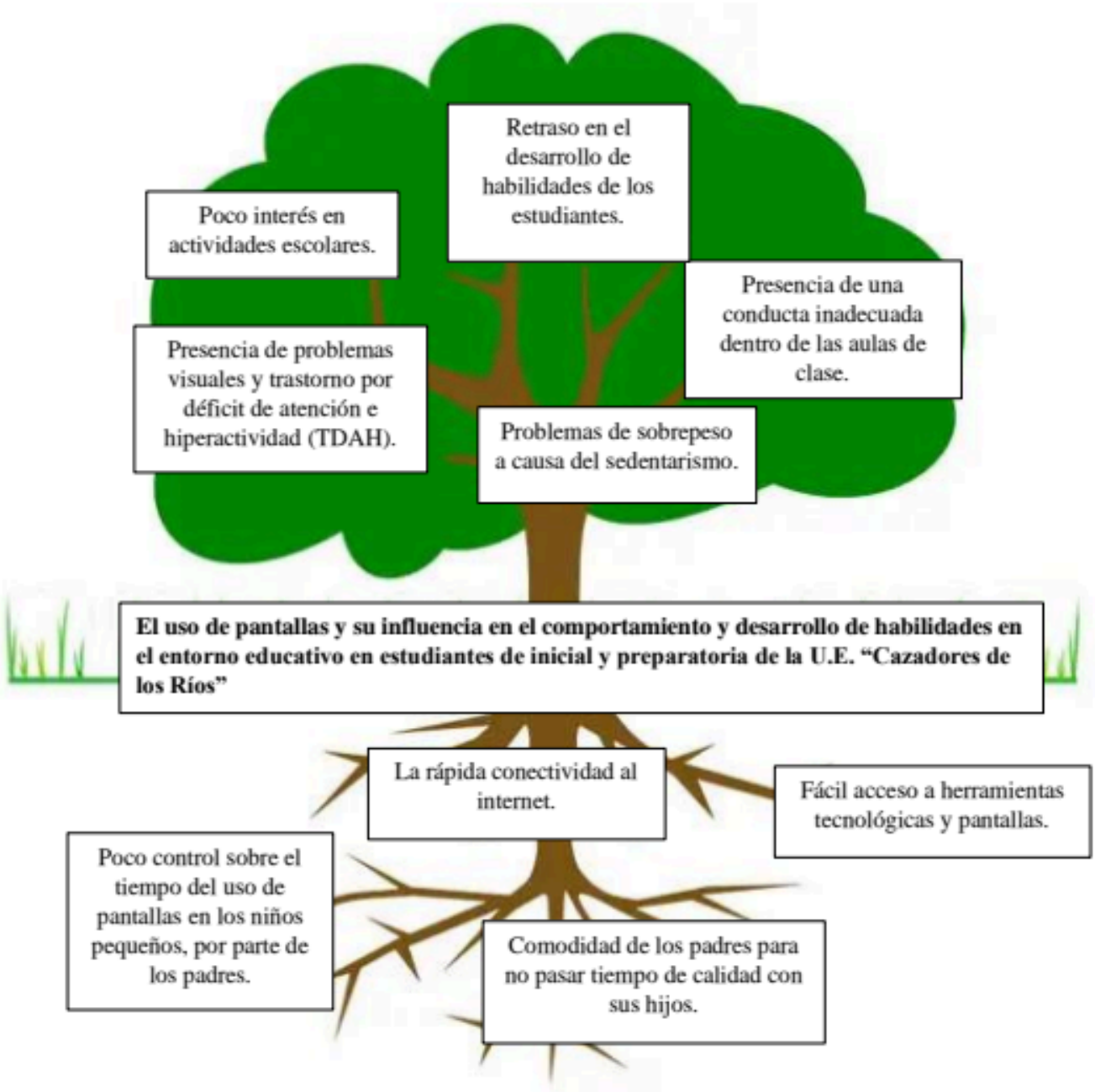
valoraciones podría ser por causa del uso de pantallas en muy tempranas edades, esto a su vez lo corroboran los padres de familia ya que sin pena mencionan que les facilitan los dispositivos tecnológicos para mantenerlos ocupados, es por ello la importancia de concientizar sobre lo perjudicial que esto resulta, pues sus primeros tres años de vida son fundamentales para el desarrollo y es la etapa en donde se relacionan socialmente e interactúan con su entorno, esto confirma Rodríguez & Estrada (2021), menciona que los bebés requieren explorar su entorno de tal manera que desarrollen habilidades cognitivas, lingüísticas y sensoriales, por ese motivo los padres deben estar más al pendiente de sus hijos y de lo que observan en las pantallas.

Sin embargo, en otras investigaciones se manifiesta que un uso adecuado de la tecnología en especial las pantallas con programas acorde a la edad podrían estimular el desarrollo óptimo del lenguaje y la alfabetización. (Oflu et al., 2021). Siempre con supervisión de un adulto, para que guíe y canalice los contenidos que deben ver los pequeños.

- **Técnicas para el análisis del problema**

Figura 1

Árbol de problemas



Nota. *(Imagen árbol con raíces – de problemas).*

❖ **Planteamiento del problema**

- **Preguntas de investigación**

✔ ¿Cómo influye el uso de pantallas en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo en estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. “Cazadores de los Ríos”?

✔ ¿Qué consecuencias tiene en la salud de los estudiantes de inicial y preparatoria el uso de pantallas?

✔ ¿Por qué es importante supervisar el uso de pantallas en los estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. “cazadores de los Ríos”?

✔ ¿Cuáles son las razones por las cuales los estudiantes de inicial y preparatoria usan por tiempos prolongados las pantallas?

- **Objetivos**

General

Analizar la influencia que tiene el uso de pantallas en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo, en estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. “Cazadores de los Ríos”.

Específicos

✔ Identificar las consecuencias que tiene en la salud de los estudiantes de inicial y preparatoria el uso de pantallas.

✔ Deducir la importancia de supervisar el uso de pantalla de los estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. “cazadores de los Ríos”

- ✔ Determinar las razones por las cuales los estudiantes de inicial y preparatoria usan por tiempos prolongados las pantallas.

- **Hipótesis**

- ✔ El uso prolongado de pantallas incide en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo de los estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. "Cazadores de los Ríos"
- ✔ El uso prolongado de pantallas no repercute en el comportamiento ni desarrollo de habilidades en el entorno educativo de los niños y niñas de inicial y preparatoria de la U.E. "Cazadores de los Ríos"

- **Justificación**

La presente investigación busca analizar las causas y consecuencias que conlleva el uso de pantallas en los estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. "Cazadores de los Ríos" ya que se observa la incidencia en el comportamiento y el desarrollo de habilidades en el aspecto escolar. Por otra parte, según las consultas realizadas, el uso excesivo de pantallas en edades tempranas se ve reflejada en problemas a nivel de salud física y mental en los estudiantes, ante esto se pretende concientizar a los padres de familia sobre el tiempo que les permiten a sus hijos usar las pantallas y ser responsables de supervisar ese tiempo, también deben estar conscientes que es en los primeros años de vida de los niños y niñas donde ellos deben relacionarse socialmente e interactuar con su entorno, ya que esto les permitirá una mejor comunicación con los adultos y adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y experiencias de su entorno real.

Revisión de literatura

❖ Antecedentes

La forma en que las personas acceden y utilizan la información ha cambiado significativamente en los últimos diez años como resultado del avance tecnológico. En el ámbito educativo, el uso de pantallas, como computadoras, tabletas y dispositivos móviles, se ha extendido a todos los niveles educativos, incluidos los niveles de inicial y preparatoria. Los estudiantes en estas primeras etapas de la educación están expuestos a un entorno digital desde una edad temprana, lo que plantea interrogantes sobre cómo esta exposición puede afectar su comportamiento y el desarrollo de sus habilidades.

La necesidad y el deseo que tienen los niños de interactuar socialmente y compartir experiencias con otros es un rasgo innato que les permite adquirir nuevas habilidades, conocimientos y emociones. Durante el tiempo de confinamiento debido a la pandemia y en un estudio realizado a niños y niñas de inicial y preparatoria en el Centro Educativo Inicial ABC, ubicado en Cuenca Azuay, demuestra que la modalidad virtual y el uso de pantallas en cierta forma no permite que los pequeños alcancen un desarrollo pleno, es por ello que en el ambiente escolar se debe buscar las mejores estrategias a aplicar, estos son los resultados que arrojaron la investigación realizada por dos estudiantes de la Universidad UNAE, en base a la aplicación de algunas técnicas de investigación.

El uso de herramientas tecnológicas de comunicación es un componente esencial de la vida diaria, pero el problema es cómo se usan, la falta de supervisión y el contenido accesible incluso para los niños más pequeños. La influencia de los medios de comunicación tecnológicos es uno de esos aspectos que, si bien es cierto que en

ocasiones tienen un impacto positivo, también pueden tener un impacto negativo en el comportamiento humano. Ante esto surge un trabajo de investigación en la Unidad Educativa FAE N° 5 ubicada en Cotopaxi enfocado en el nivel inicial 2, con un grupo aproximado de 75 estudiantes.

