



**USO DE PANTALLAS DIGITALES Y EL COMPORTAMIENTO INFANTIL EN
NIÑOS DE LA ESCUELA EL NAZARENO N 77, NIVEL KINDER, COMUNA
CONCEPCIÓN, REGIÓN DEL BÍO, 2025**

Autor:

Joselyn Macarena Carvajal Maureria

Tutoras:

Dra. Marlenis Martínez Fuentes

Dra. Amely Vivas Escalante

Santiago de Chile, 2025

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primero a Dios, mi escudo y fortaleza, quien a través de la fe y su Palabra me brindó ánimo, esperanza y sostén en los momentos no tan buenos.

A mis hijos, quienes cada día me inspiran a ser mejor e intento mostrarles con el ejemplo que siempre se puede construir una vida mejor. A ellos: Maximiliano, Mateo y Vicente, que me sostuvieron con una sonrisa y un abrazo cálido, genuino y lleno de amor. Gracias, porque llenaron mi corazón de fortaleza y me recordaron que puedo ser madre, pero también mujer y crecer.

A mi Amor Danny y familia... gracias por creer y confiar en mis capacidades y por nunca dudar de que lo lograría. Su apoyo, en distintos momentos y de distintas maneras, fue parte importante de este camino.

A Maximiliano, hermano mío, que desde el cielo y a pesar de los años sigo recordando cada una de tus palabras y anhelos para mi vida. En cada etapa que logro, sigues resonando en mi interior.

A mis amigas, pastor y tías en la fe, por ese cafecito cuando he llegado a estudiar, por ese aliento cuando mi ánimo flaqueaba y, sobre todo, por recordarme las virtudes que hay en mí.

“Todo lo puedo en Cristo que me fortalece.”

(Filipenses 4:13)

ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iii
ÍNDICE DE TABLAS	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	10
Formulación del Problema	13
Interrogante general	13
Interrogantes específicas	13
Objetivos de la Investigación	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos	13
Justificación de la Investigación	14
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	16
Bases Teóricas	20
Definición de Conceptos	48
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
Enfoque de la Investigación	50
Tipo de Investigación	51
Diseño de la Investigación	52
Población	52
Muestra	53
Operacionalización de la Variable	53

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	56
Validez de Instrumento	57
Análisis e Interpretación de los Datos	58
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	
Descripción del Trabajo de Campo	61
Diseño de la Presentación de los Resultados	62
Resultados	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	79
Recomendaciones	80
REFERENCIAS	81
ANEXOS	93
A. Instrumento	93
B. Validez del Instrumento	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Recomendaciones sobre el tiempo de pantalla según OMS y AAP.	23
Tabla 2	Plataformas y app más usadas en niños y niñas de 5 años	28
Tabla 3	Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores, ítems y escala de medición	55
Tabla 4	Dimensión interacción de la variable uso de pantallas	63
Tabla 5	Dimensión Contenido de la variable uso de pantallas	65
Tabla 6	Dimensión supervisión de la variable uso de pantallas	67
Tabla 7	Análisis general dimensión uso de pantallas	69
Tabla 8	Dimensión aspecto emocional de la variable comportamiento infantil	71
Tabla 9	Dimensión aspecto social de la variable comportamiento infantil	74
Tabla 10	Dimensión aprendizaje de la variable comportamiento infantil	76
Tabla 11	Análisis general de las dimensiones comportamiento infantil	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Dimensión interacción de la variable uso de pantallas	64
Figura 2	Dimensión Contenido de la variable uso de pantallas	66
Figura 3	Dimensión supervisión de la variable uso de pantallas	68
Figura 4	Análisis general dimensión uso de pantallas	69
Figura 5	Dimensión aspecto emocional de la variable comportamiento infantil	72
Figura 6	Dimensión aspecto social de la variable comportamiento infantil	74
Figura 7	Dimensión aprendizaje de la variable comportamiento infantil	76
Figura 8	Análisis general de las dimensiones comportamiento infantil	78

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños y niñas del nivel kínder de la Escuela *El Nazareno N.º 77*, ubicada en la comuna de Concepción, región del Bío Bío, durante el año 2025. El estudio se desarrolló con el propósito de comprender cómo la interacción con dispositivos digitales influye en los ámbitos emocional, social y de aprendizaje dentro del contexto escolar. La investigación se abordó desde un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y con un diseño no experimental. La población estuvo conformada por 35 familias del nivel kínder, de las cuales se seleccionó una muestra de 15 apoderados. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario con escala Likert de cinco alternativas de respuesta, validado mediante el juicio de expertos. La aplicación del instrumento se realizó de manera online, resguardando la confidencialidad de la información y el carácter académico del estudio. Los resultados evidencian que el uso de pantallas digitales es una práctica habitual en la vida cotidiana de los niños, aunque presenta diferencias según el contexto familiar. Se identificó una alta interacción con dispositivos digitales, especialmente en el acceso a contenidos recreativos, junto con una baja supervisión adulta durante su uso. Se concluye que el uso de pantallas digitales influye en el comportamiento infantil, principalmente cuando no existe una mediación adulta adecuada.

Palabras clave: Uso, pantallas, digitales, comportamiento, infantil.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las pantallas digitales forman parte de la vida cotidiana de los niños, incluso desde edades muy tempranas. Tablets, celulares y televisores se han convertido en herramientas comunes para aprender, jugar y entretenerse. Sin embargo, este acceso constante también plantea preguntas importantes: ¿cómo influye el uso de estas pantallas en el comportamiento, las emociones y la socialización de los niños dentro del aula?

El comportamiento infantil es una expresión compleja y dinámica de múltiples habilidades que se desarrollan y transforman a lo largo del tiempo. Cada niño aprende y actúa a partir de sus experiencias individuales y de la interacción con su entorno, lo que resalta la importancia de ofrecer un ambiente de apoyo que promueva un crecimiento saludable y equilibrado. Este comportamiento incluye acciones, reacciones y expresiones relacionadas con habilidades motoras, lenguaje, emociones, interacción social y funciones cognitivas.

El desarrollo del comportamiento infantil no ocurre de manera aislada; está profundamente influenciado por las experiencias y estímulos presentes en su entorno diario. En este contexto, los niños interactúan con múltiples elementos que moldean sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Analizar estos comportamientos permite identificar patrones de aprendizaje y socialización, así como comprender de qué manera ciertos factores pueden potenciar o limitar su desarrollo integral. Estudiar estas dinámicas en el aula ofrece herramientas valiosas para que docentes y familias apoyen un crecimiento equilibrado, promoviendo estrategias que fortalezcan tanto las capacidades académicas como las relaciones interpersonales de los niños.

De esta manera, estudiar el uso de pantallas en el contexto escolar permite comprender mejor cómo estas herramientas digitales influyen en las emociones, la interacción social y el aprendizaje de los niños, ofreciendo información valiosa para guiar tanto a docentes como a familias en un uso equilibrado y supervisado de la tecnología siendo conscientes de los riesgos al uso indebido y son supervisión de los adultos o cuidadores.

En ese sentido, el proyecto de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera: El capítulo I: El Problema, en el cual se expone el planteamiento del problema, formulación del problema, se establecen los objetivos de la investigación tanto general como específicos y se justifica la investigación. El Capítulo II, de nombre Marco Teórico, conformado por los antecedentes de la investigación, las bases teóricas que lo sustentan y la definición de conceptos. El Capítulo III, denominado Marco Metodológico, contiene el enfoque del estudio, el tipo de investigación, diseño de la investigación, población, muestra, manejo de las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de los datos, la validación del instrumento. Por último, se plantean las referencias y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

En la actualidad, el mundo de las tecnologías ha impactado e inundado fuertemente la vida de las personas, las familias y la sociedad en general, si bien es cierto, estos avances han abierto una puerta hacia el conocimiento y desarrollado un sinnúmero de posibilidades y nuevas oportunidades que van desde la educación hasta formas de entretenimiento para todas las edades, lo cual si es utilizado bajo criterios con dirección pueden convertirse en herramientas valiosas y llenas de oportunidades. Pero... ¿desde qué edades es beneficioso poder utilizarlas de forma saludable? García et al. (2022). Menciona:

Es frecuente observar niños muy pequeños, incluso lactantes, mirando videos en YouTube® mientras juegan con un teléfono celular o una Tablet. Junto a ellos, adultos detrás de otra pantalla o que festejan la destreza que estos niños tienen en su manejo, desconociendo o haciendo caso omiso de los efectos que puede provocarles la exposición a estas tecnologías desde una edad temprana. A estos niños se los conoce como “nativos digitales”. Su entorno está impregnado de dispositivos electrónicos que los incorpora a la cultura de las pantallas cada vez más tempranamente. (p. 340)

Las tecnologías conllevan a considerar diversas áreas, incorporando en ellas aquellas relacionadas con pantallas, Tablet, celulares enfocados a la reproducción de videos lo que sin duda está siendo muy atractivo para los niños desde muy pequeños debido al alto nivel de entretenimiento a través de la luz, color, sonido y movimiento convirtiéndose en panoramas “atractivos” en un mundo que se encuentra ocupado y avanzando a la velocidad de la luz. Costandi, 2021, citado en Sarango (2025). Menciona que:

El cerebro humano se encuentra en constante desarrollo durante la infancia y la adolescencia. A lo largo de estos períodos, la neuro plasticidad es especialmente alta, lo que significa que el cerebro tiene una gran capacidad para adaptarse y cambiar en respuesta a las experiencias ambientales (p.2).

De acuerdo con lo anteriormente expuesto el cerebro está en plena fase de desarrollo y remodelación, con una alta neuro plasticidad que le permite adaptarse al entorno. En los primeros años se produce una explosión de sinapsis las conexiones entre neuronas, y luego, a través del proceso de poda sináptica, se eliminan aquellas conexiones que no se utilizan, reforzando las más efectivas Simultáneamente, ocurre un incremento en la mielinización, en regiones como la corteza prefrontal responsable de funciones ejecutivas, emociones y toma de decisiones, proceso que continúa hasta la adultez temprana. Este equilibrio entre formación y eliminación de redes neuronales, potenciado por experiencias ambientales, permite que el cerebro se “moldee” según las vivencias de cada individuo, siendo esta flexibilidad mucho mayor durante la infancia y la adolescencia que en etapas posteriores.

En los últimos años, se ha visualizado un alto índice de niños y niñas menores de 6 años haciendo uso desmedido de pantallas digitales en horarios extensos sin supervisión de adultos cuidadores, padres o madres. Esta condición en la actualidad ha significado un cambio sustancial en el comportamiento observado y además en el desarrollo de los niños.

Un ejemplo de esto es que se puede observar en la cotidianeidad y libremente niños de todas las edades utilizando teléfonos celulares junto a sus cuidadores, padres o madres con el objetivo de regular comportamiento en público o simplemente para que se encuentren entretenidos mientras deben esperar en alguna fila, atención en Cesfam, hospitales, tramites bancarios entre otros.

Dado estos antecedentes, resulta preocupante que se recurra a pantallas y videojuegos desde edades tempranas como herramienta para regular conductas sociales, cuando dichas habilidades solo se adquieren en interacción con el entorno y bajo la guía de un adulto.

Además, según Bukhalenkova et al. (2022), citado en Pilco Hurtado y Toaquiza Chiguano (2024), “los avances tecnológicos parecen tan esenciales como el aire que respiramos”. Por su accesibilidad, las pantallas se han convertido en una herramienta indispensable en la vida cotidiana. Actualmente, diversos dispositivos audiovisuales son el principal medio de entretenimiento para los niños, desplazando actividades lúdicas o recreativas que benefician su desarrollo biopsicosocial (p. 16).

En escuelas y jardines infantiles se observa con frecuencia: estrés elevado, frustración, dificultades para resolver conflictos, debilitamiento de la comunicación verbal, falta de concentración y problemas para seguir normas o integrarse en dinámicas grupales. También se evidencian dificultades sociales: problemas para relacionarse y adaptarse al entorno social. Estos comportamientos reflejan una carencia de herramientas emocionales y sociales, posiblemente vinculada a la exposición temprana y sin supervisión a pantallas.

En el nivel kínder de la Escuela “El Nazareno N° 77”, de la comuna de Concepción, región del Bío Bío, durante el año 2025, se ha observado que algunos niños presentan dificultades en su comportamiento dentro del aula. Esto se manifiesta en problemas para concentrarse, seguir instrucciones, realizar sus tareas, respetar normas básicas, establecer acuerdos con sus compañeros e incluso conductas agresivas. También se ha notado un lenguaje influenciado por videos y animaciones vistas en pantallas digitales, lo que refleja cómo los dispositivos pueden impactar su forma de expresarse y relacionarse.

Estas situaciones pueden estar relacionadas con el uso excesivo de pantallas, la falta de supervisión, y la escasa práctica de habilidades sociales y emocionales en contextos presenciales. Entre sus consecuencias se encuentran la disminución de la atención, dificultades para el aprendizaje, problemas de convivencia y afectación del desarrollo emocional.

Para enfrentar estas situaciones, se proponen alternativas de respuesta tanto en el aula como en el hogar. En el ámbito escolar, se recomienda fomentar actividades de juego cooperativo, dinámicas de autorregulación emocional, y un uso equilibrado de tecnología educativa supervisada. Para las familias, se sugiere establecer límites claros en el tiempo frente a las pantallas, participar activamente en el juego y la lectura con sus hijos, y promover hábitos de socialización y comunicación afectiva, fortaleciendo así la conexión entre la escuela y el hogar y favoreciendo un desarrollo integral de los niños.

En este contexto, y teniendo en cuenta los antecedentes recientemente mencionados se hace necesario investigar la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en la primera infancia, con el fin de comprender mejor sus efectos y generar orientaciones para el acompañamiento familiar y educativo.

Formulación del problema

Interrogante principal

¿Cómo se relaciona el uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025?

Interrogantes secundarias.

¿Cómo se relaciona el uso de pantallas digitales y el aspecto emocional en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025?

¿Cómo se relaciona el uso de pantallas digitales y el aspecto social en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, ¿2025?

¿Cómo se relaciona el uso de pantallas digitales y el aprendizaje en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Establecer la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento social de los niños y niñas al interior del aula del nivel kínder, de la Escuela “El Nazareno N° 77 comuna de Concepción, región del Bio Bio, 2025.

Objetivos específicos

Caracterizar el uso de pantallas digitales y el aspecto emocional en niños de la Escuela “El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Establecer el uso de pantallas digitales y el aspecto social en niños de la Escuela “El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Determinar el uso de pantallas digitales y el aprendizaje en niños de la Escuela “El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Justificación de la investigación

Las tecnologías expandidas a las pantallas han influido de forma negativa el interior de los hogares, afectando especialmente a la edad infantil la cual en la actualidad se encuentra expuesta en un margen horario sin restricciones y sin supervisión de adultos que regulen y medien el uso de pantallas de forma responsable.

La presente investigación tiene una importancia practica significativa para a la Escuela El Nazareno N° 77 de Concepción ya que proporciona información valiosa y actualizada acerca de la temática abordaba en relación como se relaciona el uso de pantallas en el hogar y el comportamiento visualizado al interior de las aulas en los niños y niñas de 5 años. Los resultados obtenidos pueden ser la base para desarrollar nuevas prácticas educativas en función de las necesidades observadas a través de los diferentes resultados.

Las cuales pueden ser abordadas con todas las líneas de acción que componen la comunidad educativa. (Niños – niñas, familias, docentes, comunidad educativa en general). Las estrategias abordar pueden ser múltiples debido a que la investigación puede abrir puertas a trabajar talleres, foros, y proyectos de innovación en el aula con participación de las familias y la comunidad, contribuyendo así al desarrollo integral, bienestar emocional y social de los niños y niñas del establecimiento.

La relevancia teórica, en lo que respecta en esta investigación se fundamenta en el estudio de Albert Bandura y la Teoría del Aprendizaje Social (1966), donde se concibe el aprendizaje como un proceso mediante el cual se da tanto por la observación como por la imitación, ambas juegan un papel primordial en la dinámica de aprendizaje. Toma como referente para su teoría, el conductismo clásico y del condicionamiento operante, pero agrega dos elementos importantes, por un lado, los estímulos y respuestas. (Núñez, 2022. p,3).

Su teoría sugiere que los niños aprenden a través de la observación, la imitación y la evaluación de las consecuencias de las acciones de otros, por tanto se hace imperativo que los niños se desarrollen en vinculación con su entorno más inmediato y no de forma aislada como en la actualidad los mantienen las pantallas y elementos tecnológicos que ofrecen una entretención engañosa que los mantiene aislados perdiendo experiencias,

juegos y acontecimientos en compañía con sus familias, cercanos y compañeros dentro de las aulas.

La relevancia social de este estudio radica en cómo el establecimiento de relaciones interpersonales es clave para la vida en sociedad. En la actualidad, el uso de tecnologías y pantallas crece constantemente. Si bien ofrecen múltiples posibilidades de aprendizaje, un uso excesivo, sin supervisión adulta y especialmente en edades tempranas, puede generar peligros en el desarrollo y comportamiento de niñas y niños, así como en sus habilidades sociales.

Un mayor tiempo frente a pantallas se ha asociado con una disminución del bienestar psicológico. Aunque las interacciones digitales pueden complementar la socialización tradicional, no reemplazan completamente los beneficios de la comunicación cara a cara. El uso desmedido se relaciona con un deterioro de habilidades como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo (Beltrán et al., citado en Pilco et al., 2024, p. 25).

Además, los infantes con consumo frecuente de contenido digital presentan dificultades para realizar acciones voluntarias dirigidas al bienestar de otros como compartir, ayudar o cooperar con pares (Franz & López, 2023, p. 50).

La importancia metodológica radica en obtener datos a través de procedimientos tales como cuestionarios aplicados a las familias, así como también pautas de observación en el aula con la finalidad de obtener información certera, que guie un camino metodológico para extraer la información que como resultado conduzca a sensibilizar a las familias en esta temática de tanta relevancia en la actualidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Antecedentes internacionales

En los antecedentes internacionales se tiene el estudio de Mora-Rosales et al. (2025) titulado “El uso prolongado de las pantallas digitales y el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica”, Revista de Investigación en Ciencias de la Educación-Ecuador. Se planteó como objetivo de la investigación fue analizar diversas fuentes bibliográficas sobre el uso prolongado de pantallas digitales y su relación con el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación básica. Se trató de un estudio de tipo cualitativo, descriptivo, con un enfoque exploratorio y documental, sin basarse en experimentos. La recopilación de información se llevó a cabo mediante la búsqueda de artículos en español, disponibles en bases de datos como Google Académico, Dialnet y Scielo.

Los resultados evidencian que el acceso a las tecnologías ha favorecido el aprendizaje en distintos contextos. No obstante, varios autores advierten sobre los riesgos del uso excesivo y sin control de las pantallas digitales, los cuales se asocian con alteraciones en el desarrollo cognitivo. En conclusión, se identifica una relación significativa entre la exposición prolongada a pantallas y dificultades en habilidades como la atención, la memoria y la regulación emocional, así como efectos adversos en la salud y en los procesos fundamentales del aprendizaje.

La investigación realizada por Vázquez (2023) titulado “Impacto de las TIC en el desarrollo infantil (0-6)”, Revista Internacional Interdisciplinaria de Divulgación Científica, se planteó como objetivo “realizar una revisión bibliográfica exhaustiva con el objetivo de analizar el efecto que tiene el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo infantil, específicamente en niños de entre 0 y 6 años” (p. 6). Su estudio se centra en el contexto familiar, explorando cómo las dinámicas del hogar influyen en los hábitos digitales de los niños pequeños y qué implicaciones tiene esto en su desarrollo emocional, social y cognitivo.

La metodología utilizada fue de tipo documental, basada en el análisis de fuentes secundarias. La autora no aplicó instrumentos de recolección de datos propios, sino que recopiló, examinó y sistematizó investigaciones previas para identificar tendencias, patrones y conclusiones comunes respecto al uso de dispositivos digitales en la primera infancia. De esta manera, el estudio se constituye como un aporte teórico que permite comprender de forma amplia las implicancias del uso de las TIC en esta etapa crucial del desarrollo. Entre los hallazgos más destacados, se observó una relación entre el uso de pantallas y los hábitos de sueño:

El 12,9% de los niños que se acuestan después de las 22:00 horas usan más las pantallas, en comparación con el 38,3% de aquellos que se acuestan antes de las 21:30. También se evidenció que el 58,5% de los niños con mayor uso de pantallas dedican más tiempo a tareas escolares, aunque este dato requiere análisis más profundo sobre la calidad del tiempo de estudio. En cuanto a las actividades extraescolares, los resultados indican que el 50,9% de los niños que participan en estas actividades presentan un menor uso de TIC, especialmente en deportes (61,9%), idiomas (48%) y música (15,7%) (p. 12).

El autor que viene referenciando, concluye que: “el contexto familiar es un factor decisivo en la exposición de los niños a las tecnologías digitales. El uso excesivo y no supervisado de estas herramientas puede desplazar actividades fundamentales para el desarrollo integral de los niños, como el juego simbólico” (p. 14). Por ello, se destaca la importancia de promover un uso equilibrado y consciente de las TIC, acompañado de una mediación adulta que favorezca el desarrollo saludable en los primeros años de vida.

El estudio realizado por Lima (2021), junto a un equipo de investigadores brasileños y estadounidenses titulado “Tiempo frente a pantallas y desarrollo infantil temprano en Ceará, Brasil: un estudio poblacional”, publicado en la revista *BMC Public Health*. El objetivo fue evaluar la asociación entre la exposición al tiempo frente a pantallas y los puntajes de desarrollo infantil en áreas como comunicación, motricidad gruesa, motricidad fina, resolución de problemas y desarrollo personal-social en niños de 0 a 60 meses en el estado de Ceará, Brasil.

