

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para
Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia



Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para Desarrollar
Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

OSMAN ARMANDO PEREIRA CASTILLO

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Virtual

Programa Especialización en Gerencia de Proyectos

Septiembre de 2024

Contenido

Lista de tablas.....	4
Lista de figuras	5
Lista de anexos.....	6
Resumen	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 Descripción del problema	13
1.2 La pregunta de investigación	15
1.3 Los objetivos de investigación	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos	16
1.4 Justificación de la investigación	17
2. MARCO DE REFERENCIA	19
2.1. Marco de Antecedentes	19
2.2. Marco Teórico.....	24
2.3. Marco normativo.....	27
3. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Enfoque y alcance de la investigación.....	29
3.2. Población y muestra	30
3.2.1. Definición de la población.....	30
3.2.2. Cálculo y selección de la muestra.....	30
3.3. Instrumento(s).....	30
3.4. Descripción de procedimientos	31
3.5. Análisis de información	31
3.6. Consideraciones éticas	32
3.6.1. Análisis de consideraciones éticas	32

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para
Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

3.6.2. Instrumentos de aceptación y autorización	33
4. HIPÓTESIS	33
4.1. Las variables.....	34
4.1.1. Variable(s) independiente(s).....	34
4.1.2. Variable(s) dependiente(s).....	34
4.2. Planteamiento de hipótesis.....	35
4.3. Resultados.....	¡Error! Marcador no definido.
4.4. Recolección y Codificación de Datos.....	38
4.5. Propuesta	49
4.6. Discusión	52
5. CONCLUSIONES.....	54
Referencias	59
Anexos	63

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para
Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

Lista de tablas

Tabla 1. Edades de la Población.

Tabla 2. Horas Promedio Utilizadas Por Los Niños En Dispositivos Digitales.

Tabla 3. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido de dispositivos digitales.

Tabla 4. Edades De La Población.

Tabla 5. Horas Promedio Utilizan Los Niños Los Dispositivos Digitales.

Tabla 6. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido que consumen los hijos en los dispositivos.

Tabla 7. Principal uso de Dispositivos Digitales vs Edad.

Tabla 8. Tiempo de uso de Dispositivos Digitales al día (MODA).

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para
Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

Lista de figuras

Ilustración 1. Estados De Ánimo De Los Niños Al No Utilizar La Tecnología Diario.

Ilustración 2. Participación De Los Niños En Otras Actividades Sin Tecnología.

Ilustración 3. Cambios De Comportamiento Debido Al Uso De La Tecnología.

Ilustración 4. Contenido Consumido Por Los Niños En Dispositivos Digitales.

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Agiles para
Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

Lista de anexos

Carta de Autorización de ejecución de encuestas a niños.

Encuestas realizadas a niños.

Encuestas realizadas a padres.

Consentimiento Informado.

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Ágiles para Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

Resumen

Palabras clave: Análisis, Influencia, Tecnología, Infancia, Metodologías Ágiles, Soluciones.

En el contexto del siglo XXI, la tecnología ha transformado significativamente diversos aspectos de la vida cotidiana, incluyendo la infancia. Este proyecto de investigación tiene como objetivo analizar la influencia de la tecnología en la infancia de la ciudad de Valledupar, utilizando metodologías ágiles para garantizar un enfoque flexible y adaptativo. La investigación se centra en evaluar cómo el uso de dispositivos tecnológicos, tales como smartphones, tablets y computadoras, afecta el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en Valledupar. Para ello, se implementaron metodologías ágiles que permiten una adaptación continua a los hallazgos emergentes y una respuesta rápida a las necesidades del estudio.

El proyecto fue desarrollado en varias fases. En la primera fase, se realizaron encuestas a padres, educadores y niños que recopilaron datos cuantitativos sobre el uso de la tecnología. En la segunda fase, se llevaron a cabo observaciones directas en entornos como hogares, escuelas y espacios públicos para obtener una visión más detallada del impacto de la tecnología en la vida diaria de los niños. Además, se analizaron datos estadísticos y estudios previos para contextualizar los resultados obtenidos.

Los hallazgos de esta investigación proporcionan una visión integral y actualizada sobre los efectos positivos y negativos de la tecnología en la infancia. Con los resultados del estudio basados en metodologías ágiles, se ofrecen recomendaciones prácticas para padres, educadores y responsables de políticas públicas en Valledupar, maximicen los beneficios de la tecnología y mitiguen sus posibles efectos adversos.

En conclusión, este proyecto busca contribuir al entendimiento de cómo la tecnología está moldeando la infancia en Valledupar y ofrecer herramientas para un uso más consciente y beneficioso de la misma, utilizando las metodologías ágiles para poder brindar estrategias o recomendaciones a los padres y educadores sobre un uso responsable de las tecnologías digitales,

Navegando la infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Ágiles para Desarrollar Estrategias que mejoren el impacto tecnológico en la Primera Infancia

Abstract

Keywords: Analysis, Influence, Technology, Childhood, Agile Methodologies, Solutions.

In the context of the 21st century, technology has significantly transformed various aspects of daily life, including childhood. This research project aims to analyze the influence of technology on children in the city of Valledupar, using agile methodologies to ensure a flexible and adaptive approach. The research focuses on evaluating how the use of technological devices, such as smartphones, tablets and computers, affects the cognitive, social and emotional development of children in Valledupar. To this end, agile methodologies were implemented that allow continuous adaptation to emerging findings and a rapid response to the needs of the study.

The project was developed in several phases. In the first phase, surveys were conducted with parents, educators and children who collected quantitative data on the use of technology. In the second phase, direct observations were carried out in settings such as homes, schools and public spaces to gain a more detailed view of the impact of technology on children's daily lives. In addition, statistical data and previous studies were analyzed to contextualize the results obtained.

The findings of this research provide a comprehensive and up-to-date view on the positive and negative effects of technology on childhood. With the results of the study based on agile methodologies, practical recommendations are offered for parents, educators and public policy makers in Valledupar, to maximize the benefits of technology and mitigate its possible adverse effects.

In conclusion, this project seeks to contribute to the understanding of how technology is shaping childhood in Valledupar and offer tools for a more conscious and beneficial use of it, using agile methodologies to be able to provide strategies or recommendations to parents and educators on a responsible use of digital technologies.

Introducción

La acelerada evolución tecnológica del siglo XXI ha moldeado un paisaje en el que la influencia digital penetra cada aspecto de la vida cotidiana. Este cambio radical no excluye a la población más joven, que desde una edad temprana se encuentra inmersa en un entorno digital saturado de dispositivos, aplicaciones y contenidos. En este contexto, surge la imperiosa necesidad de examinar de cerca la intersección entre la tecnología y la infancia, para comprender cómo estas dinámicas modernas afectan el desarrollo integral de la población infantil en la sociedad contemporánea. El presente proyecto propone adoptar metodologías ágiles para brindar soluciones a los efectos adversos del uso de la tecnología en los niños de la ciudad de Valledupar.

Martínez, Segobia, & Sobenis (2019) La educación virtual junto a los avances tecnológicos es una de las causas para que se genere el desarrollo humano sostenible. Con el progreso de la informática y el acceso al mundo virtual, ayuda a que la educación virtual se haga cada vez más eficaz y requerida.

A través de un enfoque sistemático e iterativo, buscamos examinar los efectos de la tecnología en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Al utilizar metodologías ágiles, como la colaboración, la adaptabilidad y la transparencia, el objetivo es identificar tendencias, patrones con el fin de diseñar soluciones para mitigar los impactos negativos de la tecnología en los niños de Valledupar. La utilización de estas metodologías no solo permitirá un análisis más dinámico y adaptable, sino que también brindará una estructura eficiente para comprender y abordar de manera efectiva los impactos educativos y comportamentales que emergen del uso inadecuado de la tecnología por la infancia en la ciudad de Valledupar.

Zygmunt Bauman (2005) hace referencia a la falta de paciencia de estas generaciones nuevas de postergar las ganas de tecnología, donde la impaciencia toma control del deseo, para dar cabida a una sociedad donde los niños y jóvenes principalmente no conciben un mundo sin dispositivos digitales.

En este contexto la investigación adoptará un enfoque integral buscando analizar la compleja relación entre la tecnología y su uso y como esto afecta negativamente a la infancia de la ciudad de Valledupar. Orientados en los aspectos psicológicos, educativos y sociales del

desarrollo infantil. Se espera contribuir al diseño de estrategias que no solo mitiguen los posibles efectos negativos de la tecnología en la infancia, sino que también fomenten un uso saludable y beneficioso de los recursos digitales en la infancia.

El estudio se enfocará en 2 fases:

Fase 1: recopilar y analizar datos estadísticos que arrojen luz sobre la magnitud del problema, explorando el tiempo de exposición diaria, el tipo de contenido consumido y los posibles efectos en el bienestar infantil. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y la aplicación de metodologías ágiles, se busca no solo comprender la dimensión cuantitativa del fenómeno, sino también capturar las experiencias subjetivas de los niños frente a esta creciente influencia tecnológica. También se destacará el papel proactivo que desempeñan los padres, los educadores en el fomento de la relación saludable de los niños con la tecnología. Al aprovechar las metodologías ágiles.

Fase 2: Está siendo la más importante, se busca diseñar soluciones que puedan contrarrestar los diferentes aspectos negativos que el mal uso de la tecnología genera en los niños de la ciudad de valledupar, por medio de metodologías ágiles se brindaran soluciones mediante recomendaciones que sirvan para los padres y profesores poder orientar a un beneficioso uso de la tecnología en la infancia de la ciudad de valledupar.

El hogar es la primera aula de un niño. Los padres pueden fomentar un ambiente educativo positivo mediante la creación de espacios dedicados al aprendizaje y la exploración. Esto incluye proporcionar recursos como libros y materiales educativos, además de limitar la exposición a dispositivos electrónicos y contenido digital no apropiado. (RED EDUCATIVA MUNDIAL. Designed by REDEM, 2024, párrafo segundo).

En el desarrollo de esta investigación se elaborará de la siguiente manera:

Capítulo 1: se desarrolla toda información presentada en la investigación los estudios realizados, los detalles de inicio como son planteamiento del problema, Marco de referencia, metodologías. Esta información es la base principal de la investigación es donde recolectamos todos los datos con los cuales trabajaremos.

Capítulo 2: En el desarrollo de esta sección se realizara la Hipótesis y el análisis de los datos buscando adentrarnos en el problema y analizando los instrumentos, la información obtenida para poder dar posibles soluciones al desarrollo de nuestra investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la era digital contemporánea, la tecnología ha transformado significativamente la vida cotidiana, especialmente en la población infantil. En la ciudad de Valledupar, se ha observado un creciente uso de dispositivos tecnológicos entre los niños, lo cual ha generado preocupaciones respecto a su impacto en diferentes aspectos del desarrollo infantil. Aunque la tecnología ofrece oportunidades educativas y de entretenimiento, también presenta desafíos relacionados con el bienestar físico, emocional y social de los menores. Problemas como el sedentarismo, el aislamiento social, la exposición a contenido inapropiado y la dependencia tecnológica son cada vez más frecuentes. Ante este panorama, surge la necesidad de investigar cómo estas dinámicas influyen en la infancia y cómo pueden ser gestionadas adecuadamente. Esta situación es bastante reiterativa no solo en la ciudad de Valledupar, sino en todo el mundo. Actualmente según estudios es el foco de un panorama crítico que está afectando a la niñez de Valledupar, con esta investigación buscamos como por medio de metodologías ágiles podemos brindar soluciones que mitiguen los aspectos adversos que genera el mal uso de las tecnologías en la infancia. Evaluando la percepción de los padres y educadores, buscando identificar patrones en el uso de los dispositivos tecnológicos que afecten la salud física, emocional y social.

La presente investigación es crucial en un contexto global y local donde la tecnología juega un papel central, es imperativo comprender su impacto en el desarrollo infantil para fomentar un uso consciente y equilibrado Valledupar, como muchas otras ciudades, no está exenta de esta problemática. La investigación pretende ofrecer un enfoque integral, utilizando metodologías ágiles, que no solo identifique los problemas, sino que también proponga soluciones prácticas y adaptativas. Esto permitirá a padres, educadores y responsables de políticas públicas tomar decisiones informadas que beneficien el desarrollo integral de los niños y la sociedad en general. Además, la investigación contribuirá al campo académico proporcionando nuevos conocimientos sobre la gestión de los impactos tecnológicos en la infancia y el potencial de metodologías ágiles en el análisis y solución de problemas complejos.

1.1 Descripción del problema

La creciente penetración de la tecnología en la vida cotidiana de la población infantil plantea interrogantes acerca de su impacto en el desarrollo socioemocional, educativo y comportamental. En este contexto, se busca analizar como el mal uso de la tecnología genera aspectos negativos en el crecimiento de los niños de la ciudad de valledupar, considerando factores como el tiempo de exposición, patrones de comportamiento, el tipo de contenido consumido y las interacciones digitales. Con esta investigación buscamos diseñar por medio de metodologías ágiles estrategias y sugerencias que mitiguen de manera efectiva esta situación, fomentando un uso saludable y beneficioso de la tecnología en la infancia. Orientando a los educadores y los padres a promover el uso responsable y saludable de la tecnología entre los niños.

Según Erikson (2000) “Desde los 3 hasta los 5 años el niño empieza a desarrollarse muy rápido, tanto física como intelectualmente. Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades en el tiempo los padres y educadores son los pilares que deben ayudar en un buen crecimiento de los infantes”.

En este contexto veremos los 3 panoramas (Internacional, Nacional y Local) como influye la tecnología en la infancia.

A nivel internacional, la influencia de la tecnología en la infancia ha suscitado un amplio debate y preocupación. Estudios realizados en diversas partes del mundo han demostrado que el uso excesivo de dispositivos digitales puede tener efectos adversos en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Por ejemplo, investigaciones en países desarrollados como Estados Unidos y Reino Unido han identificado una correlación entre el tiempo de pantalla prolongado y problemas como la falta de atención, el bajo rendimiento académico y trastornos del sueño. La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha emitido directrices recomendando límites estrictos en el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas, destacando la necesidad de un enfoque equilibrado que incluya actividades físicas y sociales.

Según Jabonero. (2024) Indica cuando que los padres y madres que consiguen tiempo y tranquilidad para su actividad profesional, ocio o vida social gracias a entretener a sus hijos inmersos en la pantalla de un teléfono inteligente o una tableta digital, cambian tiempo valioso desplazando a sus hijos con estos dispositivos digitales.