El trabajo realizado por la Universidad Técnica de Cotopaxi en colaboración con los padres de familia, según Chusín, N., & Lorena, S. (2020). ayudó a fomentar el uso de aplicaciones y programas educativos, y estableció hábitos y horarios de uso adecuados. Como resultado, fue posible mejorar el comportamiento de los estudiantes y evitar que surgieran conductas disruptivas e inapropiadas.

Sin embargo, algunos estudios realizados (2023), sugiere que el uso de pantallas también podría presentar oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, como la colaboración en línea y la formación de redes con compañeros de trabajo y profesores. Estas interacciones virtuales pueden ayudar a crear comunidades de aprendizaje al permitir que los estudiantes compartan ideas y aprendan unos de otros en entornos digitales controlados.

Se debe considerar como punto fundamental establecer pautas y recomendaciones para un uso saludable de las pantallas dada la creciente prevalencia de su uso en entornos educativos. Los padres y maestros deben promover un enfoque equilibrado que incorpore tanto el aprendizaje en línea como las actividades tradicionales sin pantalla. De acuerdo con, Melo, Rosario y Bennasar (2020), establecer límites de tiempo y monitorear el contenido al que están expuestos los estudiantes puede ser útil para reducir los posibles efectos negativos del uso excesivo de pantallas y promover la salud y el bienestar de los niños. Los padres, cuidadores y educadores

tienen un papel crucial a la hora de garantizar que los niños tengan acceso a oportunidades de juego y actividad física, así como establecer límites de tiempo saludables cuando estén frente a las pantallas.

Además, es importante proporcionar a los estudiantes una educación en medios que les permita desarrollar habilidades de pensamiento crítico para evaluar la información en línea y fomentar una mayor conciencia de su propio comportamiento digital. Los docentes deben incorporar actividades que fomenten la interacción cara a cara y el desarrollo de habilidades sociales junto con el uso de herramientas digitales.

El análisis del uso de pantallas y su impacto en la conducta y el desarrollo de habilidades de los estudiantes de educación inicial y preparatoria presenta una dicotomía entre sus posibles efectos positivos y negativos. Se necesita una investigación más profunda para comprender completamente los efectos de esta tecnología en los estudiantes y cómo podría usarse de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y el desarrollo holístico.

Las recomendaciones actuales apuntan hacia un enfoque equilibrado para el uso de pantallas, con límites y supervisión adecuados. Sin embargo, los investigadores deben continuar su trabajo en este campo en constante desarrollo, para proporcionar una base sólida para la creación de estrategias educativas que aprovechen al máximo las oportunidades que brinda la tecnología y minimicen los riesgos potenciales.

Numerosos estudios han analizado los efectos del uso de pantallas en el comportamiento y las habilidades cognitivas de los estudiantes. Según Rodríguez y Estrada (2021), la exposición prolongada a las pantallas puede aumentar la probabilidad de que se desarrollen problemas de atención y dificultades para

concentrarse en tareas educativas. Adicionalmente, ("Uso de pantallas", 2023), menciona que el uso excesivo de pantallas entre estudiantes de primaria y preparatoria se ha relacionado con un retraso en la adquisición de habilidades de lenguaje y comunicación.

Por otro lado, algunos investigadores, como Sunkel, Trucco y Espejo (2014), sostienen que el uso adecuado y equilibrado de las pantallas puede beneficiar el desarrollo cognitivo porque se ha demostrado que algunos programas educativos y aplicaciones interactivas mejoran el aprendizaje en materias como matemáticas y lectura. Para garantizar que estos efectos sean beneficiosos, es fundamental determinar cuánto tiempo es ideal que los estudiantes pasen frente a las pantallas.

Otro tema de investigación ha sido el efecto del uso de pantallas en el comportamiento socioemocional y las habilidades sociales de los estudiantes. Según una investigación realizada por Díaz-Vicario et al. (2019), el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede hacer que disminuyan las habilidades sociales y la empatía en estudiantes de preparatoria y primaria. El reemplazo de las interacciones sociales cara a cara con la comunicación en línea podría afectar negativamente su capacidad para reconocer y responder adecuadamente a las emociones de otras personas.

❖ Marco teórico

El uso de pantallas en la educación ha sido objeto de debate en los últimos años. Mientras que algunos sostienen que las pantallas pueden ser una herramienta útil para el aprendizaje, otros sostienen que el uso excesivo de pantallas puede tener efectos adversos en la conducta y el desarrollo de habilidades de los estudiantes de inicial y preparatoria. Por otra parte, el creciente uso de estos dispositivos electrónicos y pantallas en el entorno educativo causa preocupación entre educadores, padres y profesionales de la salud.

La introducción de estas tecnologías en la vida de los alumnos de inicial y preparatoria ha suscitado preocupación por su impacto en el comportamiento y el desarrollo de habilidades de los estudiantes, tanto en el desarrollo académico como socioemocional de los niños y niñas. En este marco teórico, se explorarán ideas claves relacionadas con el uso de pantallas, el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños en edad escolar temprana y sugerencias para el entorno educativo.

Para asegurar una comprensión clara del marco teórico, se presentan las siguientes definiciones claves:

Pantallas: Se refiere a dispositivos electrónicos con pantallas incorporadas, como teléfonos inteligentes, tabletas, ordenadores y televisores, que permiten acceder a contenidos digitales y aplicaciones interactivas, esto según Pérez y Merino (2023).

Tecnología: Según señala la Real Academia Española (2014) la tecnología es el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Uso de pantallas: Según Pérez y Merino (2023), la cantidad de tiempo que los estudiantes pasan interactuando con dispositivos electrónicos, incluidos ordenadores, tabletas, teléfonos móviles y televisores, a eso se lo conoce como uso de pantallas.

Comportamiento: En el contexto de la educación, este término se refiere a las acciones y el comportamiento de los alumnos en el aula y su entorno, Según señala la Real Academia Española (2014)

Desarrollo de habilidades: Para Cortés, N. (2023, marzo 16), implica el proceso a través del cual los estudiantes adquieren y desarrollan una variedad de habilidades, incluyendo habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales.

Entorno educativo: Se refiere al conjunto de elementos y circunstancias que afectan al aprendizaje y crecimiento de los alumnos en el marco de la escuela, esto según un estudio publicado en Euroinnova Business School. (2022, noviembre 22).

Estudiantes de educación inicial y preparatorio: Comprar niños que están en las primeras etapas de la educación formal, que van desde preescolar hasta el final de la escuela primaria.

Desarrollo cognitivo en la primera infancia

En el análisis del uso de pantallas en el ambiente educativo para estudiantes de primaria y secundaria, el desarrollo cognitivo de los niños pequeños es un tema crítico. Según, Madigan (2019), si no se usan adecuadamente, las pantallas pueden causar serios problemas en el desarrollo cognitivo de un niño. Para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales, los niños de esta edad necesitan interactuar con el mundo real. El uso excesivo de pantallas puede impedir la capacidad de una persona para interactuar con el mundo real y, como resultado, afectar negativamente su desarrollo cognitivo.

Pantallas y cultura digital

En el contexto de la cultura digital, se estima que existen 100.000 aplicaciones categorizadas como "educativas" que están dirigidas a niños y adolescentes, (García y Muñoz-Repiso 2021). Sin embargo, no todas las aplicaciones educativas son iguales. Algunos pueden tener más éxito que otros en ayudar a los estudiantes principiantes y preparatorios a desarrollar sus habilidades. Como resultado, es crucial evaluar el contenido y la efectividad de las aplicaciones educativas en términos de aprendizaje.

Uso de tecnologías de información en el aula

Al analizar el uso de pantallas en el ambiente educativo entre estudiantes de inicial y preparatoria, el uso de las tecnologías de la información en el aula es un tema clave. Según, Crescenzi-Lanna y Grané (2021), el uso de computadoras y software educativo en las escuelas se ha incrementado en los últimos años. Sin embargo, es crucial evaluar que también estas tecnologías contribuyen al aprendizaje de los estudiantes**.**

Algunos estudios sugieren que el uso de las tecnologías de la información en el aula puede mejorar el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, otros estudios sugieren que el uso excesivo de la tecnología de la información en el aula puede tener un impacto negativo en el comportamiento, rendimiento intelectual, desarrollo de habilidades e incluso se puede presentar un retraso en tareas motrices fundamentales de los estudiantes, Madigan (2019).

Por otro lado, García y Muñoz-Repiso (2021). Mencionan que el uso excesivo de pantallas puede hacer que los estudiantes sean más propensos a la depresión, la ansiedad y el aislamiento social. Además, la exposición a contenido inapropiado o

violento en los televisores y pantallas en general puede tener un efecto negativo en la salud mental de los estudiantes.

