

TITULO DEL PROYECTO

PREVECIÓN DE TRASTORNOS DE LA ATENCIÓN POR
EL USO DE EQUIPOS TECNOLÓGICO EN NIÑOS DE 8 A
10 AÑOS DE LA ESCUELA DOMINICAL DE JESUCRISTO
LOS SANTOS DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS (YARUQUI) LA
IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN
PERÍODOS JULIO A AGOSTO.

CARRERA

Enfermería

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

ALEJANDRA ELIZABETH PORTILLA LÓPEZ

NOMBRE DEL TUTOR METODOLÓGICO

JANET ALEXANDRA ALMEIDA

NOMBRE DEL TUTOR ACADÉMICO

JANET ALEXANDRA ALMEIDA

PERÍODO LECTIVO

ABRIL/SEPTIEMBRE

AÑO-MES

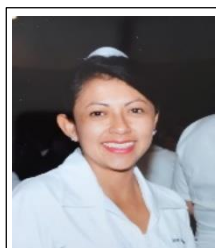


Autor: Alejandra Elizabeth Portilla López

Título a obtener: Técnico en Enfermería

Matriz: Sangolquí – Ecuador

Correo electrónico: @ister.edu.ec



Dirigido por: Almeida Factos Janet Alexandra

Título: Licenciada

Matriz: Sangolquí –Ecuador

Correo electrónico: janet.almeida@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui SANGOLQUÍ – ECUADOR

(Alejandra Elizabeth Portilla López)

(Prevención De Trastornos De La Atención Por El Uso De Equipos tecnológico En Niños De 8 A 10 Años De La Escuela Cristiana Mediante La Implementación De Actividades Lúdicas En Periodos Julio A Agosto)

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1

Sangolquí, 28 de 09 de 2024

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, PORTILLA LOPEZ ALEJANDRA ELIZABETH declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado PREVENCIÓN DE TRASTORNOS DE ATENCIÓN POR EL USO DE EQUIPOS TECNOLÓGICOS EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE LA ESCUELA DOMINICAL DE JESUCRISTO DE LOS SANTOS DE LOS ÚLTIMOS DÍAS, de la Tecnicatura Superior ENFERMERÍA; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario, los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



PORTILLA LOPEZ ALEJANDRA ELIZABETH
C.I.:1723907638

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

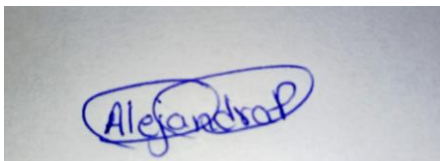
CT-ANX-2024-ISTER-2
Sangolquí, (día) de (mes) del 2024

Sres.-
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: PORTILLA LOPEZ ALEJANDRA ELIZABETH con C.I.:1723907638 alumno de la Carrera TECNICO SUPERIO DE ENFERMERIA

Atentamente,



Firma del Estudiante
C.I.: 1723907638

SÓLO PARA USO DEL ISTER

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2024-ISTER-1

CARRERA: TECNOLOGÍA DE ENFERMERIA

AUTOR /ES: PORTILLA LOPEZ ALEJANDRA ELIZABETH

TUTOR: ALMEIDA FACTOS JANET ALEXANDRA

CONTACTO ESTUDIANTE:

0983398937

CORREO ELECTRÓNICO:

aleportilla2020@gmail.com

TEMA:

PREVENCION DE TRASTORNOS DE ATENCION POR EL USO DE EQUIPOS
TECNOLOGICOS EN NINOS DE 8 A 10 ANOS DE LA ESCUALA DOMINICAL DE
JESUCRISTO DE LOS SANTOS DE LOS ULTIMOS DIAS

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El proyecto "Prevención de trastornos de la atención por el uso de equipos tecnológicos en niños de 8 a 10 años de la Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos (Yaruqui) tiene como objetivo mitigar los efectos negativos que el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede tener en la capacidad de atención de los estudiantes.

Durante los meses de julio y agosto, se implementarán actividades lúdicas diseñadas para fomentar la concentración y reducir la dependencia tecnológica. El proyecto se fundamenta en la creciente preocupación sobre cómo la exposición prolongada a pantallas puede afectar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, particularmente en su capacidad de mantener la atención en tareas académicas. Mediante la incorporación de juegos y actividades recreativas, se busca promover habilidades como la atención sostenida, la memoria a corto plazo y la resolución de problemas, que son esenciales para el rendimiento escolar y el desarrollo general.

Las actividades lúdicas propuestas incluyen dinámicas grupales, juegos al aire libre, y tareas que combinan el aprendizaje con la diversión, reduciendo así el tiempo de pantalla y ofreciendo alternativas saludables para el desarrollo mental y físico de los niños. El proyecto también involucrará a los docentes y padres, brindándoles herramientas y estrategias para apoyar a los niños en casa y en la escuela, asegurando la continuidad y efectividad de las intervenciones. Se espera que los resultados de este proyecto no solo mejoren la atención de los estudiantes, sino que también generen conciencia sobre la

importancia del equilibrio entre el uso de tecnología y las actividades físicas y sociales en el desarrollo infantil.

PALABRAS CLAVE:

PREVENCION

TRASTORNOS DE ATENCION

EQUIPOS TECNOLOGICOS

ABSTRACT:

The project "Prevention of Attention Disorders Due to the Use of Technological Devices in Children Aged 8 to 10 Years at the Christian School" aims to mitigate the negative effects that excessive use of electronic devices can have on students' attention capacity. During the months of July and August, playful activities designed to foster concentration and reduce technological dependence will be implemented. The project is based on the growing concern about how prolonged exposure to screens can affect children's cognitive and emotional development, particularly their ability to maintain attention on academic tasks. By incorporating games and recreational activities, the project seeks to promote skills such as sustained attention, short-term memory, and problem-solving, which are essential for academic performance and overall development.

The proposed playful activities include group dynamics, outdoor games, and tasks that combine learning with fun, thus reducing screen time and offering healthy alternatives for children's mental and physical development. The project will also involve teachers and parents, providing them with tools and strategies to support children at home and at school, ensuring the continuity and effectiveness of the interventions. It is expected that the results of this project will not only improve students' attention but also raise awareness about the importance of balancing technology use with physical and social activities in child development.

PALABRAS CLAVE:

Activities

Students

capacity

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada momento de esta travesía.

A mis padres, quienes con su amor, esfuerzo y enseñanzas han sido el pilar fundamental en mi vida. Su apoyo incondicional y confianza en mis capacidades me han impulsado a alcanzar este logro.

A mis profesores y asesores, cuya dedicación y conocimientos han sido claves para culminar esta etapa con éxito.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de alguna forma, contribuyeron a mi crecimiento personal y académico. A todos ustedes, les dedico este logro con inmensa gratitud y aprecio.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas aquellas personas que, de diversas maneras, hicieron posible la culminación de este proyecto.

A mis padres, por ser mi constante fuente de inspiración y apoyo, por creer en mí y darme la fortaleza para superar cada obstáculo. Su amor y confianza han sido el motor de este logro.

A mis profesores y asesores, especialmente a Janet Alexandra Almeida, por su invaluable orientación, paciencia y dedicación. Sus enseñanzas no solo enriquecieron mi trabajo, sino que también ampliaron mi visión académica y profesional.

A los profesionales y compañeros de estudio que compartieron su tiempo, conocimientos y experiencias, enriqueciendo así el desarrollo de esta tesis.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de manera directa o indirecta, aportaron para que este proyecto llegara a buen término. A todos, mi más sincero agradecimiento y gratitud.

Resumen

El proyecto "Prevención de trastornos de la atención por el uso de equipos tecnológicos en niños de 8 a 10 años de la Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos (Yaruqui) tiene como objetivo mitigar los efectos negativos que el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede tener en la capacidad de atención de los estudiantes. Durante los meses de julio y agosto, se implementarán actividades lúdicas diseñadas para fomentar la concentración y reducir la dependencia tecnológica. El proyecto se fundamenta en la creciente preocupación sobre cómo la exposición prolongada a pantallas puede afectar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, particularmente en su capacidad de mantener la atención en tareas académicas. Mediante la incorporación de juegos y actividades recreativas, se busca promover habilidades como la atención sostenida, la memoria a corto plazo y la resolución de problemas, que son esenciales para el rendimiento escolar y el desarrollo general.

Las actividades lúdicas propuestas incluyen dinámicas grupales, juegos al aire libre, y tareas que combinan el aprendizaje con la diversión, reduciendo así el tiempo de pantalla y ofreciendo alternativas saludables para el desarrollo mental y físico de los niños. El proyecto también involucrará a los docentes y padres, brindándoles herramientas y estrategias para apoyar a los niños en casa y en la escuela, asegurando la continuidad y efectividad de las intervenciones. Se espera que los resultados de este proyecto no solo mejoren la atención de los estudiantes, sino que también generen conciencia sobre la importancia del equilibrio entre el uso de tecnología y las actividades físicas y sociales en el desarrollo infantil.