En este contexto, las metodologías ágiles se presentan como herramientas innovadoras y eficaces para abordar esta problemática. Por medio de esta metodología diseñaremos estrategias y soluciones flexibles y adaptativas, facilitando la colaboración, la iteración y la retroalimentación constante entre los padres y profesores, lo que es crucial para el buen desarrollo de los niños de la ciudad de Valledupar.

En el contexto nacional de Colombia, el acceso a la tecnología ha aumentado considerablemente en los últimos años, impulsado por políticas gubernamentales y la expansión de la infraestructura digital. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) ha implementado programas para llevar internet y dispositivos digitales a comunidades rurales y urbanas, buscando cerrar la brecha digital. Sin embargo, este aumento en el acceso también ha traído consigo desafíos asociados al uso de la tecnología por parte de los niños. Estudios nacionales indican que los niños colombianos pasan varias horas al día frente a pantallas, lo que puede afectar su salud física y mental. Para ejecutar esto es necesario colocar en contexto los patrones del desarrollo emocional, social y físico de la infancia, basándonos en los psicoanalistas los cuales han demostrado que esto impacta directamente en el desarrollo integral y en el adulto que se convertirán los niños de hoy día.

Según Quiroga, Vanegas & Jaramillo (2019). Los beneficios de proporcionar computadoras a los niños de preescolar y de primaria varían según el tipo de experiencias informáticas que se ofrecen y la frecuencia con la que los niños tienen acceso a las computadoras. Las ventajas potenciales son tremendas, incluyendo habilidades motoras mejoradas, pensamiento matemático mejorado. Aunque también existe desventajas muy preocupantes, falta de atención, falta de actividad física, falta de interacción física con otras personas, lo cual con lleva a problemas de salud como obesidad, Problemas de visión, etc.

Se espera que esta investigación aporte información valiosa de como por medio de metodologías ágiles brindaremos soluciones, estrategias y prácticas que mitiguen los aspectos negativos impacto. En última instancia, los hallazgos de este estudio pueden informar políticas e intervenciones para promover una relación equilibrada y saludable entre los niños y la tecnología en Valledupar.

La tecnología está aquí para quedarse y va a formar parte de todo el ciclo de la vida de los niños, no tenemos todavía esas pautas de uso y por lo tanto es necesario recabar estos datos para las autoridades, y también para que padres y educadores sepamos

como actuar. Hay una brecha generacional que tenemos que intentar salvar con estas medidas (Suarez, 2020).

En Valledupar, la situación refleja muchas de las tendencias observadas a nivel nacional e internacional, pero con características y desafíos específicos. La ciudad ha experimentado un aumento significativo en el acceso a dispositivos digitales y conectividad a internet, lo que ha facilitado el uso de tecnología entre los niños. Sin embargo, este acceso ha venido acompañado de preocupaciones sobre el impacto en el desarrollo infantil. Los padres y educadores en Valledupar han reportado un aumento en el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas, y una disminución en la participación en actividades físicas y sociales tradicionales. Los efectos negativos observados incluyen problemas de salud como la obesidad infantil, dificultades para concentrarse en tareas escolares y un aumento en la ansiedad y el estrés. Además, la supervisión parental en el uso de tecnología es a menudo insuficiente, y muchos padres carecen de las herramientas y el conocimiento necesarios para guiar a sus hijos en un uso saludable de la tecnología. La necesidad de estrategias efectivas para abordar estos problemas es urgente, y aquí es donde las metodologías ágiles y Scrum pueden ofrecer soluciones adaptativas y colaborativas.

Según (Bortnik, 2020) los padres tienen una falsa sensación de control con el consumo digital que ven sus hijos, porque se apoyan en los controles parentales de los aparatos tecnológicos, el tema es que la sensación es falsa, al tener un monitoreo controlado y no revisarlo es lo mismo que nada.

1.2 La pregunta de investigación

¿Cómo mediante metodologías ágiles podemos implementar estrategias y soluciones que mitiguen los efectos negativos que son causados por el uso excesivo de la tecnología, fomentando un desarrollo integral en la infancia de la ciudad de valledupar?

1.3 Los objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar estrategias educativas y preventivas mediante metodologías ágiles que promuevan un manejo responsable y equilibrado de las tecnologías, evitando los efectos negativos que se generan en los niños por el uso inadecuado los dispositivos digitales.

1.3.2 Objetivos específicos

Revisar los patrones de uso de dispositivos tecnológicos entre los niños en la ciudad de Valledupar, determinando la frecuencia, duración y tipo de contenido consumido, así como el contexto en el que se utilizan estos dispositivos.

Examinar los efectos de la tecnología en el bienestar emocional y las habilidades sociales de los niños, incluyendo su autoestima, capacidad para formar relaciones saludables y manejo de emociones, bajo un estudio analítico enfocado en metodologías ágiles.

Evaluar el impacto de las estrategias educativas existentes en la promoción del uso responsable de la tecnología entre los niños, identificando áreas de mejora y oportunidades para la intervención.

Proponer un plan de recomendaciones utilizando metodologías ágiles, que involucre a padres, educadores y autoridades locales, para la implementación y seguimiento de las estrategias desarrolladas, garantizando su efectividad y sostenibilidad en el tiempo.

1.4 Justificación de la investigación

En la actualidad, las metodologías ágiles se han convertido en una herramienta común en la gestión de proyectos de tecnologías debido a su flexibilidad, adaptabilidad y capacidad para responder a los cambios en el entorno. Sin embargo, a pesar de su popularidad, todavía existe una falta de comprensión clara sobre su eficacia real en diferentes contextos y tipos de proyectos. En este sentido, este proyecto de investigación se justifica en primer lugar en como las metodologías ágiles nos permitirán desarrollar soluciones o estrategias que nos ayuden a mejorar los aspectos negativos que el mal uso de la tecnología genera en la infancia de la ciudad de Valledupar.

La influencia de la tecnología en la vida cotidiana de los niños es un tema de gran relevancia en el contexto académico, especialmente en una era donde las tecnologías digitales están profundamente integradas en todos los aspectos de la vida diaria. En el caso específico de Valledupar, comprender cómo estas tecnologías afectan a los niños ofrece una perspectiva valiosa que puede enriquecer el campo de estudio sobre el desarrollo infantil en entornos urbanos emergentes y en crecimiento. Por eso la integración de metodologías ágiles en este campo es indispensable para diseñar soluciones y estrategias que permitan mitigar el impacto negativo que el mal uso de la tecnología genera en la infancia.

Ahora bien, una de las causas de las debilidades de competencias TIC de los maestros según Mogollón & Bazo (2023), radica en que estos se hallan en un nivel bajo de apropiación de las competencias pedagógicas para el uso de las TIC, el umbral de esta situación se debe a la falta de habilidades y destrezas primero desde su manejo técnico, para hacer uso de las TIC en la práctica pedagógica.

Es claro que la tecnología se ha convertido en un aspecto primordial en la vida cotidiana. Es el medio más importante que nos permite interactuar con el resto del mundo en acciones como: comunicarnos, relacionarnos, aprender y trabajar, entre otros. En este proceso de cambio, al igual que en todo proceso, se generan afectaciones precisamente por esto esta investigación se enfocará en uno de los grupos que les incumbe que es la población infantil de la ciudad de Valledupar, buscando soluciones a la problemática ofrecida en muchos aspectos por la tecnología por medio de metodologías ágiles.

Según (Camacho, 2020) La educación, ha sido una de las premisas principales en el desarrollo social desde que su sistema se creó, con la intención de impartir conocimientos para impulsar a la sociedad a progresar, adaptándose a los cambios de cada época, y aunado a la globalización e institucionalización, la transformación de su sistema ha evolucionado. Basado en esta situación debemos analizar el efecto que está generando las tecnologías en la rama de la educación y como la infancia ha sido influenciada por esto.

Esta situación en nuestro entorno no es distinta, y es imperativo comprender como la tecnología influye e impacta negativamente en el desarrollo integral de los niños, para así poder generar estrategias que puedan beneficiar y no perjudicar a esta población.

La Competencia Digital Docente es la habilidad que un educador tiene para consumir o gestionar (buscar, analizar, organizar, decodificar); para producir información o crear conocimiento y comunicarlo utilizando el ordenador o diferentes dispositivos electrónicos de forma segura, crítica y ética; para resolver problemas relacionados con las TIC (Alvarez & De Arana, 2022)

Este proyecto busca por medio de las metodologías ágiles poder diseñar posibles acciones o soluciones que generen en la población infantil un uso beneficioso y saludable de las tecnologías digitales, con el apoyo de los padres y profesores, orientándolos con ciertas recomendaciones en el uso responsable de los productos tecnológicos como son (Tablet, Smartphone, PC, etc.). las cuales son herramientas básicas que dan acceso a la información educativa, cultural y social, así como permiten la comunicación con amigos y familiares.

Analizando desde una perspectiva científica, es esencial examinar los efectos cognitivos del uso de tecnologías en los niños. Los dispositivos digitales, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, están remodelando la forma en que los niños procesan la información, aprenden y desarrollan habilidades cognitivas. Estudios han demostrado que el uso de tecnologías puede mejorar ciertas habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Según Godoy (2018) La combinación de la tecnología y la educación, ha creado 2 tipos de estudiantes: El nativo Digital (Nace y crece rodeado de tecnología, debido a esto le da ventaja en entender de forma rápida las imágenes y video como si fuera un texto. El otro es el inmigrante digital, se caracteriza porque utiliza las tecnologías acordes con sus necesidades muchas veces orientado a lo académico y laboral.

Sin embargo, también existe preocupación por posibles efectos adversos, como la reducción de la capacidad de atención y la dependencia de las herramientas digitales para resolver tareas. Investigar estos efectos en el contexto específico de Valledupar permitirá comprender cómo estas influencias pueden variar según factores culturales, socioeconómicos, educativos y físicos. Con el uso de las metodologías ágiles se busca analizar de cerca estos factores y determinar de qué forma influyen en nuestros niños, negativa o positivamente y como pueden ayudar a buscar posibles soluciones si el efecto es adverso en los factores determinados con anterioridad.

Además, desde una perspectiva social, el acceso desigual a la tecnología puede agravar las brechas sociales existentes. En Valledupar, las diferencias socioeconómicas pueden influir en el acceso a dispositivos tecnológicos y la calidad de la educación digital. Los niños de familias con menos recursos pueden tener menos oportunidades para desarrollar habilidades digitales, lo que puede afectar su rendimiento académico y sus oportunidades futuras. Al investigar la influencia de la tecnología en la infancia basándonos en metodologías ágiles, este proyecto también puede arrojar luz sobre las desigualdades existentes y ayudar a desarrollar políticas y programas que fomenten un acceso equitativo a la tecnología, promoviendo así una mayor justicia social.

En resumen, la justificación para estudiar la influencia de las tecnologías en la vida cotidiana de los niños de Valledupar es clara. Este proyecto de investigación no solo permitirá comprender los cambios en la dinámica académica, científica y social en las relaciones interpersonales de los niños, sino que también abordará las posibles soluciones y recomendaciones de como la tecnología puede ser una herramienta básica y positiva en todos los aspectos de la vida de la infancia actual.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco de Antecedentes

La relación entre la tecnología y el desarrollo infantil ha sido objeto de numerosos estudios en las últimas décadas, especialmente con la proliferación de dispositivos digitales como smartphones, tabletas y computadoras. Investigaciones internacionales han

documentado tanto los beneficios como los desafíos asociados con el uso de tecnología por parte de los niños. Por ejemplo, estudios han encontrado que las tecnologías educativas pueden mejorar las habilidades de aprendizaje y la alfabetización digital, mientras que el acceso a contenido inapropiado y el uso excesivo pueden afectar negativamente el bienestar emocional y físico de los niños. Cada día vemos a la población infantil más inmersa en la tecnología y recuerdo una época pasada cuando nuestros padres nos decían “No te acerques tanto a la televisión, se te va a dañar la vista”, viendo esta juventud concluyo que nuestros padres no estaban tan alejados de la realidad, actualmente los medios tecnológicos están generando problemas de salud y otras afecciones a la infancia, por el uso excesivo y la poca restricción presente en la internet. A continuación, haremos un recorrido por las distintas investigaciones que se han realizado sobre el tema, abarcando los ámbitos internacionales, Nacionales y Locales.

Investigación Internacional

Según estudios realizados por (Rosyati, Purwanto, Gumelar, Yulianti, & Mukharrom, 2022) Analizan cómo los padres y madres contribuyen a la superación de estas adicciones ponen el punto de equilibrio. Para estos autores lo más importante que pueden hacer padres y madres que crían hijos en un mundo digitalmente saturado es proporcionarles un equilibrio de experiencias diversas. Padres y madres necesitan modelar hábitos saludables de medios y enseñar a los hijos a cómo desconectarse de los dispositivos. Los padres cumplen un papel fundamental en la vida de los hijos y en el caso del estilo de vida del siglo XXI, esta línea de comportamiento no se altera, por el contrario, se requiere mayor asistencia de estos en el control del contenido y tiempo empleado por los hijos en las tecnologías, no debemos ignorar, la libertad que tienen algunos infantes para poder manejar aparatos electrónicos desde muy corta edad, por la falta de atención y orientación de los padres. Esto contribuye a los problemas que esta población tiene con los medios tecnológicos.

(Franco, 2021), Según los datos obtenidos del análisis del estudio los dispositivos móviles más utilizados por los niños de esta franja de edad son el smartphone de sus padres, con un 79,1% de uso y la Tablet, con un 60,7%, de los cuales un 26,9% lo hace a través de su propio dispositivo. Tanto el ordenador portátil como la consola se sitúan muy atrás en lo que a frecuencia de uso se refiere por parte de los menores. En el caso del ordenador portátil, un 80% afirma no utilizarlo en absoluto, al igual que un 77,1% lo asevera con el uso de la consola.

Según estudios realizados por Stiglic & Viner (2018) sobre los efectos del tiempo de exposición de las pantallas en la salud y el bienestar de los niños y adolescentes, llegan a la conclusión de que hay pruebas de que los niveles más altos de cribado se asocian con una variedad de daños a la salud para los CYP (Children and Young People), siendo las pruebas más sólidas para la adiposidad, la dieta no saludable, los síntomas depresivos y la calidad de vida. La calidad de vida de las personas va interrelacionada con el estilo de vida de cada uno y esto marca ciertas conductas y condiciones que puede afectar negativamente nuestro bienestar y salud.