La muestra incluyó a 3.155 niños y sus cuidadores principales, seleccionados mediante un muestreo por conglomerados en áreas urbanas y rurales del estado. El

tiempo frente a pantallas se evaluó mediante el reporte materno, y el desarrollo infantil se midió utilizando el Cuestionario de Edades y Etapas – Versión Brasileña (ASQ-BR). Los resultados mostraron que el 69% de los niños presentaron exposición excesiva a pantallas, definida según las recomendaciones de la OMS. Los principales resultados centrados en:

El 41,7% en niños de 0 a 12 meses y 85,2% en niños de 49 a 60 meses. Cada hora adicional diaria frente a pantallas se asoció con puntuaciones significativamente más bajas en los dominios de desarrollo evaluados: comunicación (diferencia de medias estandarizadas [SMD] = -0,03), resolución de problemas (SMD = -0,03) y desarrollo personal-social (SMD = -0,04). (p. 2072)

El estudio concluye que la exposición excesiva a pantallas es altamente prevalente y está asociada de forma independiente con peores resultados en el desarrollo infantil en niños menores de 5 años en Ceará, Brasil.

Antecedentes nacionales

En los antecedentes nacionales, se tiene la investigación Doren (2023) titulada “Análisis a la exposición de infantes chilenos al internet móvil y su impacto en el desarrollo infantil”, tesis de Magíster en Economía en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Tuvo como objetivo principal evaluar cómo el uso creciente de dispositivos móviles influye en aspectos cognitivos, sociales y emocionales de niños menores de cinco años. Se utilizó un enfoque cuantitativo con análisis estadístico de datos recolectados a partir de encuestas y registros de uso digital en una muestra representativa de familias chilenas. Los resultados indicaron que un uso excesivo y sin supervisión de internet móvil está asociado con retrasos en el desarrollo del lenguaje, disminución en la interacción social y dificultades en la concentración.

Sin embargo, el estudio también destacó que el acompañamiento y la mediación parental pueden atenuar estos efectos negativos y favorecer un uso más beneficioso y educativo de la tecnología. La investigación concluye enfatizando la necesidad de políticas públicas y programas de apoyo familiar que promuevan un uso equilibrado y responsable de las tecnologías digitales en la primera infancia.

Así mismo, Pérez, Aguilar-Farias y Cerda (2021) llevaron a cabo un estudio en Chile durante el contexto de la pandemia de COVID-19, cuyo objetivo fue analizar cómo las restricciones sociales afectaron el tiempo que los niños pequeños y preescolares pasaban frente a pantallas digitales, así como evaluar los cambios en sus niveles de actividad física y patrones de sueño.

La investigación se desarrolló bajo un diseño cuantitativo descriptivo-correlacional y contó con una muestra representativa de 1,232 niños de entre 1 y 5 años, procedentes de zonas urbanas y rurales del país. Los datos recogidos indicaron que durante este periodo hubo un aumento considerable en la exposición a dispositivos digitales, particularmente en hogares urbanos, lo que coincidió con una reducción significativa en la actividad física diaria y un deterioro en la calidad y duración del sueño.

Estos hallazgos llevan a la conclusión que el incremento del tiempo frente a pantallas puede interferir negativamente en aspectos cruciales del desarrollo infantil, como el bienestar físico y la regulación del sueño, elementos clave para el desarrollo cognitivo y emocional. Los autores concluyen que, ante este panorama, resulta indispensable establecer límites claros y promover la supervisión del uso de pantallas en la primera infancia, favoreciendo actividades alternativas que contribuyan a un desarrollo saludable e integral (Pérez et al., 2021, p.78).

Finalmente, el estudio realizado por Aguilar et al. (2022), titulado Estudio internacional sobre el impacto de la pandemia en niños latinoamericanos menores de 5 años, tuvo como objetivo evaluar los efectos de la pandemia en el desarrollo infantil, especialmente en relación con el uso de dispositivos digitales. Se observó, por ejemplo, “una disminución del 20% en la actividad física, particularmente en el juego libre, contraviniendo la sugerencia de la OMS de al menos tres horas diarias de movimiento para niños menores de cinco años” (p. 12).

Asimismo, se registró una reducción del 15% en la calidad del sueño, afectando negativamente el bienestar general de los niños.

Este estudio, basado en un diseño observacional y en el análisis de datos recopilados durante el confinamiento, identificó consecuencias significativas asociadas al uso excesivo de pantallas. Entre los principales hallazgos destacan retrasos en el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación, dificultades en el desarrollo del

lenguaje y las competencias comunicativas, así como un aumento en los niveles de ansiedad, frustración y otros problemas emocionales. Además, se destacó que la supervisión y el acompañamiento adulto durante el uso de pantallas resultan fundamentales para mitigar estos efectos negativos y favorecer un uso más saludable y educativo de la tecnología.

En este sentido, el estudio concluye en la importancia de implementar políticas y estrategias familiares que promuevan un equilibrio entre el uso de dispositivos digitales y actividades que fomenten la interacción social, el juego libre y el desarrollo integral en la primera infancia. Estos resultados evidencian que, aunque las pantallas ofrecen estímulos atractivos para los niños, es imprescindible complementar su uso con experiencias y vínculos significativos que contribuyan a un crecimiento cognitivo, emocional y social saludable.

Bases teóricas

Variable independiente: Uso de pantallas digitales.

Las pantallas digitales pueden definirse como superficies que proyectan imágenes electrónicas, abarcando una amplia variedad de dispositivos como televisores, computadoras, tabletas, teléfonos móviles y consolas de videojuegos. Esta definición amplía el concepto más allá de lo físico, comprendiendo la pantalla como una interfaz que permite la interacción entre el usuario y los contenidos digitales. En esta línea, Calderón (2022) sostiene que las pantallas no solo muestran imágenes, sino que funcionan como sistemas de visualización contruidos a partir de operaciones internas digitales, actuando como mediadoras entre lo numérico y lo visible (p. 88).

Asimismo, García y Días de Carvalho (2022) mencionan que las pantallas digitales son dispositivos electrónicos que proyectan imágenes y estimulan sensorialmente, como los televisores, teléfonos celulares y tablets, los cuales se han integrado de forma natural al entorno cotidiano de niños y adultos.

En la actualidad, es un hecho que los niños en edad preescolar se vinculan de forma continua con dispositivos digitales. Durante los primeros años de vida, etapa caracterizada por una alta plasticidad cerebral, todas las experiencias internas y externas ejercen una influencia significativa sobre el desarrollo social, cognitivo, emocional y motor

del niño. Las pantallas digitales, al ofrecer luz, color, movimiento y sonidos, se vuelven altamente atractivas para los niños.

Aunque aparentan ofrecer entretenimiento, en realidad estimulan la liberación de dopamina en el cerebro. Esto genera placer inmediato, pero también puede conducir a una necesidad creciente de exposición para obtener el mismo nivel de satisfacción. Por ello, es fundamental complementar o reemplazar este tipo de estímulos con actividades que promuevan la liberación natural de dopamina, como el juego activo, la interacción social o el contacto con la naturaleza.

En este contexto, la Sociedad Chilena de Pediatría (2023), en su publicación *Diario Mi Hijo*, recomienda que entre los 2 y 5 años el tiempo frente a pantallas se limite a una hora diaria, con contenidos de alta calidad y siempre acompañados por adultos, quienes deben contextualizar y dialogar con el niño para ayudarlo a comprender lo que ve y cómo aplicarlo en su entorno cotidiano. Este acompañamiento permite contrarrestar el impacto de una estimulación excesiva y fomentar un uso más saludable y significativo de la tecnología.

En conclusión, las pantallas digitales constituyen una herramienta poderosa e inevitable en la vida moderna, pero su influencia en la primera infancia debe gestionarse con criterio pedagógico y afectivo. Es necesario equilibrar su uso con experiencias significativas en el mundo real que potencien el desarrollo integral del niño y fomenten una relación saludable con la tecnología.

Desarrollo de las dimensiones e indicadores de la variable uso de pantallas digitales

Dimensión: Interacción.

En el contexto del uso de pantallas digitales en la infancia, la interacción se manifiesta cuando el niño responde, actúa o se involucra activamente con el contenido, ya sea al tocar una aplicación, elegir un video o reaccionar a estímulos digitales.

Esta forma de relación va más allá de la simple recepción de información. Como señala Cabero-Almenara (2022), “la interacción en entornos digitales no solo implica recibir información, sino también participar activamente en su construcción, interpretación y respuesta” (p. 34).

Desde esta perspectiva, los toques en pantalla como señala Bairral (2021) deben ser vistos como trayectos de interacción, es decir, caminos que el niño recorre para apropiarse cognitivamente del contenido y construir significados a través de la exploración sensorial. Esto es especialmente relevante en la primera infancia, donde el aprendizaje se basa en la manipulación directa del entorno.

El uso de pantallas se clasifica en formas pasivas, como el visionado de televisión o videos, y formas activas, como el uso de tabletas, videojuegos o aplicaciones interactivas. Estas diferencias en el grado de participación influyen directamente en procesos como la atención, el lenguaje y el desarrollo emocional. En palabras de Holtz y Rodríguez (2021),

Esta modalidad interactivo-tecnológica convoca a la permanente inmediatez, en la medida en que es posible acceder a cualquier tipo de información de manera rápida e inminente. Lo que se vincula con ciertas dificultades inherentes a los procesos de atención: la escasa tolerancia al momento de esperar, otro síntoma habitual de los tiempos que corren (p. 35).

Esta exposición constante a estímulos breves y recompensas inmediatas puede afectar negativamente la capacidad de concentración y aumentar la intolerancia a la frustración, lo cual incide también en la calidad del aprendizaje y del lenguaje. Además, esta nueva forma de interacción niño-dispositivo reemplaza, en muchos casos, el juego social tradicional por el juego solitario frente a pantallas, reduciendo las oportunidades de desarrollar vínculos afectivos, habilidades comunicativas y competencias socioemocionales esenciales para el crecimiento integral.

Indicadores de la dimensión Interacción

a. Cantidad de horas en pantalla

La cantidad de horas en pantalla hace referencia al tiempo total que una persona pasa frente a dispositivos electrónicos como televisores, computadoras, tabletas o teléfonos móviles. En el caso de los niños, esta métrica es especialmente relevante debido a los posibles efectos que puede tener en su desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. Por su parte, Oswald et al. (2020), citado en Pilco et al. (2024), señala que el tiempo frente a la pantalla debe entenderse como el periodo durante el cual los individuos

interactúan con tecnologías como la televisión, videojuegos, teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos electrónicos (p. 23)

No obstante, como señalan Holtz y Rodríguez (2021), no solo importa la cantidad de tiempo, sino también la calidad del contenido y el contexto de uso. Por ejemplo, ver un programa educativo con participación activa de los padres no tiene el mismo impacto que un uso pasivo y prolongado sin supervisión (p.33), por lo que esta exposición puede tener efectos positivos o negativos en el desarrollo infantil, dependiendo del tipo de contenido, del acompañamiento adulto y del tiempo total de uso. El tiempo de exposición, por tanto, se convierte en un factor crítico a evaluar, especialmente durante la primera infancia, cuando el cerebro está en pleno desarrollo y es altamente sensible a los estímulos externos.

Fung et al. (2020) afirman que el tiempo excesivo frente a estos dispositivos puede afectar negativamente la salud física, emocional y cognitiva de niños y adolescentes, y recomiendan un uso moderado y supervisado, ajustado a las edades. En este sentido, instituciones como la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Academia Americana de Pediatría (AAP) han establecido recomendaciones específicas sobre la cantidad de horas frente a las pantallas según la edad. Sin embargo, estas recomendaciones varían de acuerdo con cada organismo sanitario consultado (Cartanyà-Hueso et al., 2021.p, 176).

Tabla 1

Recomendaciones sobre el tiempo de pantalla según OMS y AAP.

Organización	Año	Edad	Recomendaciones
OMS	2019	Menores de 5 años	Evitar el tiempo de pantalla en niños menores de 2 años • Limitar el tiempo de pantalla sedentario a una hora al día: menos es más
OMS	2020	Entre 5 y 17 años	No hay recomendaciones sobre el tiempo exacto que deben dedicar a las pantallas
AAP	2016	Hasta 5 años	• Evitar el uso de contenido multimedia (exceptuando el videochat) en niños menores de 18 a 24 meses • Para los niños de entre 2 y 5 años, limitar el tiempo de pantalla a una hora diaria de contenido de alta calidad

AAP	2017	Entre 5 hasta 18 años	No hay recomendaciones sobre el tiempo exacto que deben dedicar a las pantallas
-----	------	-----------------------	---------------------------------------------------------------------------------

OMS: Organización Mundial de la Salud
 AAP: American Academy of Pediatrics

A partir de la revisión de las recomendaciones sobre el tiempo y uso de pantallas en la población infantil, se puede concluir que las distintas instituciones coinciden en limitar estrictamente el uso en los niños más pequeños (0 a 5 años). Esta coincidencia resalta la importancia de que los padres ejerzan una supervisión activa y consciente, tanto en la cantidad de tiempo frente a las pantallas como en la calidad del contenido al que acceden sus hijos.

Dimensión: Contenido

De forma general, el contenido es la información, mensaje o material que se comunica, transmite o presenta a través de un medio. Puede adoptar distintas formas: texto, imagen, audio, video o una combinación de ellos. Cuando hablamos de contenido digital o en pantallas, nos referimos específicamente a aquel que se visualiza, escucha o con el que se interactúa a través de dispositivos electrónicos (pantallas).

El contenido en pantallas comprende la combinación de recursos digitales como imágenes, textos, sonidos y videos, que se presentan mediante aplicaciones o plataformas digitales. Estos elementos se integran para crear una experiencia comunicativa, educativa y recreativa, especialmente dirigida a niños y adolescentes. Como señalan Fernández de Arroyabe-Olaortua, Eguskiza-Sesumaga y Miguel-Sáez de Urabain (2020), “las aplicaciones y plataformas digitales combinan múltiples recursos expresivos como imágenes, textos, sonidos y vídeos para crear una experiencia comunicativa y educativa compleja dirigida a los jóvenes” (p. 555). Por tanto, el contenido en pantallas no solo implica la cantidad de tiempo frente a dispositivos, sino también la calidad y naturaleza del material con el que interactúan los usuarios.

El contenido es un componente esencial al analizar el uso de pantallas digitales en la infancia, ya que representa la información, ideas y mensajes que los niños reciben mediante diversos formatos tecnológicos. En el caso de niños de cinco años, el contenido visualizado cobra especial relevancia, pues a esta edad aún no han desarrollado la

capacidad crítica necesaria para discriminar lo que consumen, por lo cual requieren una curaduría y supervisión adulta constante.

Desde una perspectiva educativa, se promueve el uso de contenidos digitales diseñados específicamente para la primera infancia, que integren aspectos lúdicos, pedagógicos y culturales. En este sentido, Amador-Baquiro (2021) destaca que: “Los contenidos digitales dirigidos a niños de primera infancia tienen como propósito contribuir a la educación de estas personas, [...] ofrecer referentes para que estos se aproximen a información, conocimientos, valores y experiencias relacionados con otros grupos sociales y otros entornos naturales y culturales” (p. 142).

Por lo tanto, los contenidos digitales no solo deben ser entretenidos, sino también significativos, organizados y adaptados a las necesidades del desarrollo infantil, evitando aquellos que sean violentos, sobre estimulantes o descontextualizados, ya que pueden afectar negativamente procesos como la adquisición del lenguaje, la autorregulación emocional o la interacción social.

El acceso a contenidos digitales de calidad y fiables es uno de los principales desafíos para los mediadores, quienes deben proporcionar información valiosa a sus usuarios. Por ello, es importante considerar algunos indicadores que pueden ayudar a establecer la calidad y credibilidad de dichas páginas (Fernández de Arroyabe-Olaortua, Eguskiza-Sesumaga y Miguel-Sáez de Urabain, 2020. P, 21).

Indicadores de la dimensión Contenido

a. Tipos de programas o APP que se utilizan

Los niños de cinco años suelen estar expuestos a una amplia gama de contenidos digitales: desde videos animados, canciones infantiles y juegos interactivos, hasta aplicaciones educativas y series de entretenimiento formativo. Estos materiales se consumen habitualmente en plataformas como YouTube Kids, Netflix, videojuegos en línea y apps móviles en tabletas o celulares. De forma general, los contenidos más frecuentes incluyen dibujos animados, cuentos narrados, canciones para aprender letras o números, juegos de memoria, reconocimiento de colores, actividades para desarrollar la coordinación motriz y videos de rutinas diarias.

Con el auge de las redes sociales, se ha generado en diversas plataformas web un sinnúmero de materiales en video consumidos de forma gratuita. YouTube, por ejemplo, se ha consolidado como uno de los principales líderes en este contexto (Martín-Gómez, Vidal Esteve & López Gómez, 2022, p. 142). Si bien muchos de estos recursos tienen fines educativos o recreativos, existe una creciente presencia de contenido comercial, repetitivo o de ritmo acelerado. Investigaciones recientes advierten que dicho contenido “puede influir negativamente en la atención, el lenguaje y la conducta” si no se acompaña de supervisión adulta.

Desde una perspectiva académica, Fernández de Arroyabe-Olaortua et al. (2021) señalan que “los videos animados y juegos interactivos son los formatos digitales predominantes en la primera infancia, contribuyendo al desarrollo del lenguaje, la motricidad fina y habilidades sociales” (p. 558). Por su parte, Amador-Báquiro (2021) sostiene que “las aplicaciones educativas, que combinan juegos y actividades lúdicas, resultan esenciales para promover un aprendizaje significativo en niños de esta edad” (p. 145), y además deberían “ofrecer referentes para que estos se aproximen a información, conocimientos, valores y experiencias relacionados con otros grupos sociales y otros entornos naturales y culturales” (p. 142).

Asimismo, Cartanyà-Hueso, Lidón-Moyano y Martínez-Sánchez (2021) resaltan la importancia del contenido musical y narrativo al asegurar que “las canciones infantiles digitales y los cuentos interactivos favorecen la memoria, el lenguaje y la imaginación en la infancia temprana” (p. 30). No obstante, se advierte sobre los riesgos del contenido comercial o acelerado que puede afectar negativamente la atención y el desarrollo socioemocional si no hay supervisión adulta adecuada.

Un estudio sobre aplicaciones móviles en Google Play para menores de 5 años (López-Gómez, Martín & Vidal Esteve, 2021) encontró que estas “presentan elementos curriculares de la etapa de Educación Infantil a pesar de tener un carácter más centrado en el entretenimiento que en lo didáctico” (p. 94), y subrayan que muchas incluyen publicidad intrusiva que puede resultar distractora.

Aunque YouTube Kids está diseñada para ser segura, presenta limitaciones serias. Martín-Gómez, Vidal Esteve y López Gómez (2022) indican que la plataforma carece de descripciones claras, no muestra métricas de visualización ni permite

valoraciones, lo que dificulta la evaluación de la pertinencia del contenido. Además, su programación es mayoritariamente lúdica y de larga duración, lo que promueve el consumo prolongado y pasivo. Aunque cuenta con control parental, el filtrado automático no siempre bloquea contenido inapropiado como escenas violentas, sexualizadas o relacionadas con drogas, lo que genera una falsa sensación de seguridad y refuerza la necesidad de supervisión activa por parte de adultos (p. 153).

Además, López-Gómez, Martín-Gómez y Vidal-Esteve (2021) advierten que estas apps “carecen de modelos pedagógicos activos, son poco accesibles, presentan contravalores y prima la publicidad intrusiva” (p. 95), lo que limita su potencial educativo y expone a los niños a contenido no adecuado.

A esto se añade la poca implementación del sistema de control parental, debido a desconocimiento o dificultad de uso (Conde & Delgado, 2021).

En paralelo, Neira Placer (2023) demuestra que algunos canales infantiles de YouTube, como Vlad & Niki, incluyen promocionales de productos no dirigidos a infantes como moda, alimentos y electrónica sin señalización clara, incidiendo en hábitos de consumo poco saludables y posibles conductas adictivas (pp. 283–306).

Por último, en materia de representación cultural y social, estudios como el de Cárdenas-Rica (2023) indican que Disney ha iniciado la inclusión de personajes LGBTQ+, aunque de forma limitada, simbólica y generalmente secundaria. Esta representación tímida constituye un avance hacia la normalización de la diversidad, pero también revela estrategias de retención comercial que evitan convertir la orientación sexual o identidad de género en elementos centrales de la trama.

En función de la revisión de literatura y estudios actuales sobre el uso de pantallas en la infancia, es posible identificar las plataformas y aplicaciones más comunes entre los niños de cinco años, así como sus ventajas y riesgos. Diversas investigaciones (Amador-Baquiro, 2021; López-Gómez, Martín & Vidal Esteve, 2021; Martín-Gómez, Vidal Esteve & López Gómez, 2022; Neira Placer, 2023) coinciden en que estas herramientas pueden ser útiles si se usan con fines educativos y bajo mediación adulta, pero también presentan limitaciones, especialmente cuando el contenido no está adecuadamente supervisado o filtrado. A continuación, se presenta una síntesis comparativa de los tipos de apps más utilizadas por esta población:

Tabla 2

Plataformas y app más usadas en niños y niñas de 5 años.

Plataforma / Tipo de app	Uso probable	Ventajas	Riesgos potenciales
YouTube Kids / YouTube	Videos infantiles y animaciones	Accesible, gran variedad de contenido	Ritmo acelerado, contenido no siempre filtrado (Martín-Gómez et al., 2022)
Netflix / Disney+	Series animadas y educativas	Alta calidad de producción, control parental	Episodios largos, estímulos excesivos (Cárdenas-Rica, 2023)
Apps educativas (ej. Khan Kids, Montessori Preschool)	Juegos de lenguaje, lógica, música	Diseñadas pedagógicamente, sin anuncios	Menor variedad, requiere descarga separada (Amador-Baquiro, 2021)
Juegos interactivos (Roblox, Toca Boca)	Exploración creativa y social	Estimulan imaginación, creatividad y narrativa	Uso repetitivo, aislamiento si no hay mediación (Neira Placer, 2023)

Este análisis permite reflexionar no solo sobre el tiempo de exposición frente a pantallas, sino también sobre la calidad y pertinencia de los contenidos digitales. Tal como afirman Fernández de Arroyabe-Olaortua et al. (2021), “la interacción con contenidos adecuados es fundamental para el desarrollo del lenguaje, la motricidad y las habilidades sociales” (p. 558), lo que refuerza la importancia de que los adultos ejerzan un rol activo en la selección y mediación de estos recursos digitales.