Abstracts

The project "Prevention of Attention Disorders Due to the Use of Technological Devices in Children Aged 8 to 10 Years at the Christian School" aims to mitigate the negative effects that excessive use of electronic devices can have on students' attention capacity. During the months of July and August, playful activities designed to foster concentration and reduce technological dependence will be implemented. The project is based on the growing concern about how prolonged exposure to screens can affect children's cognitive and emotional development, particularly their ability to maintain attention on academic tasks. By incorporating games and recreational activities, the project seeks to promote skills such as sustained attention, short-term memory, and problem-solving, which are essential for academic performance and overall development.

The proposed playful activities include group dynamics, outdoor games, and tasks that combine learning with fun, thus reducing screen time and offering healthy alternatives for children's mental and physical development. The project will also involve teachers and parents, providing them with tools and strategies to support children at home and at school, ensuring the continuity and effectiveness of the interventions. It is expected that the results of this project will not only improve students' attention but also raise awareness about the importance of balancing technology use with physical and social activities in child development.

Keywords

Prevención de trastornos de la atención, Uso de tecnología, Niños 8-10 años, Actividades lúdicas, Desarrollo cognitivo, Concentración, Memoria a corto plazo, Resolución de problemas, Dependencia tecnológica, Escuela Cristiana, Juegos recreativos, Educación, Estrategias para padres y docentes, Salud infantil.

Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Resumen	5
Abstracts	6
Keywords.....	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
OBJETIVO GENERAL	11
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
JUSTIFICACIÓN	12
1.1. ANTECEDENTES	14
GLOSARIO	16
TEORIZANTE	17
CAPITULO II.....	24
TIPO DE INVESTIGACIÓN PLANTEADA	24
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS	25
CRONOGRAMA	26
RECURSOS	27
CAPITULO III	28
PROPUESTA	28
Análisis y resultados.....	32
Tabla 1.....	32
Tabla 2.....	33
Tabla 3.....	34
Tabla 4.....	35
Tabla 5.....	36
Tabla 6.....	37
Tabla 7.....	38
Tabla 8.....	39
Tabla 9.....	40
Tabla 10.....	41
Tabla 11.....	42
Tabla 12.....	43
Tabla 13.....	44
Propuesta del desarrollo del proyecto técnico / estudio de caso	45
Conclusiones.....	47



Tecnológico Universitario
“RUMINAHUI”

Recomendaciones	48
Bibliografía.....	49
Anexos.....	50

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día vivimos rodeados de dispositivos electrónicos que llaman toda nuestra atención: tablets, smartphones, televisores, ordenadores... Esto no es algo que sea cognitivamente útil para el ser humano, pasamos muchas horas delante de dispositivos que nos acercan el mundo. Sofás. .quedarnos en casa, pero ¿no sería mejor que saliéramos y viéramos mundo?

Seguro que mucha gente se ha sorprendido de la capacidad de nuestros hijos para desenvolverse con las nuevas tecnologías. Las tablets se han convertido en uno de los mayores aliados de muchos padres. Gracias a esto podemos mantener a nuestros hijos tranquilos cuando cenamos con amigos, vemos películas, hacemos las tareas del hogar o incluso cuando nos ayudan a lidiar con la ira.

(unifec, 2017) Las desventajas de la tecnología es el desarrollo del cerebro en los niños. El uso prolongado de la tecnología puede promover el desarrollo del cerebro en niños menores de edad. En el futuro, esto podría ser el resultado de falta de concentración, problemas de aprendizaje o rabietas.

Retrasos en el desarrollo infantil. Gran parte del uso diario de la tecnología por parte de los niños puede tener consecuencias como el bajo rendimiento académico, la desconcentración o el comportamiento sedentario.

Trastornos del sueño en niños. Muchos niños duermen con el móvil y utilizan aplicaciones, lo que provoca problemas de sueño o insomnio.

Hiperactividad. Los niños pueden volverse adictos a los videojuegos si los juegan la mayor parte del día. También afecta negativamente a otras tareas como la lectura y habilidades como la aritmética.

Estimula la atención tanto como otras actividades, lo que resulta especialmente difícil para los niños con TDAH. Para los niños con problemas de atención, TEA u otras necesidades especiales, el uso excesivo de la tecnología puede tener un impacto perjudicial en su aprendizaje y adaptación a su entorno de aprendizaje. A medida que los países aumentan su inversión en la educación, los resultados del aprendizaje se están deteriorando. El uso sostenido de estas tecnologías por parte de los estudiantes también se correlaciona causalmente con calificaciones más bajas. Estos resultados sugieren que la digitalización de la educación está impulsada por consideraciones económicas más que pedagógicas. La exposición prolongada a aparatos tecnológicos hace que nuestro cuerpo tenga una producción más de la normal de la hormona cortisol y baje la hormona melatonina haciendo que el cuerpo no pueda descansar bien y se sienta más estresado.

El uso excesivo de dispositivos tecnológicos en niños de 8 a 10 años puede desencadenar trastornos de atención, afectando su desarrollo cognitivo y social. En la Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos (Yaruqui)", se evidencia esta problemática, que requiere abordarse de manera urgente. Durante el periodo de abril a septiembre de 2024, se busca implementar actividades lúdicas como estrategia preventiva. La falta de atención en clase, la disminución del rendimiento académico y la dependencia tecnológica son señales preocupantes que demandan intervención inmediata. La propuesta de actividades lúdicas pretende contrarrestar estos efectos negativos y fomentar un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y el desarrollo integral de los niños.

Pregunta científica

¿Será que con la implementación de juegos lúdicos se logra mejorar la atención dispersa causada por los aparatos tecnológicos?

OBJETIVO GENERAL

Prevenir el déficit de atención en los niños de 8 a 10 años mediante la implementación de actividades lúdicas para que puedan tener mayor concentración en la estudios en la escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos ubicada en Yaruqui en los meses de abril a agosto

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las causas específicas del déficit de atención en niños de esta edad
2. Fundamentar teóricamente la importancia de las actividades lúdicas para estimular la atención y concentración en este grupo de niños
3. Proponer actividades lúdicas adecuadas que incrementen el grado de atención y concentración en los niños de 8 a 10 años.
4. Implementar un espacio lúdico en n rincón del aula de la Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos en el periodo abril a agosto

JUSTIFICACIÓN

El fundamento del proyecto para prevenir los trastornos de atención provocados por el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 8 a 10 años del escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos (Yaruqui) se basa en la creciente exposición de los niños a las nuevas tecnologías y su impacto negativo en su bienestar psicológico, existencia y existencia académica desarrollo estudiantil. El objetivo principal es desarrollar estrategias de juego que ayuden a reducir el riesgo de trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños menores de edad, El TDAH es un trastorno neurobiológico caracterizado por falta de atención, hiperactividad y, a veces, impulsividad. Según los datos, entre el 3 y el 8 % de los niños en edad escolar padecen TDAH, siendo los niños tres veces más propensos que las niñas a padecer esta enfermedad. Este trastorno puede alterar significativamente el aprendizaje y las relaciones interpersonales de un niño y, si no se trata adecuadamente, puede provocar problemas de ansiedad, depresión, baja autoestima y fracaso escolar

El uso excesivo de tecnologías como Internet, videojuegos y teléfonos móviles puede contribuir significativamente al desarrollo del TDAH en los niños. Estos dispositivos pueden ser adictivos y obstaculizar el desarrollo personal, social, académico y educativo de los niños. Según investigaciones, los niños y adolescentes están expuestos a nuevas tecnologías al menos 3 horas al día, lo que puede provocar problemas como irritabilidad, estrés, aislamiento, trastornos del sueño y del aprendizaje.

El objetivo del proyecto es implementar actividades recreativas que ayuden a reducir el nivel de TDAH en los niños del Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos. Estas sesiones se centrarán en el desarrollo de la atención selectiva, la planificación y la inhibición del comportamiento, habilidades que son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo mental de los niños. La implementación de este proyecto fue especialmente importante en la escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos debido a la alta prevalencia de TDAH en este grupo de edad escolar. El proyecto pretende no sólo prevenir el trastorno sino también mejorar la calidad de vida de los niños y sus familias, reducir las defensas de los niños y prevenir recaídas. Por lo tanto, la justificación del proyecto para prevenir los trastornos de atención provocados por el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 8 a 10 años de la Escuela dominical de Jesucristo los santos de los últimos tiempos (Yaruqui)" se fundamenta en la mayor exposición de los niños a las nuevas tecnologías y su impacto negativo en los estudiantes. Desarrollo psicológico y académico. El objetivo principal es desarrollar estrategias de juego que ayuden a reducir el TDAH en niños de esta edad y mejorar la calidad de vida del niño y la familia.