Se demostró a través del estudio de Stiglic y Viner (2019), que la exposición a medios tecnológicos como las pantallas acarrearán múltiples afectaciones como son: el sedentarismo, la obesidad e incluso problemas psicoemocionales y es comprensible porque los niños al momento de estar inmersos en un medio tecnológico sean (Computadores, Tablet, Celulares, etc.) pierden la noción del tiempo lo que conlleva a las alteraciones del desarrollo fisiológico, cognitivo y social.

Según Alarcon, Perez, Frias & Penton (2018). Se demuestra que el mundo necesita producir tecnología, por lo que utiliza medios relacionados con inversiones en desarrollo tecnológico, producción industrial, capital económico y humano, aprovechamiento de recursos naturales y artificiales, educación, investigación científica y tecnológica, que contribuyen a la transformación social y dinámica como componente indispensable del cambio, es causa y efecto, impulsa y retroalimenta, en los diferentes ámbitos del que hacer humano. En definitiva, estos elementos son considerados el acelerador de las transformaciones sociales que deben emplearse indudablemente en favor de los pueblos.

Investigación Nacional

Según Quevedo & Avellaneda (2022). El campo de la educación inicial ha avanzado en reconocer que el pensamiento científico y tecnológico forma parte del desarrollo integral de los infantes, en consecuencia, es un conjunto de saberes que debe ser manejado por las docentes que se encargan de este ciclo vital. Allí, los principales hallazgos se centran en encontrar un equilibrio en las instancias formativas a docentes para que la apropiación de la ciencia y la tecnología no se convierta en la enseñanza de una disciplina, sino más bien en la posibilidad

de potenciar habilidades de pensamiento científico y tecnológico desde las particularidades educativas y didácticas de las niñas y niños de 4 a 6 años.

Según Largo, Lopez, Guzman & Posada (2021). En ese orden de ideas, los docentes, administrativos, estudiantes y padres de familia reconocen el uso de herramientas digitales para continuar con el proceso formativo de los estudiantes, y cómo las TIC pueden favorecer la continuidad de la educación. Un punto clave es comprender qué tan preparado está el sistema educativo (directivos y docentes) para enfrentarse a una educación en emergencia, es fundamental comprender cuáles son aquellas acciones y concepciones que tienen docentes, directivos y estudiantes sobre la manera como se deben afrontar y enfrentar procesos educativos situados en procesos educativos inmersos dentro de una educación en emergencia.

Según Berrocal & Aravena (2021). La lectura y la escritura son procesos cognitivos básicos que hacen parte de las competencias comunicativas que deben desarrollar los infantes desde la educación básica, para el desarrollo de dichos procesos los docentes deben emplear estrategias pedagógicas que favorezcan su ejecución, estas herramientas deben ser basadas en la actualidad a las tecnologías digitales, buscando representar aspectos de la realidad ajustadas a la modernización que deben vivir la infancia en este momento de su vida, todo esto siendo orientados al buen uso de estas tecnologías.

Según Maldonado (2018). Hablar de competencias tecnológicas o digitales en educación implica analizar la relación, con las competencias gerenciales y ciudadanas, dado que ambas plantean la necesidad de desarrollar en los sujetos diversas habilidades, cognitivas, emocionales y comunicativas. Frente a las primeras las gerenciales se plantean que estas son: “Un conjunto de elementos o factores, asociados al éxito en el desempeño de las personas”. Las cuales inciden a su vez en los procesos de construcción de ciudadanía; además se esperaría que una persona competente ciudadanamente, fuese de igual forma un ciudadano digital, ello implica entre otras habilidades, un uso adecuado de las TIC donde el respeto y el valor por los demás, por el conocimiento y por el contexto se ponen en evidencia, ya que la tecnología no solo debe contribuir a satisfacer necesidades y resolver problemas de la humanidad, sino trascender hacia la comunicación y el reconocimiento del otro y los otros a

partir de normas de comportamiento en ambientes virtuales o ciberespacio, de acceso y uso de la información disponible en la web de manera responsable y ética, entre otros aspectos, que conlleven a la configuración de sociedades o comunidades que se autorregulen para el bienestar común

Investigación Local

Según Gonzalez & Escobar (2022). Al respecto, implementar las nuevas tecnologías en el campo educativo docente no suele ser nada fácil, los docentes deben pasar por un proceso de formación para que estos se interesen más al observar la implementación de otros docentes que introducen las TIC en su práctica pedagógica, es importante que los docentes se capaciten en las nuevas herramientas tecnológicas para utilizarlos e integrarlos en su proceso de enseñanza, donde se debe tener en cuenta que estas herramientas ayudan a estudiantes y docentes a facilitar el aprendizaje de los estudiantes, para la capacitación y permitir una implementación exitosa. Con la tecnología, se reconoce la necesidad de incentivar a los formadores y educandos a aprender informática en instituciones educativas y gestionar para dotar a los estudiantes y docentes de recursos tecnológicos, es decir, las aulas de tecnología que sean accesibles para todos y para lograr implementar los objetivos tan importantes establecidos para las instituciones educativas, es muy necesario algún equipo técnico, como computadoras portátiles, proyectores, televisores, entre otros. La importancia del uso de herramientas tecnológicas rompe esquemas conductuales en el aula de clase, motivando a los actores de esta (docente y estudiantes) a encontrar una didáctica que contribuye a la participación activa y al aprendizaje autónomo. Igualmente, existe una urgente necesidad de la promoción de nuevos enfoques y metodologías para el aprendizaje que permitan reflexionar en los docentes sobre su importante rol en la educación actual.

Según Araque, Beltran & Lobato (2021). La reducción de horas de sueño se presenta por un fenómeno conocido como Vamping en donde los jóvenes pasan conectados utilizando sus aparatos tecnológicos durante toda la noche y madrugada, acciones realizadas durante un largo tiempo, sin supervisión de un adulto. Del mismo modo, el sueño es un factor que influye directamente en el aprendizaje ya que es el regulador de la conducta, la emoción y la atención; por ello, la calidad y duración de este no sólo está ligado al aprendizaje, a la consolidación de la memoria y al rendimiento académico, sino también a las alteraciones asociadas producidas

por un sueño inadecuado que puede desencadenar somnolencia diurna, afectando así la adecuada evolución del adolescente en la escuela.

Basados en los estudios encontrados, evidenciamos que hay pocos orientados en la ciudad de Valledupar, se propone seguir indagando sobre nuestra investigación para poder dar unas recomendaciones que ayuden a mitigar los problemas relacionados con el mal uso de las tecnologías en la infancia.

2.2. Marco Teórico

La influencia de la tecnología en la población infantil ha sido un tema de estudio y preocupación en el área de la administración y la psicología del desarrollo. De esto han surgido varias teorías asociadas de cómo afecta a los niños el uso indebido de las tecnologías y de cómo sus padres pueden intervenir para que esto no suceda. Por consiguiente, hemos encontrado distintas citas y artículos que generan teorías administrativas enfocadas al tema de este proyecto, las cuales abordan diferentes puntos de vista que amplían la visión sobre la problemática en mención. Los artículos que confirman estas teorías son los siguientes:

Según Ball-Rokeach (1941) La teoría a la dependencia de comunicación, indica que los niños pueden volverse dependientes de la tecnología y los medios de comunicación, investigando los efectos negativos en su desarrollo emocional, social y cognitivo. Referencias políticas que fomentan el buen uso de los medios tecnológicos.

Según Bandura Albert (1925), Esta teoría indica que los niños aprenden observando el comportamiento de otras personas, incluyendo esto el manejo de las tecnologías, esto puede asociarse directamente al ejemplo que les den los padres a sus hijos en su crianza, en el modelo de interacción con la tecnología desde temprana edad.

Según Kohlberg Lawrence (1927), Esta teoría indica que la tecnología dependiendo de la orientación puede influir en el desarrollo moral de los niños. Basándose en el contenido que están expuestos al momento de interactuar con los medios tecnológicos. Esto promueve el buen uso de la tecnología cuando los padres revisan la seguridad y privacidad de los contenidos visualizados por sus hijos, creando responsabilidad en los menores al momento de utilizar los diferentes medios tecnológicos.

Los estudios concluyentes han demostrado que el uso de tecnologías, así como son favorables, trae conexiones y genera avances; también debe ser implementada con responsabilidad y por personas con un criterio desarrollado para que al momento de su uso sea más una herramienta que un medio de entretenimiento. En este orden de ideas la población infantil debe ser muy bien orientada y estrictamente vigilada al momento la tecnología para que no tengan los problemas aquí mencionados. Lo primordial sería que los padres generen métodos que promuevan el uso responsable de las tecnologías. Con apoyo de los educadores se puede aprovechar el potencial que tiene la tecnología enseñando el uso sano, equilibrado y orientado de los medios tecnológicos.

A continuación, algunas definiciones de los conceptos claves de nuestra investigación:

La gestión de proyectos es el conjunto de metodologías para planificar y dirigir las tareas y recursos de un proyecto. Un proyecto comprende un cúmulo específico de operaciones diseñadas para lograr un objetivo específico, medible, alcanzable, relevante y temporal (*SMART*, por sus siglas en inglés). (European Knowledge Center For Information Technology, 2024)

Existen varias interpretaciones de lo que es la gerencia de proyectos (project management en inglés). Según la gestión de proyectos se entiende la aplicación de habilidades, herramientas y técnicas a las actividades del proyecto para cumplir con los requisitos del proyecto. En otras palabras, es una serie de actividades también que en conjunto ayudan a conseguir el resultado esperado del proyecto. El proceso de administración de proyectos se extiende a la planificación, realización del proyecto, gestión de cambios y obstáculos que aparecen en la etapa de implementación, distribución de recursos y uso de tiempo, y control de los aspectos relacionados con la finalización del proyecto. (Stsepanets, GANTTPRO, 2023)

La gestión de proyectos es un enfoque estructurado y sistemático para planificar, ejecutar y completar proyectos con éxito. Se enfoca en la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas para cumplir con los requisitos del proyecto, respetando las restricciones de tiempo, costo y calidad. La gestión de proyectos es esencial para alcanzar los objetivos deseados de manera eficiente y efectiva, garantizando que los recursos se utilicen de manera óptima y que se minimicen los riesgos. En resumen, es una disciplina clave para la

organización y coordinación de esfuerzos que busca lograr resultados específicos en un tiempo determinado

La metodología Agile se usa en el desarrollo de software y otros proyectos de alto rendimiento; se centra en la implementación rápida de un equipo eficiente y flexible para planear el flujo de trabajo. Agile brinda la capacidad de elegir la mejor opción en cada situación sin comprometer el proyecto. (Pursell, Metodologia Agile: Que es y como aplicarla a tu proyecto, 2023)

La metodología Agile es un sistema de trabajo que permite adaptar la forma en que un equipo satisface los requerimientos del proyecto. Agile es una nueva forma de trabajar, para cumplir con el desarrollo del proyecto de una manera rápida, flexible y adaptada a las circunstancias. (REDACCION APD, 2023)

En conclusión, las metodologías ágiles, son un conjunto de estrategias que permite gestionar un proyecto de manera rápida y oportuna creando en el transcurso de la evolución del proyecto resultados esperados y /o mejorados, adaptables a los cambios requeridos por el cliente. Con el fin generar un beneficio para la empresa o evento gestionado. Lo cual hace que sea una opción veraz viable y acertada tanto para el proyecto como para la empresa.

Sin embargo, la aparición de las redes sociales y comunidades virtuales modificaron profundamente los hábitos comunicativos de los usuarios de la Red. Facebook, Twitter, usados por millones de individuos, han permitido que grupos de personas se sientan permanentemente comunicados, pero para que estas redes funcionen, cada participante debe concitar el interés de muchas personas, tener siempre algo que decir y estar conectados de manera constante. (Ayala P., 2018)

La brecha digital es la diferencia entre las personas que tienen acceso a Internet y las que no. Pero la brecha digital tiene muchas aristas e incluye factores como el acceso, la asequibilidad, la calidad y la relevancia. La brecha digital no es binaria. He aquí algunas de las cosas que dan pie a la disparidad en el acceso a Internet: Disponibilidad, Asequibilidad, Calidad de servicio, relevancia y brechas adicionales. (Vasconcelos & Muller, Internet Society, 2022)

La brecha digital es la desigualdad que existe entre aquellas personas que tienen acceso a internet y tecnologías digitales y aquellos que no pueden hacer uso de estos recursos o que presentan muchas dificultades para ello. Esta brecha no solo se limita al acceso físico, sino que también abarca factores como la falta de competencias tecnológicas, el costo y la

calidad de la conexión a internet, la ausencia de contenido relevante en el idioma local, y las barreras culturales, de edad y de género. (Crack The Code., 2024)

La brecha digital se refiere a la desigualdad en el acceso, uso y habilidades relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entre diferentes grupos de personas. Esta disparidad puede ser causada por factores socioeconómicos, geográficos, educativos o de infraestructura. La brecha digital no solo limita el acceso a la información y los servicios en línea, sino que también amplía las desigualdades existentes, afectando oportunidades en educación, empleo y participación social. En resumen, cerrar la brecha digital es fundamental para garantizar una inclusión equitativa en la sociedad digital y promover la igualdad de oportunidades para todos.

2.3. Marco normativo

La regulación de la influencia de las tecnologías en la infancia abarca un conjunto de leyes, decretos y normativas que buscan proteger a los menores en el entorno digital. A continuación, se destacan algunas de las más relevantes a nivel internacional y en Colombia:

Normas a nivel Internacional

Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea (2018):

Este reglamento incluye disposiciones específicas para la protección de datos de menores, estableciendo la necesidad de obtener el consentimiento de los padres para el procesamiento de datos de niños menores de 16 años (o una edad más baja establecida por cada país).

(Comision Europea, 2018)

Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Línea (COPPA) de EE.UU. (1998):

Esta ley regula la recopilación de información personal de niños menores de 13 años por parte de servicios y sitios web en línea, exigiendo el consentimiento de los padres y protegiendo la privacidad infantil. (Rodrigo, 2020)

Convención sobre los Derechos del Niño (1989): Este tratado internacional de las Naciones Unidas establece los derechos de los niños, incluyendo el derecho a la protección contra la explotación y el acceso a la información y a la educación. Aunque no aborda

específicamente la tecnología, sus principios son aplicables al entorno digital. (UNICEF para cada infancia, 1989)

Normas a nivel Colombia.

Ley 1918 de 2018: Establece la "Alianza Nacional para la Protección de Niñas, Niños y Adolescentes en Entornos Digitales", con el objetivo de promover el uso seguro y responsable de las TIC y proteger a los menores de los riesgos asociados a su uso. (Secretaría del Senado, 2024).

