

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de
4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de
Yanapampa, Pasco, 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Autores:

Bach. Deysi Yomira LEYVA PALPA

Bach. Jhibeht Jhimina QUISPE DAGA

Asesor:

Dr. Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de
4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de
Yanapampa, Pasco, 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Martha Nelly LOZANO BUENDIA
PRESIDENTE

Dr. Cecilia PEREZ SANTIVÁÑEZ
MIEMBRO

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 147 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Deysi Yomira LEYVA PALPA y Jhibeht Jhimina QUISPE DAGA

Escuela de Formación Profesional:

Educación Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024

Asesor:

Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS

Índice de Similitud:

9%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 28 de agosto del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 28.08.2025 12:22:58 -05:00

DEDICATORIA

A mis abuelos Rodolfo y Edilberta, a mi tío Javier y a mi mamá Eliana, por su amor incondicional, su apoyo incansable y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Gracias por ser mi motor, mi refugio y mi mayor inspiración para seguir adelante.

Y, finalmente, a mí misma, por la perseverancia, el esfuerzo y la determinación que me permitieron superar cada desafío, no rendirme y hacer realidad este sueño. Este logro es el resultado de creer en mí misma y trabajar con todo mi corazón.

Deysi Leyva Palpa

A Dios por permitirme culminar mis estudios y llegar hasta aquí, por brindarme salud, para así poder lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mí madre Nancy por ser un pilar fundamental en mí vida, por apoyarme siempre incondicionalmente, por sus consejos y valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien.

A mis abuelos Lucia y Liborio por ser mi motivación y inspiración en mi superación, por sus sabios consejos y por inculcarme y ser mi ejemplo en perseverancia y constancia, por infundirme siempre el valor de seguir adelante.

A mis hermanos y hermanas por ser mi soporte constante y inspiración.

Jhibeth Quispe Daga

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la fortaleza, la salud y la claridad para completar este proyecto y sobre todo, por guiarnos en cada paso de este proceso.

A nuestras familias, por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo constante; sus palabras de aliento y su confianza en nosotras, han sido fundamentales para superar los retos de este camino.

A nuestra asesora, Dra. Nancy Cuyubamba Zevallos, por su invaluable orientación, conocimientos y dedicación; su compromiso con nuestra formación nos ha motivado a esforzarnos y alcanzar nuestras metas.

A nuestros maestros de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por su paciencia, conocimiento y dedicación; sus enseñanzas han sido un faro que han iluminado nuestra formación profesional y personal, dejando una huella imborrable en nuestro camino.

A la Lic. Anselma Barriga, directora de la I.E.I. San Ramón de Yanapampa, por abrirnos las puertas de dicha institución para realizar nuestro proyecto de tesis, y en especial a la Lic. Mary Mendoza, encargada del aula de 4 y 5 años, por su colaboración y apoyo constante.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron con su tiempo, experiencia o palabras de aliento para que este trabajo sea posible; su apoyo ha dejado una huella significativa en nuestro crecimiento profesional y personal.

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue determinar la relación entre la exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024; investigación de enfoque mixto, que acoge la perspectiva cuantitativa y cualitativa, y diseño correlacional causal con interacción de resultados (triangulación); se aplicó tres instrumentos: el cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a; la ficha de observación al niño/a y un guion de entrevista a la docente; el muestreo fue intencional tanto para niños, padres y docentes, por ser una población menor a 30 sujetos. Los resultados indican que los niños están más expuestos a pantallas como el televisor (47%), el teléfono celular (32%) y la Tablet (16%), los cuales son usados todos los días, como el televisor 89% y el teléfono celular 74% y más de dos horas al día, consumiendo contenidos de entretenimiento 47% y videojuegos 53%; a la vez se pudo observar un problemas de atención (68%) y comportamiento agresivo (47%) que lo presentan de manera ocasional.; sin embargo hay un 26% de niños que exhiben un comportamiento agresivo de manera constante que estaría relacionado con el tipo de contenidos que consumen y la falta de límites en el tiempo de exposición. Los padres, reconocen que el excesivo uso de dispositivos afecta el comportamiento y atención de sus hijos. La prueba de hipótesis muestra una correlación positiva alta y significativa entre las variables del estudio y se concluye que la exposición a pantallas influye significativamente en el comportamiento de los niños.

Palabras clave: Exposición a pantallas, interacción educativa, relación entre pares, rol de los padres, conductas agresivas.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of exposure to screens on the behavior of children 4 and 5 years old at the San Ramón de Yanapampa Initial Educational Institution, Pasco, 2024; research with a mixed approach, which includes a quantitative and qualitative perspective, and a causal correlational design with interaction of results (triangulation); three instruments were applied: the questionnaire to parents on the use of screens by their child; the observation form to the child and an interview script to the teacher; the sampling was intentional for children, parents and teachers, as the population was less than 30 subjects. The results indicate that children are more exposed to screens such as the TV (47%), cell phone (32%) and Tablet (16%), which are used every day, such as the TV 89%, and cell phone 74% and more than two hours a day, consuming entertainment content 47% and video games 53%; at the same time it was possible to observe attention problems (68%) and aggressive behavior (47%) that are presented occasionally. However, there are 26% of children who exhibit aggressive behavior on a constant basis, which would be related to the type of content they consume and the lack of limits on exposure time. Parents recognize that the excessive use of devices affects their children's behavior and attention. The hypothesis test shows a high and significant positive correlation between the study variables and concludes that exposure to screens significantly influences children's behavior.

Keywords: Screen exposure, educational interaction, peer relationship, parental role, aggressive behaviors

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de dispositivos con pantallas se ha convertido en un fenómeno global que afecta a todas las edades, incluidos los niños en edades tempranas. Desde televisores y tabletas hasta teléfonos celulares y consolas de videojuegos, estos dispositivos han pasado a formar parte del entorno cotidiano, influyendo significativamente en la manera en que los niños se relacionan, aprenden y se comportan. Este escenario plantea desafíos para los educadores, las familias y la sociedad en general, especialmente en contextos donde la tecnología es utilizada sin una adecuada supervisión o regulación.

El presente estudio se centra en la exposición a las pantallas y su influencia en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "San Ramón" de Yanapampa, Pasco, durante el año 2024. Esta temática resulta de especial relevancia debido al creciente uso de dispositivos tecnológicos por parte de los niños en esta etapa crítica de desarrollo, donde las interacciones sociales, la atención y el control de las emociones comienzan a consolidarse.

Diversos estudios han evidenciado que la exposición prolongada a las pantallas puede estar asociada con problemas de atención, conductas agresivas y dificultades en la interacción social, especialmente cuando el contenido consumido carece de un enfoque educativo o cuando no existe un adecuado acompañamiento por parte de los padres (Estefanell, 2021). Sin embargo, también se ha observado que el uso controlado de tecnología puede potenciar ciertos aprendizajes y habilidades cognitivas. Esto genera una dicotomía que requiere ser explorada en contextos específicos, como el de esta investigación.

El objetivo principal de este estudio es determinar cómo la exposición a dispositivos con pantallas influye en el comportamiento de los niños en edades tempranas, con énfasis en aspectos como la atención, la agresividad y la interacción social. Además, se busca identificar los patrones de uso de dispositivos, los tipos de contenido consumido y el rol de los padres en la mediación de estas actividades.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, para obtener una comprensión integral del fenómeno. Se espera que los resultados contribuyan a diseñar estrategias pedagógicas y familiares que promuevan un uso adecuado de la tecnología, minimizando los efectos negativos y potenciando los beneficios para el desarrollo infantil.

En este sentido, el presente trabajo no solo busca aportar conocimiento al ámbito académico, sino también generar insumos prácticos para padres, docentes y autoridades educativas comprometidos con el bienestar y la formación integral de los niños.

La investigación se lleva a cabo siguiendo las directrices y la estructura establecida en el Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, compuesta por cuatro capítulos. En el primero se expone el problema de investigación, con su correspondiente planteamiento, así como los objetivos y la justificación de la investigación; en el segundo se expone el marco teórico, con sus correspondientes antecedentes, los fundamentos teóricos científicos

El capítulo III, conocido como metodología, detalla el tipo, nivel, método y diseño de la investigación, además de la población y muestra, los métodos e instrumentos de recopilación y tratamiento de datos, el tratamiento estadístico empleado y la guía ética.

El capítulo IV finaliza, incluyendo los hallazgos y el debate de la investigación, que llevaron a las conclusiones derivadas de la investigación.

Los autores

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	3
1.3.	Formulación del problema	3
1.3.1.	Problema general	3
1.3.2.	Problemas específicos.....	3
1.4.	Formulación de objetivos.....	3
1.4.1.	Objetivo general.....	3
1.4.2.	Objetivos específicos.....	4
1.5.	Justificación de la investigación.....	4
1.6.	Limitaciones de la investigación	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio	7
2.2.	Bases teóricas – científicas	10
2.2.1.	Exposición a pantallas	10
2.2.2.	Comportamiento de los niños	23
2.3.	Definición de términos básicos	30

2.4.	Formulación de hipótesis.....	33
2.4.1.	Hipótesis general	33
2.4.2.	Hipótesis específicas	33
2.5.	Identificación de variables	34
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	35

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	36
3.2.	Nivel de investigación.....	37
3.3.	Métodos de investigación.	37
3.4.	Diseño de investigación.....	37
3.4.1.	Nombre del Diseño: Diseño correlacional	37
3.5.	Población y muestra	38
3.5.1.	Población	38
3.5.2.	Muestra.....	38
3.6.	Técnicas e instrumento recolección de datos	38
3.6.1.	Técnicas	38
3.6.2.	Instrumentos	39
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	39
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	43
3.8.1.	Procesamiento electrónico.....	43
3.8.2.	Técnicas estadísticas.....	43
3.9.	Tratamiento estadístico	43
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	45
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	45

4.2.1. Exposición a pantallas	46
4.2.2. Comportamiento de los niños	59
4.3. Prueba de hipótesis.....	65
4.4. Discusión de resultados	69

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución poblacional de estudiantes participantes de la enseñanza virtual por pandemia.....	38
Tabla 2 Distribución muestral	38
Tabla 3 Validez por índice de dificultad y discriminación de la Guía de observación al niño/a.....	40
Tabla 4 Estadística de fiabilidad	41
Tabla 5 Estadística total de elementos del Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a	42
Tabla 6 Edad de los padres	46
Tabla 7 Nivel de estudios de los padres	47
Tabla 8 Dispositivos electrónicos con los que cuentan en casa.....	48
Tabla 9 Dispositivos con pantallas que utilizan con mayor frecuencia los niños	49
Tabla 10 Frecuencia con la que los niños/as utilizan dispositivos con pantallas	50
Tabla 11 Tiempo en horas que pasa el niño/a frente a los dispositivos con pantallas	51
Tabla 12 Tipo de contenido que consumen los niños en los dispositivos con pantallas	53
Tabla 13 Acompañamiento del padre/madre mientras el niño/a utiliza los dispositivos con pantallas.....	54
Tabla 14 Uso de los dispositivos con pantallas como método usado por los padres para calmar al niño/a	56
Tabla 15 Problemas que presentan los niños expuestos a dispositivos con pantallas	57
Tabla 16 Comportamiento del niño- dimensión Atención	59
Tabla 17 Comportamiento del niño- dimensión Agresividad	60
Tabla 18 Comportamiento del niño- dimensión Socialización	63
Tabla 19 Prueba de normalidad con Shapiro-Wilk para una muestra	66
Tabla 20 Correlación de Pearson entre la exposición a pantallas y el comportamiento	68

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Edad de los padres	46
Figura 2 Nivel de estudios de los padres.....	47
Figura 3 Dispositivos electrónicos con los que cuentan en casa	48
Figura 4 Dispositivos con pantallas que utilizan con mayor frecuencia los niños.....	49
Figura 5 Frecuencia con la que los niños/as utilizan dispositivos con pantallas	50
Figura 6 Tiempo en horas que pasa el niño/a frente a los dispositivos con pantallas	52
Figura 7 Tipo de contenido que consumen los niños en los dispositivos con pantallas	53
Figura 8 Acompañamiento del padre/madre mientras el niño/a utiliza los dispositivos con pantallas.....	55
Figura 9 Uso de los dispositivos con pantallas como método usado por los padres para calmar al niño/a	56
Figura 10 Problemas que presentan los niños expuestos a dispositivos con pantallas	57
Figura 11 Comportamiento del niño- dimensión Atención	59
Figura 12 Comportamiento del niño- dimensión Agresividad.....	61
Figura 13 Comportamiento del niño- dimensión Socialización.....	63
Figura 14 Gráfico Q-Q normal de la variable exposición a pantallas	67
Figura 15 Gráfico Q-Q normal de la variable comportamiento.....	67

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

En la actualidad, la tecnología y los dispositivos electrónicos son parte integral de la vida cotidiana, incluso desde edades tempranas. En este contexto, los niños están cada vez más expuestos a pantallas de televisión, tabletas, teléfonos inteligentes y otros dispositivos electrónicos. Aunque estos dispositivos pueden ofrecer beneficios educativos y de entretenimiento, existe una creciente preocupación sobre los posibles efectos negativos de la exposición prolongada a las pantallas en el desarrollo y comportamiento de los niños pequeños.

Con las pantallas usualmente en todas partes, controlar el tiempo que un niño pasa frente a una pantalla puede ser un desafío. Pasar el tiempo frente a una pantalla puede ser educativo y favorecer el desarrollo social de los niños. Por lo tanto, ¿cómo controlar el tiempo que un niño pasa frente a una pantalla?.(Mayo Clinic, 2023)

El exceso de tiempo frente a la pantalla y la exposición habitual a contenidos de poca calidad se asocian a lo siguiente:

- Obesidad
- Horarios inadecuados de sueño y no dormir lo suficiente

- Problemas de conducta
- Retrasos en el desarrollo del lenguaje y de las habilidades sociales
- Violencia
- Problemas de atención
- Menos tiempo de aprendizaje

El uso temprano y frecuente de las pantallas por los niños puede tener varias repercusiones en su desarrollo como las cognitivas y académicas, entre ellas problemas de atención, ya que la exposición prolongada a las pantallas puede llevar a dificultades en la concentración y atención sostenida; por otro lado, afecta el desempeño escolar por el tiempo excesivo frente a las pantallas deja de lado las actividades escolares lo cual afecta negativamente el rendimiento escolar.

Entre las repercusiones en la socialización, los niños que pasan mucho tiempo frente a las pantallas pueden tener menos oportunidades para interactuar cara a cara con sus pares, lo que puede afectar sus habilidades sociales y su capacidad para formar relaciones interpersonales. Asimismo, presentan problemas de comportamiento, puesto que la exposición a contenidos inapropiados o violentos puede influir negativamente en el comportamiento de los niños, aumentando la agresividad y la desobediencia.