CAPITULO I

1.1. ANTECEDENTES

Los trastornos de atención provocados por el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 8 a 10 años se pueden prevenir mediante actividades recreativas. Los juegos son fuentes de conocimiento

Un estudio de Martínez-Frutos y Herrera-Gutiérrez (2019) enfatiza el papel del juego como estrategia de aprendizaje para apoyar el aprendizaje en niños diagnosticados con trastorno por déficit de atención (TDAH)[primero]. Las investigaciones muestran que el juego puede ayudar a reducir los síntomas del TDAH al regular los aspectos cognitivos en los niños. Relación entre uso de tecnología y trastornos de conducta.

Un estudio de Báez Muñoz (2020) identificó la prevalencia del uso problemático de tecnologías (Internet, videojuegos, celulares y televisión) y su asociación con el trastorno de conducta en niños y adolescentes hospitalizados en Ecuador, Las investigaciones muestran que el uso problemático de la tecnología está relacionado con la aparición de trastornos de conducta en niños y adolescentes.

El trabajo de Guerrero Calero (2019) estudió el uso de juegos entretenidos como estrategia pedagógica en el tratamiento del TDAH en estudiantes de segundo año de EGB del colegio Asilo San José de Ecuador,

Las investigaciones muestran que ofrecer juegos entretenidos mejora la capacidad de concentración de los estudiantes y reduce la falta de atención y la hiperactividad, Juegos para prevenir dificultades de aprendizaje

Implementar estrategia de entretenimiento como parte del proyecto Mejorando el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) a través de actividades recreativas para niños y niñas de la clase de transición del Centro Educativo para el Desarrollo Social de la sede Jorge Eliécer Gaitán de la ciudad de Cartagena, se desarrollaron estrategias de ocio y Se implementaron actividades de juego para reducir los niveles de TDAH y mejorar el rendimiento de los estudiantes, Por lo tanto, prevenir los trastornos de atención provocados por el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 8 a 10 años se puede lograr a través de actividades recreativas que promuevan la concentración, reduzcan la distracción y la hiperactividad, al tiempo que mejoren el rendimiento académico.

Teorizante de enfermería

Marco teórico

Glosario

Contextualización

GLOSARIO

Irritabilidad: una condición emocional en la que una persona tiene mal genio y se enoja o enoja fácilmente.

Neurobiología: es el estudio del sistema nervioso. El sistema nervioso incluye el cerebro y la médula espinal.

Déficit de Atencion:

Actividades Lúdicas: Se considera una forma natural para que los estudiantes se integren al entorno, aprendan, se comuniquen con otros y comprendan las normas y actividades de la sociedad a la que pertenecen.

Psicólogo: Se trata de profesionales de la salud mental que estudian la conducta y los procesos mentales.

Melatonina: Es una hormona producida por el cuerpo. Regula los ciclos diurno y nocturno o los ciclos de sueño y vigilia.

Cortisol: Es la principal hormona del estrés, aumenta los niveles de azúcar en sangre.

Comitivas: Es un grupo de procesos mentales implicados en el procesamiento de la información que nos permite interactuar e interactuar de forma adaptativa en la vida cotidiana.

TEORIZANTE

2. Ventajas y desventajas de la tecnología en la vida de los niños

Ya no nos sorprende ver cómo un niño de tan sólo unos pocos años puede trabajar intuitivamente con una tableta casi sin problemas. Sin duda sugiere que las nuevas generaciones nacen con este "chip" como madre moderna, debes conocer los pros y los contras de tener un poco de tecnología en tu hogar. Según un estudio de la Universidad de Wisconsin, los niños de entre dos y tres años responden mejor a las pantallas táctiles que a las pantallas no interactivas, como los televisores. Las investigaciones muestran que cuanto más interactiva y realista sea la experiencia, más familiar se sentirá a partir de los dos años. Como mamás, siempre nos preocupa que nuestro hijo se aíse porque es "adicto" a su tableta o prefiere jugar videojuegos a ir al parque, pero la ciencia ha demostrado que es normal que los niños pequeños sean buenos con la tecnología. . Y hay muchos más beneficios.

2.1. Ventajas de la tecnología en la vida de los niños

1. Permitir la creatividad y la libertad de expresión

Los niños tienen una gran imaginación, por lo que es imprescindible tener materiales de arte como lápices de colores, marcadores y lápices de colores. Pero ahora podemos pensar en los ordenadores, tablets y smartphones como apoyo adicional para convertir estas ideas en realidad.

2. Ayudan a socializar y construir relaciones.

Los videojuegos, las redes sociales, las aplicaciones móviles son aficiones e intereses de los niños, como el deporte, la lectura, etc. Ahora, con la ayuda de la tecnología, tienen una doble oportunidad social.

3. Pueden convertir tus ideas en realidad. Piensan en el proceso desde la idea hasta la conceptualización. Primero, imaginan algo genial, único, interesante,

etc. Luego sentaron las bases y exploraron la idea más a fondo. Finalmente, lo implementan o inician acciones para hacer realidad la idea. ¡Con la tecnología, los niños pueden realizar este proceso ellos mismos!

4. Ayúdalos a resolver problemas y a perseverar.

El "Modo Supervivencia" es una experiencia en diferentes tipos de videojuegos. La tarea del jugador es sobrevivir el mayor tiempo posible para derrotar al oponente. Ya sea que este obstáculo sea intentar construir un refugio o depurar una línea de código, ayuda a desarrollar un fuerte sentido de perseverancia y los motiva a encontrar su solución.

5. La tecnología mejora el aprendizaje

¿Qué factores se asocian comúnmente con el aprendizaje? Hace unos años se trataba principalmente de libros, escuelas y bibliotecas. En aquel entonces, las computadoras introdujeron nuevas formas de aprender y ahora hay más recursos tecnológicos. Por ejemplo, en lugar de leer sobre la construcción de las pirámides, los niños pueden entrar en la realidad virtual y experimentar los momentos exactos en que se construyeron las pirámides, dejándoles recuerdos vívidos en lugar de palabras en una página.

Como ocurre con cualquier moneda, el uso de la tecnología tiene otra cara.

2.1.1 Desventajas de la tecnología en la vida de los niños

Patrones de sueño alterados e insomnio. Las habilidades sociales y para la vida se desarrollan lentamente. Reducción de la salud física, como aumento de peso, y menor disfrute de los beneficios de las actividades al aire libre. Perjudica el desarrollo de relaciones clave, a saber, las relaciones familiares. Problemas de confianza y problemas de ansiedad. Más susceptible al lavado de cerebro. Aunque hoy en día hay dispositivos inteligentes en todos los hogares, la cuestión principal de cómo garantizar una vida sana a los niños y enseñarles autodisciplina y confianza en sí mismos no es nada nuevo. Si

hablas con tus padres o abuelos, te contarán sobre las luchas de la crianza de los hijos en su generación, desde la influencia del rock and roll en los adolescentes en los años 50 hasta los tatuajes y piercings en los años 90. Recuerde, dos cosas se han mantenido constantes durante las últimas décadas: el amor de los niños por las últimas tendencias y los padres ansiosos que no saben cuánto es demasiado. Así que la clave es centrarse en las cuestiones fundamentales, como proporcionar a nuestros niños una vida sana, equilibrada y diversa, en lugar de centrarse únicamente en los aspectos técnicos del problema. Si sientes que tu hijo o hija puede estar dedicando demasiado tiempo a determinados recursos tecnológicos, una buena forma de evitarlo es crear una agenda semanal que ayude a tu hijo a aprender a gestionar su tiempo y a tomar la iniciativa para disfrutar de la pantalla.