Ley 1620 de 2013 (Ley de Convivencia Escolar): Incluye disposiciones para prevenir y abordar el acoso escolar, incluyendo el ciberacoso, estableciendo la responsabilidad de las instituciones educativas en la promoción de un ambiente seguro para los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2019).

Decreto 1377 de 2013: Reglamenta la Ley 1581 de 2012, estableciendo requisitos adicionales para la protección de datos personales de menores de edad. (Sun Juriscol, 2013).

Ley 1581 de 2012 (Ley de Protección de Datos Personales): Protege los datos personales de los ciudadanos, incluidos los menores, y establece los derechos de los titulares de los datos y las obligaciones de los responsables de su tratamiento. (Sun Juriscol, 2012).

Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia): Establece los derechos y garantías de los menores en Colombia, incluyendo el derecho a la protección contra cualquier forma de abuso o explotación. Aunque no aborda explícitamente la tecnología, se aplica a situaciones donde esta pueda ser un factor de riesgo. (Secretaría del Senado, 2024).

Ley 679 de 2001 (Ley de prevención de la explotación, la pornografía y el turismo sexual con menores): Establece medidas para prevenir y contrarrestar la explotación sexual de menores en entornos como el internet y otros medios electrónicos. (Sun Juriscol, 2013).

3. METODOLOGÍA

El presente proyecto, que investiga la influencia de la tecnología en la infancia de la ciudad de Valledupar, requiere un enfoque bien fundamentado que considere la complejidad y multidimensionalidad del fenómeno en estudio. Dada la naturaleza dinámica y cambiante de la tecnología y su impacto en la vida cotidiana de los niños, es crucial adoptar un enfoque metodológico flexible y adaptativo. Para ello, se han integrado metodologías ágiles, como Scrum, que permiten una gestión eficiente y colaborativa del proceso de investigación, facilitando la iteración y el ajuste continuo según las necesidades y hallazgos emergentes, esta metodología nos ayudara a brindar unas posibles soluciones a las problemáticas abordadas en esta investigación.

3.1. Enfoque y alcance de la investigación

El proyecto de investigación se desarrolla bajo un **enfoque cuantitativo**, caracterizado por la recolección y análisis de datos numéricos con el objetivo de probar hipótesis y establecer patrones y relaciones estadísticas. Este enfoque se centra en la objetividad y la generalización de los resultados, utilizando técnicas de medición estructuradas y herramientas estadísticas. En este proyecto, se busca medir el impacto de la tecnología en la vida cotidiana de los niños en Valledupar mediante encuestas que permitan recopilar datos precisos sobre el uso de dispositivos tecnológicos, el tiempo de pantalla y los efectos percibidos en el desarrollo emocional, social y académico. Los datos obtenidos se analizarán utilizando métodos estadísticos para identificar correlaciones y tendencias, proporcionando una visión clara y cuantificable del fenómeno investigado. Este enfoque es adecuado para el estudio debido a su capacidad para manejar grandes volúmenes de datos y ofrecer resultados generalizables, que pueden ser utilizados para formular políticas y estrategias basadas en evidencia.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Definición de la población

La población objetivo serán niños de edades comprendidas entre los 6 y 12 años, así como sus padres o tutores, residentes en la ciudad de Valledupar.

3.2.2. Cálculo y selección de la muestra

La muestra será orientada a 2 grupos (Niños y Padres), En el primer grupo tendremos a los niños, los cuales serán aproximadamente de 150, estos serán estudiantes de colegios públicos y privados.

El segundo grupo tendremos a los Padres, la muestra será de aproximadamente de 70 estos serán residentes de conjuntos residenciales ubicados en diferentes sectores de la ciudad.

Estas muestras serán tomadas de manera aleatoria estratificada, considerando diferentes aspectos socioeconómicos y áreas geográficas de la ciudad para asegurar representatividad.

3.3. Instrumento(s)

La elección de los instrumentos se ha basado en una revisión exhaustiva de la problemática y en la consideración de las características particulares de la población objeto de estudio. Se han desarrollado encuestas estructuradas con el objetivo de recolectar datos demográficos y cuantificar el uso de tecnologías. Además, se emplearon escalas estandarizadas para medir variables como el bienestar emocional y social de los niños. Las encuestas fueron realizadas de forma física, se programó la actividad en conjunto con los directivos de las instituciones, para que fueran ejecutadas en 15 minutos, se presentaron primero a la directiva para que ellos dieran el aval para la ejecución de la misma. Los

instrumentos permiten una triangulación de datos, aumentando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Las encuestas realizadas ver en Anexos.

3.4. Descripción de procedimientos

Las encuestas realizadas a los niños se realizaron en 2 fases:

Fase 1 - Solicitud de permisos y autorizaciones: se llegó a los colegios solicitando a la rectoría el permiso para diseñar una encuesta a los niños sobre cómo influye la tecnología en su vida cotidiana. Se les indicó que es un estudio orientado a la gestión de proyectos. El cual busca ofrecer posibles soluciones a los efectos negativos que tenga la tecnología en la vida de los niños, se llevó un documento que era una autorización que los padres debían dar para poder realizar la encuesta. Los tiempos utilizados en la fase 1 fue de 15 días, los cuales fueron solicitados los permisos en las instituciones y a los padres.

Fase 2 – Capacitación y ejecución: ya obtenido los permisos de las instituciones y los padres procedimos a realizar una capacitación a los profesores de cómo se les indicaría a los niños desarrollar la encuesta y 1 semana después se ejecutaron con duración de 15 minutos, en las aulas de clase de los colegios escogidos, la ejecución se realizó de manera coordinada, con todos los profesores del colegio en el horario de 08:00 am a 08:15 am el día 12 de Julio de 2024. Cabe aclarar que las encuestas fueron realizadas de forma física.

3.5. Análisis de información

El procesamiento y análisis de la información recolectada seguirán una serie de etapas sistemáticas que incluyen la limpieza de datos, codificación, análisis descriptivo y análisis inferencial. Estas etapas se llevaron a cabo utilizando Excel como herramienta de codificación y medida estadística. La información obtenida de las encuestas fue codificada en cuadros planos para poder analizar de forma general los datos reales. Se hizo una limpieza de datos identificando errores, inconsistencias o datos faltantes. Además de detección de valores atípicos y la verificación de la coherencia de las respuestas. El tipo de análisis realizado fue Descriptivo ya que buscamos describir la característica básica de los datos, resumimos la

información mediante estadísticas, buscando modas, medianas, desviaciones, frecuencias y tendencias, todo esto orientado a poder cuantificar el porcentaje de niños en la ciudad de Valledupar se ven afectados negativamente por el mal uso de la tecnología, estos datos nos dieron la base para poder dar las recomendación, estrategias y soluciones a esta problemática.

La codificación y tabulación de los datos fueron digitalizados para facilitar su análisis se desarrolló un sistema de codificación para categorizar respuestas.

3.6. Consideraciones éticas

3.6.1. Análisis de consideraciones éticas

Las consideraciones éticas en un proyecto de investigación son fundamentales para garantizar el respeto, la integridad y el bienestar de los participantes involucrados. En el caso del estudio sobre el impacto de la tecnología en la infancia de Valledupar, es crucial tener en cuenta diversas consideraciones éticas. A continuación, se presentan algunas de las consideraciones más relevantes:

Consentimiento Informado

Se debe obtener el consentimiento informado de los participantes y, en el caso de los niños, también se requerirá el consentimiento de los padres o tutores legales. El consentimiento debe ser voluntario, libre de coerción y debe proporcionar información clara sobre los objetivos del estudio, los procedimientos involucrados, los posibles riesgos y beneficios, así como el derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias adversas.

Confidencialidad y Privacidad

Se debe garantizar la confidencialidad de la información recopilada, protegiendo la identidad y los datos personales de los participantes. Se deben tomar medidas adecuadas para almacenar, manejar y compartir los datos de manera segura, evitando la divulgación no autorizada o el acceso indebido a la información.

Respeto a la Autonomía y Dignidad de Los Participantes

Se debe respetar la autonomía y la dignidad de los participantes en todas las etapas del estudio. Esto incluye brindarles la oportunidad de participar voluntariamente en el estudio, respetar sus decisiones y opiniones, y tratarlos con sensibilidad y empatía durante las interacciones con los investigadores.

Equidad y Justicia

Se debe garantizar la equidad y la justicia en la selección y participación de los participantes, evitando la discriminación por motivos de género, etnia, religión, orientación sexual u otras características personales. Se deben considerar las necesidades especiales de grupos vulnerables y tomar medidas para garantizar su inclusión y participación equitativa en el estudio.

Divulgación de Resultados

Se debe informar a los participantes sobre los resultados del estudio de manera clara y comprensible, respetando su derecho a conocer los hallazgos y contribuir a la difusión del conocimiento. Se debe proporcionar retroalimentación oportuna sobre los resultados y, cuando sea posible, compartir los resultados de manera que beneficien a la comunidad.

3.6.2. Instrumentos de aceptación y autorización

Para las encuestas realizadas a los niños en los colegios, se diseñó la siguiente carta de autorización que los padres de familia debían autorizar para realizar la actividad en las aulas escolares. Ver formato de carta de autorización # 1. En la lista de anexos.

4. HIPÓTESIS

La implementación de metodologías ágiles en la búsqueda de estrategias y soluciones reducirá significativamente en los niños de valledupar, los efectos negativos generados por el uso excesivo de tecnología, mejorando la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes.

4.1. Las variables

4.1.1. Variable(s) independiente(s)

Uso de la Tecnología: Esta es la variable independiente, ya que es la que se manipula o se examina para observar su efecto. Incluye aspectos como la cantidad de tiempo que los niños pasan usando dispositivos digitales, el tipo de tecnología utilizada (por ejemplo, tablets, computadoras, smartphones), y el tipo de contenido al que tienen acceso (educativo, recreativo, social, etc.).

4.1.2. Variable(s) dependiente(s)

Desarrollo Cognitivo y Académico: El acceso y uso de herramientas tecnológicas en la infancia de Valledupar tiene un impacto positivo en el rendimiento académico y el desarrollo cognitivo de los niños, facilitando el aprendizaje y la adquisición de habilidades digitales, aunque este impacto puede estar condicionado por el tipo de tecnología utilizada y la calidad del contenido educativo.

Bienestar Emocional: El uso prolongado de la tecnología digital está asociado con un aumento en los problemas de bienestar emocional en los niños de Valledupar, tales como estrés, ansiedad y dificultades en la regulación emocional, especialmente cuando el uso de la tecnología no está adecuadamente supervisado por los padres o tutores.

Impacto Social: La tecnología digital tiene un impacto mixto en las habilidades sociales de los niños en Valledupar, promoviendo la conexión y comunicación con sus pares, pero también contribuyendo a la disminución de interacciones cara a cara y la formación de habilidades sociales, especialmente en contextos de uso excesivo de dispositivos.

4.2. Planteamiento de hipótesis

El uso inadecuado y no supervisado de la tecnología digital en la infancia de Valledupar está asociado negativamente con el bienestar emocional y las habilidades sociales de los niños, mientras que un uso equilibrado y guiado de la tecnología tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico. Además, las disparidades en el acceso a la tecnología entre diferentes estratos socioeconómicos en Valledupar influyen significativamente en las oportunidades de aprendizaje y en el desarrollo general de los niños, acentuando desigualdades en su rendimiento académico y habilidades digitales.

El uso excesivo y sin supervisión de la tecnología digital tiene un efecto negativo en el bienestar emocional y las habilidades sociales de los niños.

Un uso equilibrado y guiado de la tecnología tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los niños.

Las diferencias en el acceso a la tecnología entre diferentes estratos socioeconómicos influyen significativamente en el desarrollo y el rendimiento académico de los niños, acentuando desigualdades.

4.3. Resultados

El proyecto desarrollado detalla los resultados que abarcan varios aspectos claves del impacto de tecnología en el desarrollo infantil, basado en las hipótesis y objetivos planteados a lo largo del proyecto.

Impacto del Uso de Tecnología en el Desarrollo Cognitivo y el Rendimiento Académico.

La primera fase del análisis se centró en cómo el uso de la tecnología afecta el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los niños en Valledupar. Los datos se recolectaron mediante encuestas a padres y niños. La muestra incluyó a niños de diferentes estratos socioeconómicos para obtener una visión representativa de las diversas realidades en la ciudad.

Los resultados muestran que el uso moderado y dirigido de la tecnología tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los niños. Los datos indican que los niños que utilizan aplicaciones educativas, plataformas de aprendizaje en línea y recursos digitales como complemento a la educación tradicional presentan mejores resultados en varias áreas de estudio. En contraste, el uso excesivo de tecnología, especialmente cuando no está supervisado, está asociado con un rendimiento académico deficiente. Los niños que pasan más de tres horas diarias en dispositivos sin una guía educativa específica tienden a mostrar una disminución en su rendimiento académico. Este hallazgo es consistente con estudios previos que sugieren que el tiempo excesivo frente a pantallas puede interferir con la capacidad de concentración y la calidad del sueño, afectando negativamente el desempeño académico.

Impacto del Uso de Tecnología en el Bienestar Emocional.

La segunda fase del estudio investigó cómo el uso de la tecnología afecta el bienestar emocional de los niños. Se utilizaron encuestas orientadas a evaluar la reacción de los niños con la falta de tecnología, basándose en la ansiedad y la autoestima.

Los resultados sugieren que el uso excesivo de la tecnología está asociado con un aumento en los niveles de estrés y ansiedad entre los niños. Los niños que pasan más de

cuatro horas al día en dispositivos digitales sin supervisión tienden a reportar niveles más altos de ansiedad y un aumento en el estrés en comparación con aquellos que usan tecnología de manera más equilibrada. Los cuestionarios orientados a los niños también indicaron que están expuestos a diferente tipo de consumo digital que es orientado a juegos y ocio.

Impacto del Uso de Tecnología en las Habilidades Sociales

La tercera fase del análisis abordó cómo la tecnología afecta las habilidades sociales de los niños. Se analizaron las interacciones sociales de los niños a través de encuestas a padres y se observaron las respuestas de los mismos no concordaban con la respuesta de los niños en el punto de supervisión parental.