En la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, ubicada en Pasco, se ha observado un aumento en el uso de dispositivos electrónicos con pantallas entre los niños de 4 y 5 años. Los padres y educadores han reportado cambios en el comportamiento de los niños que pueden estar relacionados con el tiempo que pasan frente a las pantallas. Entre estos cambios se incluyen problemas de atención, aumento de la agresividad, dificultades en la socialización y alteraciones en los patrones de sueño.

En tal sentido, el presente estudio formula los siguientes problemas de investigación.

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se realizó específicamente con los niños de las secciones de los niños de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “San Ramón” de Yanapampa, Pasco, en el año 2024.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo se relaciona la exposición a las pantallas con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “San Ramón” de Yanapampa, Pasco, 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuáles son las características de la exposición a las pantallas de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa?
- ¿Cuál es el comportamiento de los niños de 4 y 5 años que están expuestos a las pantallas en términos de atención, agresividad y socialización, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa?
- ¿Cómo perciben los padres y educadores los efectos de la exposición a las pantallas en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre la exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Describir las características de la exposición a las pantallas de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.
- Describir el comportamiento de los niños de 4 y 5 años que están expuestos a las pantallas en términos de atención, agresividad y socialización, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.
- Analizar la percepción de los padres y educadores respecto a los efectos de la exposición a las pantallas en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.

1.5. Justificación de la investigación

La presente investigación se centra en examinar los efectos del tiempo y contenido de pantalla en el comportamiento de los niños en edad preescolar; lo cual es crucial dado el creciente uso de dispositivos electrónicos en la vida cotidiana de los niños, especialmente a edades tempranas.

El uso de pantallas entre los niños ha aumentado de manera significativa en los últimos años, impulsado por el acceso generalizado a dispositivos como Tablet, teléfonos inteligentes y televisores. Comprender cómo esta exposición afecta el comportamiento de los niños es esencial para padres, educadores y formuladores de políticas, ya que puede influir en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Identificar y mitigar los posibles efectos negativos puede contribuir a mejorar el bienestar general y las interacciones sociales de los niños.

Este estudio llenará un vacío en la literatura existente, proporcionando datos empíricos sobre los efectos específicos de la exposición a pantallas en niños de 4 y 5 años en una comunidad específica de Pasco. La investigación contribuirá al conocimiento académico sobre el desarrollo infantil y el impacto

de las tecnologías digitales, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones y debates en el campo de la educación y la psicología infantil.

Para los educadores de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, los resultados de este estudio serán valiosos para desarrollar estrategias pedagógicas y programas educativos que consideren los efectos de las pantallas en el comportamiento infantil. Al entender cómo y por qué las pantallas afectan a los niños, los educadores podrán diseñar actividades y currículos que promuevan un uso saludable y equilibrado de la tecnología.

Para las familias y la comunidad local, esta investigación ofrecerá una guía práctica sobre cómo gestionar el uso de pantallas entre los niños pequeños. Los hallazgos podrán proporcionar recomendaciones sobre el tiempo de pantalla adecuado y tipos de contenido beneficiosos, ayudando a los padres a tomar decisiones informadas que favorezcan el desarrollo positivo de sus hijos.

Desde una perspectiva de salud pública, comprender la relación entre la exposición a pantallas y el comportamiento infantil es fundamental para desarrollar intervenciones preventivas y promocionar hábitos de vida saludables desde una edad temprana. Esto incluye abordar problemas como el sedentarismo, los trastornos del sueño y los problemas de atención, que están asociados con el uso excesivo de pantallas.

En el contexto específico de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, este estudio permitirá comprender mejor las dinámicas locales y las particularidades del uso de pantallas en esta comunidad. Los resultados ofrecerán ideas relevantes y específicas, que podrán ser utilizados para ajustar y mejorar las prácticas educativas y familiares en la región.

Por lo tanto, la presente investigación se justifica por su relevancia social, académica, educativa, familiar, comunitaria y de salud pública. Los resultados tendrán un impacto significativo, proporcionando conocimiento y herramientas

para mejorar el desarrollo y bienestar de los niños en esta comunidad y otros contextos.

1.6. Limitaciones de la investigación

Entre las principales limitaciones encontradas en la presente investigación podemos indicar las siguientes:

- Influencia de otros factores en la medición de las variables que puedan afectaron los resultados esperados, como problemas como niños con problemas de conducta e indisciplina.
- Dificultad para identificar especialistas que puedan validar los instrumentos de recolección de datos para la investigación.
- Poca bibliografía relacionada al estudio de estas variables, sobre todo en el ámbito nacional y local.
- investigación en el tiempo esperado. La demora en los trámites administrativos que impidieron culminar a tiempo con la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Pedrouzo et al. (2020), realizaron el estudio *Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental* *Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental* , cuyo objetivo fue analizar el uso de dispositivos electrónicos en niños menores de 4 años y su relación con la inquietud de los padres respecto al desarrollo psicomotor en las áreas motora, del lenguaje, cognitiva y social. Se llevó a cabo una encuesta a padres y/o madres de niños con edades entre 18 meses y 4 años; fue un estudio descriptivo de corte transversal. Después de aplicar una encuesta a 150 sujetos, los resultados indican que, el uso combinado de dispositivos fue del 100 %: televisión, 98 %; smartphones, 80 %; tabletas, 52,7 %; computadoras, 24 %; el promedio de uso fue de 2,25 horas diarias en todas las edades (desviación estándar: 1,2). En cuanto al uso y la calidad: juegos, 60 % (no didácticos, 23 %); videos, 88 % (no didácticos, 20 %). La preocupación de los padres sobre el desarrollo fue la siguiente: 82 % no mostraba preocupación; 8,7 % se preocupaba por el lenguaje; 9,3 % por la falta de atención; las dos últimas categorías se asociaron con una mayor exposición: 2,92 horas diarias ($p = 0,0024$). Respecto a la opinión de los padres sobre el uso y sus efectos en el desarrollo: 52 % consideró que

era beneficioso; 12 % que no influía; 25,3 % que era perjudicial, y 10,7 % que era perjudicial por uso excesivo; las dos últimas coincidieron con una menor exposición: 1,8 horas diarias ($p = 0,0023$). Conclusiones. Todos los niños utilizan dispositivos de manera combinada. La inquietud de los padres por el desarrollo psicomotor se manifiesta cuando la exposición supera las recomendaciones actuales.

Astudillo y Toledo (2019), realizaron la investigación “Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada descriptiva de la realidad en tres provincias de la región del Maule”, estudio desarrollado por la Universidad de Talca, Chile, cuyo objetivo fue caracterizar el uso de dispositivos electrónicos en niños preescolares de la región del Maule, se aplicó una encuesta a 231. Los resultados mostraron que dos tercios de los niños visualizan pantallas de media a dos horas diariamente, contenidos como dibujos animados, en la televisión. Los padres consideran adecuado el uso de dispositivos con pantallas en niños, facilitándolo como método de entretenimiento, in embargo, no todas las familias establecen reglas sobre el uso de pantallas por parte de los niños; las pantallas son ofrecidas y solicitadas por los niños en igual medida, sin embargo, la mayoría de los niños no se resisten a dejar de visualizar cuando se le solicita.

La investigación “Exposición al uso de pantallas en niños de un sector de la ciudad de Bahía Blanca. Buenos Aires”, (Buffone et al., 2019), cuyo propósito fue determinar las características de exposición a pantallas en niños en un sector de la ciudad de Bahía Blanca; estudio transversal con encuestas aplicada a 120 niños entre 6 meses y 15 años , pero contestada por padres en el Hospital “Dr. Leónidas Lucero” y las Unidades Sanitarias de Bahía Blanca. Los resultados mostraron que el 88% de los padres indica que sus niños consumían televisión, 75% celulares, 21% tabletas, 15% computadoras y un 4% consolas de videojuegos, siendo el promedio acumulado de consumo de 5 horas

diarias. El 51% consumía pantallas durante la noche, siendo los dibujos animados los más vistos (70%). El 92% de los padres dice supervisar lo que sus hijos ven, y sólo el 35% cree que las pantallas son un perjuicio. (p.47). Se concluye que existe una significativa exposición a pantallas, especialmente en mayores edades, se evidenció asimismo un importante grado de supervisión de los padres a sus hijos.

Rebollo (2020) estudió “¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?” con el objetivo de describir la influencia del tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos en el desarrollo infantil. Este fue estudio de revisión bibliográfica de artículos publicados en las bases de datos de ciencias de la salud., entre los meses de febrero y marzo de 2020. Se concluye que el desarrollo infantil se encuentra influido por la exposición a las pantallas, que pueden modificar el estilo de vida saludable como la alimentación y el ejercicio, así como en las conductas infanto-juvenil. “Estos dos factores, relacionados con un aumento de la exposición a las pantallas, impactan de manera directa en el desarrollo infantil, fomentando un estilo de vida que se aleja de lo saludable” (Rebollo, 2020, p. 23)

Por su parte Uribe (2019), investigó “La influencia de la televisión en el comportamiento y desarrollo cognitivo en niños de cero a cinco años en el centro educativo Rizos de oro. Envigado- Antioquia” cuyo objetivo fue analizar cómo la televisión influye en el comportamiento de niños menores de cinco años; el tipo de investigación transversal, para lo cual se entrevistados a 50 padres de niños entre 3 a 5 años de edad. Se concluye que los espectadores aprenden de la televisión, lo cual influye en su conducta. La televisión forma un papel fundamental del tiempo libre, pasando los niños más de tres horas al día frente a un televisor, y se agrava con las nuevas tecnologías, pues no solo ven televisión, si no que pasan horas al día viendo contenidos en dispositivos tecnológicos. Los padres indican que muchos programas no le enseñan nada,

por lo que está desperdiciando tiempo frente a contenidos audiovisuales inútiles; tantas horas de televisión influyen en su vida y en sus actitudes, si bien la televisión no modifica el comportamiento del niño al instante, a largo plazo se puede ver como condiciona el lenguaje y las conductas.

Asimismo Perea (2012) realizó la investigación “Influencia de los contenidos de las nuevas pantallas en la formación de niños y adolescentes: Estrategias comunicativas e hipermediaciones de los nativos digitales en las sociedades posmodernas” con el objetivo de diseñar un modelo a partir de los elementos que caracterizan a la posmodernidad que permita la comprensión de las estrategias comunicativas que utilizan los nativos digitales dentro de los entornos educativos. Investigación de tipo cualitativa, para lo cual se observaron a los individuos de 6 instituciones educativas que, con base en sus comportamientos, acciones, conversaciones o diálogos, evidenciaran la frecuencia de uso de diferentes pantallas; también fue necesario la interacción con ellos para recoger información específica; para lo cual se utilizaron las entrevistas; así como a dos docentes. exacerbadas debido a las condiciones de inseguridad que prevalecían en el estado de Chihuahua al momento de realizar el trabajo de campo) y la escuela a la que asiste le prohíbe su uso; debe apagarlo, mantenerlo en silencio, no usarlo ya que eso distrae su atención de la del profesor que expone la clase (Perea Henze, 2012, p. 287)

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Exposición a pantallas

Los nuevos entornos comunicativos e informativos derivados de la implantación y auge de las tecnologías, han generado profundas diferencias entre quienes han nacido y viven rodeados de pantallas y quienes las utilizan con fines específicos o esporádicos. Una de las primeras metáforas que surgieron al hilo de la irrupción tecno- lógica fue la distinción entre los nacidos dentro de esta vorágine mediática, denominados por Marc Prensky (2001)

«nativos digitales» y las personas que ya estaban aquí cuando llegó internet y la digitalización, los «inmigrantes digitales».(Pérez Rodríguez, 2015)

En los últimos años, niños y adolescentes han incrementado su exposición a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para fines recreativos, sociales y académicos. Aunque la televisión fue el medio más popular, dispositivos como móviles, tabletas y ordenadores ahora predominan, promoviendo un estilo de vida más sedentario. En Estados Unidos, los niños superan las dos horas recomendadas de uso recreativo diario, alcanzando aproximadamente cinco horas frente a pantallas. Esto los hace especialmente vulnerables a la influencia tecnológica, especialmente durante etapas clave de desarrollo. Además, las exigencias académicas han incrementado el tiempo en pantallas para realizar tareas, buscar información y colaborar en línea (Ortiz-de-Villate et al., 2023)

Pantallas digitales

La Real Academia Española (2024) define que una pantalla es “parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres”, destacando tres características esenciales de las primero, se trata de un aparato exclusivamente electrónico; segundo, se pueden visualizar imágenes, por lo que se descartan objetos tecnológicos que no cumplen dicha función y tercero, la pantalla es parte de un artefacto.

Algunos autores han señalado que la trama encontrada en la programación mediante una sucesión de imágenes genera experiencias sensoriales, por ende, si la pantalla logra provocar esto, puede considerarse como un artefacto por sí misma (Gatica, 2018, citado en Astudillo & Toledo, 2019)

Las imágenes como objetos simbólicos

Los sistemas figurativos, o aquellos fundamentados en la imagen, son aquellos que eligen ciertas relaciones espaciales del referente y las representan a través de un conjunto de marcas. Estas marcas se disponen en el espacio y poseen una forma que es perceptible visualmente. El término "figurativo" se relaciona directamente con la noción de figura o forma. Esta particularidad los diferencia de otros sistemas, como la escritura, la notación matemática o la notación musical, que fundamentan sus marcas en relaciones convencionales y no figurativas.

En estrecha conexión con su modo de producción, las imágenes se distinguen por el soporte en el que se exhiben. A las tradicionales imágenes en papel se suman hoy en día las imágenes proyectadas mediante dispositivos tecnológicos. Estas imágenes pueden ser estáticas (como una fotografía, ya sea impresa o digital), dinámicas (como las imágenes audiovisuales) o interactivas (como un mapa que permite la navegación virtual por el espacio). Hasta hace poco, era factible establecer una relación directa entre el soporte y las características de las imágenes. En la televisión, únicamente se proyectaban imágenes audiovisuales, mientras que una cámara fotográfica generaba imágenes estáticas. No obstante, el acelerado avance tecnológico ha permitido que tanto televisores como computadoras también presenten imágenes con propiedades interactivas, así como que smartphones y Tablet faciliten la captura de fotos y videos, además de permitir la interacción con la pantalla (Sartori, 2022)

Características de las imágenes digitales

Este tipo de imágenes tiene características propias que las diferencian de otros objetos simbólicos:

- Se plasman en un objeto tridimensional, como una Tablet o un smartphone, cuyo uso por definición implica manipulación.