2.2. Efectos del Uso de Tecnologías en el Desarrollo Cognitivo Infantil

El uso excesivo de tecnologías digitales, como tabletas y teléfonos inteligentes, ha suscitado preocupación sobre sus efectos en el desarrollo cognitivo infantil. Diversos estudios han mostrado que el tiempo prolongado frente a las pantallas puede influir negativamente en la capacidad de atención y en el desarrollo del lenguaje. El acceso constante a estímulos digitales puede reducir el tiempo que los niños dedican a actividades que fomentan la atención sostenida y la reflexión profunda. Además, el uso desmedido puede interferir con el sueño, esencial para el desarrollo cognitivo y la consolidación de la memoria. Sin embargo, algunos investigadores también sugieren que las tecnologías bien diseñadas pueden tener beneficios educativos, como la mejora en habilidades cognitivas específicas a través de juegos interactivos. Es crucial encontrar un equilibrio y utilizar tecnologías de manera que complementen, en lugar de reemplazar, las experiencias de aprendizaje tradicionales que fomentan la atención y el desarrollo cognitivo integral. (Sung, Chang, & Yang, 2021)

2.2.1. Actividades Lúdicas como Herramienta de Prevención de Trastornos de Atención

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo infantil, especialmente en la prevención de trastornos de atención. Estas actividades, que incluyen juegos y ejercicios interactivos, ayudan a los niños a mejorar su capacidad de concentración, resolución de problemas y habilidades sociales. Al involucrar a los niños en actividades que son tanto educativas como entretenidas, se fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales y se reducen los comportamientos problemáticos asociados con la falta de atención. Las investigaciones indican que los juegos estructurados y las actividades lúdicas dirigidas pueden mejorar significativamente la atención sostenida y la capacidad para seguir instrucciones. Integrar estas actividades en el entorno escolar y en el hogar puede ayudar a establecer hábitos positivos y habilidades de atención a largo plazo. (Pellegrini & Smith, 2020)

2.2.2. Impacto de la Integración de Tecnologías en el Aula sobre la Atención y el Aprendizaje

La integración de tecnologías en el aula puede tener un impacto significativo en la atención y el aprendizaje de los estudiantes. Herramientas como tabletas, aplicaciones educativas y recursos digitales pueden ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas y atractivas que captan el interés de los niños. Estas tecnologías pueden facilitar la enseñanza de conceptos complejos de manera visual e interactiva, promoviendo una mayor comprensión y retención de la información. Sin embargo, el uso excesivo o mal gestionado de estas herramientas puede llevar a distracciones y dificultades para mantener la concentración. Por ello, es esencial que los educadores implementen estrategias equilibradas y diseñen actividades que utilicen la tecnología de manera efectiva para apoyar los objetivos educativos sin comprometer la capacidad de atención de los estudiantes. (Hattie, 2021)

2.3. Estrategias Didácticas para la Implementación de Actividades Lúdicas con Tecnología

Implementar actividades lúdicas que integren tecnología en el entorno educativo requiere de estrategias didácticas específicas para ser efectivas. Es fundamental seleccionar tecnologías que sean apropiadas para la edad y el nivel cognitivo de los niños, y que complementen los objetivos educativos. Las actividades deben ser diseñadas para fomentar la participación activa y el pensamiento crítico, evitando que se conviertan en distracciones. Además, es importante ofrecer una variedad de actividades que permitan a los niños explorar diferentes aspectos del aprendizaje a través del juego digital. Los educadores deben también capacitarse en el uso efectivo de estas herramientas y monitorear el impacto de las actividades en la atención y el aprendizaje de los estudiantes, ajustando las estrategias según sea necesario para maximizar los beneficios. (Miller & Seller, 2021)

2.3.1. Desarrollo de la Atención en la Infancia: Factores y Estrategias de Intervención

El desarrollo de la atención en la infancia es un proceso complejo influenciado por múltiples factores, incluyendo la genética, el entorno familiar y las experiencias educativas. Estrategias de intervención efectivas pueden ayudar a mejorar la capacidad de atención de los niños y prevenir trastornos relacionados. Las intervenciones pueden incluir actividades estructuradas, juegos que promuevan la concentración y técnicas de manejo del comportamiento. Además, es crucial ofrecer un ambiente de aprendizaje que minimice las distracciones y fomente la autorregulación. La implementación de estrategias basadas en la evidencia y el seguimiento de los progresos de los niños son aspectos clave para asegurar el éxito en el desarrollo de la atención. (Barkley, 2019)

2.3.2. Neurociencia y Atención Infantil

La neurociencia ofrece una perspectiva fundamental para comprender el desarrollo de la atención en la infancia. El cerebro de los niños está en constante desarrollo, y áreas como el córtex pre frontal, crucial para la atención y la auto regulación, están especialmente en evolución durante los años infantiles. Estudios recientes han mostrado que la exposición a medios digitales puede afectar el desarrollo de estas áreas cerebrales, ya que la multitarea y la rápida alternancia de estímulos pueden interferir con la capacidad de concentrarse en tareas prolongadas. La neurociencia también sugiere que actividades que promuevan el enfoque prolongado y el autocontrol, como el juego estructurado y las interacciones sociales, pueden tener efectos positivos en el desarrollo de la atención. Por tanto, es esencial diseñar actividades tecnológicas que refuercen estas habilidades y no simplemente proporcionen estímulos rápidos y superficiales. (Zhou & Wang, 2020)

2.4. Impacto del Juego Digital en el Comportamiento y Atención de los Niños

El impacto de los juegos digitales en el comportamiento y la atención de los niños ha sido objeto de debate. Los juegos digitales pueden ofrecer experiencias interactivas que fomenten habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la memoria espacial. Sin embargo, también existe preocupación por el potencial de estos juegos para fomentar comportamientos impulsivos o dependencias. La clave está en el tipo de juego y en la cantidad de tiempo dedicado. Juegos bien diseñados pueden promover habilidades atencionales y de planificación, mientras que el exceso de tiempo frente a la pantalla puede llevar a dificultades de concentración y a una menor capacidad para realizar tareas sin estimulación constante. Es importante que los juegos digitales se utilicen como una herramienta educativa dentro de un enfoque equilibrado que incluya otras formas de aprendizaje y desarrollo. (Anderson & Dill, 2022)

2.4.1. Estrategias de Enseñanza Inclusiva para el Desarrollo de la Atención

Las estrategias de enseñanza inclusiva buscan adaptar el entorno educativo para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con dificultades de atención. La implementación de estrategias como el uso de apoyos visuales, la adaptación de las tareas para que sean más manejables y la provisión de tiempos de descanso pueden mejorar la atención y el aprendizaje. La enseñanza inclusiva también promueve un entorno positivo y motivador, que puede reducir la ansiedad y aumentar el compromiso de los estudiantes. Es fundamental que los educadores utilicen técnicas variadas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes para maximizar su potencial y facilitar un desarrollo óptimo de la atención. (Avramidis & Norwich, 2023)

2.4.2. Uso de Tecnología en Actividades Lúdicas para Mejorar la Atención

El uso de tecnología en actividades lúdicas puede ser una herramienta poderosa para mejorar la atención en los niños si se implementa correctamente. Las tecnologías interactivas, como aplicaciones educativas y juegos en línea, pueden captar el interés de los niños y mantenerlos comprometidos en actividades que fomenten la atención y el aprendizaje. Estas herramientas deben estar diseñadas para promover la participación activa y el pensamiento crítico, en lugar de simplemente proporcionar estimulación visual. Además, es importante que los educadores y padres establezcan límites de tiempo y supervisen el uso de estas tecnologías para evitar la sobreexposición y asegurar que se utilicen de manera efectiva para apoyar el desarrollo de habilidades atencionales. (Radesky, Schumacher, & Zuckerman, 2022)

2.5. Prevención y Manejo de Trastornos de Atención a Través de Actividades Educativas

La prevención y manejo de los trastornos de atención en niños puede beneficiarse significativamente de actividades educativas bien diseñadas. Actividades como juegos de

mesa, ejercicios de memoria y tareas de atención sostenida pueden ayudar a fortalecer la capacidad de concentración y reducir los síntomas asociados con los trastornos de atención. Estas actividades deben ser adaptadas para ser atractivas y adecuadas para la edad de los niños, y se debe fomentar un ambiente de aprendizaje positivo. Además, las intervenciones deben ser personalizadas para abordar las necesidades individuales de cada niño, y los educadores deben monitorear continuamente el progreso para ajustar las estrategias según sea necesario. (Jensen & Kenny, 2019)

CAPITULO II

TIPO DE INVESTIGACIÓN PLANTEADA

Tipo de estudio

El proyecto "Prevención de Trastornos de la Atención por el Uso de Equipos Tecnológicos en Niños de 8 a 10 Años de la Escuela Dominical mediante la

Implementación de Actividades Lúdicas en Períodos Julio a Agosto" se desarrollo como un estudio descriptivo longitudinal con intervención. Este tipo de estudio permite observar y describir cómo evoluciona la capacidad de atención en los niños a lo largo del tiempo, especialmente antes y después de aplicar una intervención específica (actividades lúdicas). La investigación se centro en medir los cambios en la capacidad de atención en un período determinado, analizando los resultados obtenidos de manera comparativa

Población de estudio

La población de estudio estar compuesta por diferentes edades. Esta población es elegida debido a que los niños de este grupo etario están en una fase crítica de desarrollo cognitivo y pueden ser más susceptibles a los efectos negativos del uso excesivo de tecnología en su atención. Se incluirán tanto niños como niñas, con diversidad en antecedentes socioeconómicos, garantizando una representación adecuada de la población escolar de la institución.