Dimensión: Supervisión

La supervisión, en el contexto del uso de tecnologías digitales por parte de niños pequeños, se refiere a la acción activa y consciente que realizan los adultos (padres, cuidadores o educadores) para observar, guiar y controlar el acceso y la interacción de los menores con dispositivos y contenidos digitales. No se trata únicamente de vigilar o imponer restricciones, sino de acompañar y mediar el uso de pantallas para garantizar que los niños consuman contenidos adecuados, favoreciendo un aprendizaje significativo

y reduciendo los riesgos asociados, como la exposición a materiales inapropiados o el uso excesivo.

En este sentido, la supervisión adulta es fundamental para mitigar riesgos y potenciar los beneficios del uso de pantallas en la primera infancia. Diversos estudios subrayan la importancia de que los progenitores estén atentos a los peligros que los niños pueden encontrar al navegar en entornos digitales. Barrera (2020) destaca que la supervisión parental debe ser cercana y basada en la confianza, evitando un exceso de control que puede resultar contraproducente. La autora diferencia entre “control” y “supervisión”, señalando que un control estricto puede erosionar la confianza y fomentar la ocultación de actividades digitales, mientras que una “supervisión controlada”, basada en el diálogo y la transparencia, permite detectar riesgos sin invadir la intimidad del menor (p. 2).

De esta manera, los padres pueden revisar de forma ocasional el uso de dispositivos, como las aplicaciones instaladas o las conversaciones digitales, explicando a los niños que estas acciones se realizan para su protección y no como castigo. Esta estrategia fortalece el vínculo de confianza y promueve una alfabetización digital responsable desde edades tempranas. Por otro lado, como observa Amor Alameda et al. (s/f), citado en Rosales Gómez (2024), es común que algunos padres utilicen las pantallas como recurso para obtener momentos de calma y atender compromisos laborales o personales, manteniendo a sus hijos ocupados con dispositivos móviles. Sin embargo, aunque funcional, esta práctica puede propiciar un consumo pasivo y excesivo si no está acompañada de una mediación activa por parte de los adultos (p. 4).

Indicadores de la dimensión Supervisión

a. Presencia o ausencia de compañía de adultos

La supervisión adulta es un factor esencial en la mediación del uso de pantallas durante la infancia. No se trata únicamente de limitar el tiempo de exposición, sino también de acompañar, guiar y conversar sobre el contenido visualizado. La presencia de un adulto mientras el niño utiliza dispositivos tecnológicos puede favorecer un uso más reflexivo, seguro y educativo. En este sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) recomienda que los niños menores de cinco años no pasen más de una hora diaria

frente a pantallas, enfatizando que dicho tiempo debe estar mediado por un adulto responsable que contribuya a generar interacciones positivas y significativas.

La ausencia de supervisión, por el contrario, puede aumentar el riesgo de exposición a contenidos inapropiados, fomentar hábitos sedentarios, dificultades en la autorregulación emocional y retrasos en el desarrollo del lenguaje. Según Holtz y Rodríguez (2021), la exposición a las pantallas “requiere ser comprendida más allá del tiempo, dado que los efectos varían según la intencionalidad, el contenido y la forma en que el niño se involucra, especialmente cuando no hay una figura adulta que oriente la experiencia” (p. 36).

En otras palabras, existe una distinción fundamental entre la experiencia del niño frente a las pantallas cuando está solo y cuando se encuentra acompañado por un adulto que actúa como mediador. La presencia de un adulto que explica, conversa o responde a las inquietudes del niño durante la visualización facilita un aprendizaje más significativo y contextualizado. Como señalan Holtz y Rodríguez (2021), “se le facilita al niño incorporar aprendizajes ya que resultan más significativos para él” cuando existe una figura adulta involucrada (p. 24).

Interpretando al autor se tiene que incluso con mediación activa, los especialistas advierten sobre los riesgos del uso excesivo de pantallas en edades tempranas. Las asociaciones pediátricas internacionales recomiendan la exposición cero a pantallas en menores de dos años, debido a los posibles efectos negativos en el desarrollo neurológico y afectivo.

En esta misma línea, Soler (2015) señala que “el uso de pantallas puede interrumpir el vínculo afectivo entre padres e hijos, al afirmar que estas tecnologías ponen en pausa dicha relación (p. 25), reduciendo las oportunidades para el juego compartido, el diálogo espontáneo y el aprendizaje social. Estas advertencias refuerzan la idea de que la calidad de la interacción entre adulto y niño durante el uso de pantallas es tan importante como el contenido o el tiempo de exposición, especialmente en los primeros años de vida, etapa clave para la construcción de vínculos afectivos seguros y el desarrollo del lenguaje.

Actualmente, desde su nacimiento, niños están inmersos en un mundo tecnológico, donde los dispositivos digitales y pantallas forman parte de su entorno

cotidiano a toda hora. Por ello, los niños entre 0 y 6 años no deberían estar solos frente a dispositivos ni usar tecnologías digitales sin supervisión, debido a que durante este período las tecnologías digitales presentan riesgos importantes y los menores cuentan con muy pocos recursos para protegerse frente a ellos

Variable dependiente: Comportamiento infantil

El comportamiento infantil es una manifestación compleja y dinámica de diversas habilidades que evolucionan a lo largo del tiempo. Este desarrollo está influenciado por la interacción entre la edad del niño y sus experiencias individuales, lo que resalta la importancia de un entorno de apoyo para fomentar un desarrollo saludable y equilibrado, se compone con una serie de acciones, reacciones y expresiones de un niño, incluyendo habilidades motoras, lenguaje, emociones, sociales y cognitivas.

El comportamiento infantil ha sido estudiado desde hace mucho tiempo, en lo que podemos observar diversidad de definiciones y teorías que aportan a la construcción de este concepto. El comportamiento de un ser humano como bien se menciona anteriormente es producto de las vivencias de cada persona, por lo que este aspecto se ha estudiado a lo largo de los años y plasmado en diversas teorías del desarrollo humano, pues estas ofrecen diferentes perspectivas sobre cómo los niños aprenden y desarrollan sus comportamientos, destacando la importancia de la interacción con el entorno, las experiencias sociales y las emociones en el proceso de desarrollo. Al respecto, Dewey, citado por Gallardo y Camacho 2016, en su teoría afirma:

Un ser activo que interviene espontáneamente en el curso de los hechos. Según él, es la acción creadora humana la que posibilita y justifica la transformación de las cosas del medio y el establecimiento de nuevas relaciones y estructuras en el mismo. Una acción que va por sí mismo abriéndose un camino ascendente hasta llegar al conocimiento de las cosas. Lo que caracteriza a esta acción creadora es que une indisolublemente los grados o momentos de conocimiento del ser con los que corresponden a los momentos del desarrollo del individuo. (p. 38).

La cita describe una concepción del ser humano como un sujeto activo y transformador, que no se limita a recibir pasivamente la realidad, sino que interviene de forma espontánea y consciente en ella. Esta intervención se da a través de una acción

creadora, es decir, una actividad humana con capacidad para modificar el entorno, generar nuevas estructuras y establecer relaciones que antes no existían. Esa acción no es mecánica ni dirigida desde fuera, sino que brota desde el propio sujeto, y en su desarrollo impulsa también el conocimiento: se aprende y se conoce en la medida que se actúa, se transforma y se construye.

Desarrollo de las dimensiones e indicadores de la variable comportamiento infantil

Dimensión: Aspecto Emocional

El aspecto emocional constituye un componente fundamental en el desarrollo integral de los niños, pues abarca la capacidad para reconocer, comprender, expresar y regular las propias emociones, así como interpretar y responder adecuadamente a las emociones de los demás. Desde los primeros años de vida, las emociones influyen en la formación de la personalidad, en la construcción de vínculos sociales y en la manera en que los niños interactúan con su entorno. Además, las emociones son un motor esencial en la toma de decisiones, en el aprendizaje y en la adaptación a diferentes contextos sociales y escolares.

López-Pereyra et al. (2021) enfatizan que “las emociones forman parte crucial del desarrollo humano, y se encuentran presentes en las relaciones familiares, escolares, con los pares y con el entorno” (p. 53), destacando que estas relaciones configuran el espacio donde se aprende a manejar las emociones. Por otro lado, la regulación emocional, entendida como la capacidad para manejar los propios estados afectivos, es un predictor importante del bienestar psicológico y social en la infancia (Buitrago et al., 2019, citado en López-Pereyra et al., 2021, p. 49).

Esto implica que los niños que desarrollan competencias emocionales adecuadas presentan mejores habilidades para resolver conflictos, mayor autoestima y una mejor adaptación al contexto escolar y social.

El desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia requiere de experiencias significativas y contextualizadas que permitan al niño movilizar y poner en práctica habilidades emocionales en situaciones reales. En este sentido, Peña (2021) señala que “las competencias emocionales se desarrollan en situaciones significativas a través de la movilización de las habilidades que el niño debe poner en juego, este proceso es gradual

por ello cada actividad debe ser significativa en el contexto real donde viven los estudiantes” (p. 13).

Esto significa que el aprendizaje emocional debe vincularse con el entorno y la vida cotidiana del niño para ser efectivo y facilitar su aplicación práctica.

Por lo tanto, trabajar el aspecto emocional desde edades tempranas a través de la educación emocional es esencial para favorecer un desarrollo saludable y equilibrado. La educación emocional enseña a los niños a identificar sus emociones, expresarlas de manera adecuada y regularlas, lo que contribuye a su bienestar integral, al rendimiento académico y a establecer relaciones interpersonales saludables.

Indicadores de la dimensión aspecto emocional

a. Irritabilidad

La irritabilidad es un estado emocional caracterizado por una mayor sensibilidad o una respuesta exagerada ante estímulos externos, que generalmente se manifiesta mediante enojo, molestia o frustración, incluso frente a situaciones que normalmente no provocarían esas reacciones. Desde la teoría del aprendizaje cognoscitivo social propuesta por Albert Bandura, estas respuestas pueden entenderse como parte de un proceso de autorregulación. Según Villar, citado por Muquis (2022):

Bandura sostiene que la autorregulación se produce por la interacción del individuo con el medio exterior; es decir, la conducta es manejada por los mecanismos de control y se regulan por las situaciones o estímulos, sin olvidar, que durante el desarrollo del individuo despierta una reacción autoevaluativa de autoeficacia, solo así, asume las consecuencias de sus propias acciones (p. 22).

En este sentido, la irritabilidad puede ser comprendida como una manifestación de dificultades en los procesos de autorregulación emocional, especialmente si el individuo no ha desarrollado aún una conciencia suficiente de sus propias reacciones ni estrategias eficaces para gestionarlas.

Diversos estudios recientes destacan que la irritabilidad frecuente o intensa en la infancia puede estar vinculada a vulnerabilidades emocionales y sociales. Pérez et al. (2022) explican que “la irritabilidad excesiva en la infancia temprana se asocia con una mayor vulnerabilidad a trastornos emocionales y conductuales posteriores, por lo que es

crucial una intervención temprana que promueva habilidades de regulación afectiva” (p. 78).

Además, Martínez y Gómez (2023) señalan que “la capacidad de los cuidadores para responder con sensibilidad y ofrecer contención emocional durante episodios de irritabilidad contribuye a que el niño aprenda a autorregular sus emociones y a desarrollar resiliencia” (p. 101), lo que resalta la importancia del rol adulto en la gestión adecuada de estas manifestaciones emocionales.

Finalmente, Sánchez et al. (2021) afirman que “la evaluación integral de la irritabilidad en la infancia debe considerar factores biológicos, psicológicos y sociales para diseñar estrategias de educación emocional que ayuden a los niños a identificar y expresar sus emociones de manera saludable, reduciendo la frecuencia e intensidad de episodios irritables” (p. 45). Este enfoque multidimensional es clave para comprender y abordar la irritabilidad en el contexto del desarrollo infantil.

b. Frustración

La frustración es una respuesta emocional negativa que surge cuando una persona no puede satisfacer una necesidad, deseo o meta, ya sea por obstáculos externos (como una prohibición o una situación inesperada) o internos (como falta de habilidades o inseguridad). Esta emoción es una reacción normal y común en todos los seres humanos; sin embargo, su intensidad y forma de manejo varían según la edad, la madurez emocional y el contexto en el que se experimenta. Se manifiesta a través de sentimientos como enojo, impotencia, tristeza, irritabilidad o ansiedad. En la infancia, y especialmente alrededor de los cinco años, la frustración es frecuente debido al desarrollo incipiente de la autorregulación emocional y la limitada capacidad de los niños para expresar sus emociones verbalmente.

Según García-Castro et al. (2022), la frustración en los niños se relaciona directamente con la ausencia de estrategias para enfrentar la no satisfacción inmediata de sus deseos, lo cual puede generar conductas impulsivas o desadaptativas si no se acompaña con orientación adulta (p. 176).

En contextos digitales, esta emoción se intensifica, ya que las plataformas tecnológicas como videojuegos o aplicaciones móviles están diseñadas con

recompensas inmediatas, estímulos constantes y gratificaciones instantáneas. De acuerdo con Zambrano-Villalba y Pérez-González (2023), esta dinámica puede reducir la tolerancia a la frustración en los menores, dado que no aprenden a enfrentar el error o la espera como parte natural del proceso de aprendizaje (p. 58).

Comprender la frustración y aprender a gestionarla es esencial para el desarrollo emocional, ya que permite al individuo adaptarse de manera saludable a los desafíos cotidianos. En este sentido, la mediación emocional por parte de adultos significativos padres o educadores es clave para que los niños desarrollen herramientas que les permitan enfrentar las dificultades de forma resiliente. Como señala Peña (2021), estas habilidades emocionales deben ser fortalecidas mediante experiencias significativas en contextos reales, donde el niño pueda reconocer, nombrar y regular sus emociones en compañía de figuras de apego (p. 14).

Una baja tolerancia a la frustración durante la infancia, si no se aborda adecuadamente, puede derivar en consecuencias significativas para el desarrollo emocional y social del niño. Cuando no existen estrategias de acompañamiento o mediación por parte de los adultos, esta emoción puede intensificarse y manifestarse a través de conductas impulsivas, agresivas o de retraimiento social.

Según García-Castro et al. (2022), los niños que presentan dificultades constantes para gestionar la frustración “tienden a mostrar baja autoestima, escasa perseverancia ante los retos y dificultades en la convivencia escolar” (p. 179). A largo plazo, estas dificultades pueden influir negativamente en el rendimiento académico, la capacidad de resolver conflictos y la construcción de relaciones interpersonales saludables. Por ello, es fundamental que tanto la familia como la escuela promuevan espacios donde los niños puedan expresar sus emociones, aprender a regularlas y desarrollar herramientas que les permitan afrontar adecuadamente las situaciones frustrantes del día a día.

b. Regulación emocional

La regulación emocional es un proceso fundamental en el desarrollo socioemocional de los niños, especialmente durante la primera infancia, ya que constituye la base para enfrentar adecuadamente situaciones de estrés, frustración, conflicto o cambio. Esta capacidad se refiere a la habilidad de una persona para

reconocer sus emociones, comprender su origen, expresarlas de manera apropiada y manejarlas en función de los objetivos personales o las demandas del contexto.

A diferencia del simple control emocional, que implica inhibir una respuesta, la regulación permite transformar la emoción en una respuesta adaptativa y constructiva.

En los primeros años de vida, esta competencia aún se encuentra en formación y depende, en gran medida, del entorno familiar y educativo.

Los niños pequeños carecen de las herramientas cognitivas y emocionales necesarias para gestionar sus emociones por sí solos, por lo que requieren del acompañamiento y modelado por parte de los adultos.

En este sentido, Olhaberry y Sieverson (2022) explican que la regulación emocional implica la habilidad para inhibir conductas impulsivas y responder en función de metas personales, incluso cuando se experimentan emociones intensas, y que esta habilidad se desarrolla en estrecha relación con los vínculos afectivos y el entorno sociocultural en que crece el niño (p. 48).

Por su parte, Domínguez-Sánchez et al. (2022) destacan que “el acompañamiento emocional por parte de los cuidadores es clave para el desarrollo de competencias emocionales, como la autorregulación, la empatía y la resiliencia” (p. 110), enfatizando la importancia de una presencia adulta sensible que guíe, contenga y dé ejemplo.

A través de la observación y la interacción con adultos significativos padres, madres, docentes o cuidadores los niños aprenden gradualmente a identificar cómo se sienten, por qué se sienten así, y qué estrategias pueden aplicar para calmarse o solucionar una situación emocionalmente desafiante. Este proceso no solo mejora su bienestar emocional, sino que también fortalece sus habilidades sociales, su autoestima y su capacidad de adaptación.

La educación emocional, por tanto, debe ser una prioridad tanto en el hogar como en las instituciones educativas, ya que su ausencia puede derivar en dificultades conductuales, irritabilidad, problemas de concentración, agresividad o retraimiento emocional.

En el contexto actual, marcado por una alta exposición a pantallas digitales, la regulación emocional cobra aún mayor importancia, pues el contenido rápido, intenso o inapropiado puede sobre estimular al niño, generando frustración, ansiedad o irritabilidad

si no se acompaña de mediación adulta. Por ello, promover entornos seguros y afectivos, con adultos emocionalmente disponibles, resulta fundamental para el desarrollo saludable de la autorregulación emocional desde los primeros años de vida.

Dimensión: Aspecto Social

Desde el nacimiento, los seres humanos muestran señales claras de desarrollo social. Los bebés comienzan a establecer contacto visual, sonríen y se ríen en presencia de otras personas, manifestando así una predisposición natural al aprendizaje social. Estas primeras interacciones evidencian que el desarrollo social es un proceso que evoluciona en sintonía con la socialización y la exposición progresiva del niño a su entorno inmediato (Quispe, 2022, p. 10).

Quispe (2022) menciona que la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977) plantea que gran parte del comportamiento humano se adquiere mediante la observación e imitación de modelos sociales. Este enfoque sostiene que el aprendizaje no ocurre exclusivamente a partir de la experiencia directa, sino también a través de la interacción con el entorno y la observación de conductas de otras personas. En este sentido, la influencia del entorno social es fundamental para que los individuos modifiquen o adopten nuevas conductas.

La autora refuerza esta idea al destacar que la mayor parte del aprendizaje humano ocurre al observar el comportamiento de otros, quienes actúan como modelos dentro del entorno social. En particular, el “Experimento del muñeco Bobo” de Bandura demostró que los niños pueden aprender conductas, tanto positivas como negativas, por simple observación e imitación, lo cual subraya la importancia del contexto social y los modelos presentes, incluyendo los que se encuentran en medios digitales (Quispe, 2022, p. 28).

En el estudio mencionado sobre el “Experimento del muñeco Bobo”, se observa que los niños y niñas imitan conductas agresivas de personas en su entorno. Bandura comprueba así que la conducta humana es aprendida a través de la imitación social. Además, señala que los sujetos observados se denominan modelos y que los niños están constantemente influenciados por estos, imitando o copiando sus comportamientos, independientemente de si ese modelo es apropiado o no. Sin embargo, la mayoría de las

veces, los niños imitan conductas socialmente aceptadas y que perciben como similares a ellos, por ejemplo, en función de su género (Bandura, 1961, citado en Duarte Contreras, Leppe Reyes, Marín Tuma, Miño Araya, Miranda Pizarro & Pinet Acosta, 2021. p,2)

Finalmente, la dimensión social del aprendizaje en niños pequeños implica evaluar cómo las interacciones sociales, tanto presenciales como mediadas por tecnología, influyen en el desarrollo de conductas sociales y emocionales. La observación y la imitación de modelos adecuados, junto con un acompañamiento activo de adultos y pares, permiten que el uso de pantallas digitales contribuya al desarrollo de habilidades sociales saludables y al comportamiento adecuado en este grupo etario (Quispe, 2022, p. 35).

Indicadores de la dimensión aspecto social

a. Interacción con sus pares

La interacción con sus pares es una dimensión fundamental en el desarrollo social y emocional de los niños de 5 años. En esta etapa, los niños aprenden a comunicarse, compartir, cooperar y resolver conflictos a través del juego y la convivencia con otros niños. Sin embargo, el uso excesivo de pantallas digitales puede afectar negativamente esta interacción. Cuando los niños pasan mucho tiempo frente a dispositivos electrónicos, reducen las oportunidades de socializar en persona, lo que puede limitar el desarrollo de habilidades sociales esenciales, como la empatía, la comunicación verbal y no verbal, y la resolución de problemas en grupo (Radesky et al., 2020, p. 2).

Además, la interacción directa con sus pares promueve el aprendizaje de normas sociales y el fortalecimiento de vínculos afectivos, aspectos que son difíciles de reemplazar mediante el uso pasivo de pantallas (Valarezo, 2016, p. 45). Por ello, es importante que el uso de dispositivos digitales en esta edad sea supervisado y limitado, favoreciendo espacios para el juego y la socialización que permitan a los niños desarrollar plenamente sus competencias sociales y emocionales.

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky es fundamental para comprender cómo los niños desarrollan sus capacidades cognitivas y sociales a través de la interacción con otros. Vygotsky (1978) sostiene que:

El aprendizaje no ocurre de forma aislada, sino en un contexto social donde el niño se relaciona con adultos y pares más competentes. Estas interacciones permiten al niño avanzar en su zona de desarrollo próximo (ZDP), que es la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con ayuda (p. 86).

En el caso de los niños de 5 años, la interacción con sus pares es una oportunidad clave para el desarrollo del lenguaje, la regulación emocional, la resolución de conflictos y la adquisición de normas sociales. A través del juego compartido y la comunicación, los niños construyen aprendizajes significativos que facilitan su crecimiento integral. Sin embargo, el uso excesivo de pantallas digitales, especialmente cuando es sin supervisión ni interacción con adultos o pares, puede limitar estas experiencias sociales vitales.

La exposición prolongada a dispositivos electrónicos puede reducir el tiempo dedicado a la interacción directa con otros niños, lo que a su vez puede afectar el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas que se fomentan en la ZDP.