- Si bien son bidimensionales, pueden proyectarse de modo tridimensional.
- Son interactivas, es decir, responden rápidamente a partir de las señales que el usuario formula (Sheehan y Uttal, 2016, citado en Sartori, 2022)

Tipos de pantallas

Los teléfonos móviles, computadoras, consolas de videojuegos y tabletas son utilizados comúnmente desde una edad temprana. Los niños y adolescentes actuales son altamente interactivos. Su manera de aprender, jugar y socializar, en muchas ocasiones, se realiza a través de las pantallas de sus computadoras, teléfonos móviles o cualquier otro dispositivo electrónico. (Ministerio de Consumo., s. f.)

a. *Tablet.* Una tableta, conocida como tablet en inglés, es un dispositivo informático portátil que presenta un tamaño superior al de un teléfono inteligente o una PDA (Asistente Digital Personal). Este dispositivo cuenta con una pantalla táctil, que puede ser simple o multitáctil, y se utiliza principalmente mediante la interacción con los dedos o con un lápiz especial, en lugar de un teclado físico. El diseño más común se denomina «pizarra» (Slate) y no incluye un teclado integrado, aunque es posible conectarle uno de forma inalámbrica, como por ejemplo a través de Bluetooth, o mediante un cable USB.

b. *Televisor.* La televisión constituye un medio de comunicación audiovisual que permite la transmisión de imágenes en movimiento y sonido a través de distancias, empleando ondas electromagnéticas. Se trata de un sistema complejo que abarca desde la creación de contenidos hasta su recepción en los hogares, y ha experimentado una evolución notable desde sus comienzos.

La televisión ha experimentado transformaciones no solo en su estructura física, sino también en la manera en que consumimos su contenido. La

llegada de la televisión por cable ha facilitado el acceso a una amplia variedad de canales, superando las limitaciones de la televisión terrestre.

Asimismo, la televisión ha evolucionado hacia lo digital, permitiendo que los espectadores interactúen y elijan el contenido que desean visualizar. Este avance se debe a la integración de la televisión con Internet, lo que ha dado origen al concepto de Smart TV.

Adicionalmente, esta conexión a Internet posibilita, en muchas ocasiones, el acceso al contenido sin necesidad de un televisor, utilizando dispositivos como ordenadores o teléfonos móviles. Esto ha dado lugar a diversas modalidades de televisión en la actualidad y se vincula con otras plataformas de distribución de contenido audiovisual, como YouTube (Significados. Equipo, 2024)

Tipos de televisión

Televisión terrestre: es la tradicional, cuya señal es a través de ondas electromagnéticas, que son captadas por una antena receptora.

Televisión por satélite: utiliza satélites en órbita para transmitir señales de televisión a los hogares a través de una antena parabólica. No expuesta a cambios climáticos. útil en áreas donde la televisión terrestre o por cable no está disponible.

Televisión por cable: Con cables coaxiales para transmitir señales a los hogares. Mayor estabilidad en la señal; ofrece una mayor variedad de canales y mejor calidad de imagen.

Televisión IP (por internet): envía la señal televisiva a través de redes de banda ancha, siempre que conserven su conexión a Internet.

Televisión digital: Con una mayor calidad de imagen y permite la transmisión de señales de diferentes canales de forma simultánea.

c. Computador.

El Equipo editorial Etecé (2024) define un computador, computadora u ordenador como una máquina digital programable, de funcionamiento electrónico, capaz de procesar grandes cantidades de datos a grandes velocidades. Obtiene información útil que posteriormente los presenta al operador humano, o lo transmite a otros sistemas mediante redes informáticas.

La historia de la computadora se remonta al desarrollo de herramientas mecánicas para cálculos matemáticos, como el ábaco y la máquina de Pascal en el siglo XVII. En el siglo XIX, Charles Babbage diseñó la Máquina Analítica, considerada el precursor de las computadoras modernas. En el siglo XX, con el avance de la electrónica, surgieron las computadoras digitales. Durante la Segunda Guerra Mundial, dispositivos como el ENIAC marcaron hitos en el procesamiento automático. Posteriormente, se desarrollaron transistores y circuitos integrados, reduciendo el tamaño y aumentando la potencia de las computadoras. En las últimas décadas, se han consolidado las computadoras personales, los dispositivos móviles y la computación en la nube, transformando la sociedad y los modelos de trabajo y comunicación.(Ceruzzi, 2012)

Características de la computadora

Las principales características de una computadora son:

Velocidad. Realiza cálculos y procesa información a alta velocidad, permitiendo completar tareas en segundos o milisegundos.

Capacidad de almacenamiento. Puede almacenar grandes volúmenes de datos e información en discos duros, memorias USB, nubes, entre otros.

Automatización. Una vez programada, la computadora puede ejecutar instrucciones sin intervención humana.

Multifuncionalidad. Permite realizar múltiples tareas simultáneamente, como editar documentos, navegar en Internet o reproducir videos.

Precisión. Procesa datos con alta exactitud, reduciendo errores humanos, siempre que las instrucciones sean correctas.

Interactividad. Facilita la comunicación entre el usuario y el sistema mediante interfaces gráficas, comandos o dispositivos de entrada.

Conectividad. Se puede conectar a redes locales o globales (como Internet) para compartir datos y acceder a recursos remotos.

Capacidad de actualización. Tanto el hardware como el software pueden ser mejorados o reemplazados para aumentar su eficiencia.

Portabilidad. Algunas computadoras, como las laptops o tabletas, son compactas y fáciles de transportar.

Versatilidad. Es útil en diversos campos, desde educación y negocios hasta entretenimiento y ciencia (Stair y Reynolds, 2018)

d. Teléfono móvil.

Un teléfono móvil es un aparato portátil que opera de manera inalámbrica, permitiendo a los usuarios realizar y recibir llamadas. A diferencia de la primera generación de estos dispositivos, que se limitaban únicamente a la comunicación vocal, los teléfonos móviles contemporáneos ofrecen una amplia gama de funcionalidades, incluyendo navegadores de internet, videojuegos, cámaras fotográficas, reproductores de video y sistemas de localización.

Asimismo, mientras que anteriormente se les conocía principalmente como "teléfonos móviles" o celulares, en la actualidad es más común referirse a ellos como "teléfonos inteligentes", debido a la variedad de servicios de voz y datos que proporcionan. (Rouse, 2024)

La historia del teléfono móvil comienza en 1973, cuando Martin Cooper, ingeniero de Motorola, realizó la primera llamada móvil utilizando un

prototipo del Motorola DynaTAC. En la década de 1980, se lanzaron los primeros teléfonos móviles comerciales, aunque eran voluminosos y costosos. Los años 1990 marcaron la llegada de la tecnología GSM, que permitió una mejor cobertura y mensajes de texto. En el siglo XXI, con la aparición de los teléfonos inteligentes, liderados por el iPhone en 2007, los dispositivos se transformaron en herramientas multifuncionales con acceso a Internet, cámaras avanzadas y aplicaciones. Actualmente, los teléfonos móviles son esenciales para la comunicación, el trabajo y el entretenimiento.

Redes y acceso. Los teléfonos móviles funcionan en redes celulares compuestas por emplazamientos dispersos que permiten la comunicación. La evolución de estas redes ha sido significativa: el 4G introdujo transmisión basada en IP, mejorando la eficiencia y conectividad. Actualmente, el 5G, con ondas de mayor frecuencia y mayor ancho de banda, está transformando la experiencia del usuario.

En cuanto a dispositivos, los smartphones modernos operan principalmente con sistemas Android y Apple. Estas plataformas permiten el desarrollo de diversas aplicaciones móviles, accesibles a través de tiendas de apps, que amplían las funcionalidades de los dispositivos.(Rouse, 2024).

e. Los videojuegos.

Los videojuegos son programas informáticos interactivos diseñados para el entretenimiento, educación o simulación, donde los jugadores participan en una experiencia visual y sonora a través de una interfaz. **Generalmente**, se desarrollan en plataformas digitales como consolas, computadoras, teléfonos móviles o dispositivos de realidad virtual (Kent, 2001)

Evolución histórica. Los videojuegos nacieron en contextos académicos y militares. Tennis for Two (1958) y Spacewar! (1962) fueron pioneros, diseñados en computadoras de investigación. En 1972, se lanzó Pong, el primer videojuego comercial, marcando el inicio de la industria del

entretenimiento digital. En los años 80, la era dorada de los arcades y consolas, los videojuegos arcade dominaron el mercado, con títulos como Pac-Man y Donkey Kong. Aparecieron consolas domésticas como Atari 2600, que llevaron los videojuegos a los hogares.

En los años 1990: Gráficos 3D y expansión global; se introdujeron gráficos tridimensionales y consolas emblemáticas como PlayStation, Nintendo 64 y Sega Saturn. Los videojuegos para PC se popularizaron con títulos como Doom y StarCraft. Surgió la conectividad en línea, iniciando los primeros juegos multijugador.

En los años 2000: surgen las consolas modernas y auge de los móviles, consolas como PlayStation 2, Xbox y Wii revolucionaron la jugabilidad con mejores gráficos y controles innovadores. El surgimiento de los teléfonos inteligentes abrió un nuevo mercado, con juegos como Angry Birds y Candy Crush.

Del 2010 en adelante, aparece la realidad virtual y streaming, se consolidaron plataformas como Steam y servicios de suscripción como Xbox Game Pass. La realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) trajeron experiencias inmersivas con dispositivos como Oculus Rift y PlayStation VR.

Los videojuegos competitivos (eSports) y el streaming en plataformas como Twitch cambiaron el modelo de consumo.

Dispositivos para videojuegos

Arcades: Máquinas recreativas en locales públicos, populares en los años 70 y 80.

Consolas: Dispositivos diseñados específicamente para videojuegos, desde Atari hasta PlayStation 5.

Computadoras: Flexibles para juegos independientes y de alto rendimiento, con amplia personalización.

Teléfonos móviles y tabletas: Dispositivos portátiles que permiten jugar en cualquier lugar.

Realidad virtual y aumentada: Gafas y controladores que ofrecen experiencias inmersivas.

Dispositivos portátiles: Consolas como Game Boy, Nintendo Switch o PSP.(Kent, 2001)(Kent, 2001)(Kent, 2001)

Las pantallas y la primera infancia

Estudios previos dan evidencia del uso de dispositivos con pantallas en niños menores de 5 años, algunos de estos son los siguientes.

Un estudio realizado en los Estados Unidos en 2007 encontró que el 90% de los niños menores de dos años usaban medios electrónicos, y un tercio de los niños de tres años tenía un televisor en su habitación. En Argentina, un estudio de 2016 en Río Cuarto reveló que el 99% de los hogares poseía televisión y smartphones. Antes de los dos años, el 80% de los niños veía televisión y el 37% usaba pantallas táctiles asistidas, mientras que entre dos y cuatro años, el 39% las usaba de forma independiente. Según el INDEC, el 81% de los niños argentinos mayores de cuatro años usa teléfonos celulares.

En Turquía, un estudio de 2019 mostró que el 76% de los niños de hasta cinco años usaban dispositivos móviles, incluyendo el 21% menores de 12 meses. El 31% era "propietario" de un dispositivo, en su mayoría tablets, con una relación inversa entre su posesión y el nivel educativo de la madre o los ingresos del hogar. Además, el 26% utilizaba múltiples dispositivos simultáneamente, y el 22% navegaba sin ayuda. La actividad más común fue ver videos (71%) (Gavoto et al., 2020)

“El 60% de los padres permitían a sus niños usar estos aparatos mientras ellos se dedicaban a realizar tareas diarias o quehaceres domésticos” (Gavoto et al., 2020, p. 2)

Efectos de las pantallas en niños preescolares

Arrieta et al (2022), destacan los efectos que producen el uso excesivo de la pantallas en los niños, entre ellos se mencionan:

Salud Física: Según el mapa nutricional proporcionado por la Junta Nacional de Auxilio y Becas (JUNAEB), se ha observado un aumento en la obesidad entre los niños de prekínder y kínder en los últimos años. La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que la falta de actividad física está vinculada a la obesidad. En consecuencia, el uso excesivo de dispositivos con pantallas puede tener un impacto negativo en la salud física de los niños, promoviendo un estilo de vida sedentario (OMS, 2016). Para mejorar la salud y el bienestar, la OMS recomienda para niños menores de 5 años, realizar actividades físicas de cualquier nivel de intensidad durante al menos 180 minutos al día y para niños de 3 a 4 años deben dedicar al menos 60 minutos de ese tiempo a actividades de intensidad moderada o alta.(OMS, 2020)

Visión. En una investigación llevada a cabo en China con niños de 2 a 7 años, se encontró que aquellos que habían estado expuestos a dispositivos con pantallas, en comparación con aquellos que no lo habían estado, mostraron un riesgo incrementado de desarrollar astigmatismo (Huang et al., 2020, citado en Arrieta et al., 2022). Este riesgo es significativamente mayor en los infantes que tuvieron su primera exposición a pantallas antes de los 3 años, y aún más pronunciado en aquellos que fueron expuestos antes de cumplir el primer año de vida. Asociado a esto también puede ocasionar miopía debido a a una excesiva distensión del globo ocular (Arrieta et al., 2022).

Atención. Los estudios de Tamana et al., 2019, citado en Arrieta (2022) concluyen que la exposición a pantallas está asociada con la atención. La atención es la capacidad de generar, seleccionar, dirigir y mantener un nivel de activación adecuado para procesar la información relevante. (Bitbrain, 2018). Los resultados indicaron que los niños y niñas que estuvieron más de dos horas

ante una pantalla, tenían más riesgo de padecer de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), caracterizado por presentar desatención, hiperactividad e impulsividad.

Lenguaje. El estudio realizado por Taco et al., (2024) afirma que la exposición continua a dispositivos electrónicos tiene un impacto adverso en el desarrollo del lenguaje en los niños, ya que restringe las oportunidades de interacción social y disminuye el tiempo disponible para actividades que promueven el lenguaje, como la lectura de cuentos, la conversación entre compañeros y los juegos de palabras. Se observaron carencias en la pronunciación de fonemas, un vocabulario restringido, habilidades sociales mínimas, así como dificultades para construir oraciones y aplicar normas gramaticales que enriquezcan su repertorio lingüístico.

Regulación emocional: La exposición prolongada a pantallas puede reducir las oportunidades de interacción cara a cara, esenciales para desarrollar habilidades como la empatía y la autorregulación. Según Twenge y Campbell (2018), el tiempo excesivo frente a pantallas puede estar asociado con un mayor riesgo de problemas emocionales, como irritabilidad y ansiedad.

Conductas agresivas: Algunos estudios han identificado una correlación entre el contenido violento en medios electrónicos y un aumento en comportamientos agresivos en niños pequeños (Gentile et al., 2014).

Reducción en interacciones: Los niños que pasan más tiempo frente a dispositivos móviles suelen tener menos oportunidades para participar en juegos simbólicos y actividades grupales, fundamentales para desarrollar habilidades de comunicación y cooperación. La exposición excesiva a pantallas se asoció con un bienestar psicosocial deficiente en los niños en edad preescolar a través de una serie de mediadores, principalmente mediante la reducción de la interacción entre padres e hijos. (Zhao et al., 2018)

Paternidad digital positiva

Los infantes adquieren conocimientos a través de la imitación, particularmente en las etapas iniciales de su desarrollo, cuando observan con gran atención las conductas de los adultos que consideran modelos a seguir. Por esta razón, el ejemplo se convierte en una de las herramientas más efectivas en el proceso educativo, y está disponible para nosotros en la cotidianidad. A continuación diez maneras del uso de dispositivos con pantallas, para el bienestar de los niños y la familia.