Muestra

Se seleccionará una muestra de personas que participarán en la intervención. La selección se realizará de manera no probabilística por conveniencia, asegurando que los participantes estén disponibles y dispuestos a participar en todas las etapas del estudio. Este diseño permite identificar y analizar los posibles cambios en la capacidad de atención de los niños a lo largo del tiempo y bajo la influencia de las actividades lúdicas implementadas.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS

La metodología que se utilizó en la investigación es cuantitativa de tipo descriptivo con un diseño no experimental y un enfoque transversal. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y perfiles de individuos o grupos sujetos a análisis. Con esta investigación se pretende recolectar datos numéricos

recopilados de la muestra con el fin de medir el problema presente en la investigación que engloba

CRONOGRAMA

Semana	Actividad	Objetivo	Responsable	Recursos Necesarios
Semana 1	Introducción y sensibilización	Concienciar sobre los riesgos del uso excesivo de tecnología y la importancia de las actividades lúdicas.	Psicólogo escolar, docente	Material didáctico, video explicativo
Semana 2	Taller de juegos de mesa	Fomentar la atención sostenida y la interacción social.	Docente, monitor de juegos	Juegos de mesa, espacio adecuado
Semana 3	Juegos al aire libre	Promover el ejercicio físico y la desconexión de dispositivos tecnológicos.	Instructor de deportes	Material deportivo, espacio al aire libre
Semana 4	Taller de manualidades	Desarrollar la concentración y la creatividad sin la intervención de tecnología.	Docente de arte	Materiales de manualidades (papel, pinturas, etc.)

Semana 5	Taller de teatro o expresión corporal	Mejorar la atención, la memoria y la expresión emocional.	Instructor de teatro	Espacio amplio, vestuario, utilería
Semana 6	Lectura guiada y discusión en grupo	Fomentar la atención auditiva y la comprensión lectora.	Docente de literatura	Libros apropiados para la edad, espacio de lectura
Semana 7	Taller de música y ritmo	Desarrollar la atención auditiva y la coordinación motora.	Instructor de música	Instrumentos musicales, espacio de práctica
Semana 8	Evaluación y reflexión	Evaluar los resultados del programa y reflexionar sobre las mejoras en la atención.	Psicólogo escolar, docente	Cuestionarios, material para reflexiones grupales

RECURSOS

Recursos Humanos

Psicólogos y pedagogos: Profesionales que guiarán la implementación de actividades lúdicas y la evaluación del impacto en los niños.

Docentes y monitores: Personal que trabaja directamente con los niños en la Escuela Dominical para implementar y supervisar las actividades.

Recursos Lúdicos y Educativos

Juegos y materiales didácticos: Actividades diseñadas para mejorar la atención, como juegos de mesa, actividades al aire libre, y ejercicios de concentración.

Programas de intervención: Planes y guías estructuradas que combinan tecnología y actividades lúdicas para equilibrar su uso.

Datos Estadísticos y Análisis

Estadísticas previas: Información sobre el uso de tecnología en niños y su correlación con trastornos de la atención.

CAPITULO III

PROPUESTA

Con el objetivo de mitigar los trastornos de la atención asociados con el uso prolongado de equipos tecnológicos en niños de 8 a 10 años, se propone implementar un programa de actividades lúdicas en la Escuela Cristiana durante los períodos de uso tecnológico, específicamente en los meses de julio y agosto. Este programa se centrará en la integración de actividades recreativas y físicas que fomenten la concentración y el desarrollo cognitivo, proporcionando un equilibrio saludable entre el uso de tecnología y el tiempo dedicado a actividades lúdicas. Las actividades incluirán juegos al aire libre, talleres creativos y dinámicas grupales diseñadas para mejorar la capacidad de atención y promover la interacción social. Estas actividades se organizarán en sesiones diarias, con el objetivo de ofrecer un descanso estructurado de las pantallas y estimular habilidades cognitivas y sociales esenciales. Se llevará a cabo una evaluación continua para medir el impacto del programa en la atención de los niños, utilizando pruebas de atención y

cuestionarios de comportamiento. El éxito de la intervención será evaluado mediante la comparación de los resultados pre y post implementación, ajustando el programa según sea necesario para optimizar los beneficios.

Objetivo General

Mejorar la capacidad de atención en niños de 8 a 10 años en la Escuela Cristiana mediante la implementación de un programa de actividades lúdicas durante los períodos de uso de equipos tecnológicos en julio y agosto.

Objetivos Específicos

- Desarrollar e implementar un programa de actividades lúdicas que equilibre el tiempo de uso de tecnología con actividades recreativas y físicas.
- Realizar sesiones diarias de actividades lúdicas que fomenten la concentración y el desarrollo cognitivo, diseñadas específicamente para contrarrestar los efectos negativos del uso prolongado de equipos tecnológicos.
- Monitorear y evaluar periódicamente el impacto de las actividades lúdicas en la capacidad de atención de los niños mediante pruebas estandarizadas y cuestionarios de comportamiento.
- Capacitar a los docentes y personal de la escuela en la integración efectiva de actividades lúdicas en el horario escolar y en la promoción de hábitos equilibrados de uso tecnológico.
- Involucrar a los padres en el programa a través de talleres informativos y estrategias para apoyar la implementación de actividades lúdicas en el hogar, reforzando el equilibrio entre tecnología y recreación.

Plan de Acción

Objetivo	Estrategia	Indicador	Tiempo de duración	Meta
Desarrollar e implementar un programa de actividades lúdicas que equilibre el tiempo de uso de tecnología con actividades recreativas y físicas.	Diseñar un programa de actividades lúdicas que integre juegos al aire libre, talleres creativos y dinámicas grupales, adaptadas a las necesidades y preferencias de los niños.	Número de actividades lúdicas diseñadas y adaptadas a los intereses de los niños y porcentaje de implementación en el horario escolar.	Diseñar el programa en el primer mes (julio) e implementar durante los dos meses de intervención (julio y agosto)	Diseñar al menos 15 actividades lúdicas adaptadas a los intereses de los niños y lograr una implementación del 100% en el horario escolar durante los meses de intervención.
Realizar sesiones diarias de actividades lúdicas que fomenten la concentración y el desarrollo cognitivo, diseñadas específicamente para contrarrestar los efectos negativos del uso prolongado de equipos tecnológicos.	Realizar sesiones diarias de actividades lúdicas que fomenten la concentración y el desarrollo cognitivo, asegurando la participación activa de todos los niños.	Número de sesiones realizadas diariamente y porcentaje de asistencia de los niños.	Implementar las sesiones diarias durante los meses de julio y agosto.	Realizar al menos 30 sesiones diarias durante el período de intervención, con una participación del 90% de los niños inscritos en cada sesión.
Monitorear y evaluar periódicamente el impacto de las actividades lúdicas en la capacidad de atención de los niños mediante pruebas estandarizadas y cuestionarios de comportamiento.	Implementar un sistema de evaluación continua utilizando pruebas estandarizadas de atención y cuestionarios de comportamiento para medir el impacto de las actividades lúdicas.	Número de evaluaciones realizadas y porcentaje de mejora en las pruebas de atención y cuestionarios de comportamiento.	Evaluaciones pre y post implementación durante los meses de intervención (julio y agosto).	Realizar al menos dos evaluaciones (una antes y otra después de la implementación) con un 80% de mejora en los resultados de atención y comportamiento en los niños.

Capacitar a los docentes y personal de la escuela en la integración efectiva de actividades lúdicas en el horario escolar y en la promoción de hábitos equilibrados de uso tecnológico.	Desarrollar y ofrecer un programa de formación para docentes y personal de la escuela sobre la integración de actividades lúdicas y el manejo equilibrado del uso de tecnología.	Número de sesiones de capacitación realizadas y porcentaje de personal capacitado.	Realizar capacitaciones en el primer mes (julio) e implementar las estrategias durante los dos meses de intervención (julio y agosto).	Ofrecer al menos 4 sesiones de capacitación, logrando que el 100% del personal docente reciba formación y aplique las estrategias en el aula.
Involucrar a los padres en el programa a través de talleres informativos y estrategias para apoyar la implementación de actividades lúdicas en el hogar, reforzando el equilibrio entre tecnología y recreación.	Organizar talleres informativos para padres sobre la importancia de actividades lúdicas y estrategias para equilibrar el uso de tecnología en el hogar.	Número de talleres realizados y porcentaje de asistencia de los padres.	Realizar talleres durante los meses de julio y agosto, coincidiendo con la implementación del programa.	Ofrecer al menos 4 talleres informativos, con una asistencia mínima del 70% de los padres de los niños participantes.