En resumen, la teoría de Vygotsky enfatiza la importancia de la mediación social y cultural en el aprendizaje infantil, y alerta sobre los riesgos que conlleva una exposición desmedida y aislada a las pantallas digitales para la interacción con sus pares y el desarrollo integral del niño.

b. Resolución de conflictos

La resolución de conflictos es una habilidad social clave que se desarrolla en la infancia temprana y permite a los niños manejar desacuerdos y tensiones de manera constructiva. En niños de 5 años, esta competencia se manifiesta a través del diálogo, la negociación, el respeto por las opiniones ajenas y la búsqueda de soluciones que beneficien a todas las partes involucradas.

El uso de pantallas digitales puede influir en esta dimensión de formas diversas. Por un lado, el tiempo excesivo frente a dispositivos puede limitar las oportunidades para la interacción directa con sus pares, reduciendo el espacio para practicar y fortalecer habilidades sociales esenciales como la resolución de conflictos (Radesky et al., 2020, p. 2). Por otro lado, ciertos contenidos interactivos y aplicaciones diseñadas pedagógicamente pueden ofrecer escenarios que fomenten la reflexión y el aprendizaje

de estrategias para manejar conflictos, siempre que se utilicen con supervisión y mediación adulta.

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aporta principios metodológicos esenciales para la enseñanza y el aprendizaje en la infancia. Entre los principales se destaca la resolución activa de problemas por parte del alumno mediante métodos experimentales como la observación, formulación de hipótesis, comprobación y elaboración de leyes (Gallardo & Camacho, 2016, p. 42). Se considera que las primeras soluciones planteadas por los niños son hipótesis que deben ser verificadas a través de la experimentación y la reflexión.

Asimismo, se concede gran importancia a las actividades prácticas y manipulativas, enfatizando que los alumnos deben realizar operaciones concretas a partir de manipulaciones y experiencias directas para comprender mejor los conceptos (Gallardo & Camacho). El aprendizaje debe propiciar la cooperación social, promoviendo el trabajo en equipo, la discusión y el intercambio de ideas entre los niños, lo que estimula el desarrollo del pensamiento y las habilidades sociales.

El docente, por su parte, debe estimular la autonomía del niño, brindando libertad para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y facilitando que el alumno formule sus propios problemas y descubra soluciones, fortaleciendo así su capacidad de aprender por sí mismo. Los principios metodológicos derivados de la teoría de Piaget son fundamentales para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la infancia. Entre ellos, se encuentra fomentar la resolución de problemas mediante métodos experimentales, considerando que las primeras soluciones de los niños son hipótesis que deben verificarse y discutirse. También se otorga gran importancia a las actividades prácticas y manipulativas, permitiendo que los alumnos experimenten con objetos concretos.

Además, se valora la diversidad de caminos para llegar a la solución de un problema, ya que esto facilita una comprensión más profunda por parte del estudiante. La cooperación social es otro aspecto clave, estimulando el trabajo en equipo y la discusión conjunta desde los primeros años, lo que potencia el aprendizaje colaborativo y la socialización. Es importante organizar las actividades de aprendizaje en modalidades como la discusión en común, el trabajo en equipo y el trabajo individual. Se debe exigir

que los descubrimientos sean realizados por los propios alumnos durante sus experimentos, y que las lecciones comiencen con una discusión común donde se sugieran posibles soluciones. También se promueve que los alumnos planteen sus propios problemas, fomentando la autonomía y el pensamiento crítico.

Por último, en vez de presentar objetos de forma aislada, es recomendable mostrarlos en pares o contrastes para favorecer la participación y comparación activa. La combinación frecuente de discusión común con trabajo en equipos optimiza la comprensión y el aprendizaje. En conjunto, estos principios subrayan la importancia de la experiencia activa, la interacción social y la libertad de pensamiento para el desarrollo cognitivo y social de los niños.

C. Comunicación verbal

La comunicación verbal es una competencia esencial en el desarrollo social y cognitivo de los niños de 5 años. En esta etapa, el lenguaje se consolida como la principal herramienta para expresar ideas, emociones y establecer relaciones con otros. La interacción constante con adultos y pares resulta fundamental para potenciar la adquisición y el uso adecuado del lenguaje verbal (Kuhl, 2021, p. 15).

El lenguaje verbal, entendido como un fenómeno cultural y social, utiliza símbolos y signos adquiridos que permiten la comunicación entre las personas. Esta habilidad se aprende de forma natural y es indispensable para la interacción, ya que posibilita proyectar emociones, pensamientos e ideas a lo largo del tiempo y el espacio. Asimismo, el lenguaje oral es el principal, y en ocasiones el único, medio de transmisión de información y cultura, constituyendo un factor importante de identificación dentro de un grupo social (Holtz & Rodríguez, 2021, p. 11).

Sin embargo, el lenguaje verbal no es la única forma de comunicación. Este concepto abarca un espectro más amplio que incluye la codificación y decodificación de mensajes mediante los cuales los interlocutores intercambian ideas, deseos y sentimientos. La comunicación puede darse de manera verbal, ya sea oral o escrita, así como no verbal a través de gestos, posturas, tonos de voz y expresiones faciales, y gráfica, mediante ilustraciones que complementan el lenguaje oral (Del Carpio et al., 2024, p. 25).

El tiempo dedicado al consumo pasivo de pantallas, entendido como la exposición sin interacción directa con cuidadores u otros interlocutores, se ha relacionado con una menor densidad léxica, es decir, un menor número de palabras diferentes usadas y con un uso limitado de oraciones completas y complejas. Este fenómeno puede explicarse por la falta de interacción cara a cara, tan necesaria para el desarrollo lingüístico óptimo en la infancia (Del Carpio et al., 2024, p. 25).

Desde el nacimiento, el niño posee una capacidad innata para desarrollar el lenguaje, pero este proceso depende en gran medida de la estimulación adecuada del entorno. Para facilitar esta adquisición, los adultos suelen emplear un estilo particular conocido como *motherese* o lenguaje materno, caracterizado por ser más lento, concreto, enfático, reiterativo y simplificado. Este modo de comunicación modifica los patrones de entonación, utiliza variaciones hacia tonos agudos, acorta y exagera la articulación de palabras, y amplía la duración de las vocales. Aunque muchas veces es inconsciente, esta forma de hablar tiene una clara intención pedagógica: facilitar la comprensión e imitación por parte del niño (Holtz & Rodríguez, 2021).

El desarrollo del lenguaje oral es un proceso prolongado que no depende exclusivamente de la maduración biológica, sino también de la interacción social y la estimulación constante del entorno. Según la teoría sociopragmática, desarrollada a finales de la década de 1970 y principios de la de 1980, los avances que se producen antes de la aparición de las primeras palabras son tan relevantes como los desarrollos verbales posteriores, ya que sientan las bases para la adquisición del lenguaje oral. Autores como Gerber y Prizant clasifican ocho estadios en el desarrollo del lenguaje que comienzan mucho antes de que el niño pronuncie sus primeras palabras (Holtz & Rodríguez, 2021).

En conclusión, el desarrollo de la comunicación verbal en niños de cinco años es un proceso complejo y multifacético que requiere de un entorno social estimulante y activo. La interacción constante con adultos y pares, combinada con una adecuada mediación en el uso de pantallas digitales, es fundamental para garantizar que los niños adquieran las habilidades lingüísticas necesarias para su crecimiento social y cognitivo pleno.

Dimensión: Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso cognitivo que ocurre en un contexto social y se realiza a través de la observación o la instrucción directa, involucrando al menos a dos personas: un modelo que ejecuta una acción y un sujeto que observa y aprende de dicha acción (Quispe, 2022, p. 20). Esta interacción social es fundamental en la infancia, etapa en la que los niños adquieren gran parte de sus conocimientos y habilidades a través de la imitación y la experiencia compartida.

Bandura (1987) sostiene que el aprendizaje se da mediante un proceso de ensayo y error, esencial para la adaptación y supervivencia humana. Además, plantea que el aprendizaje está influido por dos factores principales: el social, referido al ambiente y las interacciones donde se desenvuelve el individuo; y el cognitivo, que implica cómo la persona internaliza y procesa la información aprendida. En este sentido, la teoría del aprendizaje social destaca que el aprendizaje por observación puede ser consciente o inconsciente, dependiendo de la conducta que el individuo decida adoptar o evitar (Bandura, 1987, citado en Duarte Contreras et al., 2021, p. 7).

La interacción social juega un papel crucial en este proceso, pues mediante ella el niño desarrolla seguridad, confianza y habilidades sociales que le permiten relacionarse armoniosamente con otros, regular sus emociones y facilitar un crecimiento integral (Jara et al., 2018, p. 45). Este aspecto es particularmente relevante en la etapa preescolar, donde la socialización es clave para el desarrollo socioemocional.

En relación con el uso de pantallas digitales, estas pueden representar tanto oportunidades como riesgos para el aprendizaje social en niños de 5 años. Por un lado, ciertos contenidos interactivos permiten que el niño observe modelos positivos y aprenda habilidades sociales a través de juegos o actividades guiadas. Sin embargo, un uso excesivo o sin supervisión puede limitar las experiencias de interacción cara a cara con sus pares y adultos, reduciendo la práctica y consolidación de habilidades sociales esenciales para la resolución de conflictos, la empatía y la comunicación verbal y no verbal.

Por tanto, es fundamental que el uso de tecnologías digitales en la infancia se complemente con la mediación adulta que promueva la reflexión, el diálogo y la

socialización, garantizando un desarrollo equilibrado que integre tanto el aprendizaje cognitivo como el social (Muquis Tituaña, 2022, p. 33).

Por consiguiente, el aprendizaje en la infancia es un proceso social profundamente influenciado por la calidad de las interacciones y los modelos observados. El uso adecuado y supervisado de pantallas digitales puede potenciar este proceso, pero siempre debe estar acompañado de un entorno que favorezca la experiencia directa, la comunicación y el intercambio afectivo, para asegurar un desarrollo integral y saludable en los niños.

Indicadores de la dimensión aprendizaje

a. Atención y concentración

La atención es un proceso cognitivo que permite a una persona seleccionar y concentrarse en ciertos estímulos del entorno mientras ignora otros que no son relevantes. Este filtro mental ayuda al cerebro a procesar solo la información importante para responder de manera adecuada. La atención puede ser voluntaria, cuando decidimos conscientemente enfocarnos en algo, o involuntaria, cuando un estímulo externo, como un sonido o movimiento, capta nuestra atención automáticamente (Sánchez & Moreno, 2017, p. 44).

La concentración, por su parte, es la capacidad de mantener esa atención enfocada durante un periodo prolongado, sin distraerse. Es un estado de enfoque profundo que permite comprender, aprender y realizar actividades que requieren esfuerzo mental sostenido (Sánchez & Moreno, 2017, p. 45).

Para que el aprendizaje ocurra de forma efectiva, es fundamental que el individuo pueda sostener su atención y concentración en la tarea o estímulo que se le presenta. La atención es el mecanismo que nos permite identificar qué información es relevante en el ambiente, y la concentración es la habilidad que nos permite mantenernos enfocados en esa información durante el tiempo necesario para asimilarla y entenderla (Sánchez & Moreno, 2017, p. 45). En la infancia, especialmente alrededor de los 5 años, estas capacidades están en proceso de desarrollo y resultan esenciales para que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

Sin embargo, el uso excesivo y sin supervisión de pantallas digitales puede afectar negativamente la atención y concentración de los niños. La estimulación constante, rápida y cambiante que brindan estos dispositivos puede fragmentar la capacidad de enfocarse y disminuir la duración de la concentración en actividades que requieren un esfuerzo cognitivo más prolongado.

No obstante, si los contenidos digitales se seleccionan cuidadosamente y se utilizan con la guía y acompañamiento de un adulto, pueden favorecer el desarrollo de la atención. Por ejemplo, actividades interactivas que requieren respuestas activas y enfoque pueden ayudar a los niños a mejorar su capacidad para prestar atención y concentrarse (Gómez & Pérez, 2019, p. 78). Por eso, es importante entender cómo la atención y la concentración se relacionan con el aprendizaje, para diseñar estrategias educativas que aprovechen los beneficios de las tecnologías digitales sin perjudicar el desarrollo cognitivo saludable en la primera infancia.

Finalmente, la atención y la concentración son habilidades cognitivas esenciales para el aprendizaje infantil, especialmente en la etapa preescolar. Si bien las pantallas digitales presentan ciertos riesgos para el desarrollo de estas habilidades, un uso responsable y acompañado puede transformar estas herramientas en aliadas valiosas para potenciar el enfoque y la comprensión en los niños pequeños.

b. Interés por actividades no digitales

El interés es un estado afectivo-cognitivo que orienta la atención de una persona hacia un objeto, actividad o tema específico, generando motivación y disposición para participar en él. Se considera una fuerza interna que estimula el aprendizaje, pues favorece el compromiso sostenido, la exploración activa y la profundización del conocimiento (Ainley & Hidi, 2014, p. 221).

Desde la psicología educativa, el interés se divide en dos tipos: el interés situacional, que se activa por estímulos inmediatos del entorno, como un juego o una historia atractiva; y el interés individual, que se desarrolla de manera más duradera y estable hacia ciertos temas o actividades (Renninger & Hidi, 2016, p. 97). Ambos cumplen un rol esencial en el aprendizaje significativo y autónomo.

En los niños, el interés situacional suele ser temporal y desencadenado por estímulos inmediatos, tales como sonidos llamativos, colores brillantes o movimientos rápidos, características comunes en muchos contenidos digitales dirigidos a la infancia. Este tipo de interés capta la atención rápidamente, pero suele ser superficial y de corta duración, sin requerir conocimientos previos.

En cambio, el interés individual es más estable y duradero; surge a partir de experiencias significativas y está relacionado con la motivación intrínseca del niño. Se manifiesta cuando el niño explora con frecuencia un tema que le resulta placentero y desafiante, favoreciendo así un aprendizaje más profundo y sostenido. Por ello, el uso excesivo de pantallas puede fomentar predominantemente un interés situacional, basado en la estimulación constante, pero limitar el desarrollo del interés individual, que necesita tiempo, exploración activa y vivencias personales (Hidi & Renninger, 2006, p. 114).

Asimismo, el interés por actividades no digitales, como el juego simbólico y la interacción social, es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de cinco años. Estas actividades promueven la creatividad, la resolución de problemas y la autorregulación emocional, aspectos que pueden verse afectados negativamente por un uso desmedido de pantallas digitales.

En conclusión, el fomento de un interés equilibrado que incluya tanto estímulos situacionales como el desarrollo de intereses individuales es clave para un aprendizaje significativo y saludable en la infancia. Promover actividades no digitales ofrece oportunidades valiosas para que los niños desarrollen una motivación intrínseca que favorezca su crecimiento integral y su bienestar emocional.

C. Seguimiento de instrucciones

El seguimiento de instrucciones es una habilidad fundamental tanto para el aprendizaje como para la vida cotidiana. Esta capacidad permite a las personas comprender, procesar y ejecutar tareas de manera eficiente, facilitando la organización del pensamiento y la realización de actividades que requieren seguir pasos específicos. Seguir instrucciones no solo implica entenderlas superficialmente, sino que constituye un proceso cognitivo complejo que incluye la comprensión lingüística, la identificación de la

información relevante, la toma de decisiones y la ejecución adecuada de acciones (Quispe, 2022).

En el contexto escolar, el seguimiento de instrucciones es esencial para el éxito académico, ya que permite a los estudiantes comprender los contenidos presentados, realizar ejercicios paso a paso y completar tareas con eficacia. Esta habilidad comienza a desarrollarse desde edades tempranas y resulta crucial para el progreso cognitivo, el desarrollo de la atención, la memoria y la concentración, así como para la interacción social de los niños. Por ello, dificultades en esta área pueden afectar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de otras habilidades cognitivas importantes (Sánchez & Moreno, 2017).

Además, el seguimiento de instrucciones tiene una relevancia práctica en la vida diaria, facilitando la realización de múltiples actividades, como seguir una receta, orientarse en un recorrido o utilizar correctamente un manual. Por lo tanto, fomentar y fortalecer esta competencia durante la infancia contribuye a la autonomía y al desempeño efectivo en diversas situaciones cotidianas y educativas.

Esta habilidad es cognitiva y conductual, y consiste en la capacidad de recibir, procesar y ejecutar una serie de indicaciones dadas por otra persona. El seguimiento de instrucciones implica varios procesos mentales, como la atención, la memoria de trabajo, la comprensión del lenguaje y la planificación, siendo crucial para el aprendizaje y la interacción social, especialmente en la etapa infantil (Muquis, 2022).

En niños de cinco años, esta capacidad comienza a consolidarse y resulta clave para su desempeño en contextos educativos, ya que les permite entender y cumplir con tareas, normas y actividades propuestas. Las dificultades para seguir instrucciones pueden impactar negativamente en el rendimiento académico y en las relaciones sociales, por lo que su desarrollo es un objetivo prioritario en la educación infantil.

El uso de pantallas digitales puede influir en el seguimiento de instrucciones de maneras diversas. Por un lado, aplicaciones y juegos bien diseñados pueden favorecer la práctica de esta habilidad a través de actividades estructuradas que requieren atención y respuestas secuenciales. Por otro lado, la exposición excesiva a dispositivos con estímulos rápidos y fragmentados puede dificultar la capacidad de mantener la atención y seguir indicaciones complejas o prolongadas (Radesky et al., 2020).

En conclusión, el seguimiento de instrucciones es una competencia clave para el desarrollo integral del niño, que debe ser promovida mediante un equilibrio entre experiencias directas, supervisión adulta y el uso adecuado de tecnologías digitales. De este modo, se garantiza un aprendizaje efectivo que favorece tanto el rendimiento académico como las habilidades sociales y la autonomía personal.

Definición de conceptos

Aprendizaje: “Es el medio mediante el que no solo adquirimos habilidades y conocimiento, si no también valores, actitudes y reacciones emocionales”. (Ormrod, 2020, p.1)

Aspecto social: “comprende las interacciones, normas, valores y relaciones que moldean el comportamiento y la integración de los individuos dentro de una comunidad, influyendo en su desarrollo personal y colectivo” (Delgado & Ramírez, 2021, p. 78).

Frustración: “es una respuesta emocional que surge cuando una persona percibe que un obstáculo externo o interno impide la consecución de un objetivo deseado, generando sentimientos de insatisfacción, estrés o malestar (García & López, 2022, p. 45).

Interacción social: “es el proceso mediante el cual las personas actúan y reaccionan entre sí, construyendo significados compartidos a través del lenguaje, las acciones y el contexto sociocultural. Esta interacción es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social, especialmente en la infancia” (Ormrod, 2020, p. 182).

Lenguaje materno: “es una forma de hablar dirigida a los bebés, caracterizada por un tono de voz agudo, ritmo lento y entonación exagerada, que facilita la atención y el desarrollo del lenguaje infantil (Lytle & Kuhl, 2020, p. 27).

Procesos cognitivos: “son las operaciones mentales mediante las cuales el ser humano adquiere, organiza y utiliza el conocimiento. Consisten en el funcionamiento de la mente y la cognición, así como en su relación con la conducta (Vásquez et al., p. 54).

Resolución de conflictos: “es el proceso mediante el cual dos o más partes en desacuerdo buscan llegar a un acuerdo o solución que satisfaga sus intereses y necesidades, mediante el diálogo, la negociación y la comprensión mutua” (Johnson & Johnson, 2017).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se describen de manera detallada los pasos y la metodología empleada para el desarrollo de la investigación. Se expone el enfoque, tipo y diseño metodológico adoptado, así como la descripción de la población y muestra objeto de estudio. Asimismo, se presenta la operacionalización de la variable, junto con las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos. Además, se aborda la validez del instrumento aplicado y, finalmente, se explica el procedimiento seguido para el análisis de los datos recolectados.

La metodología de la investigación es el camino para recolectar la información pertinente y relevante, su registro, acopio, análisis e integración en el trabajo de investigación. Para su ejecución se requirió del conocimiento de técnicas de gestión de los datos, analizarlos y procesarlos de manera adecuada a los fines para los que se reunieron.

Enfoque de la investigación

La investigación constituye el eje central en la construcción y expansión del conocimiento en cualquier disciplina. En este contexto, la selección del enfoque de investigación juega un papel crucial, determinando la perspectiva desde la cual se aborda el objeto de estudio y, por ende, la naturaleza de los resultados obtenidos (Vizcaíno et al., 2023, p. 4).

Esta investigación adopta un enfoque cuantitativo, según González-Penagos y Rivera-Quiroz (2024), permite ofrecer explicaciones a hechos o situaciones trascendentales, respondiendo de manera secuencial y rigurosa mediante mediciones y datos cuantificables. Estos datos fueron contrastados con las hipótesis planteadas, con el fin de aportar evidencia, validar resultados, generalizar conclusiones y demostrar la certeza de los fenómenos observados.

En este sentido, la investigación cuantitativa posibilita la comprobación de la veracidad de las hipótesis y de los fenómenos observados a través de resultados medibles y cuantificables. Este enfoque se caracteriza por su énfasis en la objetividad y la precisión, utilizando herramientas estadísticas y técnicas de medición para analizar

datos numéricos. El párrafo destaca que la investigación cuantitativa se basa en la recopilación y análisis de datos numéricos para probar hipótesis y obtener conclusiones verificables, lo que contribuye a la construcción de conocimiento científico sólido y confiable.

Tipo de investigación

La presente investigación se centró en un estudio de carácter descriptivo, ya que este tipo de investigación busca desarrollar una descripción clara y precisa de la variable objeto de estudio. Según Guevara, Verdesoto y Nelly (2020), citado por Sabino, la investigación descriptiva es:

El tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes (p. 166)

En otras palabras, la investigación descriptiva persigue detallar las características más relevantes de una situación o fenómeno, de forma ordenada y contrastable. Esto implica usar métodos sistemáticos (como encuestas, observación o estudios de caso) para recoger datos que representen fielmente lo que ocurre. Además, aunque se enfoca en el qué, el cómo, el dónde y el cuándo, no busca explicar por qué suceden los hechos, ni establecer relaciones de causalidad.