Además, el uso excesivo de pantallas podría perjudicar el sueño de los estudiantes, particularmente durante una etapa crítica de su desarrollo. El uso prolongado de pantallas y el sedentarismo asociado también pueden contribuir a problemas de salud como la obesidad y problemas musculoesqueléticos.

Habilidades espaciales y pantallas

El desarrollo de los conocimientos de los alumnos de inicial y preparatoria depende en gran medida de sus habilidades espaciales. Según Sánchez y Ponluisa (2018), el uso de dispositivos móviles con pantallas táctiles, usando aplicaciones peculiares y dinámicas puede mejorar las habilidades espaciales y visuales de los estudiantes. Sin embargo, es crucial evaluar en qué medida estas tecnologías ayudan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades espaciales.

Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar

En el análisis del uso de pantallas en el entorno educativo para alumnos de primaria y preparatoria, el uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y niños en edad preescolar es un tema crítico. De acuerdo con, (Latorre, 2019), el uso de pantallas electrónicas alrededor de niños pequeños podría tener un impacto negativo en cómo se comportan y cómo desarrollan sus habilidades. Los niños de esta edad necesitan conectar con el mundo real para desarrollar sus capacidades cognitivas y sociales. Un tiempo excesivo frente a la pantalla puede restringir la capacidad de interactuar con el mundo real y, en consecuencia, afectar negativamente al desarrollo cognitivo. En conclusión, el uso de pantallas en el entorno educativo de los alumnos de primaria y

preparatoria es una cuestión crítica que requiere una evaluación cuidadosa. Aunque algunas tecnologías pueden ayudar a los alumnos a aprender de forma más eficaz y a desarrollar sus habilidades, es crucial evaluar la eficacia de estas tecnologías y limitar su uso excesivo para evitar efectos adversos en el comportamiento y el desarrollo de habilidades de los alumnos.

Para evitar varios de los problemas antes mencionados se puede aplicar algunas estrategias que permitan fomentar el uso saludable de las pantallas en entornos educativos:

Establecer límites de tiempo: Establecer límites de tiempo para el uso de pantallas en el hogar y el aula es vital. Los padres y los maestros deben trabajar juntos para establecer horarios equilibrados que les den a los estudiantes tiempo para otras actividades sociales y físicas.

Fomento del movimiento y la actividad física: Para contrarrestar el sedentarismo asociado al uso de pantallas, los educadores deben incorporar en el aula pausas activas y actividad física. Esto podría ser ejercicios de corta duración, ejercicios de estiramiento o incluso clases de educación física.

Promover el equilibrio entre el uso de pantallas y otras actividades: Es crucial que los estudiantes tengan una variedad de experiencias de aprendizaje que no solo giran en torno al uso de pantallas. Los educadores deben fomentar la participación en actividades al aire libre, lectura de libros impresos, juegos creativos y otros métodos de aprendizaje que no sean de pantalla.

Enseñar habilidades digitales: Los docentes deben enseñar a los estudiantes cómo usar las pantallas de manera responsable y crítica mediante el desarrollo de sus

habilidades digitales. Esto incluye enseñar a los estudiantes cómo evaluar la información en línea, proteger su privacidad en línea y usar las pantallas de manera segura.

Uso de tecnología educativa efectiva: Los maestros deben hacer uso de tecnología educativa que ayude en el aprendizaje de los estudiantes. Según un estudio García y Muñoz-Repiso 2021), existen variedad de aplicaciones categorizadas como "educativas" y que están dirigidas a niños y adolescentes. Sin embargo, no todas pueden ser un aporte para el desarrollo de sus habilidades en niveles de preescolar. Como resultado, es crucial que los educadores evalúen el contenido de las aplicaciones educativas y su eficacia para ayudar al aprendizaje.

Fomentar el pensamiento crítico: Los profesores deben fomentar el pensamiento crítico de los alumnos sobre el uso de las pantallas, es importante y crucial fomentar la reflexión crítica de los estudiantes sobre el uso de las pantallas y que los estudiantes aprendan a evaluar críticamente el contenido en línea.

Enseñanza sobre el uso responsable de la pantalla: Se debe enseñar a los estudiantes sobre el uso responsable de la pantalla, incluido el valor de establecer límites de tiempo frente a la pantalla, evaluar críticamente el contenido en línea y mantener una postura adecuada al usar dispositivos electrónicos.

❖ Marco pedagógico

El uso de pantallas en el ambiente educativo para estudiantes de inicial y preparatoria es un tema crítico que requiere una cuidadosa evaluación desde el punto de vista pedagógico. En este contexto educativo, desde un punto de vista pedagógico, se explorarán las implicaciones del uso de pantallas en el entorno educativo para estudiantes de primaria y secundaria.

Teoría del aprendizaje social de Bandura

La teoría Bandura del aprendizaje social es útil para analizar cómo los estudiantes de primaria y secundaria usan las pantallas en el aula. De acuerdo con esta teoría, los estudiantes captan nueva información al ver y copiar los comportamientos de los demás, Delgado P, (2019). Como resultado, es fundamental que los maestros modelen el uso apropiado de las pantallas en el aula y enseñen a los estudiantes cómo usarlas de manera responsable.

Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Al analizar el uso de pantallas en el ambiente educativo entre estudiantes de primaria y preparatoria, es pertinente la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. De acuerdo con esta teoría, el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes relacionan la información nueva con el conocimiento previo (o "contextualizan"), Arias y Marizol (2019). Como resultado, es fundamental que los educadores usen tecnología educativa que esté relacionada con el conocimiento previo de los estudiantes y fomente el aprendizaje significativo.

Teoría de la pedagogía critica de Freire

Al analizar el uso de pantallas en el ambiente educativo entre estudiantes de primaria y preparatoria, es pertinente la teoría de la pedagogía crítica de Freire. Según esta teoría, la educación debe ser un proceso liberador que fomente la reflexión crítica y la acción transformadora, Aguilar, (2020). Como resultado, es fundamental que los educadores utilicen tecnología educativa que aliente a los estudiantes a reflexionar críticamente y tomar medidas transformadoras.

Método Montessori

El análisis del uso de pantallas en el ambiente educativo para estudiantes de primaria y secundaria es pertinente a la teoría Montessori de la educación individualizada. De acuerdo con esta teoría, los estudiantes deben ser tratados como individuos únicos y deben tener la libertad de aprender a su propio ritmo, Hernández, Onofre y Gómez (2021). Como resultado, es fundamental que los educadores utilicen tecnología educativa que permita a los estudiantes aprender a su propio ritmo y que se ajuste a sus necesidades únicas.

Teoría de la educación integral de Dewey

La teoría de la educación integral de Dewey es fundamental para analizar cómo los alumnos de primaria y secundaria utilizan las pantallas en el aula. De acuerdo con esta teoría, la educación debe ser un proceso holístico que apoye el crecimiento cognitivo, social y emocional de los estudiantes y que tanto los niños como los adultos aprenden a través de encuentros con situaciones problemáticas que surgen como resultado de sus propios intereses, Hildebrand, (2023). Como resultado, es fundamental que los educadores utilicen tecnología educativa que promueva el crecimiento cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

Teoría de la carga cognitiva de Sweller (1988)

La teoría de la carga cognitiva sostiene que la capacidad de una persona para procesar la información es limitada y que el aprendizaje se produce cuando se utiliza eficazmente esta capacidad Daz-Barriga, F., & Hernández, G. (2002). En este sentido, el uso de pantallas en un entorno de aprendizaje puede dificultar el desarrollo cognitivo de los alumnos y tener un efecto perjudicial en su capacidad de aprendizaje.

Teoría de la mente extendida de Clark y Chalmers

La teoría de la mente extendida sostiene que la mente humana se extiende más allá del cerebro para incluir su entorno y los objetos que lo rodean, (Sebastián, Miguel Ángel, s.f.). En este sentido, el uso de pantallas en entornos educativos podría verse como una extensión de la mente de los estudiantes, lo que podría tener un efecto positivo en el aprendizaje.

Teoría de la motivación

El ser humano es impulsado a aprender por una variedad de factores, uno de los cuales es el propio proceso de sensibilización, que sirve como fundamento o punto de partida del aprendizaje. Se compone de los tres principales procesos afectivo-motivacionales de motivación, emoción y comportamiento, Llanga, Murillo, Panchi, Paucar y Quintanilla (2019). Por lo que se puede asegurar que la motivación es un componente crucial del aprendizaje y que los estudiantes motivados aprenden con mayor eficacia, en busca de la meta o resultado específico. En este sentido, el uso adecuado y constante de las pantallas en entornos educativos tiene el potencial de ser una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes.