Los datos indican que el uso intensivo de la tecnología puede tener un efecto mixto en las habilidades sociales de los niños. Por un lado, el acceso a plataformas digitales permite a los niños conectarse con amigos y familiares, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo de habilidades comunicativas y el fortalecimiento de relaciones a distancia. Sin embargo, los niños que pasan la mayor parte de su tiempo interactuando en línea tienden a mostrar dificultades en la comunicación cara a cara y en la formación de relaciones significativas en persona. Las encuestas a padres revelaron que los niños que pasan mucho tiempo en dispositivos digitales tienen menos oportunidades para participar en juegos grupales y actividades al aire libre, lo que puede limitar su desarrollo de habilidades sociales esenciales como la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos.

Disparidades en el Acceso a la Tecnología

La última fase del estudio examinó cómo las diferencias en el acceso a la tecnología entre distintos estratos socioeconómicos afectan el desarrollo y el rendimiento académico de los niños. Se utilizaron encuestas para analizar el acceso a recursos tecnológicos y su impacto en las oportunidades educativas.

Los datos revelaron que los niños de estratos socioeconómicos más bajos tienen un acceso limitado a tecnologías digitales y a internet de alta calidad. Esto se traduce en una brecha significativa en el rendimiento académico y las oportunidades de aprendizaje. Los niños de estos estratos mostraron un desempeño académico promedio inferior del 25% en

comparación con aquellos de estratos más altos que tienen acceso más amplio a la tecnología. Además, los niños de estratos socioeconómicos más bajos tienen menos acceso a recursos educativos digitales y plataformas de aprendizaje en línea, lo que limita su capacidad para participar en actividades educativas complementarias. Esta falta de acceso contribuye a una menor equidad en las oportunidades de aprendizaje y desarrollo, perpetuando ciclos de desigualdad.

El estudio ha proporcionado una visión integral sobre cómo la tecnología influye en la infancia en Valledupar. Los resultados destacan tanto los beneficios potenciales como los desafíos asociados con el uso de la tecnología en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. El uso equilibrado y guiado de la tecnología puede ofrecer mejoras significativas en el rendimiento académico y proporcionar oportunidades educativas valiosas. Sin embargo, el uso excesivo y no supervisado puede tener efectos negativos en el bienestar emocional y las habilidades sociales de los niños. Además, las disparidades en el acceso a la tecnología acentúan las desigualdades en el desarrollo y el rendimiento académico.

4.4. Recolección y Codificación de Datos

En el marco del estudio "Influencia de la Tecnología en la Infancia de Valledupar en el Siglo XXI", se ha llevado a cabo una sobresaliente recolección de datos con el objetivo de comprender y analizar los diversos efectos que la tecnología tiene sobre el desarrollo de niños de esta ciudad. Este proceso ha sido fundamental para obtener una visión integral y precisa de cómo los dispositivos digitales y el contenido tecnológico afectan aspectos socioemocionales, educativos y comportamentales de la infancia. La tecnología, siendo una herramienta básica en la vida moderna, plantea tanto oportunidades como desafíos. Su impacto en la población infantil es un tema de creciente interés y preocupación, dado que los niños están expuestos a dispositivos digitales desde edades muy tempranas. Es crucial, por tanto, evaluar cómo esta exposición influye en su desarrollo integral. La recolección de datos se ha diseñado cuidadosamente para captar las experiencias, comportamientos y percepciones de los niños y sus padres, ofreciendo así una base concreta para un análisis riguroso.

La metodología empleada en este estudio incluye encuestas detalladas orientadas tanto a los padres como a los niños. Estas encuestas abordan una variedad de aspectos relacionados con el uso de la tecnología, como el tiempo de exposición, los tipos de actividades

realizadas, la supervisión parental, y los posibles efectos sobre el bienestar emocional, la salud y el rendimiento académico. La información recopilada proporciona una imagen de la relación entre la tecnología y la infancia en Valledupar. Este documento presenta los datos recogidos, ofreciendo un análisis preliminar que servirá como base para investigaciones y desarrollo de estrategias efectivas. La integración de metodologías ágiles y Scrum en el análisis permitirá una adaptación constante y una respuesta efectiva a los hallazgos, asegurando que las conclusiones y recomendaciones sean relevantes y aplicables a las realidades actuales de los niños en Valledupar, los datos recolectados se hicieron a través de las encuestas realizadas en varios conjuntos residenciales y colegios en la ciudad de Valledupar, acotando la información disponible para poder evaluar la problemática expuesta.

La población utilizada para estas encuestas fueron las siguientes:

Conjuntos Residenciales: Conjunto Cerrado Valparaíso, Conjunto Cerrado NIZA, Conjunto Cerrado Brasil, Urbanización Abierta Mar de Plata, Urbanización Abierta Sao Paulo.

En estos conjuntos se realizaron encuestas orientadas a los **padres** de familia, los cuales se obtuvieron 70 respuestas.

Colegios Públicos y Privados: CASD Simon Bolivar, Hogar del Niño, Jaime Molina y las instituciones privadas fueron: Instituto MURGAS, Instituto Calleja Real.

En estos colegios se realizaron encuestas orientadas a los **niños**, en los cuales se obtuvieron 150 respuestas.

Agradezco la colaboración de todas los padres y niños que participaron en este estudio. Su disposición a compartir sus experiencias y perspectivas ha sido invaluable para avanzar en la comprensión de este importante tema.

Las preguntas realizadas en la encuesta orientada a niños se segmentaron en 3 grupos de enfoque.

Grupo 1 – Tiempo y Uso

Consta de 3 preguntas básicas orientadas a saber cuánto es el tiempo y el uso que se le da a la tecnología por parte de los niños, las respuestas son única respuesta.

P1. Cuantos Años Tienes (3 opciones de respuesta 6 a 8, 9 a 19, y de 11 a 12)

P2. ¿Cuánto tiempo pasas usando dispositivos digitales (como tabletas, teléfonos, computadoras, videojuegos) al día - 4 opciones escala de Likert (Menos de 1 hora, 1 a 2 horas, 2 a 4 horas, mas de 4 horas)

P3. ¿Para qué usas principalmente los dispositivos digitales? – 4 opciones (Tareas escolares, video juegos o jugar, hablar con amigos o familiares y otro)

Grupo 2 – Supervisión de Padres

P4. ¿Tus padres o cuidadores supervisan el tiempo que pasas en los dispositivos digitales? – 3 opciones escala de Likert (Siempre, A veces, Nunca).

Grupo 3 – Estado de Animo

P5. ¿Te sientes feliz cuando usas la tecnología? – 3 opciones escala de Likert (Siempre, A veces, Nunca).

P6. ¿Te gusta aprender cosas nuevas usando la tecnología (como aplicaciones educativas o videos de aprendizaje)? – 3 opciones escala de Likert (Si mucho, un poco, No me gusta).

P7. ¿Cómo te sientes cuando no puedes usar la tecnología por un día? – 3 opciones (Triste o Aburrido, Normal no me importa mucho, Feliz o Aliviado).

P8. ¿Has hecho amigos nuevos a través de juegos en línea o redes sociales? – 3 opciones escala de Likert (Si Muchos, Algunos, No Ninguno).

P9. ¿Te cuesta dormir después de usar dispositivos digitales antes de acostarte? – 3 opciones escala de Likert (Si Siempre, A veces, No Nunca).

P10. ¿Te gustaría participar en actividades sin tecnología (como deportes, leer libros, jugar al aire libre) más a menudo? – 3 opciones escala de Likert (Si mucho, A veces, No prefiero la tecnología).

Tabla 1. Edades de la Población

EDAD	Cantidad
6 a 8 Años	43
9 a 10 Años	47
11 a 12 Años	60
Total general	150

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los niños

En la **Tabla 1. Edades de la Población**. Se presentan los niños que más utilizan los dispositivos digitales son los que se encuentran en un rango de edad de 11 a 12 años, seguidos de las edades de 9 a 10 años.

Tabla 2. Horas Promedio Utilizadas Por Los Niños En Dispositivos Digitales

Edad de los Infantes	Menos de 1 Hora	1 a 2 Horas	2 a 4 Horas	Mas de 4 Horas	Total general
6 a 8 Años	7	10	15	11	43
9 a 10 Años	2	11	14	20	47
11 a 12 Años	0	1	26	33	60
Total general	9	22	55	64	150

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los niños

En la **Tabla 2. Horas Promedio Utilizadas Por Los Niños En Dispositivos Digitales**. vemos que todas las edades utilizan frecuentemente más de 4 horas dispositivos digitales, especialmente a las edades de 9 a 12 años, teniendo una leve disminución en las horas con los niños de edades de 6 a 8 Años.

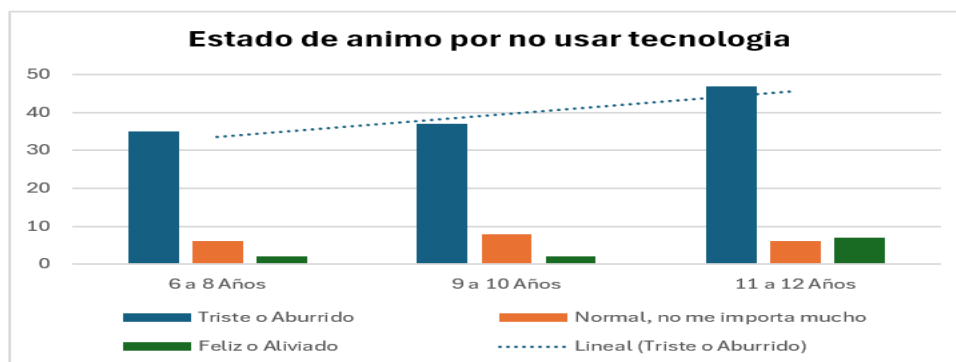
Tabla 3. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido de dispositivos digitales

Edad de los Infantes	Siempre	A veces	Nunca	Total general
6 a 8 Años	16	23	4	43
9 a 10 Años	12	33	2	47
11 a 12 Años	23	34	3	60
Total general	51	90	9	150

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los niños

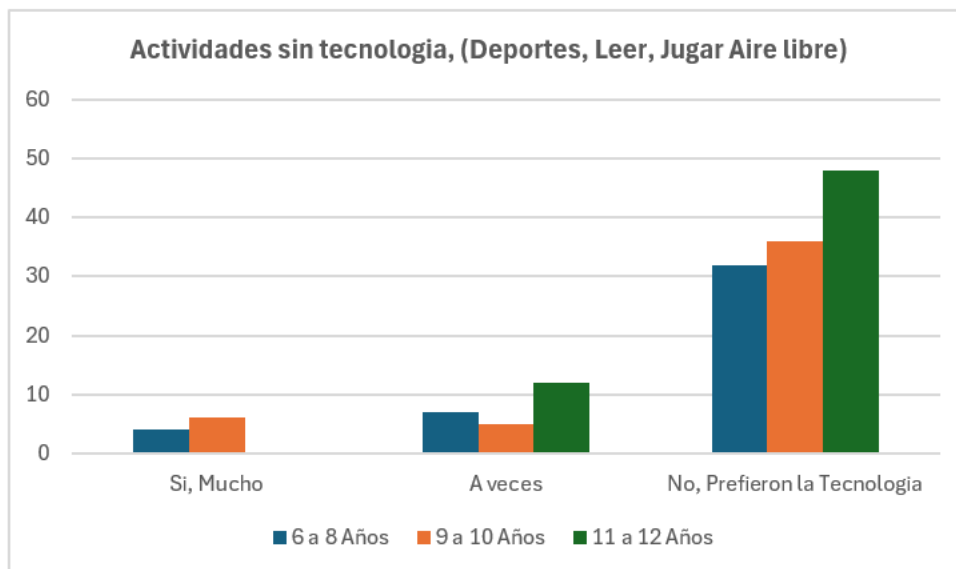
En la Tabla 3. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido de dispositivos digitales, se evidencia la visión de los niños de cómo sus padres aplican supervisión a los consumos digitales. Según la información suministrada por los niños en las encuestas los padres A veces supervisan el uso de las tecnologías digitales en los niños, las muestras no corresponden con las encuestas realizadas orientadas a los padres donde indican que Siempre realizan la supervisión, se debe evaluar a profundidad las diferencias en las respuestas entregadas por ambas partes. De esto hablábamos anteriormente con los panoramas, La falta de supervisión estricta de los padres (validando el contenido, tiempo de uso y como orienta lo que ven los niños a su vida actual).

Ilustración 1. Estados De Ánimo De Los Niños Al No Utilizar La Tecnología Diario



Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los niños

En la Ilustración 1. Estados De Ánimo De Los Niños Al No Utilizar La Tecnología Diario, La recolección de datos revela que un número significativo de niños experimenta un estado de ánimo decaído cuando no pueden utilizar la tecnología a diario. Muchos padres informaron que sus hijos muestran signos de irritabilidad, aburrimiento y frustración en ausencia de acceso a dispositivos digitales y contenido interactivo. Esta dependencia tecnológica indica que, para algunos niños, la tecnología se ha convertido en una fuente principal de entretenimiento y estímulo emocional, lo que resalta la necesidad de equilibrar el tiempo de pantalla con actividades diversas que promuevan el bienestar emocional y social.

Ilustración 2. Participación De Los Niños En Otras Actividades Sin Tecnología

Fuente: Datos basados en el resultado de la encuesta realizada a los niños

En la Ilustración 2. Participación De Los Niños En Otras Actividades Sin Tecnología, A partir de los datos recolectados, se observa una tendencia notable en la preferencia de los niños por las actividades relacionadas con la tecnología sobre otras formas de entretenimiento y aprendizaje. La mayoría de los encuestados manifestaron que pasan un tiempo considerable utilizando dispositivos digitales, el 87% de ellos indicó que se sienten más atraídos por juegos en línea, videos y aplicaciones interactivas que por actividades tradicionales como la lectura, el deporte o el juego al aire libre. Esta preferencia por la tecnología sugiere una transformación en las dinámicas de ocio infantil, donde las plataformas digitales están desplazando a las actividades físicas y sociales, lo cual plantea importantes implicaciones para el desarrollo integral de los niños y su interacción con el mundo real.

Encuesta Orientada A Los Padres

Las preguntas realizadas en la encuesta orientada a los padres se segmentaron en 4 grupos de enfoque.

Grupo 1 – Tiempo y Uso

Consta de 3 preguntas básicas orientadas a saber cuánto es el tiempo y el uso que se le da a la tecnología por parte de los niños, las respuestas son única respuesta.