Así, este enfoque permitió examinar la precisión de los acontecimientos dentro de un grupo sujeto a estudio, apoyado en análisis profundos que consolidan la recogida de información. De este modo, se obtiene una visión detallada del fenómeno en un momento determinado, ofreciendo una base sólida para investigaciones futuras que puedan explorar causas o efectos.

Diseño de la investigación

El diseño de la investigación adoptado en este estudio fue no experimental, transversal y descriptivo, características fundamentales cuando el investigador desea observar fenómenos en su contexto natural sin manipular variables independientes. Según Hernández et al. (2022), los diseños no experimentales implican que el investigador no interviene directamente en los eventos explicativos y solo puede verificar efectos sin control sobre las causas.

Esto es especialmente relevante en estudios donde las variables ya ocurrieron o su manipulación sería éticamente inapropiada o logísticamente inviable. Además, los diseños transversales permiten la recolección de datos en un solo momento, lo que posibilita una descripción precisa de variables y su prevalencia en un instante dado. Son útiles para medir distribución y generar hipótesis iniciales. Por su parte, los diseños longitudinales realizan mediciones en varios momentos, lo que posibilita analizar la evolución de variables y distinguir entre efectos de cohorte y edad, aumentando así la precisión de los hallazgos.

En conjunto, los diseños no experimentales permiten capturar la realidad contextual del fenómeno estudiado y proporcionar datos comparables y replicables. Este enfoque tiene como objetivo principal describir las variables expuestas en la muestra de este estudio, lo que implica recoger información a través de un instrumento que permitió obtener datos precisos de la población y muestra que se realizó en la Escuela Particular N° 77 El Nazareno, específicamente en el nivel kínder.

Población y muestra

Población

Según Vizcaíno et al. (2023), la población “se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objeto de estudio” (p. 9747). Sin embargo, en la mayoría de los casos es impracticable o costoso estudiar a toda la población, lo que hace necesaria la selección de una muestra, un subconjunto representativo que facilita la generalización de los resultados.

En base a esto, la presente investigación incluyó una población de 35 estudiantes de la Escuela Particular N.º 77 El Nazareno de Concepción, específicamente del nivel

kínder; estos estudiantes presentan similitudes en edad, comportamiento, seguimiento de instrucciones y logros académicos, además de compartir ubicación geográfica y situación socioeconómica, garantizando así una muestra homogénea y adecuada para medir las variables propuestas.

Muestra

La muestra de investigación es un subconjunto representativo de la población total, seleccionado con el propósito de obtener información válida y generalizable. Pérez López (2017), experto en técnicas de muestreo, señala que el muestreo consiste en seleccionar “un grupo reducido que refleje adecuadamente las características del universo, de manera que permita hacer inferencias confiables sin necesidad de estudiar a todos sus miembros” (p. 45).

Para este estudio, se optó por un muestreo no probabilístico, en el cual no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados, lo que resulta útil en contextos donde la representatividad total no es el objetivo principal o el acceso a la población completa es limitado.

En consecuencia, se eligieron 15 madres, padres y/o apoderados responsables de los niños y niñas del nivel kínder de la Escuela Particular N° 77 “El Nazareno” de Concepción, quienes comparten características relevantes (edad, comportamiento, rendimiento académico, ubicación geográfica y situación socioeconómica), lo que garantiza que la muestra sea adecuada para analizar las variables propuestas dentro del marco metodológico de este estudio.

Operacionalización de la variable

Una variable es cualquier elemento que se puede medir u observar y que puede ser registrada en un conjunto de datos. Las variables pueden tomar diversos valores, desde características de un fenómeno o evento, hasta la persona o grupos dentro de una población que participan en el estudio. Estos valores pueden sufrir cambios entre una situación y otra dependiendo de la intervención que se pretende estudiar, por lo que estos pueden representar diferentes valores.

Según Aceituno, Silva y Cruz (2020), citados por Arias González (2022), una variable está conformada por un atributo de medida y una construcción lógica y teórica

del fenómeno de estudio (p. 47)

De acuerdo con Hernández-Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), “una variable es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse” (p. 105), como lo cita Villarroel Mansilla (2024). Esto significa que una variable representa una característica o atributo que puede cambiar entre individuos u objetos y cuya variación es capturable a través de mediciones u observaciones.

La operacionalización de variables es el proceso mediante el cual se definen técnicas y métodos específicos para medir una variable en investigación; implica descomponerla en componentes observables y cuantificables. Como señala Arias González (2021), este proceso permite transformar un concepto abstracto en indicadores concretos que pueden medirse empíricamente, garantizando así la validez y replicabilidad del estudio.

Según la literatura reciente, la operacionalización requiere varios pasos: primero, conceptualizar claramente la variable; segundo, identificar sus dimensiones y desarrollar indicadores observables; tercero, definir la escala o instrumento de medición; y finalmente, aplicar procedimientos que aseguren la confiabilidad y la validez de la medición a operacionalización de variables es el proceso que permite convertir conceptos abstractos en elementos medibles, mediante su clasificación, categorización y selección de instrumentos adecuados para su recolección. Para ello, la variable se descompone en dimensiones e indicadores observables, garantizando que los datos sean cuantificables y comparables (p. 196)

La descomposición de las variables es un proceso lógico de operacionalización debido a que establece un puente entre los conceptos, las observaciones y actitudes reales, el mismo está dividido en etapas: definición nominal de la variable a medir, definición real o enumeración de las dimensiones y finalmente la definición operacional o enumeración de los indicadores.

Según, Townsend Valencia, J. (2021). La descomposición de la variable es una operación metodológica que responde a dos criterios en el proceso de transformación, el primero es determinar los indicadores que se logra definir como aspectos directamente observables, visibles, perceptibles a la vista para la construcción y elaboración de la pregunta de investigación o ítems previo a la elaboración de la encuesta o cuestionario.

Y el segundo criterio busca precisar las técnicas y los instrumentos para medir los indicadores, en otras palabras, la variable va a ser estudiada en atención a los elementos que la conforman según sus componentes o elementos (p.588)

Esto quiere decir que una variable es cualquier característica que puede medirse u observarse en una investigación. Para estudiarla de forma precisa, es necesario descomponerla en partes más pequeñas y observables. Este proceso, conocido como operacionalización, transforma conceptos abstractos en elementos concretos que se pueden medir. La operacionalización implica identificar las dimensiones de la variable, establecer indicadores específicos y seleccionar los instrumentos adecuados para su medición. Este proceso permite que conceptos teóricos se conviertan en datos empíricos, facilitando su análisis y garantizando la validez y confiabilidad de los resultados.

Tabla 3

Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores, ítems y escala de estimación

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente Uso de pantallas digitales	Interacción	Cantidad de horas en pantalla	1, 2	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en Desacuerdo, En Desacuerdo y Muy en Desacuerdo.
	Contenido	Tipos de programas o app que se utilizan	3, 4	
	Supervisión	Presencia o ausencia de compañía de adultos.	5, 6	

Dependiente Comportamiento infantil	Aspecto Emocional	Irritabilidad	7, 8	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, En desacuerdo y Muy en desacuerdo.
		Frustración	9, 10	
		Regulación emocional	11, 12	
	Aspecto Social	Interacción con sus pares.	13, 14	
		Resolución de conflictos	15, 16	
		Comunicación verbal.	17, 18	
	Aprendizaje	Atención y concentración	19, 20	
		Interés por actividades no digitales	21, 22	
		Seguimiento de instrucciones	23, 24	

Técnica e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos es un proceso fundamental en la investigación, ya que permite reunir y medir información de diversas fuentes para obtener una comprensión integral del objeto de estudio. Según Hernández y Duana (2020), las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación (p. 38).

Para los fines de esta investigación, se seleccionó como técnica principal el cuestionario, dado que permite obtener información sistemática y ordenada de la población investigada sobre las variables relacionadas con el tema de estudio (Barrón de Olivares & D'Aquino, 2020, p. 96). El cuestionario es un conjunto de preguntas diseñadas para recabar datos específicos que faciliten alcanzar los objetivos del proyecto (Fernández Rodríguez, 2024, p. 41).

El instrumento que se diseñó es un cuestionario estructurado que contiene afirmaciones relacionadas con el tiempo de exposición a dispositivos electrónicos, tipos de contenidos consumidos y comportamientos observados en los niños, tales como atención, interacción social y regulación emocional. Las respuestas fueron recogidas mediante una escala de Likert de cinco puntos, que permitió evaluar el grado de acuerdo o desacuerdo de los padres o cuidadores con cada afirmación.

El uso de un cuestionario con escala de Likert es apropiado para esta investigación porque resulta sencillo de comprender y responder para los padres, lo cual favoreció una alta tasa de respuesta y reduce la fatiga durante la aplicación. Además, convierte opiniones y percepciones subjetivas en datos cuantificables, facilitando análisis estadísticos y comparaciones entre distintos grupos según niveles de exposición a pantallas. Aunque existen escalas con diferentes números de puntos, la escala de cinco puntos ofrece un equilibrio adecuado entre detalle y simplicidad, siendo especialmente útil para estudios breves y poblaciones con limitaciones de tiempo y atención. Por estas razones, esta técnica e instrumento fueron idóneos para evaluar el impacto del uso de pantallas digitales en niños en edad preescolar.

Validez del instrumento

La validación de un instrumento de investigación es un proceso metodológico esencial que busca garantizar que una herramienta de medición efectivamente mida lo que pretende medir, asegurando la precisión y relevancia de los datos recolectados. Según Pacios Dorado y Barroso Fontanals (2024), la validación de instrumentos es una necesidad en el entorno científico actual, ya que permite establecer la credibilidad y la calidad de las investigaciones científicas. (p,9).

Según Pereira Burgos. (2024), la validez hace referencia al grado de coherencia lógica interna de los resultados y a la ausencia de contradicciones con los resultados de otras investigaciones o estudios bien establecidos. Se debe diferenciar entre validez interna (grado en que los resultados reflejan la situación estudiada) y validez externa (nivel de aplicación de las conclusiones a grupos similares).

Es importante destacar que la validación no es un proceso único, sino que debe adaptarse al contexto y a la población a la que se dirige el instrumento. Cada versión de una prueba ya sea por cambios en el idioma, en la población o en el contexto de aplicación, requiere una nueva validación para asegurar su eficacia y precisión.

Según Aguilar Altamirano (2023), el juicio de expertos es la evaluación u opinión proporcionada por personas con conocimientos especializados y experiencia en un área determinada, quienes pueden basar su juicio en la observación, el análisis de datos, la investigación y la experiencia práctica. Este proceso es fundamental en el desarrollo de

la validez de contenido de instrumentos de medición, ya que permite identificar fortalezas y debilidades en el instrumento, facilitando un análisis profundo que orienta las modificaciones necesarias para mejorar la herramienta (p. 558).

De acuerdo con Martínez (2020), el juicio de expertos se basa en las opiniones de personas con experiencia en el campo, quienes se consideran calificadas para proporcionar información, evidencia, estimaciones y juicios. (p,210) lo que quiere decir que este enfoque es esencial para garantizar que los instrumentos de medición sean pertinentes y representativos del constructo que se pretende evaluar, además refiere a que antes de exponer el trabajo de investigación debe ser sometidos a revisión por personas capacitadas en el área que verificarán que los procedimientos utilizados son los adecuados.

El juicio por expertos permitió que el instrumento elaborado entregara datos fidedignos y confiables, para ello participaron 3 expertos en el área de educación y otro en metodología. De modo que, se les proporcionó información relacionada con el estudio, la operacionalización de variables y un informe de opinión de los criterios de: objetividad, consistencia, coherencia y pertinencia de la temática estudiada.

Análisis y procesamiento de datos.

Según Pérez et al. (2020) el procesamiento de datos “son hechos que pueden ser registrados de alguna forma, y que tienen un significado implícito, por ejemplo, en el marco de la pregunta científica o la aplicación técnica”. (p. 335). Por lo que, Los datos son hechos que se pueden registrar de alguna manera y que tienen un significado implícito, es decir, que pueden ser interpretados o comprendidos en un contexto específico, como una pregunta científica o una aplicación técnica.

Considerando las técnicas e instrumentos anteriormente señalados, El análisis de datos se convirtió en un proceso que incluyó inspeccionar, limpiar, transformar y modelar datos con el objetivo de obtener información valiosa, identificar patrones y tendencias y así mismo Llegar a conclusiones que apoyen la investigación realizada.

Según Cáceres (2010) el objetivo de la estadística es describir, inferir y decidir. Y, dada la generalidad de su objeto material, puede considerarse sobre todo un método, lo que explica su carácter instrumental al servicio de las demás disciplinas. Lo que quiere

decir que la estadística sirve para describir lo que ocurre, sacar conclusiones sobre lo que podría estar pasando en conjunto, y ayudar a tomar decisiones. Al ser un método, es una herramienta que se utiliza en muchas áreas del conocimiento para analizar datos y resolver problemas de forma estructurada y práctica.

El procedimiento de evaluación fue aplicado a un nivel de prebásica, kínder de la Escuela Particular N° 77 “El Nazareno “de Concepción, vía online con la estrategia de encuestas forms en Google, donde se les envió un link de acceso y se creó un grupo de WhatsApp previa orientación de la investigación con la finalidad de orientar a las familias en relación a dudas y consultas en relación con la temática estudiada.

En esta investigación el respeto por las personas se expresó en el proceso de consentimiento informado, el cual ha sido diseñado para darle a la persona la capacidad de decidir voluntariamente y con la información adecuada si va a participar o no en una investigación. Por lo que, En este estudio se contó con consentimiento informado de las 15 familias participantes, explicando claramente los objetivos y usos de los datos. Toda información personal fue anonimizada mediante técnicas que evitan que pudieran revelar identidades. Solo se recolectaron variables esenciales. De acuerdo con esto Orozco y lamberto (2022), menciona que:

La ética garantiza el desarrollo de las ciencias, en cualquiera de sus áreas, en armonía con los seres humanos y el planeta, donde los primeros pueden alcanzar sus metas y ejercer sus libres aspiraciones de vivir y desarrollarse como individuos, en un ambiente de seguridad y libertad, en una sociedad donde se respeten los derechos de todos. La ética debe propender, por tanto, a la protección de los derechos individuales y colectivos de los sujetos participantes en toda investigación científica; ella no solo debe evitar que alguno de los participantes en la investigación resulte afectado, sino también terceras personas e inclusive la sociedad y el mundo global (p. 12).

En este sentido, la ética en la investigación científica juega un papel fundamental para asegurar que el desarrollo del conocimiento se realice de manera responsable y respetuosa con todos los involucrados. No solo se enfoca en proteger a los participantes

directos del estudio, sino también en cuidar a terceras personas, la sociedad en general y el medio ambiente, previniendo cualquier daño o perjuicio. Esto implica que los sujetos puedan ejercer sus derechos y aspiraciones libremente, desarrollándose en un ambiente de seguridad y respeto. Por lo tanto, la ética debe velar por el bienestar individual y colectivo, garantizando que la investigación contribuya positivamente sin vulnerar los principios básicos de dignidad y justicia. Así, el respeto ético se convierte en un pilar indispensable para la legitimidad y calidad de toda investigación científica.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo es el proceso mediante el cual el investigador obtiene información directamente del entorno o grupo que estudia, utilizando instrumentos como encuestas, entrevistas, observaciones o registros. Su objetivo es recoger datos reales, más allá de los antecedentes bibliográficos, para analizar una situación concreta.

En este estudio, el trabajo de campo se llevó a cabo en la Escuela “El Nazareno N° 77”, ubicada en la comuna de Concepción, región del Bío Bío, durante el año 2025. La población objetivo estuvo conformada por 35 familias pertenecientes al nivel kínder, de las cuales se obtuvo una muestra de 15 familias para la recolección de datos.

Para iniciar el proceso, se estableció contacto con la educadora del nivel, a quien se le presentó la propuesta de investigación junto con sus objetivos. Posteriormente, la educadora gestionó la autorización correspondiente ante la dirección del establecimiento y realizó una instancia de sensibilización con las familias, donde explicó el propósito del estudio e incentivó su participación.

Cabe señalar que el instrumento aplicado fue previamente validado por expertos en la materia, la Dra. Rocío Rizzo San Martín y el Dr. Francisco Sánchez, quienes garantizaron su pertinencia y fiabilidad para los fines del estudio.

Una vez obtenidas las aprobaciones institucionales y la validación del instrumento, se acordó con la educadora del nivel kínder la aplicación de una encuesta con escala de valoración tipo Likert de 5 puntos, elaborada en la plataforma Google Forms. La aplicación se realizó entre los días 29 de septiembre y 1 de octubre de 2025. Además, la educadora facilitó la creación de un grupo de WhatsApp con las familias participantes, lo que permitió el envío del enlace al cuestionario y la resolución de dudas. En todo momento se informó a las familias que la información recopilada sería tratada de forma confidencial y utilizada únicamente con fines académicos, en el marco del desarrollo del presente Trabajo de Grado universitario.

Diseño de la presentación de los resultados

La presentación de los resultados se llevó a cabo mediante un proceso sistemático de organización y análisis de los datos obtenidos en el trabajo de campo. En primer lugar, se realizó el vaciado de la información en planillas de Microsoft Excel, clasificando los datos según las variables, dimensiones e indicadores establecidos en el instrumento de recolección.

Posteriormente, se procedió a la tabulación de los resultados, con el fin de obtener una apreciación más clara y precisa de la información recopilada. Para cada variable se elaboraron tablas que muestran los resultados obtenidos, y se calculó el promedio correspondiente, lo que permitió visualizar tendencias y contrastar los datos de manera más efectiva.

Finalmente, los resultados fueron representados mediante gráficos, de tipo histograma que facilitan la comprensión e interpretación de las tendencias observadas en las respuestas de los participantes, permitiendo un análisis más integral de la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil.

Resultados.

Dimensión Interacción de la variable Uso de pantallas digitales

En la tabla 4, grafico 1, busca identificar cómo se manifiesta la interacción de los niños con las pantallas digitales, considerando el tiempo de exposición y la forma en que se relacionan con los dispositivos tecnológicos.

Los resultados muestran que en promedio un 23% de los encuestados se manifestó totalmente de acuerdo y un 20% de acuerdo, lo que evidencia que una parte significativa de los niños mantiene una interacción constante con las pantallas, ya sea a través de juegos, videos o aplicaciones recreativas. Esto confirma la presencia de las tecnologías como parte habitual de su entorno cotidiano.

Por otro lado, un 16,65% en desacuerdo y un 20% totalmente en desacuerdo indican que existe otro grupo de niños con menor contacto o uso más limitado de dispositivos, posiblemente debido a restricciones familiares o a un acceso controlado por parte de los adultos.

El 20% de respuestas neutrales refleja percepciones intermedias, que pueden asociarse a un uso moderado o esporádico de pantallas, donde el niño no depende completamente de la tecnología para su entretenimiento o aprendizaje.

En conjunto, los datos sugieren que la interacción de los niños con las pantallas digitales es frecuente, pero no uniforme, variando según el contexto familiar y la disponibilidad de dispositivos. Si bien las pantallas se presentan como un medio atractivo de estímulo y diversión, su uso constante puede influir en aspectos del comportamiento infantil, como la atención, la socialización y la regulación emocional.

Finalmente, la dimensión Interacción evidencia que el uso de pantallas está firmemente integrado en la vida diaria de los niños del nivel kínder, lo que resalta la importancia de orientar dicho uso hacia fines educativos y de aprendizaje significativo, evitando la sobreexposición y promoviendo experiencias de interacción equilibradas y supervisadas.

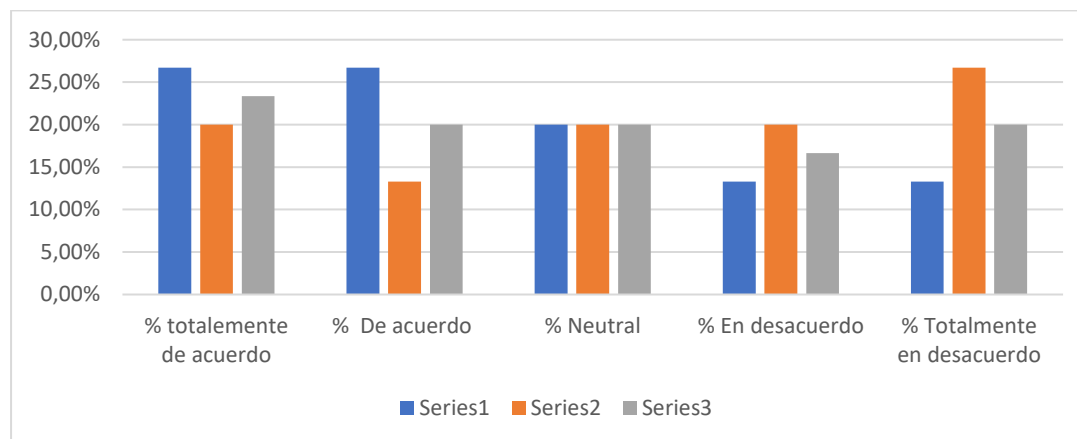
Tabla 4

Dimensión interacción de la variable uso de pantallas digitales

	Indicadores	Ítems	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuerdo	% Totalmente en desacuerdo
Interacción	Cantidad de horas en pantalla	1	26,70%	26,70%	20%	13,30%	13,30%
		2	20%	13,30%	20%	20%	26,70%
Promedio			23%	20%	20%	16,65%	20%

Gráfico 1

Dimensión interacción de la variable uso de pantallas digitales



Dimensión Contenido de la variable Uso de pantallas digitales:

Tabla 5, grafico 2. En esta dimensión se consideró el tipo de programas o aplicaciones que los niños utilizan con mayor frecuencia en los dispositivos digitales. Los resultados muestran que un 27% de los encuestados se manifestó *totalmente de acuerdo* y un *20% *de acuerdo* con los ítems evaluados, lo que indica que una parte importante de los niños accede a una variedad de contenidos digitales. Sin embargo, también se observa un 26,7% en desacuerdo y un 17% totalmente en desacuerdo, lo que sugiere que existe un grupo de niños que no utiliza de manera constante o variada este tipo de recursos tecnológicos.