- Acompañar y compartir momentos de pantalla en familia permite estar presente, aprender y generar lazos para dominar muros entre generaciones.
- Escuchar e interesarse por lo que hacen los niños, sin prejuizar y siendo empáticos.
- Ser una influencia positiva procurando buen ejemplo; aprovechar los momentos para demostrar conductas positivas, buenas prácticas y valores.
- Promover una utilización consciente y crítica de las tecnologías digitales y con pantallas; animando a los niños a cuestionar qué, cómo y para qué las usan ayudándoles a encontrar el equilibrio.
- Estimular el uso alternativo y creativo; descubrir con ellos nuevas posibilidades digitales, desarrolla capacidades y despierta inquietudes.
- Probar, arriesgar, experimentar en entornos cambiantes lleno de oportunidades que se debe explorar.
- Establecer momentos y límites claros para prescindir del móvil, permite ser consciente del uso exagerado y valorar la oportunidad de la desconexión.
- Mantenerse al día, buscando información necesaria para ayudar a la familia.
- Desarrollar habilidades digitales en los hijos e hijas. La vida online requiere empatía, pensamiento crítico y gestión de emociones e impulsos. (Escuela de Bienestar Digital para Familias, 2025)

2.2.2. Comportamiento de los niños

El comportamiento de los niños de 4 y 5 años está influenciado por factores biológicos, emocionales, sociales y cognitivos, lo que los ubica en una etapa clave para su desarrollo integral. Las bases teóricas que explican este comportamiento provienen de diversas teorías psicológicas y pedagógicas, que se detallan a continuación:

- a) **Teoría del Desarrollo Psicosexual de Freud.** En esta etapa, los niños se encuentran en el periodo fálico, donde comienzan a desarrollar una mayor conciencia de su identidad y las diferencias de género. Este proceso influye en su comportamiento al buscar atención, explorar roles y establecer vínculos afectivos con adultos significativos.
- b) **Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.** Los niños de 4 y 5 años están en la etapa preoperacional (2 a 7 años). Según Piaget: Su pensamiento es egocéntrico, lo que significa que tienden a interpretar el mundo desde su perspectiva. Comienzan a desarrollar la capacidad de pensamiento simbólico, usando el lenguaje y el juego como medios para representar ideas. Experimentan dificultades con la lógica y la comprensión de conceptos abstractos.(Piaget & Inhelder, 1920).
- c) **Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.** El comportamiento de los niños es moldeado en gran medida por la observación e imitación de modelos significativos, como padres, docentes y compañeros. Bandura destaca el papel del refuerzo (positivo o negativo) en la consolidación de conductas, así como la influencia de los medios de comunicación en su comportamiento.(De la Torre, 2023)
- d) **Teoría Sociocultural de Vygotsky.** Según Vygotsky, el desarrollo de los niños de esta edad está profundamente influenciado por la interacción social y el uso del lenguaje como herramienta de mediación. Introduce el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que señala que los niños pueden

aprender y desarrollar nuevas habilidades con la guía de un adulto o un compañero más competente (Elige Educar, 2022)

- e) **Teoría Ecológica de Bronfenbrenner.** El comportamiento de los niños es el resultado de la interacción entre sistemas: Microsistema: Familia, escuela, amigos. Mesosistema: Relaciones entre estos entornos. Exosistema: Factores externos, como el trabajo de los padres o la exposición a medios. Macrosistema: Valores culturales y normas sociales.

Comportamiento de los niños de 4 y 5 años

Los comportamientos de los niños de 4 y 5 años en la escuela son una manifestación de su desarrollo socioemocional, cognitivo y físico. En este período, los niños comienzan a adaptarse a un entorno más estructurado, interactúan con pares y adultos fuera de su familia, y enfrentan nuevas normas y expectativas. Estos comportamientos pueden variar según las características individuales, el ambiente familiar, la calidad de la educación y el estilo de enseñanza. A continuación, se detallan los principales aspectos del comportamiento en esta etapa:

Comportamiento Social. Comprende la interacción con pares, es decir comienzan a formar amistades y a participar en juegos grupales, mostrando interés en colaborar y compartir. Sin embargo, pueden surgir conflictos debido a su limitada capacidad para resolver problemas sociales de manera autónoma; por ejemplo: Disputas por juguetes o materiales educativos. Asimismo, la necesidad de pertenencia, al buscar la aprobación de compañeros y adultos, adaptándose a las normas sociales del aula. Por otro lado la empatía emergente, ya que a esta edad desarrollan la capacidad de comprender y responder a las emociones de los demás, aunque todavía pueden tener dificultades para manejar situaciones que impliquen frustración.

Comportamiento Emocional. Que comprende la expresión de emociones de forma intensa, como entusiasmo, frustración o tristeza, debido a

que su capacidad de autorregulación emocional está en desarrollo. El manejo de frustraciones está en aprendizaje, aun no es capaz de tolerar la frustración, algunos niños pueden recurrir al llanto o la ira cuando enfrentan dificultades o límites impuestos por el docente. La ansiedad de separación suele ser menos común a esta edad, algunos niños aún pueden experimentar inseguridad o ansiedad al separarse de sus cuidadores. (Londoño, 2010)

Comportamiento Desafiante. Que incluye las pruebas de límites: A menudo desafían las normas para explorar la consistencia de las reglas, especialmente en contextos donde las expectativas no están claramente establecidas. Por ejemplo: Interrumpir en clase o no seguir instrucciones. La Impulsividad, puesto que pueden actuar sin pensar en las consecuencias, como tomar materiales sin pedir permiso y. la resistencia a compartir; aunque empiezan a comprender la importancia de compartir, todavía pueden ser posesivos con sus pertenencias.

Problemas de comportamiento infantil.

Los problemas de conducta en la infancia constituyen una de las preocupaciones más comunes entre padres y educadores. Las dificultades para seguir las normas, así como comportamientos agresivos, desafiantes, explosiones de ira y rabietas, son solo algunas de las manifestaciones de un conjunto de problemas que pueden presentarse en niños y adolescentes de diversas edades. En muchos casos, estos problemas son transitorios y pueden resolverse con relativa facilidad; sin embargo, en otras situaciones, pueden intensificarse y volverse más graves, lo que resulta en un deterioro de las relaciones familiares y sociales. Esto puede dar lugar a serias dificultades de adaptación en el entorno escolar, lo que lleva a que padres y educadores busquen apoyo para gestionar estos comportamientos disruptivos. En el ámbito de la psicopatología, se identifican tres categorías diagnósticas que reflejan estos problemas a nivel clínico: "trastorno negativista desafiante", "trastorno

disocial" y "trastorno por déficit de atención con hiperactividad". La diferenciación entre estos trastornos se realiza en función de la gravedad de los comportamientos observados. (Luengo, 2014)

Los problemas de conducta en la infancia suelen ser indicadores de trayectorias de desarrollo desadaptativo, según la psicopatología del desarrollo. Estas alteraciones suelen surgir a edades tempranas y están influenciadas por factores hereditarios (como impulsividad, irritabilidad o problemas de atención) y por prácticas familiares disfuncionales (como supervisión deficiente o estrés). Estas dificultades pueden manifestarse desde los años preescolares y, al ingresar a la escuela, tienden a intensificarse debido a los desajustes frente a las normas y demandas académicas.

Los problemas de conducta suelen asociarse con comportamientos disruptivos y síntomas del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), generando conflictos con profesores, rechazo por parte de otros niños, y fracaso escolar. Estas dificultades inician una "bola de nieve" que acumula problemas adicionales, como dificultades de autocontrol, empatía limitada y resolución impulsiva de conflictos, agravando las interacciones negativas en la familia y la escuela.

Estos problemas tienden a cronificarse, limitando las oportunidades de un desarrollo saludable. Así, los trastornos de conducta infantiles juegan un papel determinante en la aparición de problemas más graves durante la adolescencia.

Factores que afectan el comportamiento de los niños

Los problemas de comportamiento infantil a menudo se atribuyen a factores hereditarios, lo que genera la percepción de que son difíciles de modificar. Esta creencia lleva en muchos casos al uso del tratamiento farmacológico, especialmente en casos como el TDAH, donde puede ser efectivo como parte de una terapia combinada. Sin embargo, los medicamentos

no pueden abordar las influencias ambientales adversas ni los entornos familiares disfuncionales, por lo que se requieren intervenciones complementarias.

Los problemas de conducta surgen de interacciones complejas entre el niño y su entorno, el cual siempre es susceptible de modificación. Los avances científicos han demostrado que estos problemas pueden tratarse mediante programas eficaces que abordan tanto los factores individuales como los contextuales, logrando resultados positivos en la mayoría de los casos (Luengo, 2014)

Los problemas de comportamiento en niños preescolares tienen causas multifactoriales, que incluyen factores biológicos, ambientales y contextuales.

Factores Biológicos. Algunos niños tienen una predisposición genética a la impulsividad, la irritabilidad o dificultades en la regulación emocional. Esto está relacionado con rasgos temperamentales como el temperamento difícil o de adaptación lenta. Trastornos como el TDAH o el espectro autista pueden manifestarse con comportamientos disruptivos o dificultad para adaptarse a normas sociales.

Factores Familiares. Las prácticas parentales inadecuadas, la falta de consistencia en la disciplina, el uso de castigos severos o la ausencia de límites claros contribuyen al desarrollo de comportamientos problemáticos (PUCP, 1998). El ambiente familiar disfuncional que ocasiona estrés en el hogar, los conflictos familiares y la exposición a violencia doméstica pueden influir negativamente en el comportamiento del niño (Patterson, 1982)

Influencias Sociales y Ambientales. El entorno educativo es un factor puesto que la falta de preparación de los docentes para manejar conductas desafiantes, junto con la sobrecarga en las aulas, puede agravar los problemas de comportamiento en los niños, por otro lado, la exposición a medios electrónicos y el uso excesivo de pantallas está relacionado con la disminución

de la autorregulación y comportamientos impulsivos, especialmente si los niños están expuestos a contenido inapropiado o violento (Ginsburg et al., 2007). La pobreza y exclusión social ocasiona estrés, el cual asociado con bajos recursos económicos puede incrementar las probabilidades de problemas de comportamiento debido a la falta de acceso a recursos educativos y emocionales (Evans & Kim, 2013).

Factores Psicológicos. Los problemas emocionales como la ansiedad, depresión o inseguridad pueden expresarse a través de conductas agresivas o disruptivas. Según Bandura, 1977, citado en De la Torre (2023) los niños pueden imitar comportamientos agresivos observados en su entorno, incluidos familiares, compañeros o medios de comunicación.

Los problemas de comportamiento suelen ser el resultado de interacciones entre los factores mencionados. Por ejemplo, un niño genéticamente predispuesto a la impulsividad puede desarrollar conductas desafiantes si vive en un ambiente familiar estresante y carece de un entorno educativo adecuado.

Factores Tecnológicos. El factor tecnológico afecta el comportamiento de los niños de diversas maneras, especialmente en edades tempranas, donde el desarrollo emocional, cognitivo y social está en formación.

La teoría del Aprendizaje Social plantea que los niños aprenden observando e imitando comportamientos de modelos significativos, incluyendo aquellos presentados en medios tecnológicos como programas de televisión, videojuegos y redes sociales. Los niños expuestos a contenidos tecnológicos, particularmente aquellos con violencia o comportamientos agresivos, pueden adoptar estas conductas como normales, influyendo en sus interacciones sociales y comportamiento cotidiano. (McLeod, 2024)

La teoría del apego resalta que, el apego temprano con los cuidadores es crucial para el desarrollo socioemocional de los niños. La tecnología puede

interferir en este proceso si reemplaza las interacciones cara a cara. Cuando los padres usan dispositivos como herramientas para calmar o entretener a los niños, puede reducirse la calidad del vínculo, afectando la capacidad de los niños para desarrollar relaciones saludables y empatía (Moneta, 2014).

Dimensiones que afectan las habilidades sociales

Dewerick (1986) señala que para realizar una evaluación de las habilidades sociales es fundamental considerar dos dimensiones: la ambiental y la personal, las cuales se describen de la siguiente manera:

Dimensión ambiental: Se refiere al entorno en el que el individuo nace y se desarrolla, el cual juega un papel crucial desde el momento de la concepción, afectando de manera positiva o negativa su capacidad para relacionarse con los demás. En esta dimensión se incluyen diversos contextos en los que los niños interactúan.

Familiar: Esta dimensión se centra en el hogar, que constituye el primer espacio donde los niños aprenden a relacionarse e interactuar con otras personas, a través de la observación de modelos proporcionados por sus padres, hermanos y familiares cercanos, quienes son determinantes en sus futuras relaciones interpersonales e intrapersonales.

Escolar: Se refiere a la escuela como el segundo entorno que impacta el proceso de socialización de los niños, donde ponen a prueba los comportamientos aprendidos previamente en el hogar con sus padres y familiares, al interactuar con nuevos modelos como sus profesores y compañeros; la forma en que se desarrollen estas interacciones influirá en el refuerzo de su comportamiento.

El grupo y pares: Aborda las interacciones con otros, que facilitan el aprendizaje de normas sociales y proporcionan herramientas para distinguir entre comportamientos apropiados e inapropiados en un contexto cultural

específico. Además, dentro del grupo se fomenta la negociación, la capacidad para resolver conflictos y la expresión de actitudes hacia el sexo opuesto.

Dimensión Personal

La dimensión personal se refiere a la singularidad de cada individuo y a la manera en que percibe e integra sus experiencias en diversos contextos, lo que contribuye a la elaboración de su propia narrativa vital a través de los siguientes elementos:

- **Cognitivos:** se relacionan con la inteligencia y las habilidades, considerados constructos fundamentales para su adquisición o desarrollo. Estos no solo se vinculan al coeficiente intelectual, sino también a procesos psicológicos avanzados que incluyen la planificación, el juicio y la resolución de problemas.
- **Afectivos:** se refieren a la capacidad desarrollada para elaborar y expresar sentimientos y emociones, así como a su gestión en situaciones de crisis.
- **Conductuales:** abarcan características específicas que se manifiestan en la interacción con los demás, tales como la empatía, la apertura y la cordialidad. La expresión de estos elementos en los niños está influenciada por sus experiencias y su aplicación en distintos entornos sociales; de este modo, lo que resulta beneficioso tiende a repetirse y a integrarse en su repertorio conductual. (Naranjo y Reyes, 2022)

2.3. Definición de términos básicos

Computador

El Equipo editorial Etecé (2024) define un computador, computadora u ordenador como una máquina digital programable, de funcionamiento electrónico, capaz de procesar grandes cantidades de datos a grandes velocidades. Obtiene información útil que posteriormente los presenta al operador humano, o lo transmite a otros sistemas mediante redes informáticas.