P1. Edad de su hijo/a: (4 opciones de respuesta 0 a 2, 3 a 5, 6 a 9 y de 10 a 12)

P2. ¿Cuántas horas al día, en promedio, utiliza su hijo/a dispositivos digitales (como tabletas, teléfonos inteligentes, computadoras, videojuegos)? - 4 opciones escala de Likert (Menos de 1 hora, 1 a 2 horas, 2 a 4 horas, más de 4 horas)

P3. ¿Cuál es el principal uso que su hijo/a da a los dispositivos digitales? – 4 opciones (Tareas escolares, video juegos o redes sociales, Comunicacion y otro)

Grupo 2 – Supervisión de Padres

P4. ¿Con qué frecuencia supervisa usted el contenido que su hijo/a consume en dispositivos digitales? – 5 opciones escala de Likert (Siempre, Frecuentemente, Ocasionalmente, Raramente, Nunca).

Grupo 3 – Estado de Animo

P5. ¿Ha notado cambios en el comportamiento de su hijo/a debido al uso de la tecnología?
– 3 opciones escala de Likert (Si Positivos, Si Negativos, No he notado cambios).

Grupo 4 – Afectación Estado de Salud

P6. ¿Qué tipo de contenido consume principalmente su hijo/a en dispositivos digitales? – 4 opciones (Educativo, Entretenimiento, Redes Sociales y Otros).

P7. ¿Cómo calificaría el impacto de la tecnología en el rendimiento académico de su hijo/a? – 5 opciones (Muy Positivo, Positivo, Neutral, Negativo, Muy Negativo).

P8. ¿Ha experimentado su hijo/a problemas de salud relacionados con el uso de tecnología (por ejemplo, problemas de visión, problemas de sueño)? – 3 opciones (Si, No, No estoy seguro).

P9. ¿Cree que el uso de la tecnología ha afectado las habilidades sociales de su hijo/a (por ejemplo, interacción con otros niños, comunicación cara a cara)? – 3 opciones escala de Likert (Si Positivamente, Si Negativamente, No ha tenido efecto significativo).

P10. ¿Le gustaría recibir más información y apoyo sobre cómo gestionar el uso de la tecnología por parte de su hijo/a? – 2 opciones escala de Likert (Si, No).

Analizando los datos obtenidos en las encuestas llegamos a los siguientes resultados:

Tabla 4. Edades De La Población

Edad de los Infantes	Cantidad
0 a 2 Años	14
3 a 5 Años	7
6 a 9 Años	27
10 a 12 Años	22
Total general	70

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

En la Tabla 4. Edades De La Población. Evidenciamos que los niños que más utilizan los dispositivos digitales son los que se encuentran en un rango de edad de 6 a 9 años, seguidos de las edades de 10 a 12 años.

Tabla 5. Horas Promedio Utilizan Los Niños Los Dispositivos Digitales

Edad de los Infantes	Menos de 1 Hora	1 a 2 Horas	2 a 4 Horas	Mas de 4 Horas	Total general
0 a 2 Años	11	3			14
3 a 5 Años	2	4	1		7
6 a 9 Años	2	10	14	1	27
10 a 12 Años	3	5	13	1	22
Total general	18	22	28	2	70

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

En la Tabla 5. Horas Promedio Utilizan Los Niños Los Dispositivos Digitales. Los niños entre 6 a 9 años utilizan en promedio de 2 a 4 horas diarias los dispositivos digitales, junto a los de 10 a 12 años quienes están en el mismo rango de horas de uso, estos tienen un alto índice de ocupación de más de 4 horas.

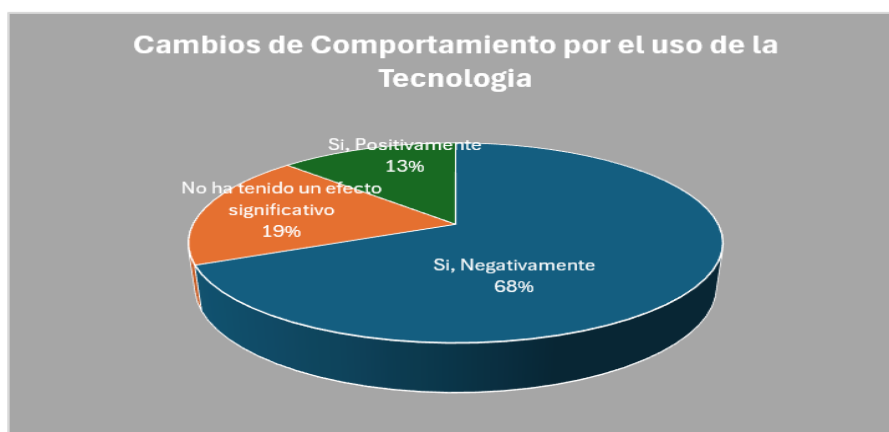
Tabla 6. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido que consumen los hijos en los dispositivos.

Edad de los Infantes	Si, Negativamente	No ha tenido un efecto significativo	Si, Positivamente	Total general
0 a 2 Años	12	0	2	14
3 a 5 Años	4	2	1	7
6 a 9 Años	19	5	3	27
10 a 12 Años	13	6	3	22
Total general	48	13	9	70

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

En la Tabla 6. Frecuencia de supervisión de los padres al contenido que consumen los hijos en los dispositivos.. Haciendo un visual a la frecuencia con que los padres supervisan el contenido que sus hijos están consumiendo en los dispositivos digitales, vemos que la respuesta con un porcentaje del 54% de la población según la encuesta siempre se supervisan el contenido de la información que sus hijos ven en internet.

Ilustración 3. Cambios De Comportamiento Debido Al Uso De La Tecnología

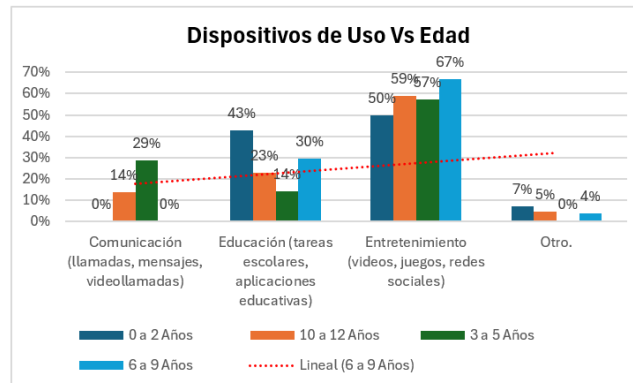


Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

En la Ilustración 3. Cambios De Comportamiento Debido Al Uso De La Tecnología, Evidenciando las respuestas de los padres, sobre los cambios de comportamiento de los niños debido al uso de la tecnología, vemos que el 80% indica que, SI han tenido cambios negativos,

mostrando irritabilidad, aislamiento, falta de interés, poca concentración etc., esto se observa en los datos que los niños de todas las edades de 0 a 12 sufren del mismo problema.

Ilustración 4. Contenido Consumido Por Los Niños En Dispositivos Digitales



Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

Ilustración 4. Contenido Consumido Por Los Niños En Dispositivos Digitales, Para la finalidad del análisis de este proyecto, el cuadro es una viva muestra de lo mal orientado que esta el uso de dispositivos digitales en la infancia de la ciudad de valledupar, se evidencia el uso excesivo de los dispositivos digitales en entretenimiento haciendo énfasis en video juego y redes sociales. Dejando de segundo lugar y en un promedio de la 3ra parte el buen uso que debería darse orientado al desarrollo de la educación, realizando tareas escolares y aplicaciones educativas, además de los cambios negativos obtenido por los niños según lo informado por los padres, los cuales indican que siempre supervisan el consumo digital de los niños en los dispositivos, podemos concluir que existen dos panoramas que pueden estar afectando a los niños por el mal uso de los medios tecnológicos:

La falta de supervisión estricta de los padres (validando el contenido, tiempo de uso y como orienta lo que ven los niños a su vida actual).

El contenido explicito que ven los niños en internet (video juegos, redes sociales y otros contenidos).

Tabla 7. Principal uso de Dispositivos Digitales vs Edad

Edad	Comunicación	Educación	Entretenimiento	Otros.
0 a 2 Años	0%	23%	68%	9%
3 a 5 Años	12%	16%	62%	9%
6 a 9 Años	5%	4%	91%	0%
10 a 12 Años	41%	18%	41%	0%

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Padres

Es claro que el principal uso de los dispositivos digitales en los niños es para el entretenimiento, desplazando un uso tan importante como es la educación, es fácil destacar lo mal orientado que están los niños en el consumo de tecnología. La comunicación juega un papel fundamental en las actividades sociales de los infantes, evidenciamos según las respuestas que es parte primordial en los niños de 10 a 12 años igualado el porcentaje con el entretenimiento.

Tabla 8. Tiempo de uso de Dispositivos Digitales al día (MODA)

Dispositivos	Menos 1 Hora	1 a 2 Horas	2 a 4 Horas	Mas de 5 Horas
Tablet	21	12	4	52
Smartphone	19	23	43	61
Computadores	12	24	41	36
Consolas	8	7	59	41

Fuente: Datos basado en el resultado de la encuesta realizada a los Niños

En el estudio de cuantas horas pasan los niños usando los dispositivos digitales evidenciamos que la MODA son los Smartphone ya que son el dispositivo al cual más se le dedica el tiempo, tuvimos un conteo de 61 donde es el dispositivo que más horas utilizan los niños en su tiempo de vida útil.

La mayoría de los niños (21) usan las tabletas menos de 1 hora al día.

Una cantidad significativa (52) las usa más de 5 horas al día, lo que podría ser preocupante si se trata de contenido no educativo.

$$\text{Media} = \frac{4 + 43 + 41 + 59}{4}$$

También podemos calcular la media del uso de dispositivos en la categoría "2 a 4 horas" es **37**. esto es obtenido por los datos resaltados en amarillo en la Tabla 8. Tiempo de uso de Dispositivos Digitales al día (MODA).

4.5. Propuesta

En este contexto pudimos evaluar los distintos pros y contras que la tecnología ejerce en la infancia de la ciudad de valledupar, identificando más aspectos adversos que benéficos, los distintos factores que generan estos problemas son básicamente la falta de atención, lineamientos y supervisión de un adulto mayor a los niños de la ciudad de valledupar, entiéndase por adulto mayor (padres, profesores o tutores legales). El tiempo de exposición, la falta de supervisión, el contenido consumido son unos de estos factores que generan los aspectos adversos, por consiguiente, con esta investigación, basándonos en metodologías ágiles diseñamos las siguientes estrategias y soluciones para mitigar esta problemática, todas estas recomendaciones se puede ejecutar mediante metodologías ágiles, basando específicamente en Scrum realizando ciclos de trabajo con duraciones de tiempo fija, completando tareas propuestas, se deben realizar evaluaciones diarias del proceso para validar las retroalimentaciones que puedan existir en las labores.

Establecer Límites de Tiempo de Pantalla: Es fundamental definir y establecer límites claros sobre el tiempo que los niños pasan frente a pantallas. Se recomienda limitar el tiempo de pantalla a no más de 1-2 horas diarias para niños mayores de 2 años, y evitar el uso de pantallas para niños menores de 2 años. Los padres pueden utilizar herramientas de control parental y temporizadores para ayudar a regular el tiempo de uso de dispositivos electrónicos.

Promover Actividades Físicas y al Aire Libre: Para contrarrestar el sedentarismo asociado con el uso excesivo de tecnología, es crucial fomentar la participación de los niños en actividades físicas y juegos al aire libre, Programando tiempo diario para que los niños

participen en deportes, paseos en bicicleta, caminatas, o simplemente juegos en el parque puede ser una excelente manera de equilibrar su tiempo frente a la pantalla.

Supervisión y Acompañamiento Activo: Es vital que los padres y cuidadores supervisen activamente el contenido que los niños consumen en línea y los acompañen durante su tiempo frente a la pantalla. Se recomienda revisar y seleccionar programas, aplicaciones y videojuegos apropiados para su edad, y establecer espacios de conversación donde los niños puedan hablar sobre lo que ven o hacen en línea.

Fomentar el Uso Educativo de la Tecnología: En lugar de prohibir la tecnología, se debe redirigir su uso hacia actividades que promuevan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Integrar aplicaciones educativas, programas interactivos de aprendizaje y contenidos audiovisuales que complementen la educación formal y desarrollen habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Se pueden apoyar en aplicaciones de juegos de conocimiento, páginas de juegos lúdicos que aumenten el desempeño cerebral del niño.

Integración de Tecnología con Actividades no Digitales: Diseñar actividades que combinen el uso de tecnología con el aprendizaje práctico. Por ejemplo, proyectos que involucren la creación de artefactos físicos a partir de diseños digitales o actividades científicas que combinen experimentos manuales con el uso de aplicaciones educativas.

Crear Espacios Libres de Tecnología: Establecer zonas y momentos libres de tecnología en el hogar puede ayudar a reforzar las relaciones familiares y la comunicación, realizar reuniones y conversaciones en familia donde los niños tenga un espacio para compartir con los demás miembros de la casa. Designar áreas como el comedor o las habitaciones como espacios sin dispositivos electrónicos, y promover la interacción cara a cara durante las comidas y antes de dormir.

Educación en Alfabetización Digital: Descripción: Enseñar a los niños sobre los riesgos y las responsabilidades que conlleva el uso de la tecnología es esencial para que puedan navegar de manera segura en el entorno digital. Los padres y educadores deben proporcionar a los niños conocimientos sobre seguridad en línea, privacidad y el manejo adecuado de la información personal, además de fomentar el pensamiento crítico respecto a los contenidos digitales.

Talleres y Formación Continua: Es esencial capacitar a los padres y docentes sobre el uso responsable de la tecnología. Esto incluye talleres sobre cómo implementar metodologías ágiles en casa y en el aula, cómo establecer límites saludables para el uso de dispositivos y cómo identificar signos de dependencia o efectos negativos de la tecnología en los niños.

Fomentar la Comunicación Familiar: Una comunicación abierta y honesta sobre el uso de la tecnología y sus efectos es clave para identificar y abordar posibles problemas a tiempo. Establecer momentos regulares para hablar sobre cómo los niños se sienten respecto a su uso de la tecnología, y estar atentos a signos de dependencia o estrés digital o riesgos de algunas páginas o conversaciones que sostengan con personas en las redes sociales.

Implementar Pausas Tecnológicas: Incluir pausas regulares durante el uso de dispositivos electrónicos puede ayudar a reducir la fatiga visual y mental. Promover la regla del 20-20-20, que consiste en que, por cada 20 minutos de pantalla, los niños deben descansar la vista durante 20 segundos mirando algo a 20 pies (aproximadamente 6 metros) de distancia, esto los ayuda a mitigar posibles problemas de vista.