El 10% que se mantuvo neutral refleja una percepción intermedia, posiblemente asociada a un uso ocasional o supervisado de pantallas, sin una preferencia clara hacia determinados contenidos.

Estos resultados permiten inferir que el uso de pantallas digitales no es homogéneo entre los niños del nivel kínder. Mientras algunos acceden regularmente a aplicaciones o programas de entretenimiento y aprendizaje, otros presentan un contacto más limitado o controlado. Esto puede deberse a factores como la orientación de los padres, las normas familiares sobre el uso de dispositivos o la disponibilidad de tecnología en el hogar.

En conclusión, los datos evidencian que el tipo de contenido al que los niños están expuestos varía considerablemente, lo que puede influir de manera directa en su

comportamiento dentro del aula, especialmente en aspectos como la atención, la socialización y la capacidad de autorregulación. Un mayor acceso a contenidos lúdicos sin supervisión podría fomentar conductas dispersas o imitativas, mientras que un uso guiado y educativo de las pantallas puede aportar beneficios en el aprendizaje y la motivación infantil.

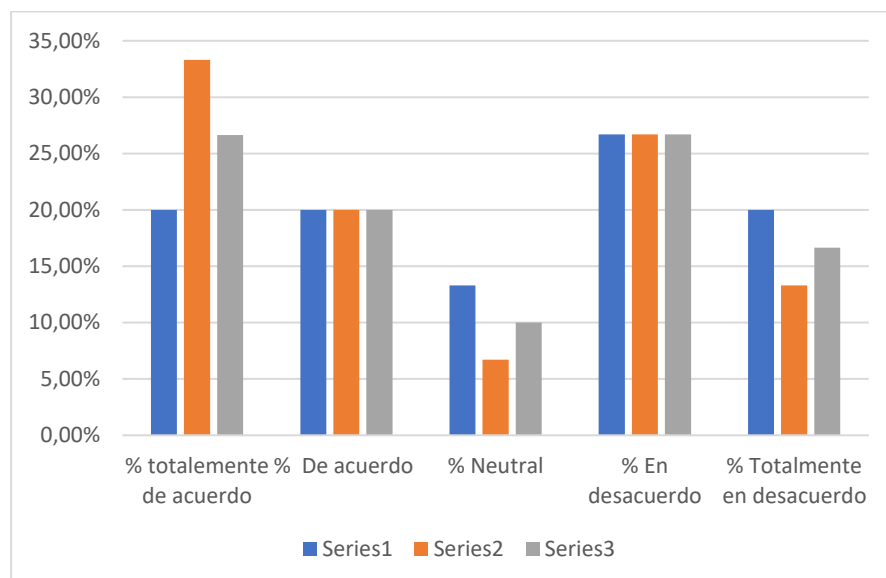
Tabla 5

Dimensión Contenido de la variable Uso de pantallas digitales

Indicadores	Items	% totalment e de acuerdo	% De acuerdo	% Neutra l	% En desacuerdo	% Totalment e en desacuerdo	
Contenido	Tipos de programas o app que se utilizan	3	20,00%	20%	13%	26,70%	20,00%
		4	33%	20%	7%	27%	13,30%
Promedio			27%	20%	10%	26,70%	17%

Gráfico 2

Dimensión Contenido de la variable Uso de pantallas digitales



4.3.3 Dimensión supervisión de la variable Uso de pantallas digitales:

Tabla 6 y gráfico 3, esta dimensión aborda la presencia o ausencia de compañía de adultos durante el uso de pantallas digitales por parte de los niños. Los resultados evidencian que un 43% de los encuestados está totalmente en desacuerdo con los ítems evaluados, mientras que solo un 23% se manifestó totalmente de acuerdo y un 13% de acuerdo. Esto sugiere que la mayoría de los niños utiliza dispositivos digitales sin la supervisión constante de un adulto, lo cual puede representar un factor de riesgo en su desarrollo y comportamiento.

El 13% que se mantuvo en posición neutral podría reflejar situaciones en que la supervisión ocurre de forma intermitente o cuando los adultos están presentes físicamente, pero no necesariamente involucrados en el contenido que el niño consume.

Estos datos muestran una tendencia a la autonomía en el uso de pantallas, donde los niños acceden a dispositivos de manera independiente, posiblemente debido a la confianza de los padres en las habilidades tecnológicas de sus hijos o al uso de las pantallas como medio de distracción o entretenimiento.

Desde una perspectiva pedagógica y conductual, la falta de acompañamiento adulto puede influir negativamente en la conducta infantil, favoreciendo actitudes de dispersión, imitación de comportamientos inadecuados o dificultades para concentrarse y seguir normas dentro del aula.

En síntesis, los resultados indican que la supervisión adulta durante el uso de pantallas es limitada, lo que resalta la importancia de orientar a las familias sobre la necesidad de acompañar y guiar el consumo digital infantil, promoviendo contenidos adecuados y tiempos equilibrados de exposición.

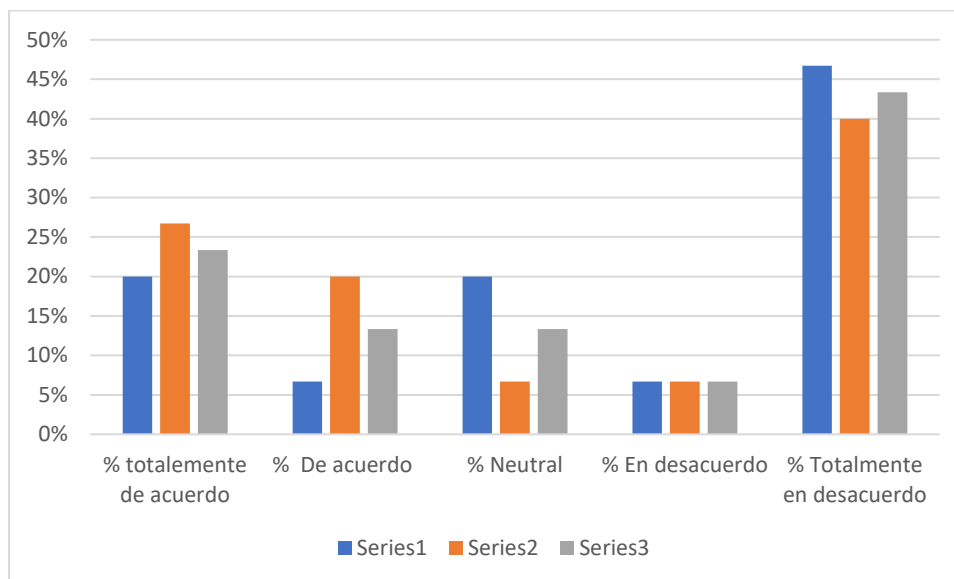
Tabla 6

Dimensión supervisión de la variable uso de pantallas digitales

	Indicadores	Items	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuerdo	% Totalmente en desacuerdo
Supervisión	Presencia o ausencia de compañía de adultos.	5	20%	6,70%	20%	6,70%	46,70%
		6	27%	20%	7%	7%	40%
	Promedio		23%	13%	13%	6,70%	43%

Gráfico 3

Dimensión supervisión de la variable uso de pantallas digitales



4.3.4 Análisis general de las dimensiones Uso de pantallas digitales

Tabla 7 grafico 4. Al analizar los resultados obtenidos en las tres dimensiones Interacción, Contenido y Supervisión se observa que el promedio general de la variable presenta un 24% de respuestas “totalmente de acuerdo” y un 18% “de acuerdo”, lo que indica que una parte importante de los encuestados reconoce la presencia del uso de pantallas digitales en las rutinas de los niños del nivel kínder.

Sin embargo, se aprecia también un 27% de respuestas “totalmente en desacuerdo” y un 16,68% en desacuerdo, lo que evidencia que otro grupo de participantes percibe un uso menos significativo o más controlado de los dispositivos digitales. El 14% que se mantiene neutral refleja una postura intermedia, posiblemente asociada a casos donde el uso existe, pero de forma ocasional o bajo ciertas condiciones específicas.

En términos comparativos, la dimensión con mayor acuerdo fue Contenido (27%), lo que sugiere que los niños utilizan diversos programas o aplicaciones, principalmente con fines recreativos. En contraste, la dimensión con mayor nivel de desacuerdo fue

Supervisión (43%), lo que revela una baja presencia de acompañamiento adulto durante el uso de pantallas. Esto refuerza la idea de que, aunque los niños acceden a dispositivos con frecuencia, lo hacen de forma autónoma o sin orientación constante.

En conjunto, los resultados permiten concluir que el uso de pantallas digitales es una práctica habitual entre los niños del nivel kínder, pero carece de la supervisión y guía adecuada por parte de los adultos, lo cual puede influir negativamente en su comportamiento, atención y socialización dentro del aula. Por tanto, se hace necesario fomentar en las familias un uso más consciente y educativo de las pantallas, promoviendo límites de tiempo y contenidos apropiados para su edad.

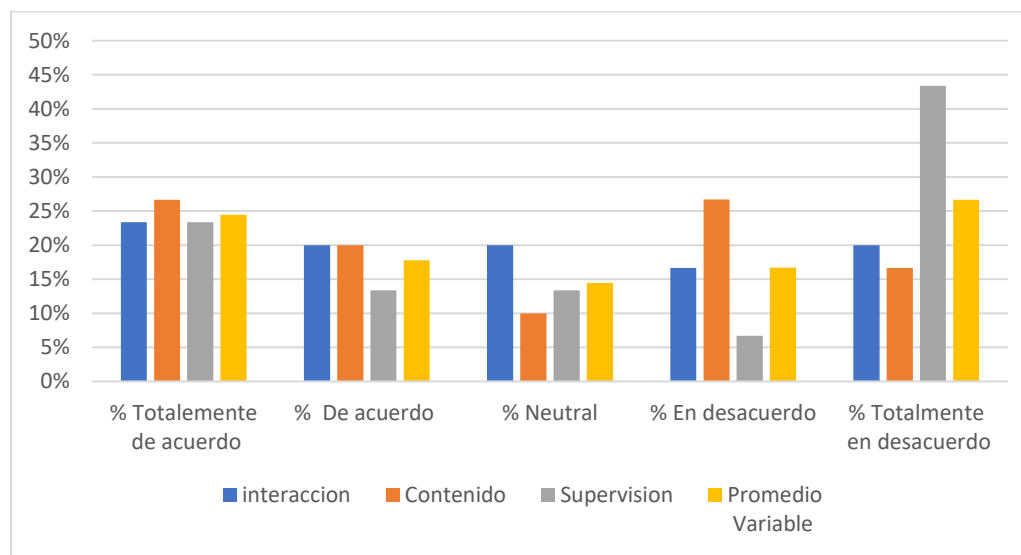
Tabla 7

Análisis general de las dimensiones uso de pantallas digitales

Dimensión	% Totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuerdo	% Totalmente en desacuerdo
Interacción	23%	20%	20%	16,65%	20%
Contenido	27%	20%	10%	26,70%	17%
Supervisión	23%	13%	13%	6,70%	43%
Promedio Variable	24%	18%	14%	16,68%	27%

Gráfico 4

Análisis general de las dimensiones uso de pantallas digitales



4.3.5 Dimensión aspecto emocional la variable comportamiento infantil

Tabla 8 grafico 4. Esta dimensión se centra en los efectos emocionales asociados al uso de pantallas digitales en los niños del nivel kínder, considerando tres indicadores: irritabilidad, frustración y regulación emocional.

En el indicador Irritabilidad, se observa un 26,7% de respuestas totalmente de acuerdo y un 13,4% de acuerdo, lo que evidencia que una parte importante de los encuestados percibe que los niños manifiestan comportamientos irritables luego del uso de pantallas. Asimismo, el 26,7% en desacuerdo y 13,4% totalmente en desacuerdo reflejan que existe otro grupo que no asocia directamente el uso de dispositivos con dichas conductas, lo que sugiere diferencias en la forma en que cada niño reacciona ante la exposición digital.

En el indicador Frustración, los resultados muestran un 30% de respuestas totalmente de acuerdo y un 13,3% de acuerdo, mientras que el mismo porcentaje (30%) se ubica en desacuerdo. Este equilibrio indica que algunos niños presentan frustración cuando no logran realizar una actividad en pantalla o se les interrumpe el uso, mientras que otros mantienen mayor control emocional, posiblemente debido a una adecuada orientación o a un uso menos frecuente de los dispositivos.

Por último, en Regulación emocional se evidencia un patrón distinto: un 33,4% de respuestas neutrales y un 30% en desacuerdo, lo que sugiere que muchos encuestados no observan una clara relación entre el uso de pantallas y la capacidad de los niños para manejar sus emociones. Sin embargo, el 20% que se manifestó totalmente de acuerdo revela que en algunos casos sí se percibe una dificultad para autorregularse emocionalmente luego del uso de dispositivos, especialmente cuando se limita su tiempo frente a ellos.

En conjunto, los resultados de esta dimensión reflejan que el uso de pantallas digitales puede influir en la estabilidad emocional infantil, generando reacciones como irritabilidad o frustración cuando se interrumpe la actividad o cuando los niños no obtienen el resultado esperado. No obstante, la presencia de porcentajes equilibrados entre acuerdo y desacuerdo muestra que esta influencia no es uniforme, sino que depende de factores como la duración del uso, la edad, la supervisión adulta y el tipo de contenido al que los niños acceden.

En síntesis, la dimensión emocional evidencia que el uso de pantallas puede afectar el comportamiento y la regulación emocional de los niños, por lo que se recomienda promover un uso moderado y acompañado, donde los adultos orienten y contengan emocionalmente a los menores durante la interacción con dispositivos digitales.

Tabla 8

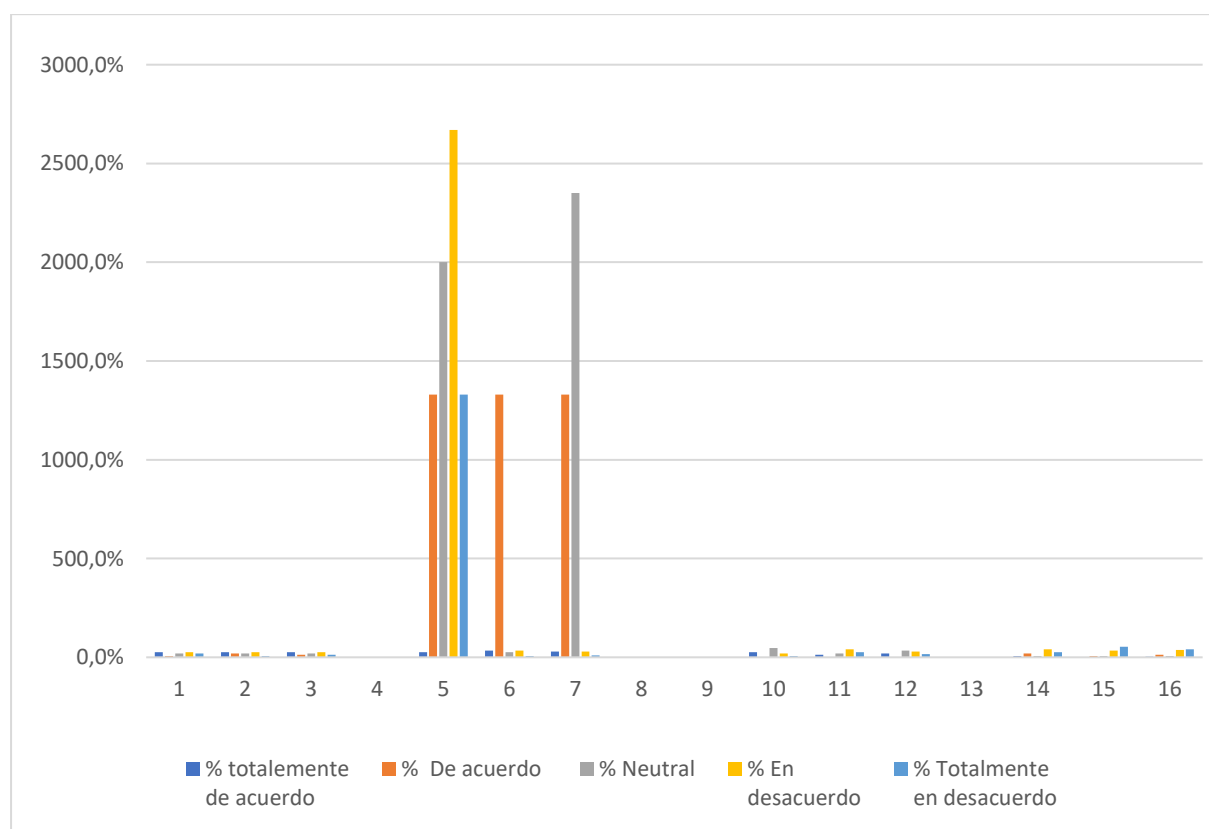
Dimensión aspecto emocional la variable comportamiento infantil

Indicadores	Items	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuer do	% Totalmen te en desacuer do
Irritabilidad						
	7	26,7%	6,7%	20%	26,7%	20,0%
	8	26,7%	20%	20%	26,7%	6,7%
	Promedio	26,7%	13,4%	20%	26,7%	13,4%

Aspecto emocional							
Frustración	9	26,7%	13,3	20	26,7	13,3	
	10	33,3%	13,3	26,7%	33,3%	6,7%	
	Promedio	30%	13,3	23,5	30%	10,0%	
<hr/>							
Regulación emocional	11	26,7%	0%	46,7%	20,0%	6,7%	
	12	13,3%	0%	20%	40%	26,7%	
	Promedio	20,0%	0%	33,4%	30,0%	16,7%	

Gráfico 5

Dimensión aspecto emocional la variable comportamiento infantil



4.3.6 Dimensión aspecto social de la variable comportamiento infantil

Tabla 9 y grafico 5, la dimensión Aspecto social aborda la influencia del uso de pantallas digitales en las habilidades interpersonales y de atención de los niños del nivel kínder, considerando tres indicadores: resolución de conflictos, comunicación verbal y atención/concentración.

En el indicador Resolución de conflictos, los resultados muestran un 30% de respuestas totalmente de acuerdo y un 10% de acuerdo, mientras que un 37% manifestó desacuerdo. Esto evidencia que, si bien algunos encuestados perciben que los niños presentan conductas relacionadas con dificultades para resolver conflictos tras el uso de pantallas, una proporción importante considera que esta relación no es tan marcada. El 20% neutral indica cierta ambigüedad en la percepción, probablemente porque la influencia del uso de dispositivos varía según el tipo de contenido o la cantidad de tiempo frente a la pantalla.

En cuanto a la Comunicación verbal, los datos muestran una tendencia más clara: un 46,7% de los encuestados se manifestó en desacuerdo y un 20% totalmente en desacuerdo, mientras solo un 13,3% estuvo totalmente de acuerdo. Esto sugiere que el uso de pantallas podría estar afectando la interacción verbal entre los niños, reduciendo sus oportunidades de diálogo y expresión oral en contextos sociales o escolares. La exposición prolongada a dispositivos puede limitar la práctica del lenguaje espontáneo, reemplazándola por interacciones pasivas con contenidos digitales.

Por último, el indicador Atención y concentración refleja que un 26,7% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 16,7% de acuerdo, indicando que algunos niños presentan dificultades de atención tras el uso de pantallas. No obstante, un 30% está en desacuerdo, lo que sugiere que no todos los niños se ven igualmente afectados, posiblemente debido a diferencias en la frecuencia y forma de uso de los dispositivos, así como a la presencia o ausencia de acompañamiento adulto.

En conjunto, los resultados de esta dimensión muestran que el uso de pantallas digitales tiene un impacto visible en el ámbito social y atencional de los niños. Se observan dificultades en la comunicación verbal y en la atención sostenida, mientras que la capacidad para resolver conflictos presenta una variabilidad mayor.

Esto indica que, aunque las pantallas pueden ofrecer experiencias visuales y auditivas atractivas, su uso excesivo o sin mediación puede reducir la interacción social directa, afectar la concentración y limitar el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales en la etapa preescolar.

En síntesis, la dimensión social evidencia que el uso frecuente de pantallas digitales puede incidir negativamente en la interacción y el comportamiento infantil, por lo que se recomienda promover el contacto interpersonal, el juego colaborativo y actividades que fortalezcan la comunicación y la atención en el aula.

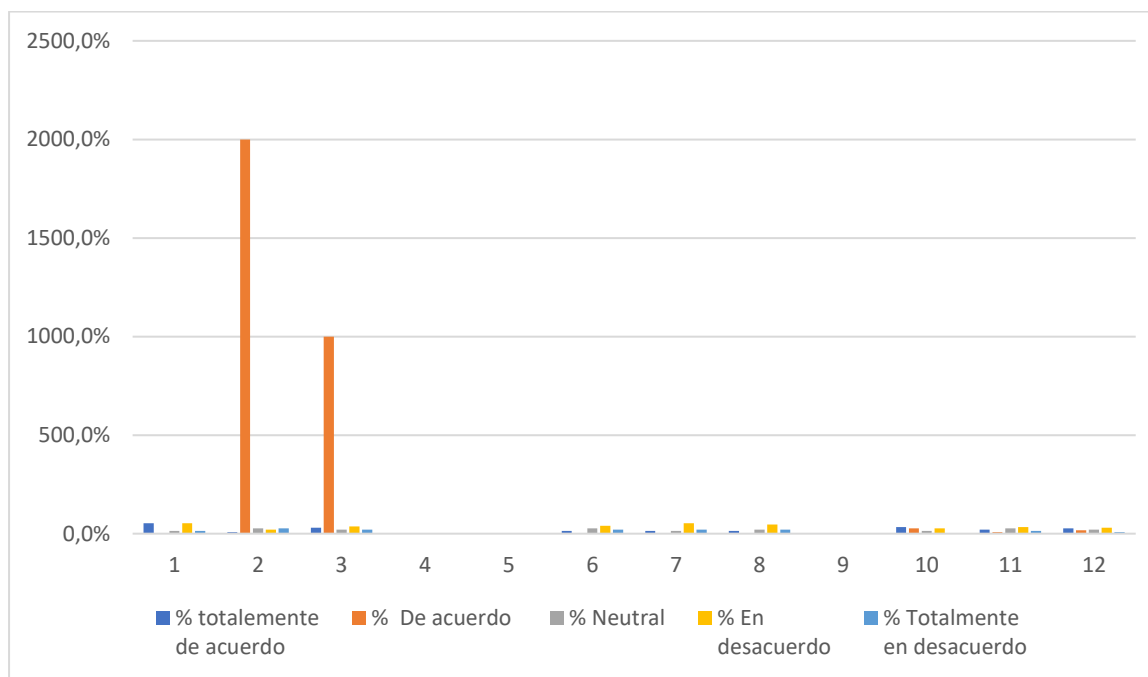
Tabla 9

Dimensión aspecto social de la variable comportamiento infantil

Indicadores		Items	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuer do	% Totalmente en desacuerdo
Aspec to social	Resolución conflictos	de					
			15	53,3%	0	13,3%	53,30%
		16	6,7%	20	26,7%	20,0%	26,7%
	Promedio		30%	10	20,0%	37%	20,0%
	Comunicación verbal.						
		17	13,3%	0%	26,7%	40,0%	20,0%
		18	13,3%	0%	13%	53%	20,0%
	Promedio		13,3%	0%	20,0%	46,7%	20,0%
	Atención concentración	y					
		19	33,3%	26,7%	13%	26,7%	0,0%
		20	20,0%	6,7%	27%	33,3%	13,3%
	Promedio		26,7%	16,7%	20%	30,0%	6,7%

Gráfico 6

Dimensión aspecto social de la variable comportamiento infantil



4.3.5 Dimensión aprendizaje de la variable comportamiento infantil

Tabla 10 grafico 7. Esta dimensión busca identificar los efectos del uso de pantallas digitales en el interés por actividades no digitales y en la capacidad de los niños para seguir instrucciones dentro del contexto escolar.