Lenguaje

El estudio realizado por Taco et al., (2024) afirma que la exposición continua a dispositivos electrónicos tiene un impacto adverso en el desarrollo del **lenguaje** en los niños, ya que restringe las oportunidades de interacción social y disminuye el tiempo disponible para actividades que promueven el lenguaje, como la lectura de **cuentos**, la conversación entre compañeros y los juegos de palabras. Se observaron carencias en la pronunciación de fonemas, un vocabulario restringido, habilidades sociales mínimas, así como dificultades para construir oraciones y aplicar normas gramaticales que enriquezcan su repertorio lingüístico.

Los videojuegos

Los videojuegos son programas informáticos interactivos diseñados para el entretenimiento, educación o simulación, donde los jugadores participan en una **experiencia** visual y sonora a través de una interfaz. **Generalmente**, se desarrollan en plataformas digitales como consolas, computadoras, teléfonos móviles o dispositivos de realidad virtual (Kent, 2001)

Pantallas digitales

La Real Academia Española (2024) define que una pantalla es “parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres”, destacando tres características esenciales de las primero, se trata de un aparato exclusivamente electrónico; segundo, se pueden visualizar imágenes, por lo que se descartan objetos tecnológicos que no cumplen dicha función y tercero, la pantalla es parte de un artefacto.

Realidad virtual

La **realidad virtual (RV)** es un entorno de escenas y objetos simulados de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar

inmerso en él. Dicho entorno es contemplado por el usuario a través de un dispositivo conocido como gafas o casco de realidad virtual. Este puede ir acompañado de otros dispositivos, como guantes o trajes especiales, que permiten una mayor interacción con el entorno así como la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad.

Salud Física

es un estado de bienestar que puede ser visto a nivel subjetivo (un ser humano asume como aceptable el estado general en el que se encuentra) o a nivel objetivo (se constata la ausencia de enfermedades o de factores dañinos en el sujeto en cuestión). El término salud se contrapone al de enfermedad, y es objeto de especial atención por parte de la medicina y de las ciencias de la salud.

Tablet

Una tableta, conocida como tablet en inglés, es un dispositivo informático portátil que presenta un tamaño superior al de un teléfono inteligente o una PDA (Asistente Digital Personal). Este dispositivo cuenta con una pantalla táctil, que puede ser simple o multitáctil, y se utiliza principalmente mediante la interacción con los dedos o con un lápiz especial, en lugar de un teclado físico. El diseño más común se denomina «pizarra» (Slate) y no incluye un teclado integrado, aunque es posible conectarle uno de forma inalámbrica, como por ejemplo a través de Bluetooth, o mediante un cable USB.

Teléfono móvil

Un teléfono móvil es un aparato portátil que opera de manera inalámbrica, permitiendo a los usuarios realizar y recibir llamadas. A diferencia de la primera generación de estos dispositivos, que se limitaban únicamente a la comunicación vocal, los teléfonos móviles contemporáneos ofrecen una amplia gama de funcionalidades, incluyendo navegadores de internet,

videojuegos, cámaras fotográficas, reproductores de video y sistemas de localización.

Televisor

La televisión constituye un medio de comunicación audiovisual que permite la transmisión de imágenes en movimiento y sonido a través de distancias, empleando ondas electromagnéticas. Se trata de un sistema complejo que abarca desde la creación de contenidos hasta su recepción en los hogares, y ha experimentado una evolución notable desde sus comienzos.

Visión

Se llama **visión** a la capacidad de interpretar el entorno gracias a los rayos de luz que alcanzan al ojo. La visión o sentido de la vista es una de las principales capacidades sensoriales de los humanos y de muchos otros animales.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Hipótesis alterna (Ha)

La exposición a las pantallas se relaciona significativamente con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024.

Hipótesis Nula (Ho)

La exposición a las pantallas no se relaciona con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa están expuestos a las pantallas durante más de dos horas al día, con exposición a contenido violento e inapropiados para su edad.

- Los niños de 4 y 5 años que están expuestos a las pantallas tienen mayores dificultades en su comportamiento como en la atención, agresividad y socialización, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.
- Los padres y educadores perciben una relación entre la cantidad de tiempo que los niños pasan frente a las pantallas y cambios en su comportamiento diario, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.

2.5. Identificación de variables

Variable Independiente: Exposición a pantallas

Variable Dependiente: Comportamiento

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala	Instrumento
Variable independiente Exposición a pantallas	Tipos de pantallas	- Televisor - Teléfono celular - Tablet - Computador - Videojuegos	Si No	Cuestionario a los padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a
	Tiempo de exposición	- Pantallas más usadas - Días - Horas	Diario Inter diario Dos veces por semana Una vez por semana	
	Contenidos	- Educativos - Entretenimiento - Juegos	Menos de 1 hora De 1 a 2 horas Más de 2 horas	
	Rol familiar	- Acompañamiento - Método de uso - Percepción sobre el uso de pantallas	Siempre A veces Nunca	
Variable dependiente: Comportamiento	Atención	- Distracción - Mantenimiento de la atención - Recordatorios		Ficha de observación al niño/a
	Agresividad	- Con los compañeros - Con su docente - Reacción violenta	Nunca A veces Siempre	Guion de entrevista a la docente
	Socialización	- Interacción con otros niños - Juegos solitarios - Respeto de normas y acuerdos		

Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías
Comportamiento de los niños en el aula	<i>Influencia de los contenidos audiovisuales</i> <i>Manejo grupal</i>
Problemas de comportamiento relacionados con las pantallas	<i>Agresividad</i> <i>Distracción</i> <i>Egoísmo</i>
Influencia de las pantallas en la atención y el aprendizaje	<i>Impacto positivo</i> <i>Impacto negativo.</i>
Interacción social	Dificultades para interactuar
Percepción de los padres sobre el uso de pantallas	<i>Opiniones de los padres</i>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo se expone la metodología de la investigación, que incluye el tipo, nivel, método y diseño de la misma. Asimismo, se detallan los procedimientos utilizados para la selección de la población y la muestra en el contexto del estudio, así como las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos. También se abordan las técnicas de procesamiento y análisis de datos, su correspondiente tratamiento estadístico, y se concluye con una reflexión sobre la orientación ética, filosófica y epistémica del trabajo.

3.1. Tipo de investigación

El enfoque de la investigación fue mixto, cuantitativo y cualitativo. El tipo de investigación cuantitativa fue la investigación no experimental, en el nivel correlacional, puesto que relacionó las variables exposición a pantallas y comportamiento de los niños de 4 y 5 años en el espacio y tiempo establecido , (Velásquez, 2025)

“La investigación con métodos mixtos es un paradigma de investigación que implica la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos sobre el mismo objeto de investigación” (ATLAS.ti, s. f.)

3.2. Nivel de investigación

La investigación es de nivel correlacional, ya que permitió asociar las variables exposición a las pantallas y comportamiento de los niños que formaron parte de la muestra de la presente investigación, sin manipularlas. Puede realizarse con métodos cuantitativos, cualitativos o una combinación de ambos (Hernández & Mendoza, 2018)

3.3. Métodos de investigación

El enfoque principal utilizado en esta investigación fue el método científico, que permitió seguir de manera sistemática cada una de las etapas del proceso investigativo, desde la identificación del problema hasta la formulación de las conclusiones. En particular, se aplicó el método inductivo, ya que, al disponer de datos cualitativos, el análisis de la información facilitó la inducción de las categorías derivadas del procesamiento cualitativo de los datos recolectados en el trabajo de campo.

3.4. Diseño de investigación

3.4.1. Nombre del Diseño: Diseño correlacional

Estructura:

$X \quad r \quad Y$

Donde:

X = Variable Independiente: Exposición a pantallas

Y = Variable Dependiente: Problemas de comportamiento

r = Relación

Procedimiento

1. Se elige la muestra del estudio
2. Se aplica los instrumentos a los sujetos informantes
3. Se relacionan las variables de la investigación.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población estuvo conformada por los niños de 4 y 5 años, los padres y las docentes de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, en el año escolar 2024.

Tabla 1 *Distribución poblacional de estudiantes participantes de la enseñanza virtual por pandemia*

Sección	N° de niños	N° de padres	N° de docentes
4 años	11	11	1
5 años	8	8	
Total	19	19	1

Nota: Registro de matrícula de la I.E.I. San Ramón de Yanapampa

3.5.2. Muestra

El muestreo fue intencional tanto para niños, padres y docentes, por ser una población menor a 30 sujetos.

Tabla 2 *Distribución muestral*

Sección	N° de niños	N° de padres	N° de docentes
4 años	11	11	1
5 años	8	8	
Total	19	19	1

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

3.6.1. Técnicas

- **Encuesta:** Dirigida a los padres de familia con la finalidad de recopilar datos de la variable Exposición a pantallas.
- **Observación.** Técnica que se utilizó para medir la variable comportamiento de los niños. Se aplicó la observación indirecta.

- **Entrevista.** Dirigida a la docente con la finalidad de profundizar la información aportada por los padres de familia y corroborar los datos de la observación a los niños, respecto a las variables estudiadas.

3.6.2. Instrumentos

- **Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a;** dirigido al padre o madre de los niños de 4 y 5 años, el mismo que fue elaborado en relación con las dimensiones e indicadores de la variable exposición a pantallas.
- **Ficha de observación al niño/a.** cuyo objetivo fue evaluar el comportamiento de los niños en el aula y en el recreo en relación con su nivel de atención, agresividad y socialización.
- **Guion de entrevista.** Instrumento elaborado con la finalidad de recoger información de la docente respecto a ambas variables. Estuvo conformado por 9 preguntas estructuradas.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

La selección de los instrumentos de investigación se realizó en relación con el diseño planteado el presente trabajo de investigación.

Ficha de observación al niño/a.

Se validó mediante el método de índice de dificultad y discriminación de ítems. Por lo cual se aplicó el instrumento a diez sujetos

Tabla 3 Validez por índice de dificultad y discriminación de la Guía de observación al niño/a

SUJETOS	ÍTEM 1	ÍTE M 2	ÍTE M 3	ÍTE M 4	ÍTE M 5	ÍTE M 6	ÍTE M 7	ÍTE M 8	ÍTE M 9	ÍTEM 10	TOT AL	
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	U
5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	5	
7	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4	
1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	3	
8	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	
9	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	L
2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Up	2	2	3	4	3	3	1	2	2	2		
Lp	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0		
U	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
INDICE DE DIFICULTAD	0.2	0.2	0.3	0.5	0.4	0.4	0.1	0.2	0.2	0.2		
INDICE DE DISCRIMINACIÓN	0.4	0.4	0.6	0.6	0.4	0.4	0.2	0.4	0.4	0.4		

$$P = \frac{Up + Lp}{U + L}$$

$$D = \frac{Up - Lp}{U}$$

P= Índice de dificultad

D= Índice de discriminación

U= Grupo superior

L= Grupo Inferior

Dificultad		Discriminación	
1	Fácil	1	si discrimina
0,8	Ítem Fácil	0,8	
0,8		0,8	
0,7		0,7	
0,6	Ítem ideal	0,6	
0,5		0,5	No discrimina
0,4		0,4	
0,3	Ítem difícil	0,3	
0,2		0,2	
0,1		0,1	

Solamente los ítems 4, 5 y 6 son ideales, sin embargo los ítems 1,2, 3,7,8,9,10, son fáciles o difíciles para la población, por lo tanto, fueron modificados para pasar el índice de dificultad. Los ítems 1,2,3,4,5,6,8,9 y,10 discriminan, solo el ítem 7 no discrimina. Por lo tanto. el instrumento tiene una baja dificultad y una buena discriminación. Fue necesario revisar los ítems para mejorar los índices de dificultad y discriminación, para contar con un instrumento válido.

Cuestionario a los padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a

La validez y confiabilidad se determinó tomando en consideración el Alfa de Cronbach, siendo el valor de alta confiabilidad ($\alpha = 0.704$), como se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 4 Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach basada en		
Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos
0.706	0.811	26

El cálculo de confiabilidad del Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a fue determinado por el método de coherencia o consistencia interna, para lo cual se aplicó el instrumento a 20 sujetos como prueba piloto y utilizando el estadístico Alfa de Cronbach se calculó el coeficiente de correlación entre los ítems desarrollados por los administrados, arribando a los siguientes resultados.

Tabla 5 Estadística total de elementos del Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a

	Media de escala	Varianza de escala	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach por elemento
1. Edad del padre	56,10	107,147	-,419	,760
2. Edad de la madre	56,15	107,503	-,430	,760
3. Nivel de estudios del padre	55,05	88,261	,430	,686
4. Nivel de estudios de la madre	55,20	81,011	,617	,663
5. Tablet	58,25	93,987	,269	,700
6. Computadora	58,40	94,147	,309	,700
7. Laptop	58,35	91,503	,598	,690
8. Videojuegos	58,15	89,082	,772	,681
9. Tipo de pantalla de uso más frecuente por el niño/a	57,55	96,892	-,063	,722
10. Frecuencia de uso del televisor	54,70	94,011	,448	,698
11. Frecuencia de uso de la Tablet	57,10	95,253	-,057	,742
12. Frecuencia de uso del teléfono celular	55,25	88,303	,263	,697
13. Frecuencia de uso de la computadora	57,90	86,621	,286	,695
14. Frecuencia de uso de la laptop	57,95	84,682	,414	,682
15. Frecuencia de uso del videojuego	56,90	74,726	,542	,662
16. Horas que utiliza el televisor	56,95	87,839	,600	,680
17. Horas que utiliza la Tablet	58,35	87,818	,288	,694
18. Horas que utiliza el Teléfono celular	57,20	87,958	,394	,687
19. Horas que utiliza la computadora	59,20	92,168	,226	,699
20. Horas que utiliza la laptop	59,35	88,976	,484	,685
21. Horas que utiliza los videojuegos	58,20	75,747	,740	,644
22. Tipo de contenido consume con mayor frecuencia	57,10	92,095	,449	,693
23. Acompañamiento del padre/madre al niño mientras usa un dispositivo	57,85	94,134	,180	,702
24. Uso de pantallas como método para calmar al niño/a	57,30	90,747	,447	,690
25. Problemas de atención del niños después de usar pantallas	57,95	90,997	,594	,689
26. Comportamientos agresivos tras horas de exposición a pantalla	57,55	92,155	,278	,697

El criterio de análisis de elementos permite determinar una aceptable confiabilidad de cada ítem, puesto que, sobrepasan el 0,68 a más de índice de confiabilidad.