Involucrar a la Escuela en la Educación Digital: Las instituciones educativas deben ser aliadas en la promoción de un uso saludable de la tecnología, integrando programas de alfabetización digital y fomentando prácticas equilibradas entre el uso de dispositivos y otras actividades de aprendizaje. Colaborar con las escuelas para desarrollar políticas y programas que apoyen el uso responsable de la tecnología y ofrezcan recursos tanto a estudiantes como a padres, fomentando las páginas educativas que brinden a los niños material de estudio que los atraiga a una buena lectura.

Desarrollar Estrategias de Desconexión: Crear rutinas que incluyan momentos de desconexión total de la tecnología es crucial para la salud mental y emocional de los niños. Introducir actividades sin tecnología como la lectura de libros impresos, manualidades, y juegos de mesa para ofrecer alternativas atractivas que no dependan de dispositivos electrónicos, donde los niños se sientan cómodos y no dependientes de los dispositivos digitales, estos juegos pueden ser de agilidad mental ejemplo: UNO, AJEDREZ, PARQUES, DAMAS, MONOPOLIO, ETC.

Al implementar estas sugerencias y soluciones, se puede crear un entorno educativo en Valledupar que no solo prepare a los niños para el futuro digital, sino que también proteja su bienestar y promueva su desarrollo integral. El equilibrio entre la tecnología y las actividades tradicionales, junto con el apoyo constante a los educadores y las familias, será clave para

asegurar que los niños de hoy crezcan como individuos saludables, informados y resilientes en un mundo cada vez más tecnológico. Estas recomendaciones, si se aplican de manera coherente y adaptada a las necesidades individuales de cada niño, pueden contribuir significativamente a mitigar los aspectos adversos que la tecnología podría tener en su desarrollo, fomentando un uso equilibrado y beneficioso de los recursos digitales.

4.6. Discusión

La discusión de los resultados obtenidos en este estudio ofrece una oportunidad para interpretar y contextualizar los datos en relación con la literatura existente, los objetivos de la investigación y las hipótesis formuladas. Analizaremos los hallazgos clave, se contrastan con estudios previos y se exploran las implicaciones teóricas y prácticas de los mismos. Además, se discuten las posibles limitaciones del estudio, las fortalezas del diseño metodológico y las sugerencias para futuras investigaciones en esta área. De esta manera, se busca ofrecer una visión comprehensiva y crítica de los resultados, facilitando una mejor comprensión del fenómeno investigado.

Teoría del Desarrollo Moral - Lawrence Kohlberg nacido en New York Estados Unidos en 1927, Psicólogo y Filósofo autor de la teoría del desarrollo moral en diferentes etapas de la vida.

Esta teoría indica que la tecnología dependiendo de la orientación puede influir en el desarrollo moral de los niños. Basándose en el contenido que están expuestos al momento de interactuar con los medios tecnológicos. Esto promueve el buen uso de la tecnología cuando los padres revisan la seguridad y privacidad de los contenidos visualizados por sus hijos, creando responsabilidad en los menores al momento de utilizar los diferentes medios tecnológicos.

El estudio del autor Lawrence Kohlberg, es una clara muestra de cómo los padres influyen en gran manera en el desarrollo moral de los niños, impulsando y promoviendo un buen uso de la tecnología, validando siempre el contenido de consumo, basándose siempre en la seguridad y privacidad de este contenido. Los niños deben ser orientados en todo momento en cada fase de su vida, esto ayuda a que generen buenos hábitos que desarrollen habilidades muchas veces extraordinarias que servirán para su futuro. Concluyo con lo indicado en el

estudio que los padres son los que deben velar por el buen uso de los accesos tecnológicos de sus hijos, para así evitar aspectos adversos causados por la tecnología.

Teoría a la dependencia de la comunicación - Sandra Ball-Rokeach nacida en Ottawa, Canadá en 1941, Catedrática de Amerita Annenberg School, en California Estados Unidos. Autora fundamental en el análisis de los efectos de los medios de comunicación.

Esta teoría indica que los niños pueden volverse dependientes de la tecnología y los medios de comunicación, investigando los efectos negativos en su desarrollo emocional, social y cognitivo. Referencias políticas que fomentan el buen uso de los medios tecnológicos.

La teoría de Sandra Ball se confirma y se apoya en este contexto, según las encuestas realizadas concluimos que la mayoría de los niños en la ciudad de valledupar son dependientes de los medios tecnológicos esto es confirmado con la pregunta realizada **¿Cómo te sientes cuando no puedes usar la tecnología por un día?**, la 84% de las respuestas fueron “triste o Aburrido”, es claro que el uso de la tecnología genera dependencia en la infancia por el uso excesivo de la misma, la falta de control parental es un aspecto clave que genera este problema, según estudios realizados por Jabonero. (2024) Indica cuando los padres y madres que consiguen tiempo y tranquilidad para su actividad profesional, ocio o vida social gracias a entretener a sus hijos inmersos en la pantalla de un teléfono inteligente o una tableta digital, cambian tiempo valioso desplazando a sus hijos con estos dispositivos digitales. Esto es una clara muestra de como los padres prefieren dejar que sus hijos hagan mal uso de la tecnología, simplemente para que ellos no tengan molestias algunas.

5. CONCLUSIONES

La investigación realizada sobre la influencia de la tecnología en la infancia en la ciudad de Valledupar en el siglo XXI ha permitido profundizar en un fenómeno de creciente relevancia social, educativa y familiar. La tecnología, con su acelerado avance, ha transformado todos los aspectos de la vida cotidiana, afectando de manera particular a los niños, quienes son considerados como "nativos digitales". En esta investigación, el uso de la tecnología ha mostrado tener tanto efectos positivos como negativos en el desarrollo integral de los menores, lo que plantea desafíos significativos para padres, educadores y formuladores de políticas.

En primer lugar, es innegable que la tecnología ha revolucionado la forma en que los niños de Valledupar aprenden, se comunican y se entretienen. Herramientas educativas digitales, aplicaciones de aprendizaje y plataformas en línea han ampliado el acceso al conocimiento y han permitido que los estudiantes desarrollen habilidades que son esenciales en el mundo moderno. En este contexto, los niños tienen la posibilidad de acceder a una vasta cantidad de recursos educativos que van más allá de lo que tradicionalmente se ofrece en el aula, potenciando su aprendizaje y fomentando la curiosidad intelectual. Sin embargo, este acceso a la tecnología también trae consigo una serie de desafíos significativos. Uno de los principales problemas es el riesgo de que los niños pasen demasiado tiempo frente a las pantallas, lo que puede conducir a problemas de salud física y mental. El uso excesivo de dispositivos electrónicos está asociado con una disminución en la actividad física, lo que puede contribuir a problemas de salud como la obesidad infantil. Además, el tiempo prolongado frente a las pantallas puede afectar negativamente el sueño, lo que a su vez impacta el rendimiento académico y el bienestar general de los niños.

A lo largo de la investigación, se ha puesto de manifiesto que, si bien la tecnología puede ser una herramienta poderosa para la educación y el desarrollo cognitivo, su uso desmedido y sin supervisión adecuada puede llevar a una serie de problemas que afectan el bienestar socioemocional y conductual de los niños. Entre los problemas más destacados se encuentran la adicción a los dispositivos electrónicos, la reducción en las interacciones sociales cara a cara, el deterioro de las habilidades de comunicación, la exposición a contenidos inapropiados y un impacto negativo en la salud física, como el sedentarismo y la falta de actividad física.

Desde una perspectiva académica, este estudio ha contribuido a la comprensión de los mecanismos a través de los cuales la tecnología influye en la vida de los niños. Las teorías del aprendizaje mediado y la psicología del desarrollo proporcionaron un marco para analizar cómo la exposición constante a estímulos digitales puede modificar los procesos cognitivos y emocionales en la infancia.

Desde una perspectiva socioemocional, el uso de la tecnología también puede tener efectos adversos en la forma en que los niños interactúan con sus pares y adultos. Las redes sociales, en particular, pueden exponer a los niños a situaciones de acoso, comparaciones insalubres y presión por encajar en determinadas normas sociales. Estos factores pueden aumentar el riesgo de ansiedad, depresión y otros problemas emocionales. Es fundamental que los padres, educadores y la comunidad en general estén conscientes de estos riesgos y trabajen para fomentar un uso saludable y equilibrado de la tecnología.

En cuanto a la dimensión social, esta investigación destaca la necesidad urgente de abordar las disparidades en el acceso y uso de la tecnología en diferentes contextos socioeconómicos dentro de Valledupar. Mientras que algunos niños tienen acceso a dispositivos de última generación y a una educación digital de calidad, otros se encuentran en situaciones de vulnerabilidad donde el acceso a la tecnología es limitado, lo que agrava la brecha digital y perpetúa las desigualdades en el aprendizaje y el desarrollo.

Asimismo, la revisión de la literatura ha revelado que el contexto en el que los niños interactúan con la tecnología, incluyendo factores como la supervisión parental, el acceso a recursos digitales y la educación tecnológica, juega un papel crucial en la determinación de los resultados positivos o negativos asociados al uso de dispositivos tecnológicos. Desde un punto de vista científico, la investigación ha adoptado un enfoque cuantitativo para explorar la magnitud y el impacto de la tecnología en la infancia en Valledupar. Los datos recopilados a través de encuestas han proporcionado una visión integral de cómo los niños utilizan la tecnología en su vida diaria, cómo perciben sus efectos y cómo estos se correlacionan con diversos indicadores de bienestar socioemocional. Los hallazgos indican que, aunque una pequeña parte de los niños disfruta de los beneficios educativos de la tecnología, existe una preocupación considerable por los efectos adversos que pueden surgir cuando el uso de la tecnología no está regulado adecuadamente.

En este contexto, la investigación ha subrayado la importancia de aplicar metodologías ágiles, como Scrum, para abordar de manera efectiva los impactos de la tecnología en la

infancia. Estas metodologías permiten un enfoque iterativo y colaborativo que puede adaptarse a las necesidades cambiantes de los niños y sus familias. A través de la implementación de ciclos de retroalimentación continua, es posible evaluar el impacto de la tecnología en tiempo real y ajustar las intervenciones según sea necesario. Esto no solo permite una respuesta más rápida a los problemas emergentes, sino que también asegura que las soluciones sean más efectivas y estén alineadas con las necesidades reales de la comunidad.

La investigación también resaltó la importancia del desarrollo y aplicación de estrategias educativas y preventivas que promuevan un uso responsable y equilibrado de la tecnología. La implementación de estas estrategias requiere la participación de todos los actores involucrados en el entorno del niño: padres, maestros, instituciones educativas y la comunidad en general. Las metodologías ágiles, ofrecen un marco flexible y adaptable para el diseño de programas educativos que respondan a las necesidades cambiantes del entorno digital y que puedan ajustarse rápidamente en función de los resultados obtenidos.

Un aspecto fundamental de la solución propuesta radica en la educación de los padres y cuidadores, quienes deben ser capacitados para guiar a sus hijos en el uso responsable de la tecnología. La alfabetización digital de los adultos es esencial para garantizar que los niños puedan beneficiarse de las ventajas de la tecnología sin estar expuestos a sus riesgos. Además, las escuelas deben integrar en su currículo programas de educación digital que no solo enseñen a los niños a utilizar las herramientas tecnológicas, sino que también les ayuden a desarrollar un pensamiento crítico sobre el contenido que consumen y la forma en que utilizan sus dispositivos. Otro aspecto crucial es la necesidad de políticas públicas que aborden la regulación del uso de la tecnología en la infancia. Las autoridades locales y nacionales deben colaborar para desarrollar marcos legales y normativos que protejan a los niños de los peligros asociados con la tecnología, al tiempo que promuevan su uso para el desarrollo educativo y personal. Esto incluye la implementación de programas de acceso equitativo a la tecnología, garantizando que todos los niños, independientemente de su situación socioeconómica, tengan las mismas oportunidades de beneficiarse de los avances tecnológicos.

Además, es esencial promover la participación de los padres en el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Los padres deben ser conscientes de cómo y cuánto tiempo sus hijos pasan frente a las pantallas, y deben establecer límites claros y coherentes. También es importante que los padres sean modelos para seguir en cuanto al uso responsable de la

tecnología, demostrando comportamientos saludables y equilibrados en su propio uso de dispositivos digitales. Finalmente, la comunidad en general tiene un papel vital en la promoción de un entorno saludable para el uso de la tecnología. Esto incluye la creación de espacios seguros y accesibles donde los niños puedan interactuar y jugar sin depender de dispositivos electrónicos, así como la organización de actividades comunitarias que fomenten la socialización cara a cara y la participación en la vida comunitaria.

Con esta investigación se diseñaron estrategias que fomentan el equilibrio entre el tiempo de pantalla y las actividades físicas y sociales, contribuyendo al desarrollo integral de los niños. En resumen, la tecnología es una fuerza poderosa que, bien utilizada, puede potenciar el desarrollo de los niños y prepararlos para un futuro en el que las competencias digitales serán esenciales. Sin embargo, es necesario un enfoque equilibrado que minimice los riesgos asociados a su uso excesivo o inapropiado. La educación, la supervisión y la creación de un entorno digital seguro y enriquecedor son elementos clave para asegurar que los niños de Valledupar, y de cualquier lugar del mundo, puedan beneficiarse plenamente de la tecnología sin sacrificar su bienestar socioemocional y físico. Esta investigación no solo ha permitido visibilizar los problemas asociados al uso de la tecnología en la infancia, sino que también ha propuesto soluciones, estrategias y prácticas viables que pueden ser implementadas para mitigar los efectos negativos y maximizar los beneficios. El camino hacia un uso responsable y saludable de la tecnología en la infancia es un desafío complejo que requiere la colaboración de toda la sociedad, pero es un objetivo alcanzable si se aborda con la seriedad y el compromiso que merece. Las metodologías ágiles ofrecen un marco de trabajo flexible y adaptable para diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas que respondan a las necesidades específicas de este grupo poblacional. Al adoptar un enfoque centrado en el usuario y basado en la evidencia, podemos construir un futuro digital más justo y equitativo para todos los niños de Valledupar.