En el indicador Interés por actividades no digitales, los resultados muestran un 20% de respuestas totalmente de acuerdo y un 27% de acuerdo, sumando un 47% de percepción positiva, lo que sugiere que una parte importante de los encuestados considera que los niños aún mantienen interés por actividades tradicionales, como el juego simbólico, el dibujo o la lectura. Sin embargo, el 23,3% neutral y el 16,7% en desacuerdo indican que este interés puede verse afectado cuando el uso de pantallas es excesivo, ya que la estimulación visual y la inmediatez que ofrecen los dispositivos tienden a disminuir la motivación por otras actividades más lentas o que requieren mayor concentración.

Respecto al indicador Seguimiento de instrucciones, los resultados son más equilibrados: un 30% de respuestas totalmente de acuerdo y un 16,7% de acuerdo, lo

que refleja que algunos niños logran mantener la capacidad de atender y seguir órdenes, posiblemente gracias a un uso moderado y guiado de la tecnología. No obstante, el 20% en desacuerdo y el 16,7% totalmente en desacuerdo evidencian que, en otros casos, el uso prolongado de pantallas podría dificultar la atención sostenida y la respuesta a consignas directas, lo que se traduce en conductas dispersas o menor control en el aula.

En conjunto, esta dimensión muestra que el uso de pantallas digitales influye de manera mixta en el proceso de aprendizaje: si bien no elimina por completo el interés por las actividades no digitales, puede disminuir la capacidad de concentración y de seguimiento de instrucciones cuando no existe regulación ni acompañamiento adulto.

En síntesis, los resultados evidencian que el uso equilibrado y supervisado de pantallas puede coexistir con un aprendizaje activo y participativo, mientras que el uso excesivo o sin mediación tiende a limitar la atención y la motivación hacia actividades escolares y recreativas no digitales. Por ello, se recomienda fomentar espacios educativos donde las tecnologías sean herramientas complementarias y no sustitutas de las experiencias directas y lúdicas.

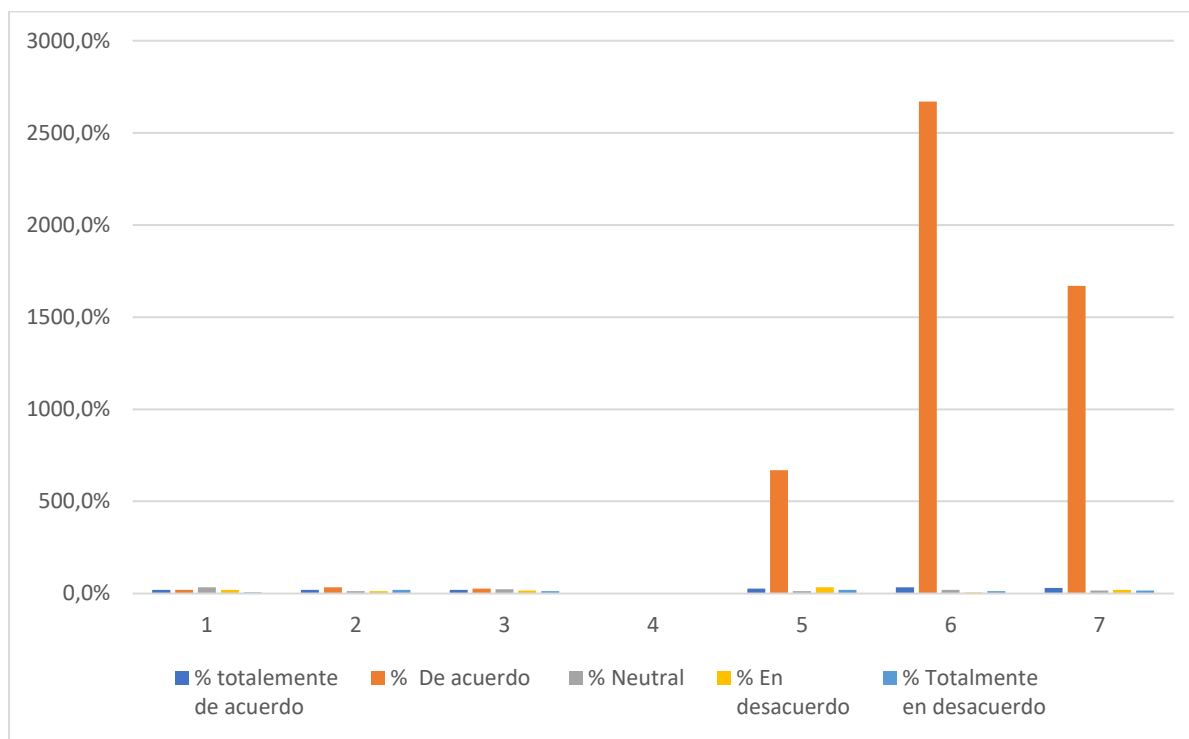
Tabla 10

Dimensión aprendizaje de la variable comportamiento infantil

	Indicadores	Items	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuerdo	% Totalmente en desacuerdo
Aprendizaje	Interés por actividades no digitales	23	20,0%	20%	33,3%	20,0%	6,7%
		24	20,0%	33%	13%	13%	20,0%
	Promedio		20,0%	27%	23,3%	16,7%	13,4%
	Seguimiento de instrucciones	21	26,7%	6,7	13,3%	33,3%	20%
		22	33,3%	26,7	20,0%	6,7%	13,3%
	Promedio		30%	16,7	16,7%	20%	16,7%

Gráfico 7

Dimensión aprendizaje de la variable comportamiento infantil



4.3.6 Análisis general de las dimensiones comportamiento infantil

Tabla 11 y gráfico 8, los resultados obtenidos en las dimensiones Aspecto emocional, Aspecto social y Aprendizaje permiten analizar cómo el uso de pantallas digitales influye en el comportamiento infantil de los niños del nivel kínder.

En promedio, la variable presenta un 22% de respuestas “totalmente de acuerdo” y un 12,3% “de acuerdo”, lo que indica que una parte de los encuestados percibe efectos observables del uso de pantallas en el comportamiento de los niños. No obstante, el 30,4% en desacuerdo y el 17,6% totalmente en desacuerdo revelan que existe un grupo considerable que no percibe una influencia directa o significativa, lo que podría explicarse por diferencias en el tiempo de exposición, tipo de contenido o grado de supervisión adulta.

Al comparar las dimensiones, se observa que el Aspecto emocional presenta un promedio relativamente equilibrado entre los niveles de acuerdo y desacuerdo (26% y

28,9%, respectivamente), reflejando que algunos niños muestran signos de irritabilidad, frustración o dificultad para autorregularse luego del uso de pantallas, mientras que otros mantienen estabilidad emocional.

La dimensión Aspecto social evidencia los porcentajes de desacuerdo más altos (40%), lo que sugiere que los encuestados perciben una disminución en la interacción verbal y en la resolución de conflictos, posiblemente debido a que el tiempo frente a pantallas reduce las oportunidades de comunicación y socialización con sus pares.

En cuanto a la dimensión Aprendizaje, se presenta un 25,6% de respuestas totalmente de acuerdo y un 20,1% de acuerdo, lo que refleja que el uso de pantallas puede afectar la atención, el seguimiento de instrucciones y el interés por actividades no digitales, aunque no de manera uniforme entre todos los niños.

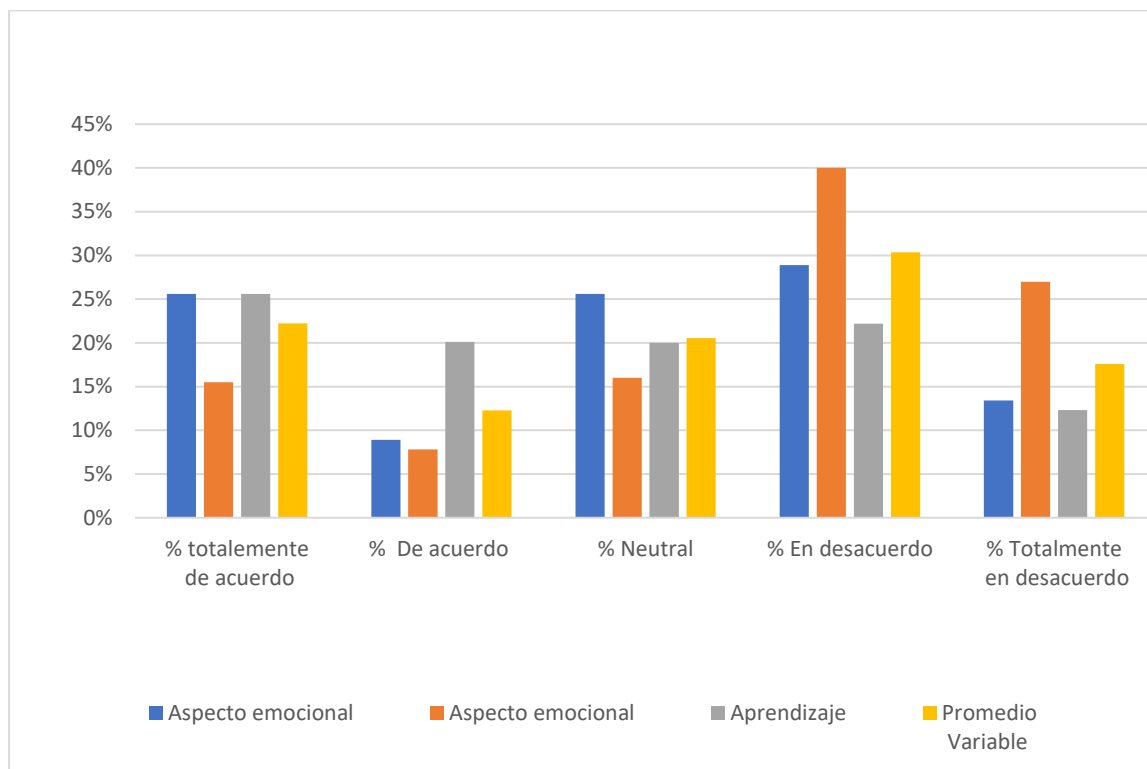
En conjunto, los datos permiten concluir que el uso de pantallas digitales influye en distintos aspectos del comportamiento infantil, principalmente en la atención, la comunicación y la regulación emocional, siendo estos efectos más notorios cuando el uso es frecuente y no existe supervisión adulta.

En síntesis, el análisis global de la variable “Comportamiento infantil” evidencia que, si bien las pantallas forman parte de la vida cotidiana de los niños, su uso debe ser dosificado y acompañado, con el fin de favorecer un desarrollo emocional, social y cognitivo equilibrado. La mediación del adulto se presenta como un factor clave para transformar el uso de la tecnología en una experiencia educativa y saludable.

Tabla 11

Análisis general de las dimensiones comportamiento infantil

Dimensión	% totalmente de acuerdo	% De acuerdo	% Neutral	% En desacuerdo	% Totalmente en desacuerdo
Aspecto emocional	26%	8,9%	25,6%	28,9%	13,4%
Aspecto emocional	15,5%	7,8%	16%	40%	27%
Aprendizaje	25,6%	20,1%	20%	22,2%	12,3%
Promedio Variable	22%	12,3%	20,5%	30,4%	17,6%

Gráfico 8*Análisis general de las dimensiones comportamiento infantil*

CONCLUSIONES

Primera conclusión: El objetivo general, se concluye que el uso de pantallas digitales constituye una práctica habitual en la vida cotidiana de los niños y niñas del nivel kínder de la Escuela El Nazareno N.º 77. Esta realidad evidencia que la tecnología forma parte del entorno familiar y social de los párvulos, influyendo de manera directa en su comportamiento dentro del contexto escolar.

Segunda conclusión: El primer objetivo específico, permiten concluir que el uso frecuente de pantallas digitales se relaciona con diversas manifestaciones conductuales, especialmente en los ámbitos emocional, social y de aprendizaje. En el plano emocional, se observan conductas de irritabilidad y frustración en algunos niños, principalmente cuando se interrumpe el uso de los dispositivos. En el ámbito social, se evidencian dificultades en la comunicación verbal, menor interacción con sus pares y problemas de atención y concentración. En relación con el aprendizaje, si bien los niños mantienen interés por actividades no digitales, el uso prolongado de pantallas puede afectar el seguimiento de instrucciones y la atención sostenida en el aula.

Tercera conclusión: El segundo objetivo específico, se concluye que la supervisión adulta durante el uso de pantallas digitales es limitada, lo que constituye un factor relevante en la aparición de estas conductas. La ausencia de acompañamiento y orientación por parte de los adultos incrementa el riesgo de efectos negativos en el comportamiento infantil, especialmente cuando los contenidos no son adecuados a la edad o cuando no existen límites claros en el tiempo de exposición.

Cuarta conclusión: El tercer objetivo específico, se concluye que el impacto del uso de pantallas digitales no es uniforme en todos los niños, ya que depende de variables como el contexto familiar, el tipo de contenido, la duración del uso y el grado de supervisión adulta. Un uso equilibrado y mediado de la tecnología puede favorecer experiencias de aprendizaje, mientras que un uso excesivo o sin acompañamiento puede afectar el desarrollo integral de los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

Primera: A las familias establecer normas claras respecto al uso de pantallas digitales, definiendo tiempos acotados de exposición y promoviendo el acompañamiento activo durante la interacción de los niños con dispositivos tecnológicos. La mediación adulta resulta fundamental para orientar los contenidos, favorecer el diálogo y prevenir conductas inadecuadas asociadas al uso excesivo de pantallas.

Segunda: A la comunidad educativa fortalecer instancias de orientación y sensibilización dirigidas a los apoderados, con el propósito de concientizar sobre los efectos del uso de pantallas en la primera infancia y la importancia de promover hábitos digitales saludables. Estas instancias pueden incluir talleres, charlas o material informativo que apoye a las familias en la crianza digital.

Tercera: A los docentes potenciar experiencias educativas centradas en el juego, la interacción social, la comunicación verbal y el desarrollo socioemocional, integrando la tecnología de manera intencionada y como un recurso complementario, evitando que sustituya las experiencias presenciales propias del nivel parvulario.

Cuarta: A los jefes de la Unidad Técnico Pedagógico promover futuras investigaciones que profundicen en el uso de pantallas digitales en la primera infancia, considerando muestras más amplias y la incorporación de otros actores educativos, como docentes y niños, con el fin de ampliar la comprensión de este fenómeno y generar estrategias de intervención acordes a las necesidades actuales.

REFERENCIAS

- Aguilar E.(2023). Juicio de Expertos. *Revista Multidisciplinaria de Educación en Salud*, 5 (3), 556–570. <https://journalmhe.org/ojs3/index.php/jmhe/article/view/84>
- Aguilar, N., González, F., Hun, N., Aiste, S., Aguilera, C., Cárdenas, M., & Salazar, M. (2022). *Estudio internacional sobre el impacto de la pandemia en niños latinoamericanos menores de 5 años*. Scientific Reports. <https://www.scientificreports.com>
- Amador-Baquiro, J. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 119–150. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a6>
- Amador-Báquiro, L. (2021). *Contenidos digitales y su influencia en la primera infancia: perspectivas educativas*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 140-150
- Arias J. (2021). Guía para elaborar la operacionalización de variables. *Espacio I+D: Innovación más Desarrollo*, 10(28). <https://doi.org/10.31644/IMASD.28.2021.a02>
- Arias J. (2022). Guía para elaborar la operacionalización de variables. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 10(28). <https://doi.org/10.31644/IMASD.28.2021.a02>
(Original work published 2 de octubre de 2021)
- Arrieta, I., Soto, P., Alarcón, S., López, M. J., & Narea, M. (2024). *Efectos de las pantallas en niños y niñas menores de cinco años: Orientaciones dirigidas a padres y madres para su uso*. Centro de Justicia Educativa. <https://psiconecta.org/blog/efectos-de-las-pantallas-en-ninos-y-orientaciones-para-su-uso>.
- Asociación Española de Pediatría. (2023). *La Asociación Española de Pediatría elabora una guía de recomendaciones para ayudar a las familias en el uso responsable de*

las tecnologías en el hogar. <https://www.aeped.es/noticias/asociacion-espanola-pediatria-elabora-una-guia-recomendaciones-ayudar-las-familias-en-uso>.

Bairral, M. (2021). Interacciones, toques en pantalla y aprendizaje de cuadriláteros. *Revista Venezolana De Investigación En Educación Matemática*, 1(2), 1–38. <https://doi.org/10.54541/reviem.v1i2.9>.

Barrera, S. (2020). Perlego. https://www.perlego.com/es/book/1903812/nuestros-hijos-en-la-red-50-cosas-que-debemos-saber-para-una-buena-prevencion-digitalpdf?queryID=ce6afd017c22420f3b3c27161dac4c12&index=prod_BOOKS&gidPosition

Barrón de Olivares, V. y D'Aquino, M. (2020). Proyectos y metodologías de la investigación: (ed.). Ituzaingó, Provincia de Buenos Aires, Argentina, Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/160000?page=96>

Buitrago, M., Gómez Vega, M. del P., & Puerto Díaz, O. (2019). *El bienestar emocional en las niñas y los niños*. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 1(2), 49–58. <https://doi.org/10.48102/riieb.2021.1.2.14>.

Cabero-Almenara, J. (2022). Interacción didáctica y medios digitales en la educación infantil. *Revista Comunicar*, 30(71), 45–54. <https://doi.org/10.3916/C71-2022-04>

Cáceres, J. (2010). *Conceptos básicos de estadística para ciencias sociales* (2.^a ed.). Delta Publicaciones.

Cartanyà-Hueso, À., Lidón-Moyano, C., & Martínez-Sánchez, J. M. (2021). *Tiempo y uso de pantallas en niños y adolescentes: revisión y comparación de las guías de cinco instituciones sanitarias*. *Boletín de Pediatría*, 61(261), 27–36. <https://boletindepediatria.org/boletin/article/view/125>

Chuquillanqui, A. (2024). *Aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – Lima 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima], Perú. Repositorio institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/items/885bea07-5b66-4b5f-897f-ea0629198b99>.

Conde, Manuel Antonio y Delgado, Águeda (2021). Estudio de la competencia mediática frente al impacto de los youtubers en los menores españoles. En: PixelBit. Revista de Medios y Educación, Vol.61. Sevilla: Universidad de Sevilla, 257-270. DOI: <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74234>

Delgado, M., & Ramírez, F. (2021). *Fundamentos de psicología social*. Editorial Ciencias Sociales.

Diez Fumero, T. y López Domínguez, A. (2020). El debate entre lo cualitativo y lo cuantitativo de cara a la investigación educativa hacia el 2030: (ed.). La Habana, Editorial Universitaria.

Domínguez-Sánchez, L., Llorca-Mestre, A., & Malonda, E. (2022). Competencias emocionales en la infancia: una revisión sobre la intervención educativa y el acompañamiento adulto. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 103–118. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.09.002>

Duarte Contreras, N., Leppe Reyes, C., Marín Tuma, N., Miño Araya, C., Miranda Pizarro, V., & Pinet Acosta, L. (año). *Importancia de la imitación en el aprendizaje* [Estudio de revisión]. Facultad de Educación, Psicología y Familia, Universidad Finis Terrae.

Escobar, M., Panesso, C., Franco, E., Cardemil, A., Grez, A., Del Río, P., Del Río, J., Vigil, P. & Duran-Aniotz, C. (2023). Efectos de la Pandemia y las Medidas de

Confinamiento sobre la Salud Mental en Población Infantil de Chile. *Psykhé*, 32(2). <https://doi.org/10.7764/psykhe.2021.31815>.

Fernández de Arroyabe-Olaortua, A., Eguskiza-Sesumaga, L., & Miguel-Sáez de Urabain, A. (2020). Las pantallas preferidas por los jóvenes vascos. El uso de los dispositivos y plataformas digitales por parte de los estudiantes de Secundaria. *Historia y Comunicación Social*, 25(2), 551–561. <https://doi.org/10.5209/hics.72284>

Fernández de Arroyabe-Olaortua, E., Eguskiza-Sesumaga, L., & Miguel-Sáez de Urabain, M. (2021). Características del contenido digital para la primera infancia: un análisis desde la comunicación digital. *Comunicar*, 29(67), 552–561. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-25>

Fernández Rodríguez, M. M. (2024). Guía del docente. Metodología de la investigación: (1 ed.). Tecnológico Universitario Espíritu Santo - TES. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/283740?>

Franz, M., & López, M. (2023). Smartphones y Tablets, desarrollo psicológico y aprendizaje infantil: una revisión sistemática. *Revista de Psicología y Educación - Journal of Psychology and Education*, 18(1), 40. <https://doi.org/10.23923/rpye2023.01.233>

Gallardo, P. & Camacho, J. (2016). Teorías del aprendizaje y práctica docente: (ed.). Sevilla, Spain. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/33745>.