Teoría del Conectivismo de Siemens

La educación para la era digital pretende adaptarse a las nuevas formas en que la sociedad se comunica, almacena información y aprende a través de las redes de información, esta teoría fue desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, se basa en la integración de los principios investigados por la teoría del caos, neuralredes, complejidad y autoorganización. El enfoque del conectivismo está más en los participantes individuales, las redes, el flujo de información y las nuevas formas de conocimiento resultantes, los defensores del conectivismo como Siemens y Downes tienden a ser un poco ambiguos sobre el papel de los maestros o instructores, esto afirma López De La Cruz, (2021).

Por otro lado, según A.W. Tony (2022), las formas de conocimiento son posibles a través de la conexión colectiva entre todos los "nodos" en una red, el conocimiento de la conectividad es caótico, como lo demuestran los “nodos” en movimiento y la información que fluye a través de redes conectadas a varias otras redes. Los estudiantes reconocen y comprenden las indicaciones, están influenciados por la variedad de las redes, la fuerza de las palancas y su contexto. la transmisión se realiza mediante conexión y la incorporación de nodos y redes cada vez más privados, en este sentido los docentes deben ser conscientes y tener en cuenta para maximizar el potencial del alumno en esta situación.

Aportes de autores importantes

Seymour Papert

Piaget y Vygostky destacan la actividad como la raíz del desarrollo cognitivo. Piaget pone énfasis en cómo los niños se relacionan con el mundo físico, mientras que Vygotsky da prioridad a cómo las personas interactúan entre sí a través de la razón, el afecto y la intención. El constructivismo de estos autores es modificado por Papert (1982) para permitir a los estudiantes en edad educativa acceder a fenómenos complejos a través de procesos sencillos mediados por lenguajes creativos y procedimentales. Este es el caso del lenguaje de programación conocido como Logo, creado en 1968 por Seymour Papert y algunos de sus colaboradores.

Logo fue creado con la intención de usarlo para enseñar conceptos básicos de programación a los niños, así como para presentarles desafíos intelectuales para que los resuelvan utilizando un lenguaje de programación procedimental y recursivo que apoye la creatividad y la heurística (Aparicio, Ostos, 2018). Gracias a los procesos de revisión, autoevaluación, autocorrelación y depuración, un niño puede desarrollar habilidades metacognitivas cuando reflexiona sobre sus errores. En este sentido, el uso de pantallas en el entorno educativo puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje constructivista y construccionista.

Lev Vigotsky

La participación activa de los niños con el entorno que los rodea se destaca en la teoría sociocultural de Vygotsky, que considera el desarrollo cognitivo de los niños como el resultado de un proceso de colaboración con su contexto social. Lev Vigotsky (Rusia, 1896-1934) argumentó que los niños desarrollan su aprendizaje lentamente a través de la interacción social, adquiriendo nuevas y mejoradas habilidades cognitivas como resultado de su inmersión en una forma de vida rutinaria y familiar.

Las actividades que se comparten con los demás permiten que los niños interioricen las estructuras mentales y conductuales de la sociedad que les rodea, convirtiéndose en parte de ella. En este sentido el uso de pantallas en el entorno educativo puede tener un impacto positivo en el aprendizaje si se utiliza de manera adecuada en un entorno social y culturalmente rico, tomando en cuenta que podemos interactuar con personas a nivel del mundo.

Howart Gardner

Gardner argumentó que se deben desarrollar diferentes tipos de inteligencia para que los humanos sobrevivan, y que cada tipo de inteligencia abarca un conjunto de habilidades que van más allá de lo que normalmente se entiende como "estar listo" o "tener una buena actitud mental", pero siguen siendo útiles para ayudarnos a enfrentar los desafíos siempre cambiantes e impredecibles que presenta la vida, (Regader, B. s.f.).

Los estudiantes aprenden más efectivamente cuando la instrucción se adapta a su tipo dominante de inteligencia. En este sentido, el uso de pantallas educativas en el aula puede ser una herramienta útil para ajustar la instrucción a las distintas inteligencias de los alumnos.

❖ **Marco legal**

Los documentos normativos jurídicos en el campo educativo buscan hacer valer el derecho a la educación, establecer las condiciones para un aprendizaje efectivo, fomentar los valores éticos y morales, y salvaguardar los derechos y garantías tanto de los estudiantes como de los docentes, por ello es importante conocerlos para respetarlos y hacerlos cumplir.

Artículos de la Constitución de la República del Ecuador

Sección quinta - Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

El uso no autorizado de dispositivos electrónicos en el aula constituye una falta leve y su reincidencia será sancionada como falta grave, según los artículos 134 y 330 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 6. Sobre las obligaciones:

Literal j. Garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural, el uso de la comunicación en el proceso educativo como derechos fundamentales y propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

Literal m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la practica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente y la diversidad cultural y lingüística.

Lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo

Aprender en línea o a través de una plataforma de aprendizaje virtual tiene muchos beneficios, incluida la flexibilidad en la programación, una amplia gama de recursos, la capacidad de colaborar y compartir experiencias, el desarrollo de competencias digitales especializadas y estrategias organizacionales para el éxito en este aprendizaje. Recuerda que uno de los objetivos también es que los niños, niñas, jóvenes, adolescentes, familias y docentes fortalezcan el manejo adecuado de la información, la selección de información y la discriminación en el uso de las plataformas, (Ministerio de Educación 2020)

Currículo priorizado

En el año 2019, en el segundo semestre, las Autoridades del Ministerio de Educación, planearon como prioridad la inclusión del pensamiento computacional en el Currículo Nacional.

El fortalecimiento del currículo a través del diseño de desafíos con estándares de desempeño para fomentar el pensamiento computacional permitirá a docentes y estudiantes estar preparados para los desafíos que plantea esta era de modernidad y conectividad global. El fortalecimiento se concibe como un ejercicio de actualización del currículo a la luz de las tendencias locales y mundiales en materia de competencia digital.

Acuerdos Ministeriales

Acuerdo Nº 0070-14

El 17 de abril de 2014, mediante Acuerdo Ministerial 70-14, se expidió las regulaciones para el uso de teléfonos celulares en las instituciones educativas, con el

objetivo de fomentar el consumo crítico de las nuevas tecnologías de comunicación e información dentro de las aulas escolares.

El acuerdo dispone que, en el plano pedagógico, el docente es el responsable de autorizar el uso del teléfono celular, dentro de actividades diseñadas para el efecto y que permitan que su uso cumpla un objetivo pedagógico. Dicho uso será exclusivamente para estudiantes de 8.°, 9.° y 10.° grados de Educación General Básica (EGB) y 1.°, 2.°, y 3.° cursos de Bachillerato.

El uso no autorizado de dispositivos electrónicos en el aula constituye una falta leve y su reincidencia será sancionada como falta grave, según los artículos 134 y 330 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

El uso del celular en actividades de evaluación será sancionado como acto de deshonestidad académica de conformidad al artículo 224 del Reglamento General a la LOEI, mientras que los comportamientos que atenten contra la dignidad de las personas como acoso cibernético, consumo de pornografía, extorsión sexual, etc., se sancionarán de forma independiente.

Finalmente, dentro de las regulaciones del uso de celular, se hace referencia a las restricciones de páginas no adecuadas para procesos educativos dentro de las instalaciones educativas públicas que tengan el servicio de internet inalámbrico.

Derechos de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN)

Para ello, presentamos algunos de los derechos expresados en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) enfocándolos en el acceso y uso de Internet:

• Integrar y capacitar a todos los niños, niñas y adolescentes sobre el acceso y uso de Internet (Art. 2). 19

• Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a expresar sus opiniones y hacer que su voz se escuche, a través del uso de las herramientas que ofrece el Internet. (Art. 1213).

• Niños, niñas y adolescentes tienen derecho a acceder a información que promueva sus capacidades y conocimiento (Art. 13).

• Derecho a integrarse a comunidades virtuales, respetando los derechos de otros (Art.15).

• Niñas, niños y adolescentes precisan protección ante la exposición de su vida privada y/o violación de su intimidad, por contenidos difundidos a través del Internet (Art. 16).

• Niñas, niños y adolescentes tienen derecho acceder información que promueva sus capacidades y a la protección contra todo material perjudicial para su bienestar (Art. 17).

• El rol de madres y padres es importante al acompañar, aprender y participar junto a niñas, niños y adolescentes en el acceso y uso de Internet (Art. 18)

• Niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos ante cualquier forma de mal trato, acoso, abuso, ciberbullying, etc. (Art. 19).

• Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, la cual considere integrar el uso de Internet y otros dispositivos tecnológicos, como herramientas que promuevan el aprendizaje (Art. 28).

• Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a jugar y divertirse al conectarse a Internet (Art. 31).

• Derecho a la Protección contra la explotación sexual de niñas, niños y adolescentes, Grooming y ante contenido nocivo difundido en Internet (Art. 34).

Metodología

Objetivo general de la investigación

Analizar la influencia que tiene el uso de pantallas en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo, en estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. “Cazadores de los Ríos”.