Entrevista a la docente

Por medio del software Atlas Ti se estableció la confiabilidad del instrumento Guion de entrevista a docentes, cuya transcripción contabilizó un total de 501 ocurrencias(palabras), dividido entre el número de formas 96 (palabras o términos con un numero de frecuencia) nos resulta una media de 5.21 el mismo que es mayor a 4,5, esto resulta pertinente para el análisis; es decir confiable.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento electrónico

Para el procesamiento de la información cuantitativa, se utilizó el procesamiento electrónico, el cual se realizó con el uso del software estadísticos como MS Excel y el SPSS 26.0.

Para el caso de los datos cualitativos, se utilizó el software ATLAS TI

3.8.2. Técnicas estadísticas

La técnica estadística fue la descriptiva para el procesamiento de los resultados cuantitativos que después fueron analizados.

3.9. Tratamiento estadístico

El análisis estadístico se llevó a cabo mediante el uso de estadísticos descriptivos, tales como frecuencias, medias y sumas. A través de estas herramientas, se estructuraron los datos, los cuales fueron presentados en tablas y figuras, junto con la correspondiente prueba de hipótesis. También se utilizó el estadístico inferencial r de Pearson para la prueba de hipótesis. Posteriormente, los resultados cuantitativos se integraron con los hallazgos cualitativos, lo que facilitó la formulación de conclusiones respecto a los problemas planteados en la investigación.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La dirección ética adoptada durante el desarrollo de la investigación consideró los siguientes principios:

- a. **Beneficencia.** Se garantizó el bienestar de los participantes, evitando causarles malestar o daño, y se respetó su decisión de participar en la muestra del estudio. En relación con los objetivos de la investigación, se centraron en la resolución de un problema que beneficiará a las personas, estudiantes, docentes y a la institución en futuros contextos de enseñanza virtual.
- b. **Respeto a las personas.** Se mantuvo en todo momento el respeto por la individualidad y la personalidad de cada participante, quienes no fueron obligados a participar. Las opiniones, percepciones y análisis crítico de los participantes fueron respetados en su totalidad, transcribiendo sus respuestas de manera completa para el análisis de los resultados relacionados con la variable. Se les comunicó el propósito de la encuesta y la entrevista, y se les orientó en sus dudas e inquietudes para asegurar la obtención de información confiable.
- c. **Justicia.** Se cumplió estrictamente con el principio de equidad, permitiendo a los sujetos responder con libertad, sin ninguna forma de discriminación y brindando las mismas oportunidades a todos.
- d. **Cumplimiento de las normas.** Las normativas institucionales y externas guiaron el procedimiento investigativo y administrativo, respetando los derechos de autor, redactando conforme a los lineamientos de las normas APA en su séptima edición, utilizando adecuadamente los gestores de información y cumpliendo con el Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales de la Universidad vigente.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo se desarrolló con la aplicación de los instrumentos de investigación, en primer lugar, el cuestionario dirigido a los padres de familia, el cual se realizó de manera presencial, ya que siendo padres de una IE rural tenían más facilidad para confesarlo con la orientación de los encuestadores. Par el caso de los niños, estos fueron observados dentro de un periodo de tiempo de 15 días, durante las diversas actividades dentro y fuera del aula, ya que su comportamiento se dio en el proceso de interacción con la docente, con su familia y entre los mismos niños. Para el caso de la entrevista, se realizó un diálogo con la docente, para lo cual se acondicionó un espacio adecuado y en un momento oportuno libre de distractores que garantizó respuestas más confiables para la investigación; las respuestas fueron grabadas para posteriormente transcribirlas y procesarlas siendo su aplicación individual y se realizó en un solo día.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Se exponen a continuación los resultados, comenzando con los datos de carácter cuantitativo, los cuales se ilustran mediante tablas y figuras, acompañados de su análisis correspondiente. Estos resultados están

dispuestos de acuerdo con el orden de las variables de la investigación actual. A continuación, se presentan los hallazgos cualitativos que dieron lugar a las categorías emergentes, las cuales facilitaron una comprensión más profunda de la variable en estudio.

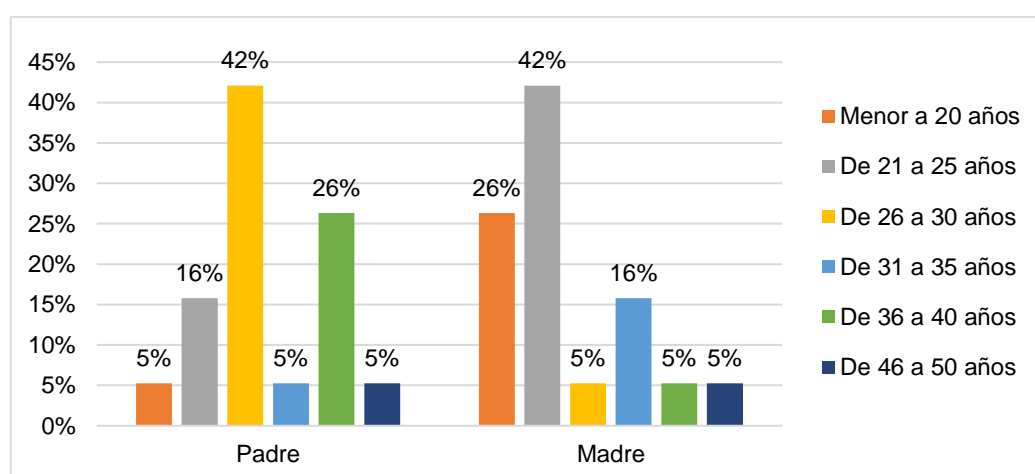
4.2.1. Exposición a pantallas

Tabla 6 *Edad de los padres*

Edad	Padre		Madre	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menor a 20 años	1	5%	5	26%
De 21 a 25 años	3	16%	8	42%
De 26 a 30 años	8	42%	1	5%
De 31 a 35 años	1	5%	3	16%
De 36 a 40 años	5	26%	1	5%
De 46 a 50 años	1	5%	1	5%
Total	19	100%	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 1 *Edad de los padres*



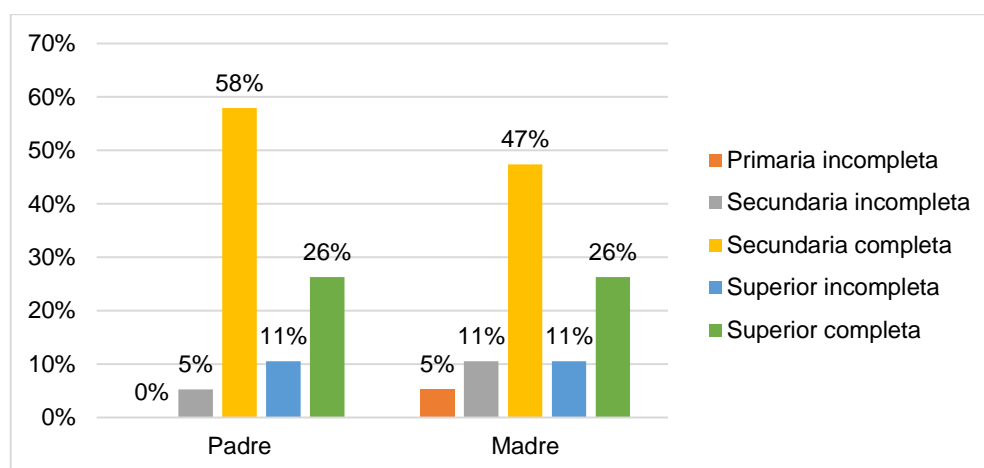
Como se puede apreciar en la tabla 6, el 42% de los padres de los niños de 4 y 5 años tienen entre 26 a 30 años, en igual porcentaje las madres tienen entre 21 a 25 años. el 26% de padre tienen entre 36 a 40 años de edad y en el caso de las madres son menores a 20 años.

Tabla 7 Nivel de estudios de los padres

Nivel	Padre		Madre	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Primaria incompleta	0	0%	1	5%
Secundaria incompleta	1	5%	2	11%
Secundaria completa	11	58%	9	47%
Superior incompleta	2	11%	2	11%
Superior completa	5	26%	5	26%
Total	19	100%	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 2 Nivel de estudios de los padres



Los resultados muestran que la mayoría de los padres alcanzaron la educación secundaria completa (58%); una minoría tiene educación superior completa (26%), y un porcentaje aún menor tiene educación superior incompleta (11%). Solo un 5% cuenta con educación secundaria incompleta, y ninguno tiene educación primaria incompleta.

Por su parte el nivel educativo más frecuente de las madres es secundaria completa (47%), un 26% de las madres educación superior completa y un 11% la educación superior incompleta, así como también (11%) no terminó la educación secundaria, mientras que un 5% tiene educación primaria incompleta.

Ambos grupos tienen una distribución similar en los niveles de educación superior completa (26%) e incompleta (11%). La mayoría de los padres y madres

alcanzaron, como mínimo, la educación secundaria completa, lo que evidencia un nivel educativo básico sólido.

Un mayor porcentaje de madres (5%) tiene educación primaria incompleta, mientras que ningún padre se encuentra en esta categoría.

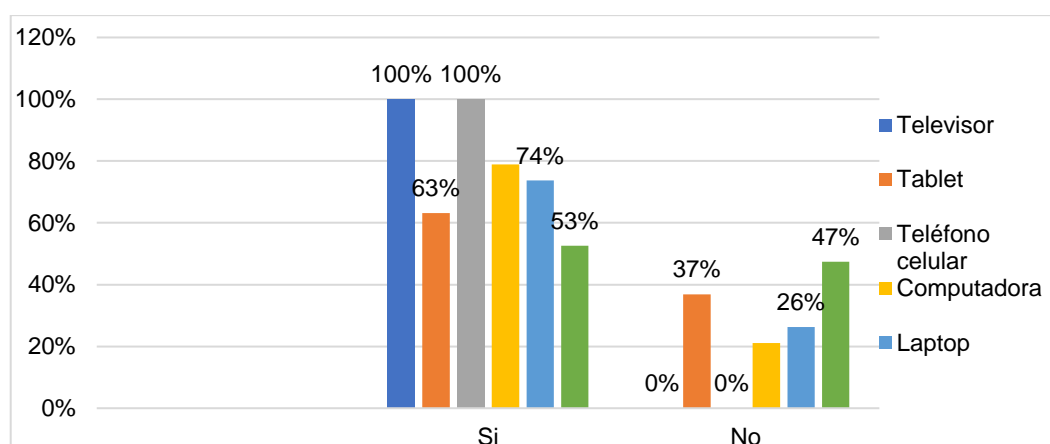
Un porcentaje ligeramente mayor de madres (11%) tiene educación secundaria incompleta en comparación con los padres (5%)

Tabla 8 *Dispositivos electrónicos con los que cuentan en casa*

Indicador	Televisor		Tablet		Teléfono celular		Computadora		Laptop		Video juegos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Si	19	100 %	12	63%	19	100 %	15	79%	14	74%	10	53%
No	0	0%	7	37%	0	0%	4	21%	5	26%	9	47%
Total	19	100 %	19	100 %	19	100 %	19	100 %	19	100 %	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 3 *Dispositivos electrónicos con los que cuentan en casa*



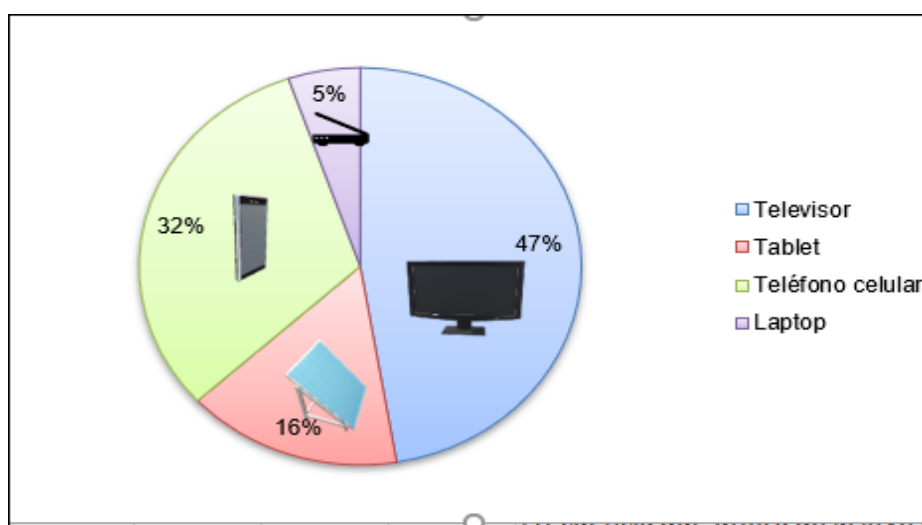
Los resultados de la presente tabla nos muestran que el 100% de los hogares cuenta con un televisor, el 63% tiene al menos una Tablet, el 37% no cuenta con este dispositivo. El 100% de los hogares posee teléfonos celulares, lo que sugiere que es un dispositivo esencial en la vida cotidiana. El 53% de los hogares tiene consolas de videojuegos, mientras que el 47% no dispone de ellas.

Tabla 9 *Dispositivos con pantallas que utilizan con mayor frecuencia los niños*

Dispositivo	Frecuencia	Porcentaje
Televisor	9	47%
Tablet	3	16%
Teléfono celular	6	32%
Laptop	1	5%
Total	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 4 *Dispositivos con pantallas que utilizan con mayor frecuencia los niños*



Como se observa en los resultados de la tabla 9, el dispositivo más utilizado: es el televisor (47%), seguido del teléfono celular (32%) y un uso moderado de la Tablet (16%)

La mayoría de los niños utiliza el televisor como principal dispositivo con pantalla.; esto podría deberse a su accesibilidad, facilidad de uso y al hecho de que generalmente está disponible en los hogares para el entretenimiento familiar. El televisor ofrece contenidos educativos y recreativos diseñados para niños, lo que puede influir en su frecuencia de uso.

El teléfono celular refleja la creciente accesibilidad y portabilidad de estos dispositivos, asimismo muchos padres los comparten con los niños para entretenerlos o calmarlos. Es relevante destacar que este uso frecuente podría estar relacionado con un acceso temprano a aplicaciones y redes digitales.