Comprobación de Hipótesis General

La hipótesis general para la prevención de trastornos de la atención en niños de 8 a 10 años en la Escuela Cristiana, mediante la implementación de actividades lúdicas, es que la integración de actividades lúdicas en los períodos de uso de equipos tecnológicos reducirá significativamente la incidencia de trastornos de la atención. Para comprobar esta hipótesis, se llevará a cabo un análisis comparativo de los niveles de atención y concentración de los niños antes y después de la implementación de las actividades lúdicas. Se utilizarán pruebas de atención y cuestionarios de comportamiento para evaluar el impacto de las actividades en la capacidad de los niños para concentrarse. La efectividad de la intervención se medirá mediante la comparación de los resultados pre y post intervención, y se ajustarán las estrategias si es necesario para asegurar una mejora continua.

En la Escuela Cristiana, el uso extendido de equipos tecnológicos entre niños de 8 a 10 años está asociado con un aumento en los trastornos de la atención, como la dificultad para concentrarse y mantener el enfoque en tareas académicas. Actualmente, los niños pasan largos períodos utilizando dispositivos digitales, lo que contribuye a la disminución de su capacidad de atención. La ausencia de actividades lúdicas que contrarresten los

efectos negativos del uso excesivo de tecnología ha exacerbado el problema. La falta de estrategias estructuradas para integrar actividades físicas y recreativas en la rutina diaria de los niños también ha contribuido a esta situación. Para abordar estos problemas, se propone la implementación de un programa de actividades lúdicas durante los períodos de uso tecnológico, con el objetivo de mejorar la atención y reducir los trastornos relacionados.

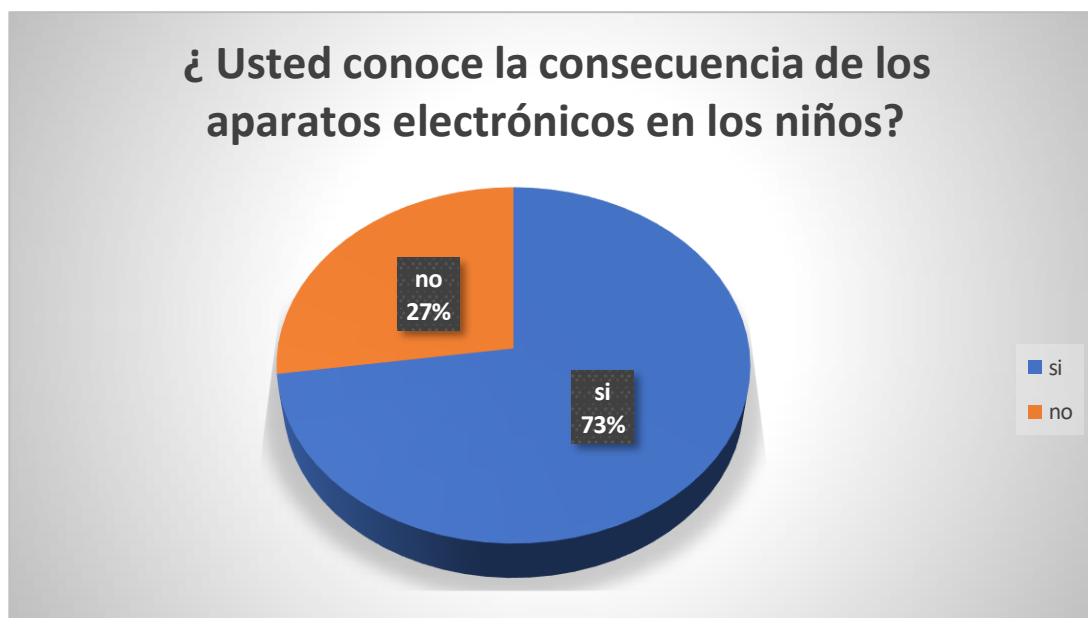
Análisis y resultados

Tabla 1



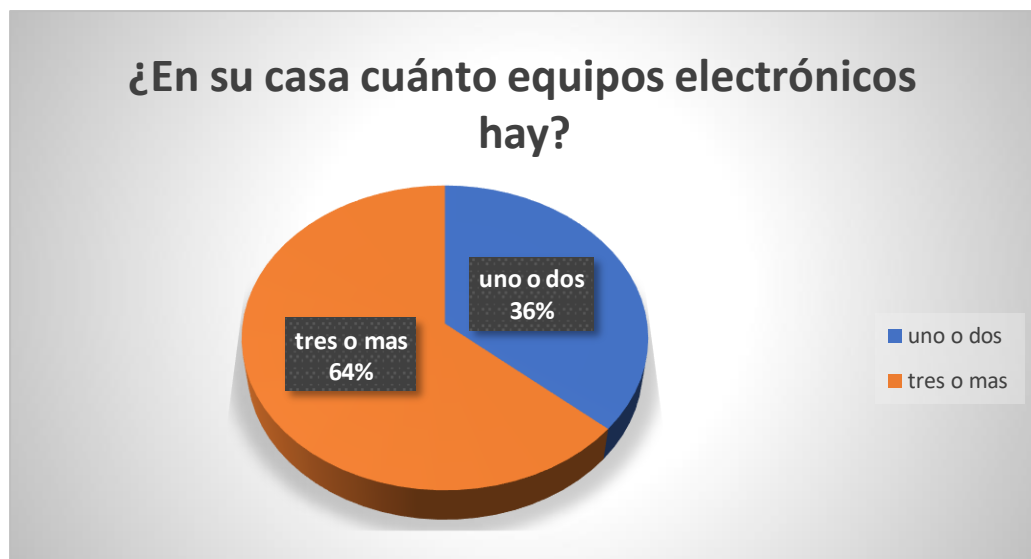
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Usted conoce que es el TDH en la niños menores de 10 años? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 36% y no dando un total de 64% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 2



A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Usted conoce la consecuencia de los aparatos electrónicos en los niños? La cual las opciones es si dando un porcentaje de 73% y no dando un total de 27% dando un porcentaje total del 100%