Descripción de los métodos para la recolección de la información

Los métodos y técnicas utilizados específicamente para realizar una investigación y abordar una pregunta de investigación se conocen como la metodología de la investigación, esto según Ortega, C. (2021) quien también menciona que es un proceso sistemático que se sigue para asegurar resultados confiables que cumplan con las metas y objetivos de la investigación, por otro lado menciona que la metodología de la investigación es el enfoque utilizado para resolver un problema de investigación mediante la recopilación de datos utilizando diversas técnicas, brindando una interpretación de los datos recopilados y sacando conclusiones con respecto a los datos de investigación. Basándose en toda la información recopilada, el presente trabajo se caracteriza por tener un enfoque descriptivo, correlacional y transversal, no experimental con enfoque cuantitativo.

Con la finalidad de canalizar mejor el presente trabajo se toma en cuenta lo que menciona Carrero, E. (2018), sobre los enfoques planteados: "enfoque transversal" se refiere a la recopilación de datos durante un solo período de tiempo sin un seguimiento continuo. El enfoque no experimental implica observar y medir las variables tal como aparecen en su entorno natural sin alterarlas ni afectarlas. El enfoque cuantitativo se basa en recopilar y analizar datos numéricos para sacar conclusiones y hacer

generalizaciones. Con estos enfoques se pretende alcanzar el objetivo planteado en este estudio, con una visión en un fenómeno real.

Recolección de la información

Población

Según Parra, A. (2019), la población es significativa ya que es el grupo sobre el que se espera sacar conclusiones y sobre el que se basan las conclusiones del estudio. Sin embargo, debido al gran tamaño de las poblaciones, los investigadores con frecuencia no pueden entrevistar a todos los miembros de la población porque requeriría mucho dinero y tiempo. Por ello, los investigadores confían en las técnicas museísticas para elegir una muestra representativa de la población.

En esta investigación se considera a los representantes de los estudiantes de los iniciales y preparatoria de la UE. "Cazadores de lo Ríos", distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1

Población

Niveles	Niños	Niñas	Total
Inicial I	28	20	48
Inicial II	23	28	51
Preparatoria	34	29	63
Total	85	77	162

Nota. *Población de estudiantes de iniciales I, II y preparatoria*

Según López (2004) la muestra es un subconjunto o porción de la población universal en la que se llevará a cabo la investigación; es una porción que es representativa de la población, en cambio el método utilizado para elegir los componentes de la exposición entre toda la población es el muestreo. Para que una investigación produzca resultados precisos y confiables, la selección adecuada de la muestra y la metodología de muestreo es crucial.

La muestra que se consideró en este caso está conformada por 40 representantes de los estudiantes de inicial I, II y preparatoria de la UE. "Cazadores de los Ríos".

Tabla 2

Muestra

Niveles	**Niños**	**Niñas**	**Total**
Inicial I	5	5	10
Inicial II	6	6	12
Preparatoria	9	9	18
Total	20	20	40

Nota. *Muestra de estudiantes de iniciales I, II y preparatoria*

Según PINEDA et al. citado por López (2004) afirma que se deben utilizar dos criterios para determinar el tamaño de la exposición: recursos disponibles y los requerimientos que pueda tener el análisis de la investigación, además, recomienda crear la ilustración más grande posible porque cuanto menos defecto tenga la ilustración, más grande y más representativa será la ilustración.

La muestra que se seleccionó en este caso y tomando la información consultada como recomendación fue de 40 padres de familia o representantes de los estudiantes que asisten a los niveles de inicial I, II y preparatoria, son niños que tienen edades entre 3-6 años.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente trabajo se aplicará un instrumento tipo encuesta a un grupo de Padres de Familia o representantes legales de los estudiantes de inicial I, II y preparatoria de la UE "Cazadores de los Ríos" previa autorización de la señora rectora, quien dio paso luego de haberle presentado la respectiva solicitud, este documento se encuentra agregado como anexo. La encuesta está conformada por 12 preguntas 9 buscan obtener información sobre el uso de pantallas en niños y niñas entre 3 - 6 años de edad y las otras 3 se relaciona a factores sociodemográficos. Las preguntas son de tipo cerrada, el tiempo que tomará llenar es de 8 minutos. La encuesta fue realizada por la autora del trabajo, está enfocada en alcanzar el objetivo propuesto en esta investigación y fue elaborada utilizando la herramienta de Google Forms, dicha encuesta se puede visualizar en el siguiente link: https://forms.gle/iRWB5PxceYg1ZQWa6.

Validación

El instrumento elaborado fue validado por tres expertos conocedores de la realidad donde se aplicará, esto garantiza la validez y la calidad de los resultados. La validación de una entrevista es un proceso crucial ya que asegura que las preguntas estén redactadas adecuadamente, evitando dobles interpretaciones o tecnicismos que puedan reducir la tasa de respuesta, Parra A. (2020). Además, la validación de expertos

aumenta la credibilidad de los hallazgos porque garantiza la validez de la encuesta y la precisión de los hallazgos. En conclusión, la encuesta fue confiable y los resultados precisos porque fueron verificados por profesionales, dichas validaciones se pueden visualizar en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/14y-3T0BXUYemyYI7jfNyScwwLZc-1H13?usp=sharing

Parra, A. (2017) afirma que el proceso de recopilación y análisis de datos para una investigación implica adoptar un enfoque sistemático para recopilar y analizar información de varias fuentes a fin de obtener una imagen completa y precisa de un determinado tema, área o situación de interés. Para elegir qué técnica de recopilación de datos producirá los mejores resultados, es fundamental tener claros los objetivos de la investigación.

Esta investigación se rige bajo un resguardo ético en el que se proteja y no se viole el derecho de privacidad de los participantes ya que la investigación involucra cierto nivel de intromisión en la vida privada de los mismos. Previo a realizar la entrevista se dio a conocer los objetivos de la investigación, posterior a ellos se obtuvo el consentimiento de los encuestados. Consiguiente a ello, les dimos a conocer que la investigación llevaría a cabo sólo información dirigida a la encuesta y no a información personal del niño, agradeciéndoles por su disposición y colaboración. Por tanto, los datos que se obtengan son confidenciales, por lo que cabe señalar que es fundamental resguardar la identidad y mantener de forma anónima la información de los entrevistados.

Resultados y discusión

1. Señale el parentesco que tiene con el niño o niña

Tabla 1

Parentesco de los encuestados con los niños

Parentesco	N	%
Mamá	26	65
Papá	3	7,5
Otro	11	27,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: En la tabla 1 se observa que de los 40 encuestados, en su mayoría el 60% (n=26) son madres de los niños (estudiantes), por otra parte el 7,5% (n=3) son los papás de los niños, finalmente 11 de los encuestados que representa el 27,5% tienen otro tipo de parentesco diferente de mamá o papá.

Interpretación: Los porcentajes que refleja la tabla permite visualizar que son las madres de familia quienes son las responsables del cuidado de los pequeños y están pendientes de las actividades que ellos realizan, por otro lado, se evidencia que un 27,5 % son otros los que cuidan de los estudiantes.

2. Señale el rango de edad que tiene su representado

Tabla 2

Rango de edad de los representados

Rango de edad	N	%
De 3 a 4 años	6	15
De 4 a 5 años	15	37,5
De 5 a 6 años	19	47,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La segunda tabla muestra que la mayoría de los niños/as se encuentran entre los 5 a 6 años de edad, correspondiente al 47,5 % (n=19), siguiéndole con un 37,5 % (n=15) los niños de edades de 4 a 5 años y la menor cantidad de niños se encuentra en la edad de 3 a 4 años lo que representa el 15% (n=6).

Interpretación: En lo que respecta a los resultados de la segunda pregunta la mayoría de encuestados son representantes de niños de 5 a 6 años de edad.

3. Señale el nivel que cursa su representado.

Tabla 3

Nivel que cursa los estudiantes

Nivel	N	%
Inicial I	6	15
Inicial II	14	35
Preparatoria	20	50
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: En esta tabla se visualiza que el 50% (n=20) son representantes de estudiantes de preparatoria, en cambio el 35% (n=14) cursan el inicial II y el 15% (n=6) asisten a inicial I.

Interpretación: Al observar la presente tabla refleja que más del 50 % de la muestra son representantes de estudiantes que cursan inicial II y preparatoria, por ende se puede relacionar con la tabla anterior deduciendo que los niños están en un rango de edad de 4 a 6 años.

4. ¿Usted le permite usar dispositivos electrónicos (pantallas) a su representado?

Tabla 4

Acceso a los dispositivos electrónicos

Acceso	N	%
Si	32	80
No	8	20
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: Se puede visualizar en al tabla 3 que de los 40 encuestados correspondientes al 100% , 32 les permiten el acceso a dispositivos electrónicos, esto representa el 80 % , por el contrario con un 20% (n=8) de los representantes no les permiten el uso de pantallas a los niños/as.