En conclusión, nuestra investigación ha demostrado que la tecnología tiene un impacto significativo en los niños de Valledupar. Es importante abordar este tema de manera proactiva y responsable, utilizando metodologías ágiles para adaptarnos a los cambios y desarrollar estrategias efectivas para aprovechar los beneficios de la tecnología mientras minimizamos sus riesgos. Esperamos que nuestros hallazgos contribuyan a una mayor comprensión de este tema crucial y ayuden a impulsar cambios positivos en la vida de los niños de Valledupar y otros lugares. Al trabajar juntos, podemos garantizar que nuestra ciudad se convierta en un modelo para otras comunidades alrededor del mundo en cuanto a cómo integrar tecnología de

manera responsable y beneficiosa. Al final pudimos cumplir con los objetivos y la pregunta de investigación realizada, logrando generar las estrategias por medio de metodologías ágiles previamente informadas para ayudar a crear un equilibrio saludable donde la tecnología apoye el desarrollo integral de los niños, preparándolos para los desafíos y oportunidades.

Referencias

- Alarcon, M., Perez , O., Frias, R., & Penton , J. (2018). Estudio de la Ciencia-Tecnología en la Responsabilidad Social y el Talento Humano. *Revista Venezolana de Gerencia*, 699-718.
- Alvarez , U., & De Arana, L. (2022). Una propuesta interdisciplinar para trabajar la competencia digital docente en el Grado de Educación Infantil (UPV/EHU). *EDUtec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 3.
- Araque, F., Beltran, E., & Lobato, O. (2021). Relación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la somnolencia diurna. Un estudio asociado al rendimiento académico en adolescentes. *Cultura, Educacion y Sociedad*, 223-240.
- Ayala P., T. (2018). Redes Sociales, Poder y Participacion Ciudadana. *Redes Sociales, Poder y Participacion Ciudadana*, 23-48.
- Ball-Rokeach, S. (1941). Teoria a la Dependencia de la comunicacion. *Annenberg School*, 2-5.
- Bandura, A. (1925). Teoria del Aprendizaje. *Conceptos de Autoeficacia*, 4-6.
- Berrocal, A., & Aravena, M. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9}.
- Bortnik, S. (2020). *Guía para la crianza en un mundo digital*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Camacho, R. (23 de Marzo de 2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano*. 12, Zulia, Venezuela: Revista de Ciencias Sociales.
- Comision Europea. (23 de Mayo de 2018). *La protección de datos en la UE*. Obtenido de El Reglamento general de protección de datos (RGPD), la Directiva sobre protección de datos en el ámbito penal y otras normas relativas a la protección de datos personales.: https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu_es
- Crack The Code. (18 de Enero de 2024). *¿Qué es la brecha digital y cómo podemos reducirla?* Obtenido de Crack The Code, Blog: <https://blog.crackthecode.la/brecha-digital>
- ESIC BUSINESS & MARKETING SCHOOL. (2022). *¿Qué es un consumidor digital y qué tipos existen?* *Marketing y Comunicación | Artículo*.

- ESIC BUSINESS Y MARKETING SCHOOL. (2022). Marketing y Comunicación. *¿Qué es un consumidor digital y qué tipos existen?*, 1.
- European Knowledge Center For Information Tecnology. (07 de FEBRERO de 2024). *Gestión de proyectos: fases, metodologías y sistemas para dominarla*. Obtenido de TICS PORTAL: <https://www.ticportal.es/glosario-tic/gestion-proyectos>
- Franco, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 6.
- Godoy, E. (2018). Pensamiento crítico y tecnología en la educación universitaria. Una aproximación teórica. *Revista Espacios*, 1.
- Gonzalez, A., & Escobar, J. (2022). Fortalecimiento de competencias digitales en docentes de secundaria de Valledupar. *Revista Docencia Universitaria*, 5.
- Kohlberg, L. (1927). Teoria del Desarrollo Moral. *Orientacion a la vida*, 6-8.
- Largo, W., Lopez, M., Guzman , E., & Posada, C. (17 de 09 de 2021). *Colombia y una educación en emergencia: .* Obtenido de La Salle : <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1691&context=ap>
- Maldonado, M. (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Revista Sophia*, 4.
- Martinez , J., Segobia, M., & Sobenis, J. (2019). La Educacion virtual y su aporte al desarrollo humano. *Revista Dilemas Contemporaneos*, 4.
- Ministerio de Educacion. (08 de Febrero de 2019). *Ley 1620 del 15 de marzo de 2013*. Obtenido de Ley 1620 del 15 de marzo de 2013: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Leyes/322721:Ley-1620-del-15-de-marzo-de-2013>
- Mogollon, M., & Bazo, A. (s.f.). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN PARALA ENSEÑANZA DE LA LECTURA CRÍTICA EN LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI*. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIOLAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN PARALA ENSEÑANZA DE LA LECTURA CRÍTICA EN LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI., Rubio, Venezuela.
- Pursell, S. (23 de 01 de 2023). *hubspot*. Obtenido de Metodología Agile: qué es y cómo aplicarla a tu proyecto: <https://blog.hubspot.es/marketing/metodologia-agile>
- Pursell, S. (2023). Metodologia Agile: Que es y como aplicarla a tu proyecto. *HUBSPOT*, 6.

- Quevedo, E., & Avellaneda, M. (2022). Creencias de docentes de preescolar sobre ciencia y tecnología: desafíos para la apropiación social del conocimiento en la infancia. *Revista Colombiana de Educación*, 3.
- Quiroga, L., Vanegas, O., & Jaramillo, S. (2019). Ventajas y desventajas de las TICS en la educación. *Revista Educación y Pensamiento*, 5.
- Redaccion APD. (2023). ¿Qué es la metodología Agile y cuáles son sus principales ventajas? *APD*, 2.
- REDACCION APD. (2023). REVISTA APD. *Que es la Metodologia agile y cuales son sus principales ventajas*, 7.
- Rodrigo, R. (12 de Noviembre de 2020). *Estudyando*. Obtenido de Ley de protección de la privacidad infantil en línea (COPPA): definición y cumplimiento: <https://estudyando.com/ley-de-proteccion-de-la-privacidad-infantil-en-linea-coppa-definicion-y-cumplimiento/>
- Rosyati, T., Purwanto, M., Gumelar, G., Yulianti, R., & Mukharrom, T. (2022). Effects of Games and How Parents Overcom Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews*, 65-67.
- Secretaria del Senado. (31 de Mayo de 2024). *LEY 1918 DE 2018*. Obtenido de Secretaria del Senado: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1918_2018.html
- Stiglic, N., & Viner, R. (2018). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews . *BMJ OPEN*, 12.
- Stsepanets, A. (4 de julio de 2023). *GANTTPRO*. Obtenido de Gestión de proyectos: qué es, ejemplos, para qué sirve, y cuáles son las funciones de un gerente: <https://blog.ganttpro.com/es/gestion-por-proyectos-en-las-organizaciones/>
- Stsepanets, A. (4 de Julio de 2024). *GANTTPRO*. Obtenido de Gestión de proyectos: qué es, ejemplos, para qué sirve, y cuáles son las funciones de un gerente: <https://blog.ganttpro.com/es/gestion-por-proyectos-en-las-organizaciones/>
- Suarez, F. (3 de Junio de 2020). *UNICEF*. Recuperado el 24 de Julio de 2024, de Estudio Sobre El Impacto De La Tecnología En La Adolescencia: <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/educa/unicef-educa-Encuesta-TRIC.pdf>
- Sun Juriscol. (18 de Octubre de 2012). *LEY 1581 DE 2012*. Obtenido de Sistema unico de informacion normativa: <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1684507>
- Sun Juriscol. (27 de Junio de 2013). *Comcaja*. Obtenido de Sistema unico de informacion normativa: https://comcaja.gov.co/transparencia/DECRETO_1377_DE_2013.pdf
- UNICEF para cada infancia. (20 de Noviembre de 1989). *Texto de la Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

Vasconcelos, J., & Muller, C. (2022). ¿Qué es la brecha digital? *Internet Society*, 1.

Vasconcelos, J., & Muller, C. (3 de Marzo de 2022). *Internet Society*. Obtenido de Que es la Brecha Digital: <https://www.internetsociety.org/es/blog/2022/03/que-es-la-brecha-digital/>

Anexos

Carta de Autorización de ejecución de encuestas a niños # 1.

Colegio CASD Simon Bolivar

CRA 19 # 13B-38

Valledupar / Colombia

10 de junio de 2024.

Estimado/a Padre o Tutor.

Nos dirigimos a usted con el propósito de solicitar su autorización para la participación de su hijo/a, en una encuesta que forma parte del proyecto de investigación titulado "**Navegando la Infancia Digital Vallenata: Aplicando Metodologías Ágiles y Scrum para analizar el Impacto Tecnológico en la Primera Infancia**". Este estudio está siendo llevado a cabo por **Osman Armando Pereira Castillo** y tiene como objetivo analizar la influencia del uso de tecnologías en el desarrollo integral de los niños en la ciudad de Valledupar en pleno siglo XXI.

La participación de su hijo/a consistirá en responder una serie de preguntas relacionadas con el uso de tecnologías, como dispositivos electrónicos y aplicaciones digitales, y su impacto en aspectos emocionales, sociales y académicos. La encuesta será administrada de manera segura y respetuosa, garantizando la privacidad y confidencialidad de todas las respuestas.

Los datos recogidos serán utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, y se mantendrán anónimos en todos los informes y publicaciones resultantes de esta investigación. Además, su participación es completamente voluntaria, y usted puede retirar a su hijo/a del estudio en cualquier momento sin ninguna repercusión negativa.

Si está de acuerdo con la participación de su hijo/a en esta encuesta, le solicitamos que firme el consentimiento informado adjunto y lo devuelva al Colegio CASD antes del 17 de junio de 2024.

Agradecemos su colaboración y apoyo en este importante estudio. Su participación y la de su hijo/a contribuirán de manera significativa a la comprensión de los efectos de la tecnología en los niños de nuestra comunidad y ayudarán a desarrollar estrategias que promuevan un uso saludable y equilibrado de estas herramientas.

Quedamos a su disposición para cualquier consulta o aclaración adicional que pueda requerir. Puede contactarnos a través del número de teléfono 3104197316 o el correo electrónico ospeca1982@gmail.com

Atentamente,

Osman Armando Pereira Castillo

Encuesta Orientada a Niños

10 preguntas, nivel de madurez: Muestra tomada en 5 colegios

Instrucciones: Por favor, responde las siguientes preguntas de manera honesta. Todas tus respuestas serán confidenciales.

1. ¿Cuántos años tienes?
 - 6 a 8 Años
 - 9 a 10 Años
 - 11 a 12 Años

2. ¿Cuánto tiempo pasas usando dispositivos digitales (como tabletas, teléfonos, computadoras, videojuegos) al día?
 - Menos de 1 hora
 - 1 a 2 horas
 - 2 a 4 horas
 - Mas de 4 horas

3. ¿Para qué usas principalmente los dispositivos digitales?
 - Para hacer tareas escolares
 - Para ver videos o jugar
 - Para hablar con amigos o familiares
 - Otro: _____

4. ¿Tus padres o cuidadores supervisan el tiempo que pasas en los dispositivos digitales?
 - Siempre
 - A veces
 - Nunca

5. ¿Te sientes feliz cuando usas la tecnología?

- Si, Siempre
 - Si, A veces
 - No, Nunca
6. ¿Te gusta aprender cosas nuevas usando la tecnología (como aplicaciones educativas o videos de aprendizaje)?
- Si, Mucho
 - Un poco
 - No, no me gusta
7. ¿Cómo te sientes cuando no puedes usar la tecnología por un día?
- Triste o Aburrido
 - Normal, no me importa mucho
 - Feliz o aliviado
8. ¿Has hecho amigos nuevos a través de juegos en línea o redes sociales?
- Si, muchos
 - Algunos
 - No, ninguno
9. ¿Te cuesta dormir después de usar dispositivos digitales antes de acostarte?
- Si, siempre
 - A veces
 - No, nunca
10. ¿Te gustaría participar en actividades sin tecnología (como deportes, leer libros, jugar al aire libre) más a menudo?
- Si, mucho
 - A veces

- No, Prefiero la tecnología

Comentarios adicionales: (Espacio para cualquier comentario o detalle que desees compartir)

Encuesta Orientada a Padres

10 preguntas, nivel de madurez: Muestra tomada en 5 conjuntos residenciales.

Instrucciones: Por favor, responda las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible. Sus respuestas serán confidenciales.

1. Edad de su hijo/a:
 - 0 a 2 Años
 - 3 a 5 Años
 - 6 a 9 Años
 - 10 a 12 Años
2. ¿Cuántas horas al día, en promedio, utiliza su hijo/a dispositivos digitales (como tabletas, teléfonos inteligentes, computadoras, videojuegos)?
 - Menos de 1 hora
 - 1 a 2 horas
 - 2 a 4 horas
 - Mas de 5 horas
3. ¿Cuál es el principal uso que su hijo/a da a los dispositivos digitales?
 - Educación (tareas escolares, aplicaciones educativas)
 - Entretenimiento (videos, juegos, redes sociales)
 - Comunicación (llamadas, mensajes, videollamadas)

- Otro: _____
4. ¿Con qué frecuencia supervisa usted el contenido que su hijo/a consume en dispositivos digitales?
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
5. ¿Ha notado cambios en el comportamiento de su hijo/a debido al uso de la tecnología?
- Sí, positivos (mayor interés en aprender, mejor comunicación)
 - Sí, negativos (irritabilidad, aislamiento)
 - No he notado cambios significativos
6. ¿Qué tipo de contenido consume principalmente su hijo/a en dispositivos digitales?
- Contenido educativo
 - Contenido de entretenimiento (videos, juegos)
 - Redes sociales
 - Otro: _____
7. ¿Cómo calificaría el impacto de la tecnología en el rendimiento académico de su hijo/a?
- Muy Positivo
 - Positivo
 - Neutral
 - Negativo

- Muy Negativo
8. ¿Ha experimentado su hijo/a problemas de salud relacionados con el uso de tecnología (por ejemplo, problemas de visión, problemas de sueño)?
- Si
 - No
 - No estoy Seguro/a
9. ¿Cree que el uso de la tecnología ha afectado las habilidades sociales de su hijo/a (por ejemplo, interacción con otros niños, comunicación cara a cara)?
- Si, Positivamente
 - Si, Negativamente
 - No ha tenido un efecto significativo
10. ¿Le gustaría recibir más información y apoyo sobre cómo gestionar el uso de la tecnología por parte de su hijo/a?
- Si
 - No

Comentarios adicionales: (Espacio para cualquier comentario o detalle que desee compartir)

Consentimiento Informado

Yo, _____ con cédula de ciudadanía N° _____, autorizo la participación de mi hijo/a, [Nombre del Niño/a], en la encuesta mencionada anteriormente, entendiendo plenamente la naturaleza y propósito del estudio.

Firma del Padre o Tutor: _____

Fecha: _____