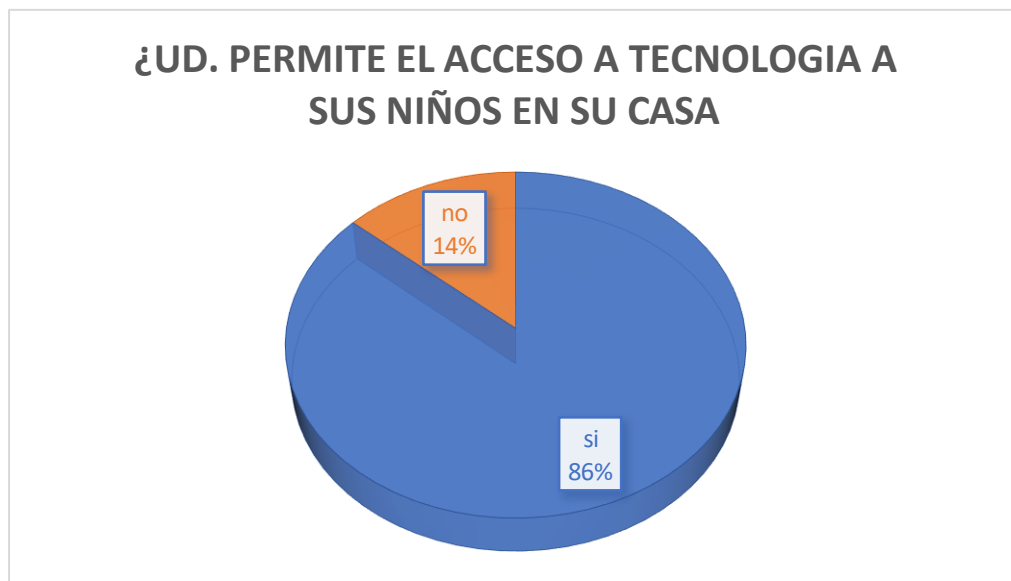
Tabla 3



A

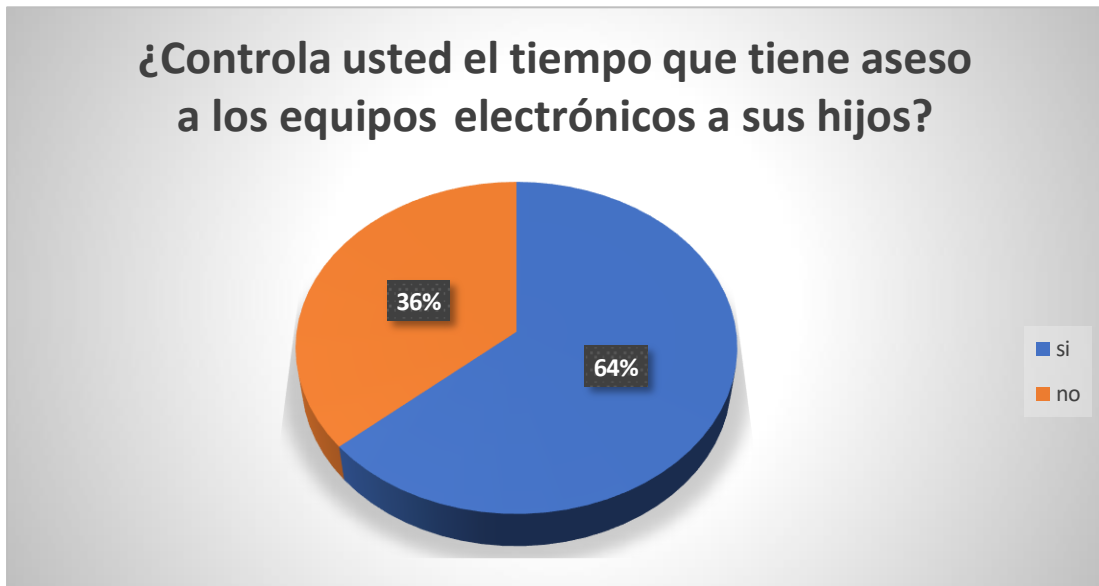
las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿En su casa cuánto equipos electrónicos hay? la cual las opciones es uno o dos dando un porcentaje de 36% y tres o más dando un total de 64% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 4



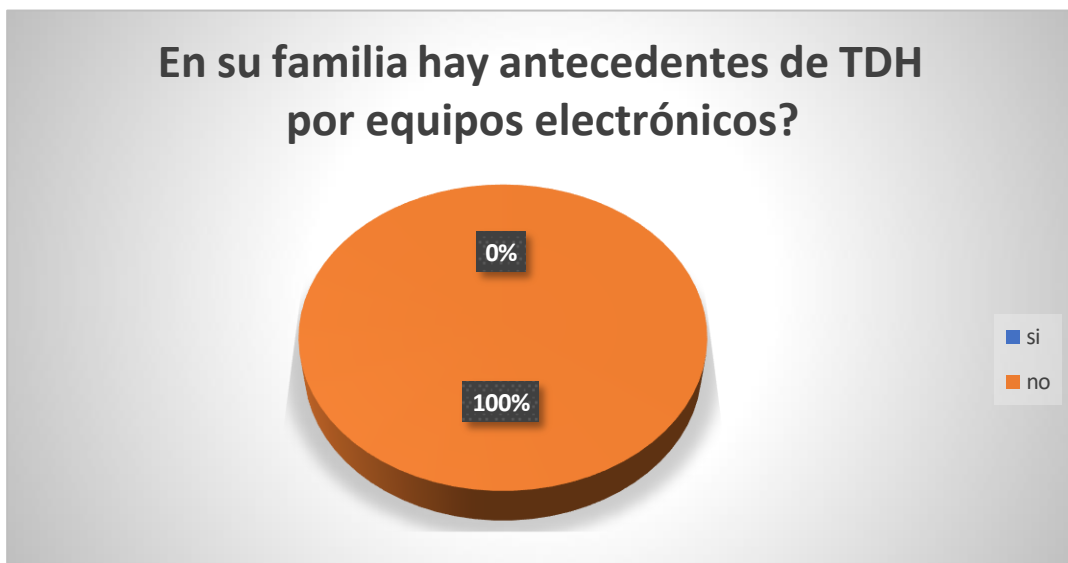
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Usted permite el acceso a tecnología a sus niños en su casa? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 86% y no dando un total de 14% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 5



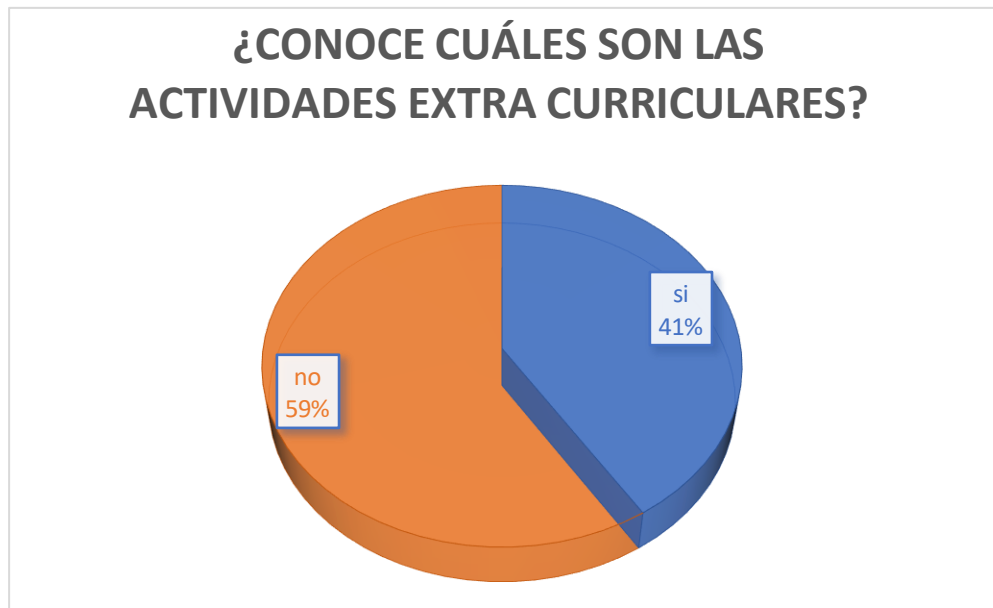
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Controla usted el tiempo que tiene acceso a los equipos electrónicos a sus hijos? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 64% y no dando un total de 36% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 6



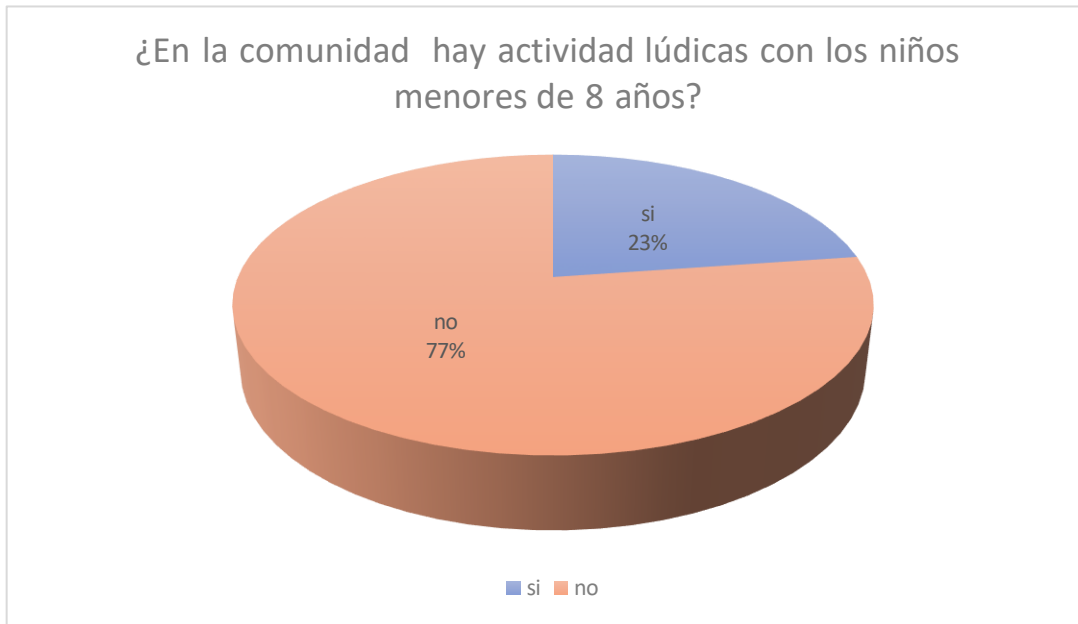
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta En su familia hay antecedentes de TDH por equipos electrónicos? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 0% y no dando un total de 100% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 7