Interpretación: Los resultados reflejan que la mayoría de representantes les permiten acceder a dispositivos electrónicos a sus niños/as como un medio de entretenimiento, con fines educativos y controlando el tiempo, tal como se detallara en el análisis de los resultados de las siguientes tablas.

5. Señale un rango de tiempo que usa dispositivos electrónicos su representado diariamente

Tabla 5

Tiempo que utilizan pantallas los estudiantes

Tiempo	N	%
1 hora	22	55
2 horas	7	17,5
3 horas	3	7,5
Más de 3 horas	3	7,5
No utiliza	5	12,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La tabla 5 refleja que de los 40 encuestados, 22 que representa el 55% permiten el uso de 1 hora diaria de un dispositivo, por consiguiente el 17,5% (n=7) les dan acceso durante 2 horas, 6 representantes que equivalen a un 15% les consciente por 3 horas y más, finalmente un 12,5% (n=5) afirman que no les aprueban el uso de pantallas.

Interpretación: Los resultados de la tabla 5 muestran el rango de tiempo que se les permite el uso de pantallas a los niños/as, esta refleja que más del 50 % se entretienen con dispositivos electrónicos durante 1 hora diaria, sin embargo, hay representantes que no les permiten el acceso a los mismos. Cabe mencionar que se observó que el 15% le facilitan el acceso a una pantalla por tiempos prolongados (más de 3 horas diarias),

lo que podría ser perjudicial para los estudiantes, puesto que les conlleva trastornos de ansiedad, depresión y en lo físico puede traer problemas de obesidad y musculoesqueléticos, esto lo afirma García y Muñoz-Repiso (2021).

6. ¿A qué tipo de contenido tiene acceso el niño/a en las pantallas?

Tabla 6

Contenido al que accede el niño/a en los dispositivos

Contenido	N	%
Educativo	23	57,5
Entretenimiento	10	25
Redes Sociales	3	7,5
Otros	4	10
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: En la tabla 6 se observa que el 57,5 % (n=23) afirma que el contenido que observa su representado es educativo, por otro lado 10 de los encuestados que representa el 25% acceden a contenido de entretenimiento, mientras que el 7,5% es decir 3 representantes permiten el acceso a redes sociales y finalmente el 10% (n=23) les permiten observar otros contenidos.

Interpretación: La tabla permite ver que predomina el contenido educativo ya que de los 40 encuestados 23 afirman que el contenido que ven sus niños es de este tipo, lo cual según García y Muñoz-Repiso (2021) existen aplicaciones educativas que ayudan a los estudiantes principiantes y preparatorios a desarrollar sus habilidades. También

se observa que el 25% (n=23) acceden a contenido de entretenimiento, estos son muy variados y deben diferenciar entre adecuados y no adecuados para la edad de los niños/as.

7. ¿Considera usted que hay programas educativos que benefician el desarrollo cognitivo del niño?

Tabla 7

Perspectiva de los representantes sobre programas educativos que aportan al desarrollo cognitivo de los niños/as

Indicador	N	%
Si	38	95
No	2	5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La tabla 7 indica que 38 representantes de los niños/as que equivale al 95% consideran que si existen programas educativos que aporten al desarrollo cognitivo de los niños, mientras que 2 de los encuestados relacionado al 5% piensan que no hay contenido educativo que les aporte a sus representados.

Interpretación: Frente a los resultados de la tabla se puede observar que del total de la muestra la mayoría están de acuerdo en que hay programas educativos que aportan en el desarrollo cognitivo de los niños y en un menor porcentaje no coinciden con esto. Sin embargo, como lo afirma Aguilar (2020) es indispensable que se implemente la

tecnología educativa que aliente a los estudiantes a reflexionar críticamente y tomar medidas transformadoras.

8. Señale la razón por la cual usted le permite el acceso a las pantallas a su niño

Tabla 8

Razón por la que les permiten el uso de pantallas a sus niños/as

Indicadores	N	%
Mantenerlo ocupado	9	22,5
Terminen sus alimentos	3	7,5
No interrumpan sus actividades	1	2,5
Con fines educativos	22	55
Otros	5	12,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La tabla 8 muestra los resultados en cuanto a las razones por la que se les permite el uso de pantallas a los niños/as, con un 55% (n=22) es con fines educativos, el 22,5% para mantenerlos ocupados, también el 7,5% para que terminen sus alimentos y el 2,5% para que no interrumpan sus actividades, sin embargo, existen otros motivos para que el niño/a use un dispositivo así lo manifestaron el 12,5% de los encuestados.

Interpretación: Se puede observar que desde el punto de vista de los representantes más del 50% les permiten el uso de pantallas únicamente con fines educativos lo que

guarda relación con la tabla 7 la cual muestra que casi en su totalidad de encuestados consideran que si existen programas educativos que beneficia a los niños/as.

9. ¿Cuándo a su niño no le permite acceder a una pantalla que tipo de comportamiento presenta?

Tabla 9

Comportamiento que presenta el niño al no tener acceso a una pantalla

Indicador	N	%
Agresividad	2	5
Lloro	7	17,5
Aislamiento	1	2,5
Ninguno	30	75
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: En lo que respecta a la Tabla 9 se observa que de los 40 representantes a los que se les aplicó la encuesta los 30 que indican el 75% manifestaron que sus representados no presentan ningún tipo de comportamiento cuando no se le permite el acceso a una pantalla, a su vez el 17,5% (n=7) tienen otra reacción como llorar, seguido de esto con un 5% (n=2) muestran agresividad y finalmente el 2,5% (n=1) manifiesta aislamiento.

Interpretación: En base al análisis de los resultados se tiene que la mayoría de los representantes manifiestan que los niños/as no muestran ningún comportamiento al no tener acceso a un dispositivo electrónico, sin embargo, la cuarta parte de la muestra

(25%) ponen en evidencia que sus representados si tienen ciertas actitudes cuando no disponen de una pantalla tales como: llorar, ser agresivos, y aislarse.

10. Supervisa usted el contenido al que accede su niño en las pantallas

Tabla 10

Control de contenido al que accede el niño

Indicador	N	%
Siempre	31	77,5
A veces	9	22,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La tabla 10 refleja que el 77,5 % (n=31) siempre supervisan el contenido que observan su niños/as y 9 de los 40 encuestados no controlan el contenido al que tienen acceso los estudiantes

Interpretación: Es relevante el porcentaje de los representantes que supervisan el contenido al que tienen acceso sus niños/as, puesto que de los 40 encuestados 31 siempre supervisa el contenido que observa su representado y tan solo 9 representantes no controlan el contenido que visualizan los niños/as.

11. ¿Está usted de acuerdo que se usen pantallas en las instituciones como método educativo?

Tabla 11

Uso de pantallas como método educativo

Indicador	N	%
Muy de acuerdo	14	35
De acuerdo	21	52,5
Desacuerdo	5	12,5
Total	40	100

Nota. *Fuente elaboración propia*

Análisis: La tabla 11 refleja que de los 40 encuestados 14 que representan el 35% esta muy de acuerdo en que se utilice las pantallas como método educativo, el 52,5 (n=21) está de acuerdo y un grupo minoritario revela que no está de acuerdo en el uso de los dispositivos electrónicos como método educativo este es el 12,5%(n=5).

Interpretación: Los resultados de esta pregunta favorecen el uso de las pantallas como un método educativo puesto que en un promedio de 35 encuestados están de acuerdo en esta pregunta, recordemos que según Aparicio, Ostos, (2018) el uso de pantallas en el entorno educativo puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje constructivista y construccionista, por otro lado la teoría sociocultural de Vygotsky corrobora que el uso de pantallas en el entorno educativo puede tener un impacto positivo en el aprendizaje si se utiliza de manera adecuada en un entorno social y

culturalmente rico, tomando en cuenta que podemos interactuar con personas a nivel del mundo.

Discusión

Es importante resaltar que los resultados obtenidos destacan el gran impacto que tiene el uso de los dispositivos electrónicos en los niños, sin embargo, puede existir ventajas en cuanto al ámbito educativo.

En base a los resultados de esta investigación la mayoría de encuestados desde su perspectiva consideran que algunos programas educativos benefician el desarrollo cognitivo de los estudiantes, contrarrestando a esto Grupo Solutia (2016) menciona que el uso de pantallas puede afectar la calidad del sueño, la atención, la memoria y la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, según lo que se reporta en el estudio, se puede apreciar que los resultados reflejan que el uso de pantallas no repercute en la salud, a diferencia de un estudio que señala que el uso de dispositivos puede afectar negativamente la salud mental y física de los estudiantes, así como su rendimiento académico (Raquel. 2023).

En varios estudios coincide con la presente investigación en el control del tiempo que se les permite acceder a una pantalla a los pequeños, dando como resultado el uso entre una a tres horas diarias. También es importante supervisar el tipo de contenido al que acceden los niños/as, siendo esto una responsabilidad de los padres o tutores.