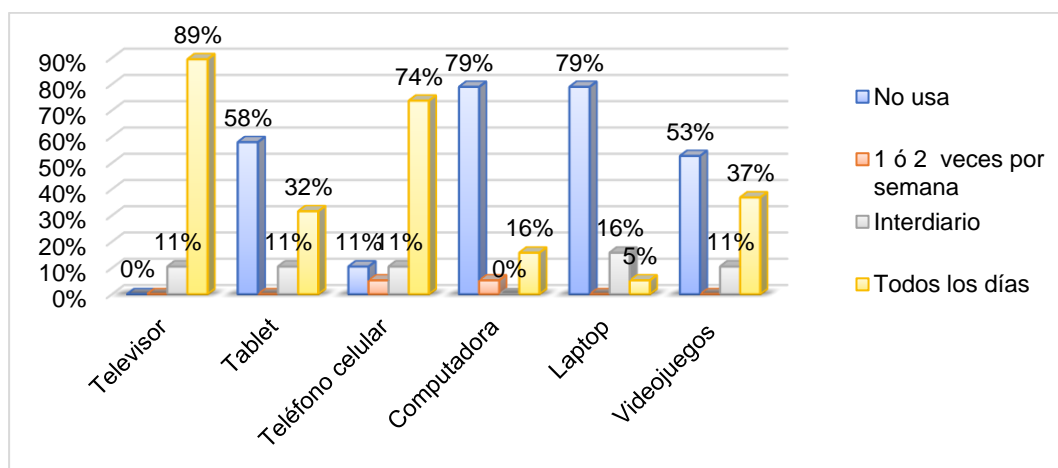
Aunque menos frecuente que los dispositivos anteriores, la Tablet también es utilizada; este dispositivo suele ser popular entre los niños debido a su tamaño adecuado y las aplicaciones diseñadas específicamente para la educación y el entretenimiento infantil. Su menor frecuencia puede deberse al costo o a la disponibilidad limitada en algunos hogares.

Tabla 10 *Frecuencia con la que los niños/as utilizan dispositivos con pantallas*

Frecuencia	Televisor		Tablet		Teléfono celular		Computadora		Laptop		Video juegos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
No usa	0	0%	11	58%	2	11%	15	79%	15	79%	10	53%
1 o 2 veces por semana	0	0%	0	0%	1	5%	1	5%	0	0%	0	0%
Inter diario	2	11%	2	11%	2	11%	0	0%	3	16%	2	11%
Todos los días	17	89%	6	32%	14	74%	3	16%	1	5%	7	37%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 5 *Frecuencia con la que los niños/as utilizan dispositivos con pantallas*



El 89% de los niños usan el televisor todos los días, convirtiéndolo en el dispositivo con mayor uso diario.; solo un 11% lo usa de manera inter diaria, y ningún niño reporta usarlo esporádicamente o no usarlo.

El televisor sigue siendo el medio más popular entre los niños, posiblemente porque es un dispositivo de acceso compartido en el hogar.

La frecuencia es baja en el caso de la Tablet, el 58% de los niños no usan tabletas, lo que sugiere una menor penetración o disponibilidad. Existe una frecuencia alta de un 32% la usa todos los días, y un 11% de manera inter diaria.

Las tabletas no son un dispositivo prioritario en las familias de este contexto, Respecto al uso del teléfono celular hay una frecuencia alta de un 74% de los niños quienes los usan todos los días, lo que muestra una alta exposición. Solo un 11% no lo usa y un 5% lo utiliza esporádicamente., convirtiéndose en el segundo dispositivo más utilizado a diario, probablemente por su accesibilidad y presencia constante en los hogares.

Hay un baja frecuencia de uso de computadoras, el 79% no utiliza computadoras, y solo un 16% lo hace diariamente; un 5% lo usa esporádicamente y . el uso de laptops tiene una frecuencia baja: similar a las computadoras, el 79% no usa laptops y solo un 5% las usa diariamente.

Hay una alta frecuencia de uso de videojuegos (37%) todos los días, mientras que el 53% no los utiliza.

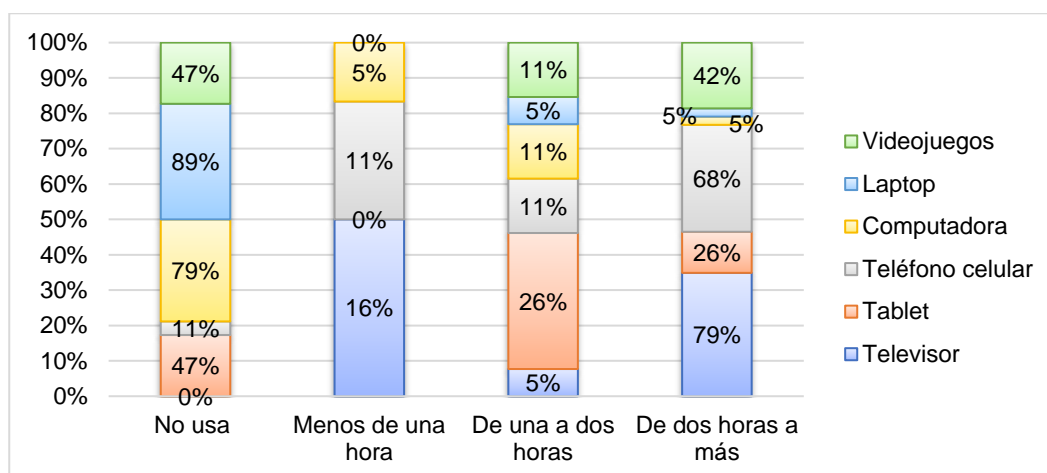
La exposición masiva al televisor y al celular podría influir significativamente en los hábitos de comportamiento y desarrollo cognitivo, mientras que el menor uso de laptops y computadoras podría limitar el acceso a contenidos educativos estructurados.

Tabla 11 *Tiempo en horas que pasa el niño/a frente a los dispositivos con pantallas*

Tiempo	Televisor		Tablet		Teléfono celular		Computadora		Laptop		Video juegos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
No usa	0	0%	9	47%	2	11%	15	79%	17	89%	9	47%
Menos de una hora	3	16%	0	0%	2	11%	1	5%	0	0%	0	0%
De una a dos horas	1	5%	5	26%	2	11%	2	11%	1	5%	2	11%
De dos horas a más	15	79%	5	26%	13	68%	1	5%	1	5%	8	42%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 6 *Tiempo en horas que pasa el niño/a frente a los dispositivos con pantallas*



Respecto al tiempo que pasan los niños frente a las pantallas, el 79% pasa dos horas o más al día frente al televisor; el 16% pasa menos de una hora y un 5% de una a dos horas. El televisor domina el tiempo de exposición a pantallas, probablemente debido a su accesibilidad y función como entretenimiento pasivo en los hogares.

El 47% de los niños no usa tabletas, lo que refuerza el bajo acceso reportado anteriormente; un 26% pasa de una a dos horas y otro 26% dos horas o más frente a este dispositivo; aunque una proporción significativa no tiene acceso a tabletas, aquellos que las usan tienden a dedicarles un tiempo prolongado, posiblemente debido a su atractivo interactivo.

El 68% de los niños hace un uso elevado, pasa dos horas o más al día usando el teléfono celular; solo un 11% no lo usa, y un 11% pasa menos de una hora o de una a dos horas frente a este dispositivo. Los teléfonos celulares son el dispositivo con la segunda mayor exposición en tiempo, posiblemente por su disponibilidad y contenido accesible.

Se observa un uso moderado de tiempo frente a los videojuegos; el 42% pasa dos horas o más jugando videojuegos, mientras que el 47% no los utiliza; solo un 11% pasa menos de dos horas jugando. Los videojuegos son relevantes

para un segmento importante de los niños, aunque su impacto depende de los juegos disponibles y el contexto familiar.

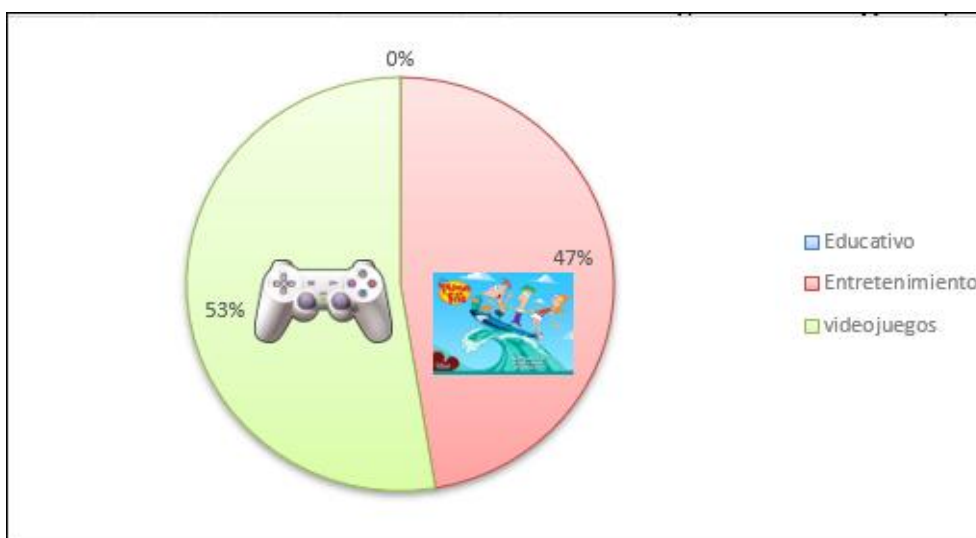
Los dispositivos con mayor exposición (televisor y celular) suelen tener un impacto directo en la atención, la interacción social y el comportamiento. Una exposición prolongada puede aumentar comportamientos pasivos y reducir la interacción activa con su entorno.

Tabla 12 *Tipo de contenido que consumen los niños en los dispositivos con pantallas*

Contenido	Frecuencia	Porcentaje
Educativo	0	0%
Entretenimiento	9	47%
Videojuegos	10	53%
Total	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 7 *Tipo de contenido que consumen los niños en los dispositivos con pantallas*



En la tabla 12 se observa que ningún niño (0%) consume contenido educativo en los dispositivos con pantallas; existe una carencia total en el uso de pantallas para fines educativos, lo que puede limitar el desarrollo de habilidades cognitivas y aprendizajes significativos a través de estos medios.

El 47% de los niños consume contenido de entretenimiento, como caricaturas, series o videos no interactivos. El contenido de entretenimiento constituye casi la mitad del consumo en pantallas, reflejando una preferencia por actividades pasivas que, aunque pueden ser recreativas, ofrecen un menor estímulo para el aprendizaje activo.

El 53% de los niños utiliza pantallas para jugar videojuegos, convirtiéndose en la categoría de contenido más consumida. Los videojuegos tienen un rol importante en el uso de pantallas por parte de los niños, probablemente por su naturaleza interactiva y atractiva.

Esto indica que los dispositivos con pantallas se están utilizando mayormente para la recreación, sin un enfoque en el aprendizaje o el desarrollo de habilidades específicas.

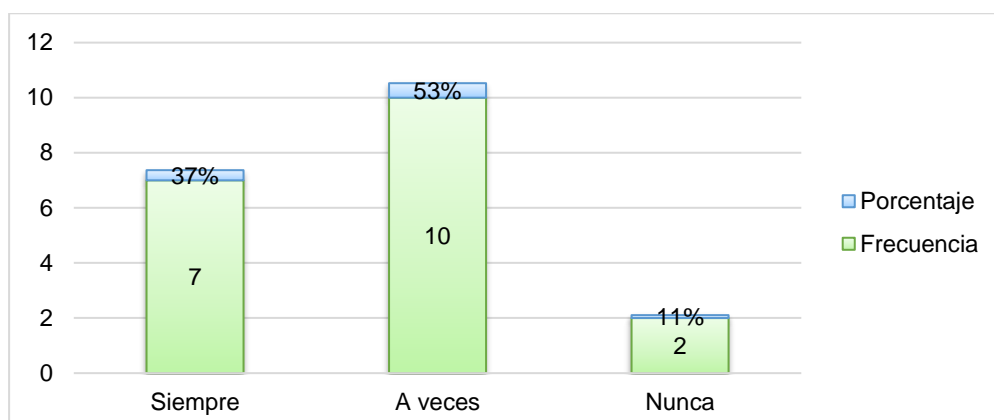
La exposición prolongada a contenido de entretenimiento pasivo puede influir en el desarrollo de comportamientos sedentarios y limitar la creatividad e interacción social. Los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, pero también pueden generar comportamientos adictivos o agresivos dependiendo de los juegos y del tiempo de exposición.

Tabla 13 *Acompañamiento del padre/madre mientras el niño/a utiliza los dispositivos con pantallas*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	37%
A veces	10	53%
Nunca	2	11%
Total	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 8 *Acompañamiento del padre/madre mientras el niño/a utiliza los dispositivos con pantallas*



En la presente tabla y figura se observa que solo el 37% de los padres acompaña siempre a sus hijos cuando utilizan dispositivos con pantallas. Este grupo representa un nivel alto de supervisión parental, que podría minimizar los riesgos asociados al uso de pantallas, como la exposición a contenido inadecuado o un uso excesivo; la mayoría (53%) de los padres acompaña a sus hijos de manera intermitente (a veces). Este comportamiento refleja una supervisión parcial que podría ser insuficiente para garantizar un uso adecuado de los dispositivos, ya que la falta de continuidad podría permitir hábitos no deseados, como el consumo excesivo o inadecuado de contenidos.

Un 11% de los padres nunca acompaña a sus hijos durante el uso de pantallas; esta falta de supervisión implica un mayor riesgo de consecuencias negativas, como exposición a contenidos inapropiados, sedentarismo prolongado o dependencia tecnológica.

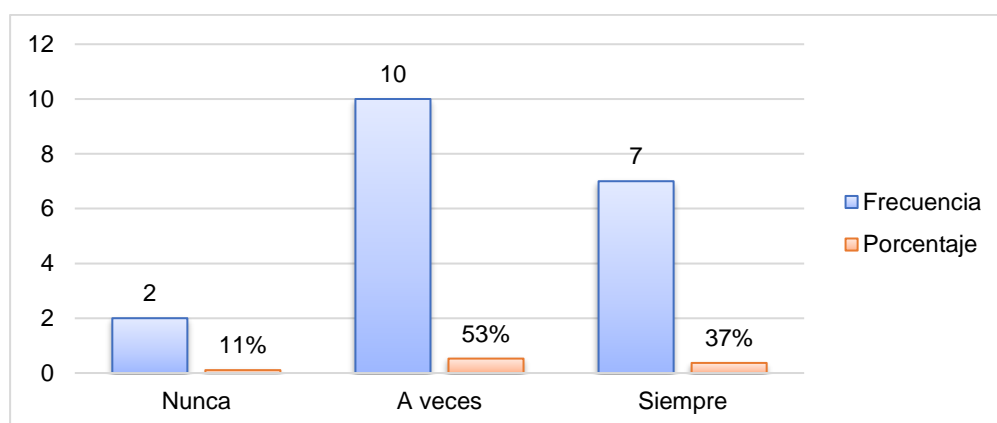
Según estudios previos, el acompañamiento parental tiene un impacto directo en la regulación del tiempo de pantalla, la selección de contenidos y la mitigación de efectos adversos en el desarrollo infantil (Wartella, 2014)

Tabla 14 *Uso de los dispositivos con pantallas como método usado por los padres para calmar al niño/a*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	11%
A veces	10	53%
Nunca	7	37%
Total	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 9 *Uso de los dispositivos con pantallas como método usado por los padres para calmar al niño/a*



La presente tabla y su figura muestran que el 11% de los padres utiliza siempre dispositivos con pantallas para calmar a sus hijos. Este grupo indica una dependencia significativa de las pantallas como método de manejo de emociones en los niños. Si bien puede ser una estrategia efectiva a corto plazo, el uso continuo puede dificultar el desarrollo de habilidades de autorregulación emocional (Radesky et al., 2016). La mayoría de los padres (53%) utiliza pantallas para calmar a sus hijos de manera ocasional; esto refleja que, aunque los dispositivos no son el único recurso utilizado, los padres recurren a ellos como una solución práctica en ciertas situaciones. Sin embargo, el uso intermitente aún puede generar una asociación emocional entre las pantallas y el alivio del malestar.