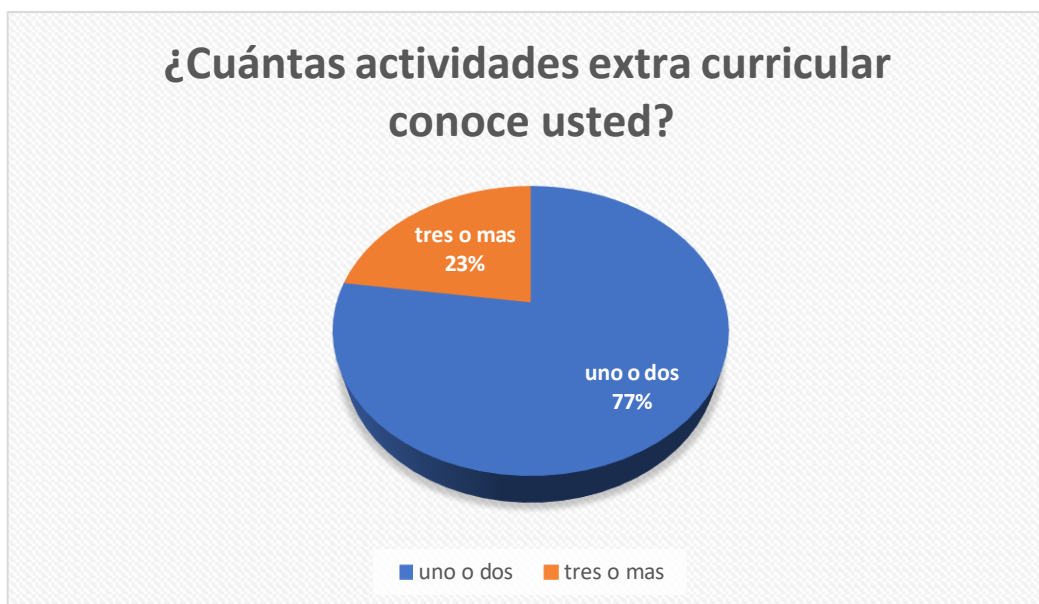
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Conoce cuáles son las actividades extra curriculares? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 41% y no dando un total de 59% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 8



A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la ¿En la comunidad hay actividad lúdicas con los niños menores de 8 años? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 23% y no dando un total de 77% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 9



A

las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿ ¿Cuántas actividades extra curricular conoce usted? la cual las opciones es uno o dos dando un porcentaje de 77% y tres o más dando un total de 23% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 10



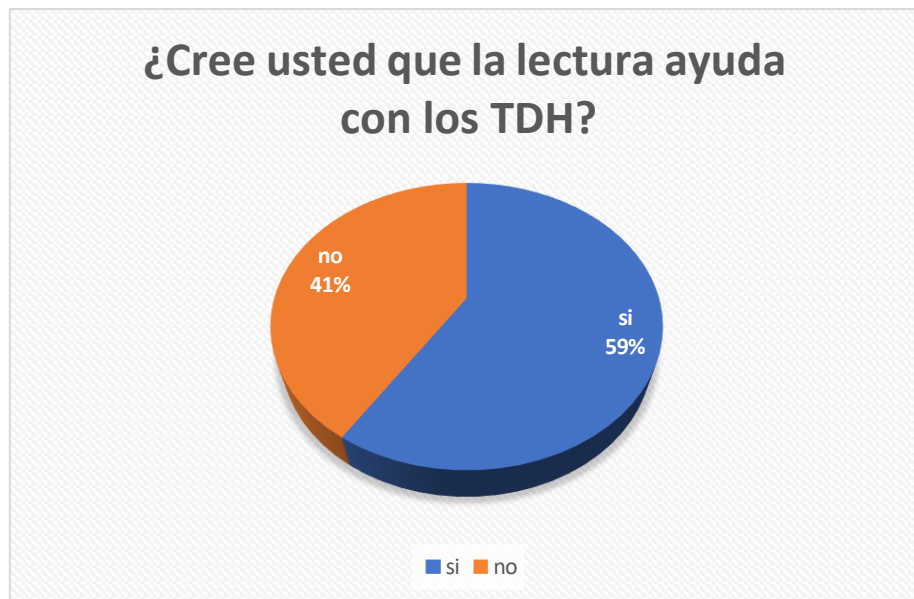
A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Usted conoce que son actividades lúdicas? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 27% y no dando un total de 73% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 11



A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿En su casa se hace actividad lúdicas? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 18% y no dando un total de 82% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 12



A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Cree usted que la lectura ayuda con los TDH? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 59% y no dando un total de 41% dando un porcentaje total del 100%

Tabla 13



A las personas encuestadas contestaron lo siguiente en cuanto a la pregunta ¿Los juegos de cartas ayudaría a los niños? la cual las opciones es si dando un porcentaje de 45% y no dando un total de 55% dando un porcentaje total del 100%

Propuesta del desarrollo del proyecto técnico / estudio de caso

El creciente uso de equipos tecnológicos entre los niños ha generado preocupaciones sobre su impacto en el desarrollo cognitivo, especialmente en la capacidad de atención. En la Escuela Cristiana, se ha identificado la necesidad de abordar los efectos negativos asociados con el uso excesivo de dispositivos electrónicos en estudiantes de 8 a 10 años. Este estudio de caso se enfoca en la prevención de trastornos de la atención mediante la implementación de actividades lúdicas, diseñadas para promover el desarrollo integral de los niños y mitigar los riesgos asociados al uso prolongado de tecnología.

Las actividades lúdicas propuestas buscan equilibrar el tiempo que los niños pasan frente a pantallas, incentivando su participación en dinámicas que estimulan la concentración, la creatividad y la interacción social. Estas actividades están cuidadosamente seleccionadas para captar el interés de los niños, haciéndolos partícipes activos en su proceso de aprendizaje. Juegos de mesa, ejercicios físicos grupales, y tareas colaborativas son ejemplos de estrategias que fomentan el trabajo en equipo y la comunicación, elementos clave para desarrollar habilidades de atención y autocontrol.

El enfoque metodológico de este estudio incluye la observación y evaluación del rendimiento académico y comportamiento de los niños antes y después de la implementación de las actividades lúdicas. Además, se promueve la participación de padres y docentes en el proceso, brindando orientación sobre la importancia de equilibrar el uso de la tecnología con actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Los resultados esperados de este estudio incluyen una mejora en la capacidad de atención y concentración de los niños, una mayor disposición para participar en actividades escolares, y una reducción en la dependencia de dispositivos electrónicos. Este estudio busca evidenciar que, a través de la integración de actividades lúdicas en el entorno

educativo, es posible contrarrestar los efectos negativos del uso excesivo de tecnología, contribuyendo al bienestar y al desarrollo saludable de los niños en un contexto educativo.

Conclusiones

- La implementación de actividades lúdicas en la Escuela Cristiana ha demostrado ser efectiva para disminuir el tiempo de uso de equipos tecnológicos entre los niños de 8 a 10 años. Esta reducción ayuda a prevenir la aparición de trastornos de la atención al fomentar la participación en actividades físicas y sociales.
- Las actividades lúdicas han contribuido a mejorar la capacidad de atención y concentración de los niños. Al involucrarse en juegos que requieren enfoque y habilidades motoras, los estudiantes han mostrado una disminución en los síntomas asociados con los trastornos de la atención.
- Los niños y sus familias han desarrollado una mayor conciencia sobre la importancia de equilibrar el tiempo de uso de tecnología con actividades recreativas y educativas. Esta conciencia es crucial para la prevención de problemas de atención a largo plazo.

Recomendaciones

- Se recomienda que la escuela integre formalmente las actividades lúdicas en su programa educativo, promoviendo un equilibrio entre el aprendizaje tecnológico y el desarrollo de habilidades sociales y físicas.
- Es esencial proporcionar a los maestros y padres capacitación sobre los efectos del uso excesivo de tecnología y cómo las actividades lúdicas pueden ser una herramienta efectiva para prevenir trastornos de la atención. Esto permitirá una aplicación más efectiva y coherente de estas estrategias tanto en el hogar como en la escuela.
- Se recomienda implementar un sistema de monitoreo continuo para evaluar el impacto de las actividades lúdicas en los estudiantes y ajustar las estrategias según sea necesario. Esto garantizará que las medidas preventivas se mantengan efectivas y respondan a las necesidades cambiantes de los niños.

Bibliografía

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2022). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. . *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Avramidis, E., & Norwich, B. (2023). Teacher attitudes towards inclusion: A review of the literature. . *European Journal of Special Needs Education*.
- Barkley, R. A. (2019). *Attention-deficit/hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment*. Guilford Publications.
- Hattie, J. (2021). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.
- Jensen, P. S., & Kenny, D. T. (2019). Early interventions for children at risk of attention problems: A review of the evidence. . *Child and Adolescent Mental Health* .
- Miller, E., & Seller, W. (2021). Teaching with technology: Strategies for integrating digital tools into classroom activities. *Journal of Educational Technology*.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (2020). *The role of play in children's development: A review of the literature. . *Child Development Perspectives* .
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2022). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Yang, J. M. (2021). The impact of digital technology use on cognitive development in children: A review of recent literature. *Educational Technology Research and Development*.
- unifec. (2017).
- Zhou, Y., & Wang, X. (2020). The neurodevelopmental impact of digital media on children: A review of the evidence and implications. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*.

Anexos