Al analizar los resultados obtenidos en esta investigación se pudo observar que según el criterio de la mayoría de los representantes el uso de la tecnología es favorable y tiene numerosas ventajas, tal como lo afirma Crescenzi-Lanna y Grané (2021) en su investigación donde menciona que es importante evaluar dichas tecnologías pues contribuyen al aprendizaje de los estudiantes, si enfocamos la educación como reflexiva y critica se debe guiar a los estudiantes mediante el uso de pantallas a ser críticos y transformadores, esto según (Aguilar, 2020).

Por otro lado, se observa que según la encuesta realizada a los representantes de los menores, se contradice con Madigan (2019), quien afirma que el uso constante de pantallas dentro del aula de clase puede resultar perjudicial para los estudiantes en su desarrollo personal y educativa.

Conclusiones

El uso de pantallas en el entorno educativo de los estudiantes de inicial y preparatoria es un tema que requiere un debate público abierto. Aunque existen ventajas en el uso de pantallas y pizarras digitales en la educación, como el aumento de la eficacia en el aprendizaje de los estudiantes, su comprensión de los contenidos y su participación en las clases. También hay evidencia científica que demuestra que la sobreexposición a las pantallas puede afectar negativamente el comportamiento y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Por lo tanto, para afrontar esta nueva realidad, los padres y los profesionales de la educación deben recibir información de alta calidad. La Organización Mundial de Salud y la Asociación Americana de Pediatría han creado pautas sobre el uso de dispositivos digitales en función de la edad de los estudiantes.

Es fundamental lograr un equilibrio en el uso de las pantallas en el entorno educativo para maximizar sus efectos positivos y minimizar los negativos. Las ventajas incluyen un nuevo modelo educativo y el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas. Los efectos adversos incluyen un retraso en el desarrollo social y emocional, efectos sobre el lenguaje y la atención en la infancia y problemas de salud como insomnio, ansiedad y dolor en las articulaciones.

De otro modo tal y como se ha observado en los resultados, la mayoría de los niños tienen acceso a una pantalla, ya sea un teléfono inteligente, Tablet, computadora o televisión. Su uso excesivo puede repercutir en el desarrollo cognitivo, provocando un déficit de atención, siendo más propensos a un desarrollo de lenguaje tardío,

obesidad, irregularidades en el ritmo circadiano, aumentando la posibilidad de adquirir problemas visuales e incluso modificaciones en el comportamiento. Su salud tanto física como psicológica se encuentra vulnerable. Por ello es necesario tomar conciencia de las implicaciones del uso de pantallas, siendo este un problema que no depende solo del niño, sino también de sus padres o tutores, ya que, aunque los adultos dicen conocer los efectos negativos, en algunos casos la conducta permisiva permanece. Siendo ideal el desarrollo de recursos orientados a capacitar a los cuidadores, con la finalidad de incitar a los niños a un mejor uso y control de las nuevas tecnologías. Por otra parte es necesario encontrar un equilibrio en el uso de pantallas en el entorno educativo para aprovechar sus ventajas y minimizar sus posibles efectos negativos.

❖ **Referencias**

Aguilar, E. C. (2020). La educación transformadora en el pensamiento de Paulo Freire. educere, 197–206.

Aparicio Gómez, O. Y., & Ostos Ortiz, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP, 11(2), 115–120. https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2018.0002.05

Arias, T., & Marizol, J. (2019). Alfabetización digital y aprendizaje significativo del área Ciencia y Tecnología en estudiantes del VI ciclo nivel secundario, Institución N° 1123. Universidad César Vallejo.

Ayudarte. (2021). ¿Cómo afectan las pantallas al desarrollo del lenguaje de mi hijo/a? Ayudarte. https://www.ayudartepsicologia.com/como-afectan-las-pantallas-al-desarrollo-del-lenguaje-de-mi-hijo-a/

Barrera, J., Vinueza, G., Vinueza, P., Diseño, Y., Diagramación, A., & Tupayachi, D. (s/f). EQUIPO TÉCNICO COMPLEMENTARIO Luis Albernaz Coordinador del área de promoción y protección de derechos del IIN-OEA. Gob.ec. Recuperado el 26 de julio de 2023, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/08/Guia-Promocion-de-derecho-en-el-uso-seguro-de-Internet.pdf

C. (s/f). UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN. Edu.ec. Recuperado el 1 de agosto de 2023, de http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1928/1/TIC14EI%20pdf.pdf

Carrero, E. (2018, junio 11). *Metodología de la investigación en tesis de grado*. TodoSobreTesis. https://todosobretesis.com/metodologia-de-la-investigacion-en-tesis-de-grado/

Chagoya, E. R. (2018). Métodos y técnicas de investigación. *gestiopolis*. https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion/

Chusín, N., & Lorena, S. (2020). Los medios de comunicación tecnológicos y su influencia en la conducta de los estudiantes del nivel de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa FAE N° 5 en el período 2020-2021. Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi: UTC.

De, D. L. 0. R. O. 449. (s/f). CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. Oas.org. Recuperado el 26 de julio de 2023, de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Delgado, P. (2019, diciembre 9). La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió? Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación; Instituo para el Futuro de la Educación. https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social/

Del Original «Teaching In A Digital Age – Tercera Edicion» Del Dr AW Bates Realizada Por Cetec Fiuba, V. E. E. (s. f.). Enseñar en la era digital (tercera edición - Spanish). Pressbooks. https://pressbooks.pub/teachinginadigitalagev3spanish/

Cortés, N. (2023, marzo 16). *Desarrollo de habilidades: Definiciones, tipos y ejemplos*. Ninja Excel. https://www.ninjaexcel.com/capacitacion/desarrollo-de-habilidades/

Díaz-Vicario, Anna, Mercader Juan, Cristina, & Gairín Sallán, Joaquín. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. Revista electrónica de investigación educativa, 21, e07. Epub 15 de abril de 2020.https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1882

El muestreo. (2019, febrero 11). Encuesta.com | Blog de encuesta.com, la herramienta para crear encuestas online de forma rápida y sencilla; Encuesta.com. https://encuesta.com/blog/el-muestreo/

El uso de pantallas produce retrasos en el lenguaje de los niños: Cuáles son las razones, según los expertos. (2023, 13 julio). infobae. Recuperado 22 de julio de 2023, de https://www.infobae.com/salud/2023/07/13/el-uso-de-pantallas-produce-retrasos-en-el-lenguaje-de-los-ninos-cuales-son-las-razones-segun-los-expertos/

El uso excesivo de pantallas está asociado con la habilidad emocional en niños preescolares. (2021). Archivos argentinos de pediatría, 119(2). https://doi.org/10.5546/aap.2021.106

Euroinnova Business School. (2022, noviembre 22). *entorno educativo*. Euroinnova Business School. https://www.euroinnova.ec/blog/entorno-educativo

Fung Fallas, M., Rojas Mora, E. J., & Delgado Castro, L. G. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. Revista Medica Sinergia, 5(6), e370. https://doi.org/10.31434/rms.v5i6.370

Grané, M., & Universitat de Barcelona. (2021). Infancia y pantallas - Evidencias actuales y métodos de análisis. Octaedro.

Hernández Jara, P. V., Onofre Zapata, V. del R., & Gómez Alcívar, V. J. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores. https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2857

Herrera, R. M. C. (2020, 1 febrero). Los medios de comunicación tecnológicos y su influencia en la conducta de los estudiantes del nivel de educación inicial 2 de la Unidad Educativa FAE N° 5 en el período 2020-2021. http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7311

Hildebrand, D. (2023). John Dewey. En E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2023). Metaphysics Research Lab, Stanford University.

Integración, L. A., Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (s/f). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe Una mirada multidimensional. Cepal.org. Recuperado el 22 de julio de 2023, de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf

Introducción, 1. (s/f). LINEAMIENTOS GENERALES PARA EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y OTROS MEDIOS DE APOYO EDUCATIVO. Gob.ec. Recuperado el 26 de julio de 2023, de https://www.gestionderiesgos.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/LINEAM_1.pdf

Lion, C. (2022). Aprendizaje y tecnologías: Habilidades del presente, proyecciones de futuro. Noveduc.

López De La Cruz, E. C. I. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. Desafios, 12(1). https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259

López, Pedro Luis. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, *09*(08), 69-74. Recuperado en 29 de agosto de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Martínez-Alcolea, p. (2020). El uso de las tecnologías en la primera infancia. Universidad de Murcia: Grado, T. D. E. F. (s/f). FACULTAD DE EDUCACIÓN. Digitum.um.es. Recuperado el 10 de junio de 2023, de https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/109301/1/TFG%20Patricia%20Martinez%20Alcolea.pdf

MinEduc expide regulaciones para el uso de teléfonos celulares en instituciones educativas – Ministerio de Educación. (s/f). Gob.ec. Recuperado el 26 de julio de 2023, de https://educacion.gob.ec/mineduc-expide-regulaciones-para-el-uso-de-telefonos-celulares-en-instituciones-educativas/

Muñoz, M. (2018, julio 1). Educación ¿con o sin pantallas? Magis. https://magis.iteso.mx/nota/educacion-con-o-sin-pantallas/

Muñoz-Repiso, A. G.-V. (2021). Educando entre pantallas: desafíos para docentes y familias. https://educa.fmleao.pt/no6-2021/educando-entre-pantallas-desafios-para-docentes-y-familias/

Ojeda, P., & Elizabeth, L. (2018). Aplicaciones móviles en el aprendizaje de nociones espaciales en niños de educación inicial. Universidad Técnica de Ambato.Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.Maestría en Informática Educativa.