García, S., & Días de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 120(5), 340–345. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n5a11.pdf>.

- García, Sandra V., y Dias de Carvalho, Tatiana. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y preescolares. *Archivo Argentino de Pediatría*, 120 (5), 1-10. <https://dx.doi.org/10.5546/aap.2022.340>
- Gómez, L. (2024). *Procesos mentales en el desarrollo infantil: Clave para el crecimiento*. Nanoskids. <https://nanoskids.es/procesos-mentales-en-el-desarrollo-infantil>.
- González-Penagos, C., & Rivera-Quiroz, L. H. (2024). *Investigación cuantitativa: claves para estudiantes universitarios* (1.ª ed.). Medellín: Universidad Católica Luis Amigó. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/277321?>
- Holtz, P., & Rodríguez, Ú. (2021). *Surgimiento de los hitos comunicativos necesarios para el desarrollo del lenguaje oral y la exposición a las pantallas en niños de 0 a 3 años que concurren a los jardines de infantes ubicados en la zona sur de la ciudad de Rosario durante el año 2021*. [Trabajo de Grado en Licenciatura en Fonología, Universidad Nacional de Rosario]. Argentina. Repositorio institucional UNR. <https://rehip.unr.edu.ar/items/6e23b47e-387f-4a02-96eb-55e78da1d548>.
<https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/127966?>
- Huffington Post. (2023). *Por qué ver pantallas perjudica el desarrollo del cerebro infantil y qué alternativas existen*. <https://www.huffingtonpost.es/sociedad/uso-de-pantallas-danino-en-ninos.html>.
- Huffington Post. (2024). *Este es el motivo por el que tus hijos quieren ver una y otra vez los mismos dibujos animados*. <https://www.huffingtonpost.es/sociedad/el-motivo-tus-hijos-quieren-ver-dibujos-animados-vez.html>.
- Jara Baquerizo, M. L. ., Mayorga Arias, K. A. ., & Reyes Lozano, N. S. . (2024). Pantallas y Adquisición del Lenguaje: ¿Cuánto Tiempo es Demasiado?. *Reincisol.*, 3(6), 6796–6820. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)6796-6820](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)6796-6820)

- Jara, F., González, M., & Rodríguez, P. (2018). El aprendizaje social y su impacto en el desarrollo emocional. *Revista de Psicología Aplicada*, 26(2), 45-57. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S172948272020000200008&script=sci_arttext&tlng=en.
- Jeong SH, Farfán LLP, Jiménez ÁJM. Cómo construir una base de datos. *Cir Columna*. 2024;2(3):194-198. doi:10.35366/116924.
- López-Gómez, S., Martín-Gómez, S., & Vidal-Esteve, M. I. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 81–100. <https://doi.org/10.35362/rie8514013>
- López-Pereyra, M., Armenta-Hurtarte, C., Gómez Vega, M. del P., & Puerto Díaz, O. (2021). *El bienestar emocional en las niñas y los niños*. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 1(2), 53–70. <https://doi.org/10.48102/rieeb.2021.1.2.14>
- Martínez-Pons, M., & González-Salinas, C. (2023). Regulación emocional y ajuste psicosocial en la infancia: implicaciones educativas. *Infancia y Aprendizaje*, 46(2), 215–231. <https://doi.org/10.1080/02103702.2023.2175319>
- Martín-Gómez, S., Vidal Esteve, M. I., & López Gómez, S. (2022). Un estudio sobre las características didácticas, de contenido y narrativas de los productos audiovisuales disponibles en YouTube Kids. *Digital Education Review*, 41, 140–158. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.140>
- Mejillón, B. (2025). *Factores psicológicos que influyen en la conducta disruptiva en niños de 4 a 5 años*. [Trabajo de integración curricular, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12726>.

- Mora-Rosales, J., Alomoto-Catota, K., Zapata-Peñaranda, J., Castañeda-Peñaranda, M. & Mendoza-Angulo, M. (2025). El uso prolongado de las pantallas digitales y el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica. *RICEd: Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 3(6), 63-79. <https://doi.org/10.53877/kjyrm744>.
- Moreno, A., Pérez, L., & Pastor, C. (2021). Desarrollo emocional en la primera infancia: una mirada desde la neuroeducación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(2), 1–18.
- Muquis, K. (2022). Inteligencia emocional (Salovey y Malovey) y aprendizaje social en estudiantes universitarios. *Revista Científica*, 12(2), 16-29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9107227>.
- Neira Placer, P. (2023). *Marcas y productos no infantiles en los canales para niños de YouTube, estudio de caso* [Non-kids brands and products on YouTube kids' channels, case study]. *adComunica*, 26, 283–306. <https://doi.org/10.6035/adcomunica.7184>
- Nieto, M. B. (2024). *Reseña: Metodología de la Investigación Científica en Derecho. Principios. Criterios. Técnicas (2023) de Ezequiel Abásolo*. *Revista de Derecho*, (29), e3945. <https://doi.org/10.22235/rd29.3945>
- Nivela, M., Echeverría, S., & Santos, M. (2024). Incidencia del arte en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años. *Revista Boliviana de Educación*, 6(10), 46–60. <https://doi.org/10.61287/rebe.v6i10.1178>.
- Núñez Manzueta, A. M. (2022). *Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge*. *UCE Ciencia. Revista de Postgrado*, 10(3). <https://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>

- Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socioemocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 358–366. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2022.06.002>.
- O'Reirdan, T. & Roffey, S. (2016). *El comportamiento de los más pequeños: necesidades, perspectivas y estrategias en educación infantil*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/umcervantes/titulos/46183>.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Organización Mundial de la Salud. (OMS, 2019). *Directrices sobre actividad física, sedentarismo y sueño para niños menores de 5 años*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240003279>.
- Ormrod, J. E. (2020). *Psicología educativa* (9.^a ed). Pearson Educación.
- Orozco, H., & lamberto, J. (2022). La ética en la investigación científica: consideraciones desde el área educativa. *Perspectivas*, 10(19), 11–21. Recuperado a partir de <https://perspectivas.unermb.web.ve/index.php/Perspectivas/article/view/35>.
- Pacios Dorado, J. L., & Barroso Fontanals, M. E. (2024). Validación de los instrumentos de investigación, una necesidad en el entorno científico actual. *SPIMED*, 5, 92. <https://revspimed.sld.cu/index.php/spimed/article/view/230>
- Peña Julca, M. L. (2021). La educación emocional en niños del nivel preescolar: una revisión sistemática. *TecnoHumanismo*, (11), 1–21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179036>.

- Pereira Burgos, M. (Ed). (2024). Trabajo de grado: elaborar y publicar sus resultados. Una guía para lograrlo. [Thesis: Writing and Publishing its Results. A Guide to Success] High Rate Consulting. <https://doi.org/10.38202/trabajodegrado>
- Pérez Stephens, C. (2022). *Secuestrados por las pantallas: Los peligros de la tecnología interactiva en la infancia*. Editorial Zig-Zag. ISBN 978-956-12-3681-3.
- Pérez, C. (2022). *Secuestrados por las pantallas: Los peligros de la tecnología interactiva en la infancia*. Editorial Zig-Zag.
- Pérez, C., Aguilar-Farias, N., & Cerda, J. (2021). Impacto de la pandemia de COVID-19 en el tiempo frente a pantallas, actividad física y sueño en niños de 1 a 5 años en Chile. *Revista Chilena de Pediatría*, 92(4), 450-460. <https://doi.org/10.4067/S0370-41062021000400450>
- Pérez, L., Pérez, R., & Seca, M. V. (2020). *Metodología de la investigación científica* (1.ª ed.). Ituzaingó: Editorial Maipué. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/138497?page=233>
- Pilco Hurtado, P. A., & Toaquiza Chiguano, M. A. (2024). *Efectos psicológicos de la exposición a pantallas en la infancia* [Trabajo de titulación, Licenciatura en Psicología Clínica, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador]. Repositorio UNACH.
- Quispe, D. (2022). *Aprendizaje social*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8323>.
- Robles-Estrada, E., del Carpio-Ovando, P. S., & Gago-Galvagno, L. G. (2024). Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 11(2), 21–28. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2024.11.2.3> dspace.umh.es

- Romero, M. C., & Álvarez, M. B. (2022). *Usos del término “Likert”: Una revisión en estudios sobre aprendizaje organizacional*. *Revista de la Escuela de Perfeccionamiento en Investigación Operativa*, 30(51), 41–57. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/epio/article/view/37820>
- Rosales Gómez, Johanna María (2024). *Influencia de los dispositivos digitales en el comportamiento de niños de 4 a 5 años*. La Libertad. UPSE, Matriz. Instituto de Postgrado.
- Rosales, J. (2024). *Influencia de los dispositivos digitales en el comportamiento de niños de 4 a 5 años* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11315>.
- Sánchez Martínez, D. V. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38–39. <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
- Sánchez, M., & Moreno, A. (2017). Atención y concentración en el proceso de aprendizaje. *Revista de Psicología Educativa*, 12(1), 40-50. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/40>.
- Santrock, J. (2022). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia* (15.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Sarango Paredes, Y. del R. (2025). Cómo impactan los videojuegos, las redes sociales y los teléfonos celulares en el desarrollo del cerebro de los niños: How video games, social media and cell phones impact children’s brain development. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), Pág. 1876 –. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.506>

Sociedad Chilena de Pediatría. (2023). El impacto de las pantallas en los niños: Beneficios y desafíos en la era digital. Diario Mi Hijo, 106. <https://www.sochipe.cl/v3/mihijo/pdf/106.pdf>.

Tamana, S., Ezeugwu V, Chikuma J, Lefebvre DL, Azad MB, Moraes TJ, Subbarao P, Becker AB, Turvey SE, Sears MR, Dick BD, Carson V, Rasmussen C; CHILD study Investigators; Pei J, Mandhane PJ. Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILD birth cohort study. PLoS One. 2019 Apr 17;14(4):e0213995.

Townsend Valencia, J. (2021). De lo abstracto a lo concreto en la construcción de una matriz de operacionalización. Revista Universidad y Sociedad, 13(5), 586-595.

Universidad de O'Higgins. (2023). *Uso excesivo de pantallas en la infancia: una problemática en aumento que afecta el desarrollo infantil*. <https://www.uoh.cl/noticias/uso-excesivo-de-pantallas-en-la-infancia-una-problematica-en-aumento-que-afecta-el-desarrollo-infantil/>.

Universidad de O'Higgins. (2024, 6 de agosto). *Pantallas y desarrollo infantil: cómo el uso excesivo afecta el lenguaje, la empatía y las habilidades sociales*. <https://www.uoh.cl/pantallas-y-desarrollo-infantil-como-el-uso-excesivo-afecta-el-lenguaje-la-empatia-y-las-habilidades-sociales/>.

Valarezo Jaramillo, G. C. (2016). *La importancia de la interacción social en el desarrollo de destrezas, habilidades y vida emocional en niña de 4 años* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/8416>.

Vásquez Villanueva, S., Terry-Ponte, O. F., De la Cruz Rodríguez, K. M., Chávez Mosilot, E. A., Miguel Mariño, R. R., & Meza Zorrilla, L. R. (2022). Hacia los procesos

cognitivos básicos: válidos para el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paidagogo*, 4(1), 48–61. <https://doi.org/10.52936/p.v4i1.101>.

Vázquez Carrión, S. (2023). Impacto de las TIC en el desarrollo infantil (0-6). *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 1–15. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/20>.

Vázquez Carrión, S. (2023). Impacto de las TIC en el desarrollo infantil (0–6). *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 1–15. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/20>.

Villarroel Mansilla, G. R. (2024). La importancia de la Matriz de Operacionalización de Variables en la Investigación Científica Cuantitativa. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/22103>

Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



ANEXO A. INSTRUMENTO



Comunicación al Encuestado

Estimado(a): Apoderados

El presente instrumento tiene como finalidad recabar información relacionada con una investigación titulada “Uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la escuela el nazareno n 77, nivel kínder, comuna concepción, región del bío bío, 2025” Este instrumento es exclusivamente para realizar un estudio netamente académico y la información obtenida se tratará bajo estricta confidencialidad, por lo cual se agradece su colaboración en la objetividad de las respuestas que suministre.

Por su colaboración. Muchas Gracias.

Atentamente,

**Nombres y apellidos
Investigador(a)**

Nota. No requiere que sea identificado con su nombre y apellido.

Instrucciones para el llenado del instrumento

A continuación, se presenta un conjunto de proposiciones respecto al desarrollo del instrumento relacionado con el uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños. Para facilitar la aplicación del instrumento se deben cumplir con los siguientes pasos:

- Lea cuidadosamente cada uno de los ítems y coloque una equis (X), en la casilla que corresponda a cada enunciado.
- El lugar correspondiente a cada respuesta está ubicado debajo de cada enunciado.
- Debe marcar solamente una alternativa en cada ítem.
- Las categorías de respuestas se ubican como lo indica a continuación:

Categorías	Valores
Muy de Acuerdo	5
De Acuerdo	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3
En desacuerdo	2
Muy en desacuerdo	1

Se le agradece su participación

CUESTIONARIO

Ítems	Muy de Acuerdo (5)	De Acuerdo (4)	Ni en acuerdo ni en desacuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Muy en desacuerdo (1)
Variable: Uso de pantallas digitales Dimensión: Interacción Indicador: Cantidad de horas en pantalla					
1. Su hijo pasa más de una hora diaria frente a una pantalla.					
2. Su hijo utiliza pantallas en distintos momentos del día (mañana, tarde o noche).					
Dimensión: Contenido Indicador: Tipos de programas o app que se utilizan					
3. Su hijo usa principalmente pantallas para ver videos o jugar.					
4. El contenido que su hijo/a consume varía entre juegos, series, aplicaciones y otros.					
Dimensión: Supervisión Indicador: Presencia o ausencia de compañía de adultos					
5. Suele estar presente cuando su hijo/a usa pantallas.					
6. Revisa periódicamente los contenidos digitales que observa su hijo.					
Variable: Comportamiento infantil Dimensión: Aspecto Emocional Indicador: Irritabilidad					
7. Su hijo se enoja con facilidad después de usar pantallas.					

8. Su hijo muestra cambios bruscos de ánimo cuando se interrumpe el uso de dispositivos digitales.					
Dimensión: Aspecto Emocional Indicador: Frustración					
9. Considera que su hijo se altera con el uso constante de dispositivos.					
10. Considera que su hijo tiene baja tolerancia a la frustración después de estar expuesto(a) a pantallas.					
Dimensión: Aspecto Emocional Indicador: Regulación emocional					
11. Su hijo expresa emociones intensas (como rabia o tristeza) vinculadas al contenido que ve en pantallas					
12. Su hijo necesita ayuda de un adulto para regular las emociones luego de estar frente a una pantalla					
Dimensión: Aspecto Social Indicador: Interacción con sus pares.					
13. Su hijo prefiere jugar con dispositivos en lugar de hacerlo con otros niños.					
14. Su hijo tiene dificultades para iniciar juegos o conversaciones con sus compañeros.					
Dimensión: Aspecto Social Indicador: Resolución de conflictos					
15. Su hijo necesita constantemente la intervención de un adulto para solucionar conflictos con sus pares.					

16. Su hijo tiene dificultad para resolver desacuerdos con otros sin pelear.					
Dimensión: Aspecto Social Indicador: Comunicación verbal.					
17. Su hijo al inicio pasa mucho tiempo con pantallas, habla menos con quienes lo rodean.					
18. Su hijo al inicio se expresa mejor imitando frases de programas o juegos digitales.					
Dimensión: Aprendizaje Indicador: Atención y concentración					
19. Su hijo se distrae con facilidad durante las actividades escolares.					
20. Después de usar pantallas, a su hijo le resulta más difícil concentrarse en tareas escolares.					
Dimensión: Aprendizaje Indicador: Interés por actividades no digitales					
21. Su hijo al inicio se aburre rápidamente cuando no tiene acceso a dispositivos digitales.					
22. Su hijo al inicio muestra entusiasmo por juegos creativos como pintar, construir o leer cuentos.					
Dimensión: Aprendizaje Indicador: Seguimiento de instrucciones					
23. Su hijo al inicio necesita que le repitan varias veces lo que debe hacer.					

24. Su hijo al inicio Comprende mejor las instrucciones cuando se las muestran visualmente (imágenes o gestos) que verbalmente.					
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--



B. VALIDEZ DEL INSTRUMENTO



COMUNICACIÓN PRIMER EXPERTO

Señor(a)
Dr. Francisco Sánchez
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en una investigación titulada “Uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la escuela El Nazareno N° 77, Nivel kínder, comuna Concepción, Región del Bío-Bío, 2025”.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable uso de pantallas digitales y comportamiento infantil, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una equis (X) el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo con su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros de que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Joselyn Carvajal Maureria
Investigadores

UNIVERSIDAD MIGUEL DE CERVANTES

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

FORMATO DE VALIDACIÓN PRIMER EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dr. Francisco Sánchez

1.2. Grado Académico: Doctor en Educación Mención Gestión Educativa

1.3. Institución donde labora: Universidad Miguel de Cervantes

1.4. Autor(es) del instrumento: Joselyn Carvajal Maurer

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento						
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa: 30

3.2 Opinión: FAVORABLE: **X** DEBE MEJORAR:

NO FAVORABLE:

3.3 Observaciones: Favorable para ser aplicado a la muestra objeto de estudio.

Chile, a los ocho días del mes de septiembre de 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical and diagonal strokes, positioned above a horizontal line.

Firma del experto

IV. INFORMACIÓN PARA LA VALIDEZ

4.1 Título de la investigación:

Uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la escuela El Nazareno N° 77, Nivel Kinder, comuna Concepción, Región del Bío-Bío, 2025.

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Establecer la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento social de los niños y niñas al interior del aula del nivel kínder, de la Escuela “El Nazareno N° 77 comuna de Concepción, región del Bio Bio, 2025.

Objetivos específicos

Caracterizar el uso de pantallas digitales y el aspecto emocional en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Establecer el uso de pantallas digitales y el aspecto social en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Determinar el uso de pantallas digitales y el aprendizaje en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

4.3 Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente Uso de pantallas digitales	Interacción	Cantidad de horas en pantalla	1, 2	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en Desacuerdo, En Desacuerdo y Muy en Desacuerdo.
	Contenido	Tipos de programas o app que se utilizan	3, 4	
	Supervisión	Presencia o ausencia de compañía de adultos.	5, 6	
Dependiente Comportamiento infantil	Aspecto Emocional	Irritabilidad	7, 8	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en Desacuerdo, En Desacuerdo y Muy en Desacuerdo.
		Frustración	9, 10	
		Regulación emocional	11, 12	
	Aspecto Social	Interacción con sus pares.	13, 14	
		Resolución de conflictos	15, 16	
		Comunicación verbal.	17, 18	
Aprendizaje	Atención y concentración	19, 20		
	Interés por actividades no digitales	21, 22		
	Seguimiento de instrucciones	23, 24		



COMUNICACIÓN SEGUNDO EXPERTO

Señor(a)

Dra. Rocío Riffo San Martín

Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en una investigación titulada “Uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la escuela El Nazareno N° 77, Nivel kínder, comuna Concepción, Región del Bío-Bío, 2025”.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable uso de pantallas digitales y comportamiento infantil, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una equis (X) el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo con su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros de que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Joselyn Carvajal Maurería

Investigadores

**UNIVERSIDAD MIGUEL DE CERVANTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN**

FORMATO DE VALIDACIÓN SEGUNDO EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dra. Rocío Riffo San Martín

1.2. Grado Académico: Doctor en Educación Mención Gestión Educativa

1.3. Institución donde labora: Universidad Miguel de Cervantes

1.4. Autor(es) del instrumento: Joselyn Carvajal Maurer

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento						
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa: 30

3.2 Opinión: FAVORABLE: DEBE MEJORAR:

NO FAVORABLE:

3.3 Observaciones: Favorable.

Chile, a los ocho días del mes de septiembre de 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'A' followed by several loops and a final flourish.

Firma del experto

IV. INFORMACIÓN PARA LA VALIDEZ

4.1 Título de la investigación:

Uso de pantallas digitales y el comportamiento infantil en niños de la escuela El Nazareno N° 77, Nivel kínder, comuna Concepción, Región del Bío-Bío, 2025.

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Establecer la relación entre el uso de pantallas digitales y el comportamiento social de los niños y niñas al interior del aula del nivel kínder, de la Escuela “El Nazareno N° 77 comuna de Concepción, región del Bio Bio, 2025.

Objetivos específicos

Caracterizar el uso de pantallas digitales y el aspecto emocional en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Establecer el uso de pantallas digitales y el aspecto social en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

Determinar el uso de pantallas digitales y el aprendizaje en niños de la Escuela El Nazareno N° 77, nivel kínder, comuna de Concepción, región del Bio Bío, 2025.

4.3 Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente Uso de pantallas digitales	Interacción	Cantidad de horas en pantalla	1, 2	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en Desacuerdo, En Desacuerdo y Muy en Desacuerdo.
	Contenido	Tipos de programas o app que se utilizan	3, 4	
	Supervisión	Presencia o ausencia de compañía de adultos.	5, 6	
Dependiente Comportamiento infantil	Aspecto Emocional	Irritabilidad	7, 8	Escala de medición ordinal a través de la escala Likert con cinco alternativas de respuesta: Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en Desacuerdo, En Desacuerdo y Muy en Desacuerdo.
		Frustración	9, 10	
		Regulación emocional	11, 12	
	Aspecto Social	Interacción con sus pares.	13, 14	
		Resolución de conflictos	15, 16	
		Comunicación verbal.	17, 18	
Aprendizaje	Atención y concentración	19, 20		
	Interés por actividades no digitales	21, 22		
	Seguimiento de instrucciones	23, 24		