Ortega, C. (2021, abril 3). *¿Qué es la metodología de la investigación?* QuestionPro. https://www.questionpro.com/blog/es/metodologia-de-la-investigacion/

Parra, A. (2019, julio 18). *¿Qué es una población de estudio? Características y técnicas de muestreo*. QuestionPro. https://www.questionpro.com/blog/es/poblacion-de-estudio/

Parra, A. (2017, febrero 9). *¿Qué es la recolección de datos y cómo realizarla?* QuestionPro. https://www.questionpro.com/blog/es/recoleccion-de-datos-para-investigacion/

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2010, julio 16). *Pantalla*. Definición.de; Definicion.de. https://definicion.de/pantalla/

Psicocode. (2020, abril 24). ¿El uso de pantallas afecta a la habilidades sociales de los niños? Psicocode. https://psicocode.com/miscelanea/uso-pantallas-habilidades-ninos/

Raquel. (2023, junio 16). *Pantallas en las aulas, un complejo debate*. Ethic. https://ethic.es/2023/06/pantallas-en-las-aulas-un-complejo-debate/

Regader, B. (2015, mayo 29). La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Psicologiaymente.com. https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior. (2019). https://www.ikiam.edu.ec/documentos/normativa_externa/REGLAMENTO%20GENERAL%20A%20LA%20LEY%20ORGANICA%20DE%20EDUCACION%20SUPERIOR.pdf. Recuperado 25 de julio de 2023, de https://www.ikiam.edu.ec/documentos/normativa_externa/REGLAMENTO%20GENERAL%20A%20LA%20LEY%20ORGANICA%20DE%20EDUCACION%20SUPERIOR.pdf

Robles Garrote, P., Del, M., & Rojas, C. (s/f). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada Validation by expert judgements: two cases of qualitative research in Applied Linguistics. Nebrija.com. Recuperado el 1 de septiembre de 2023, de https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

Rodríguez Sas, O., & Estrada, L. C. (2021). Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años. Revista de Psicología, 086. https://doi.org/10.24215/2422572xe086

Rubio, N. M. (2020, octubre 27). La teoría de la carga cognitiva de John Sweller. Psicologiaymente.com. https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-carga-cognitiva-john-sweller

Sacoto Álvarez, R. A., Nancy, L., Cordero, M. C., Zulema, A., & Salazar, C. (s/f). Edu.ec. Recuperado el 16 de junio de 2023, de

https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0f69b60d2e386c84fa62276849e7200f.pdf

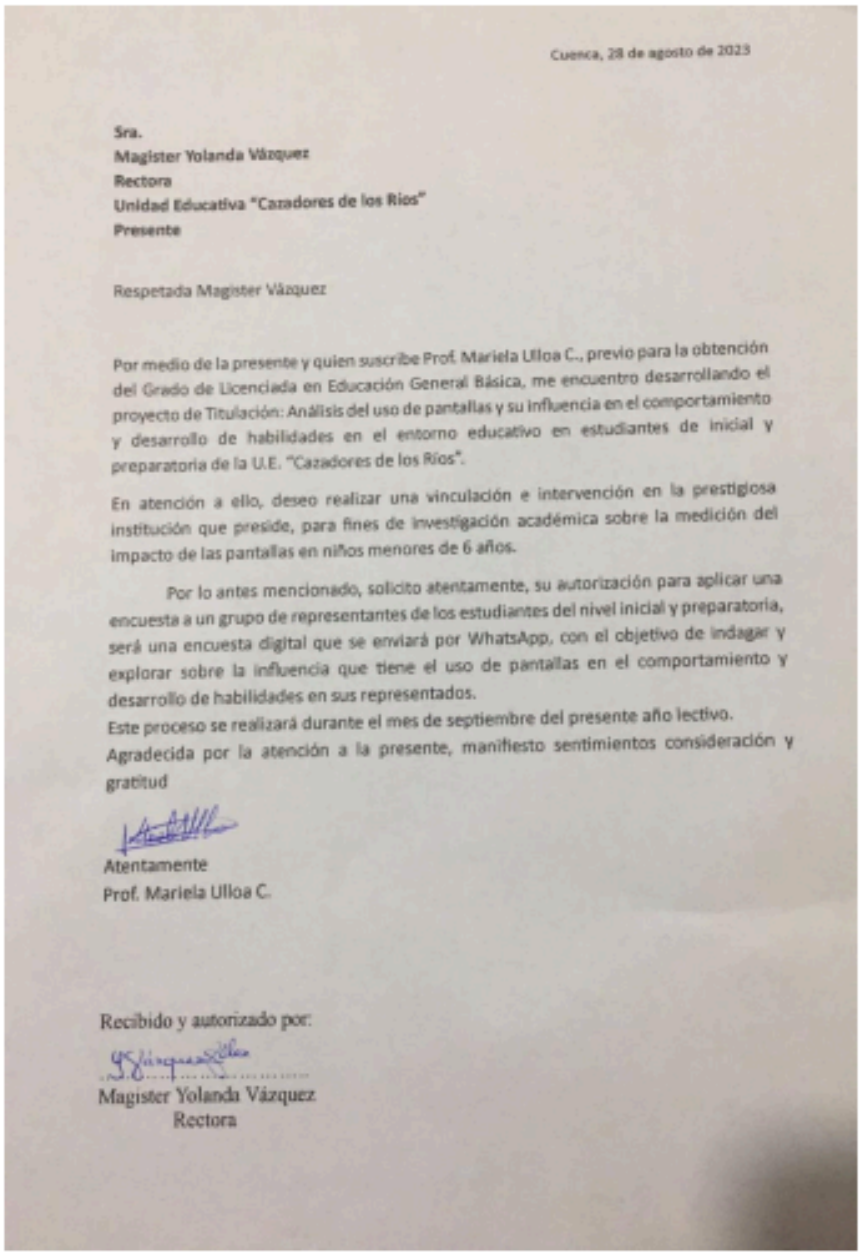
Salas, J. (2019, enero 28). Un nuevo estudio asocia el uso de pantallas con un peor desarrollo de los niños. Ediciones EL PAÍS S.L. https://elpais.com/tecnologia/2019/01/27/actualidad/1548622827_861352.html

Sas, O. R., & Estrada, L. C. (2021). Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años. Revista de psicología, 086. https://doi.org/10.24215/2422572xe086

Sebastián, Miguel Ángel. (2014). La mente extendida. Diánoia, 59(72), 169-172. Recuperado en 26 de julio de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-24502014000100011&lng=es&tlng=es

Ventajas del uso de pantallas y pizarras digitales en el ámbito educativo. (2016, julio 12). Grupo Solutia. https://gruposolutia.com/ventajas-del-uso-de-pantallas-y-pizarras-digitales-en-el-ambito-educativo/

Anexo 1: Autorización de Directivo



Cuenca, 28 de agosto de 2023

Sra.
Magister Yolanda Vázquez
Rectora
Unidad Educativa "Cazadores de los Rios"
Presente

Respetada Magister Vázquez

Por medio de la presente y quien suscribe Prof. Mariela Ulloa C., previo para la obtención del Grado de Licenciada en Educación General Básica, me encuentro desarrollando el proyecto de Titulación: Análisis del uso de pantallas y su influencia en el comportamiento y desarrollo de habilidades en el entorno educativo en estudiantes de inicial y preparatoria de la U.E. "Cazadores de los Ríos".

En atención a ello, deseo realizar una vinculación e intervención en la prestigiosa institución que preside, para fines de investigación académica sobre la medición del impacto de las pantallas en niños menores de 6 años.

Por lo antes mencionado, solicito atentamente, su autorización para aplicar una encuesta a un grupo de representantes de los estudiantes del nivel inicial y preparatoria, será una encuesta digital que se enviará por WhatsApp, con el objetivo de indagar y explorar sobre la influencia que tiene el uso de pantallas en el comportamiento y desarrollo de habilidades en sus representados.
Este proceso se realizará durante el mes de septiembre del presente año lectivo.
Agradecida por la atención a la presente, manifiesto sentimientos consideración y gratitud

Atentamente
Prof. Mariela Ulloa C.

Recibido y autorizado por:

Magister Yolanda Vázquez
Rectora