El 37% de los padres no emplea pantallas para calmar a sus hijos; demostrando de esta manera que tienen preferencia por métodos alternativos

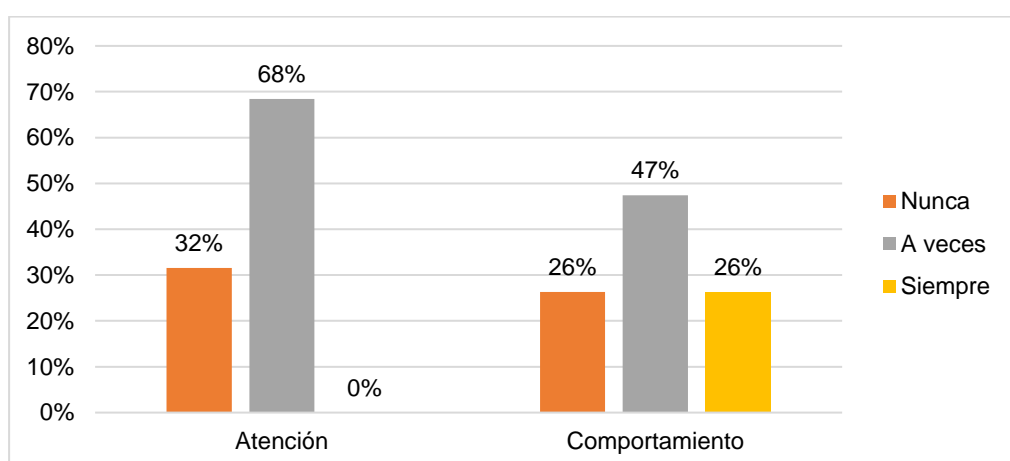
de manejo emocional, como la conversación, el juego o el consuelo físico, que suelen promover un desarrollo socioemocional más saludable.

Tabla 15 *Problemas que presentan los niños expuestos a dispositivos con pantallas*

Indicador	Problemas de atención		Problemas de comportamiento agresivo	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	32%	5	26%
A veces	13	68%	9	47%
Siempre	0	0%	5	26%
Total	19	100%	19	100%

Nota. Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por sus hijos

Figura 10 *Problemas que presentan los niños expuestos a dispositivos con pantallas*



Como se puede apreciar, el 32% de los niños no presenta problemas de atención asociados al uso de dispositivos con pantallas; este grupo parece no experimentar efectos negativos relacionados con la atención, lo cual puede deberse a un uso moderado de dispositivos o a la implementación de estrategias parentales adecuadas.

El 68% de los niños presenta problemas de atención de manera ocasional; siendo la mayoría; esto puede estar relacionado con la exposición

prolongada a pantallas, que se asocia con la reducción de la capacidad de concentración debido a la sobreestimulación sensorial.(Ditmar, 2006)

Ningún niño (0%) experimenta problemas de atención de manera constante; aunque no se detecta un patrón severo, los problemas ocasionales sugieren que el uso de pantallas puede tener un impacto gradual y acumulativo en la capacidad de atención.

Respecto a los problemas de comportamiento agresivo, el 26% de los niños no presenta comportamiento agresivo asociado al uso de dispositivos; este grupo parece no verse afectado por el contenido de las pantallas, posiblemente debido a la supervisión parental o la exposición a contenido adecuado. El 47% manifiesta comportamientos agresivos ocasionalmente; siendo caso la mitad de la muestra quienes evidencian indicios de agresividad, que podría estar vinculada a la exposición a contenido violento o competitivo en videojuegos y programas.(Astudillo y Toledo, 2019)

Finalmente, desde la mirada de los padres, el 26% de los niños exhibe comportamientos agresivos de manera constante. Una cuarta parte de los niños está significativamente afectada, lo que refleja un impacto preocupante. Esto podría deberse a la falta de supervisión, la elección de contenido inapropiado o la falta de límites en el tiempo de exposición.

Categoría. Interacción social

Dificultades para interactuar. Los niños con largas horas de exposición a pantallas muestran menor interacción social con sus compañeros.

D7. “hay niños que están mayormente en las pantallas, no interactúan”

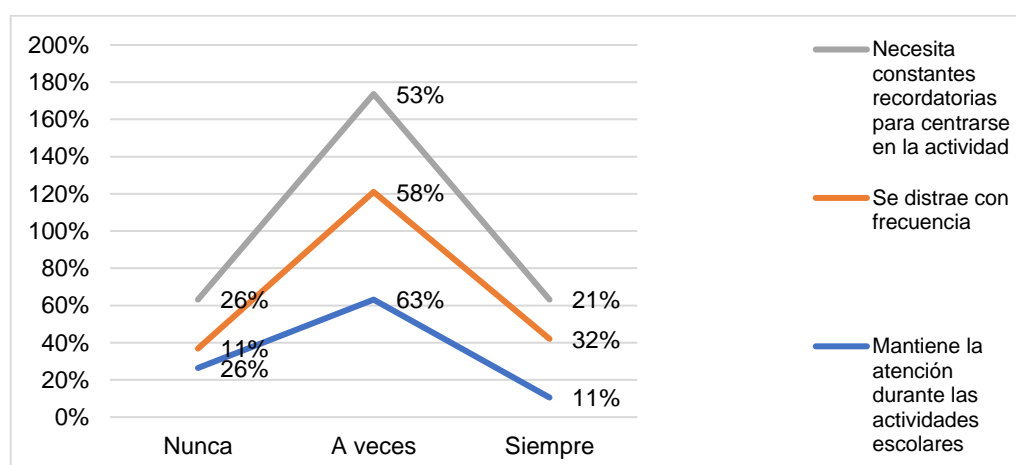
4.2.2. Comportamiento de los niños

Tabla 16 *Comportamiento del niño- dimensión Atención*

Indicadores	Mantiene la atención durante las actividades escolares		Se distrae con frecuencia		Necesita constantes recordatorias para centrarse en la actividad	
	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	26%	2	11%	5	26%
A veces	12	63%	11	58%	10	53%
Siempre	2	11%	6	32%	4	21%
Total	19	100%	19	100%	19	100%

Nota. Ficha de observación al niño/a

Figura 11 *Comportamiento del niño- dimensión Atención*



El 26% de los niños observados no mantiene la atención en las actividades escolares, presentando serias dificultades para enfocarse, lo que puede estar relacionado con la sobreexposición a estímulos rápidos e interactivos de las pantallas, que limitan el desarrollo de habilidades de atención sostenida. El 63% logra mantener la atención a veces, siendo la mayoría; indicando que los niños experimentan fluctuaciones en su capacidad de atención; y solo el 11% mantiene consistentemente la atención durante las actividades escolares, lo cual indica que, algunos niños tienen habilidades

adecuadas de atención, probablemente debido a un uso moderado de pantallas y un acompañamiento parental efectivo.

D5. “Los niños que hacen poco uso de la tecnología son los más atentos en las clases, son los líderes, pero los niños que están constantemente con los celulares o hay problemas en casa son bien agresivos”

Egoísmo. Interacción limitada y actitudes individualistas entre compañeros.

Categoría 3: Influencia de las pantallas en la atención y el aprendizaje

Impacto positivo. Algunos niños, a pesar del uso de pantallas, responden con facilidad a preguntas cuando se les guía.

D8. “no todo afecta, también hay niños que aprenden mediante ellos (la tecnología)”

D5. “aunque también por otro lado, si se les apoya, cuando tú ya le preguntas le haces preguntas, con facilidad te responden, por más que estén jugando”

Impacto negativo. Los niños con menor uso de pantallas son más atentos y con frecuencia actúan como líderes en el aula.

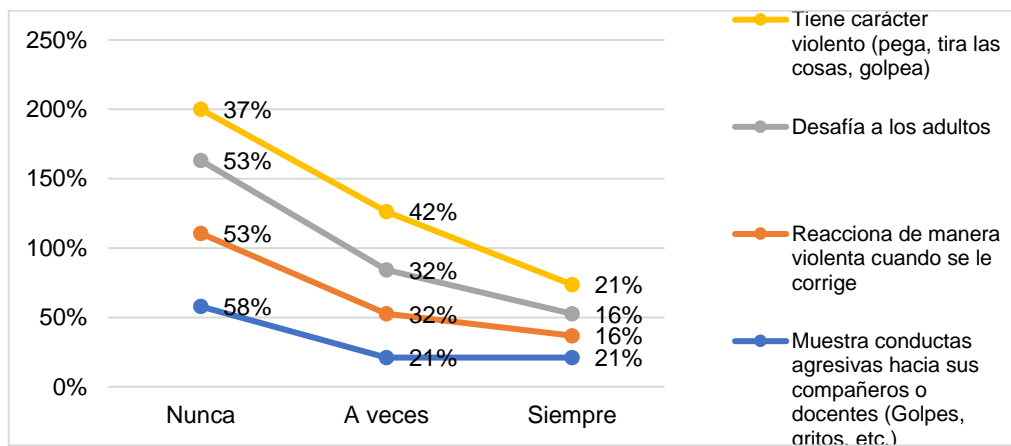
D5. “Los niños que hacen poco uso de la tecnología son los más atentos en las clases, son los líderes”

Tabla 17 *Comportamiento del niño- dimensión Agresividad*

Indicadores	Muestra conductas agresivas hacia sus compañeros o docentes (Golpes, gritos, etc.)		Reacciona de manera violenta cuando se le corrige		Desafía a los adultos		Tiene carácter violento (pega, tira las cosas, golpea)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	11	58%	10	53%	10	53%	7	37%
A veces	4	21%	6	32%	6	32%	8	42%
Siempre	4	21%	3	16%	3	16%	4	21%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Nota. Ficha de observación al niño/a

Figura 12 Comportamiento del niño- dimensión Agresividad



La tabla 17 muestra que el 58% de los niños no presenta conductas agresivas hacia sus compañeros o docentes. La mayoría demuestra control de sus emociones y comportamientos en el entorno escolar. Esto podría deberse a una supervisión parental efectiva o a un entorno educativo que fomenta el autocontrol. El 21% muestra estas conductas ocasionalmente, quienes podrían estar influenciado por factores externos, como el tipo de contenido consumido en pantallas o tensiones emocionales y, el 21% exhibe conductas agresivas de manera constante; que refleja un problema significativo que podría estar relacionado con la exposición prolongada a contenido violento o la falta de regulación emocional.

El 53% de los niños no reacciona de manera violenta ante correcciones, tolerando correcciones de manera adecuada, lo que denota una buena gestión de emociones. Un 32% reacciona violentamente a veces, lo cual implica dificultades para manejar la frustración, lo cual podría ser agravado por la exposición a pantallas que presentan respuestas rápidas e inmediatas a las acciones.: El 16% reacciona violentamente de manera constante, mostrando un patrón preocupante que podría requerir intervenciones específicas para ayudar a regular su comportamiento.

Respecto al desafío a los adultos, el 53% de los niños no los desafía, demostrando respeto por la autoridad y normas establecidas, lo que podría

reflejar prácticas parentales consistentes. El 32% desafía a los adultos a veces; que puede reflejar una búsqueda de independencia típica de la edad, aunque también puede ser una respuesta aprendida de la interacción con dispositivos electrónicos y; un 16% desafía a los adultos de manera constante, estos podrían estar desarrollando un patrón de conducta desafiante, asociado con la falta de límites claros o exposición a contenidos que promuevan comportamientos irrespetuosos.

El 37% de los niños no tiene un carácter violento; el 42% de los niños exhibe un carácter violento ocasionalmente, demostrando fluctuaciones en el control emocional, posiblemente vinculadas con frustraciones no gestionadas adecuadamente o la imitación de conductas observadas en medios digitales.

Solo un 21% tiene un carácter violento, siempre, esto es preocupante, ya que estas conductas podrían convertirse en patrones estables de interacción si no se aborda la causa subyacente.

Categoría 2: Problemas de comportamiento relacionados con las pantallas

Agresividad. La alta exposición a pantallas se asocia con comportamientos agresivos hacia compañeros.

D4. “Hay niños agresivos, cuando tú los ves, a veces con sus papás tenemos conversar, que no le den mucho celular, esto debido a mucho uso de la tecnología, el uso de celulares”

Distracción. Los niños buscan dispositivos electrónicos durante el aula, disminuyendo su atención.

D5. “Los niños que hacen poco uso de la tecnología son los más atentos en las clases, son los líderes, pero los niños que están constantemente con los celulares o hay problemas en casa son bien agresivos”

Egoísmo. Interacción limitada y actitudes individualistas entre compañeros.

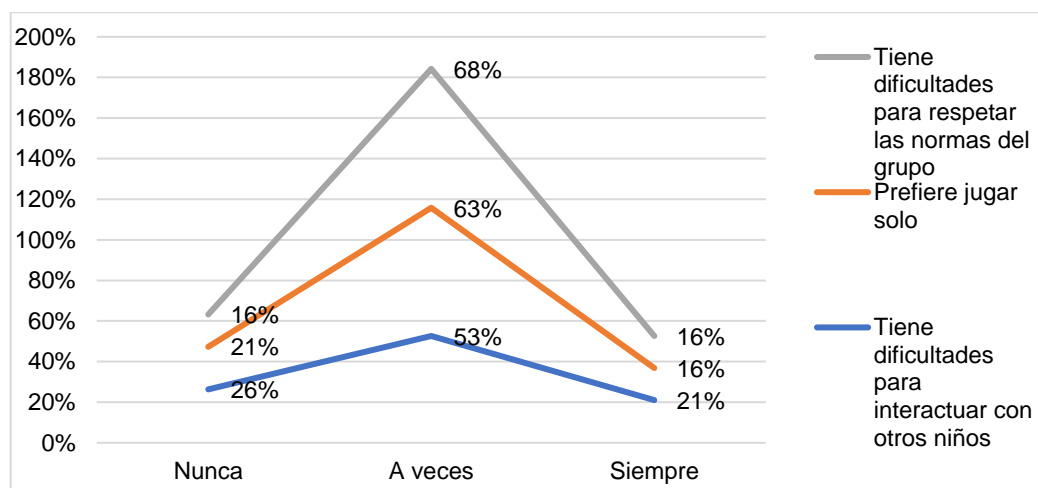
D4. “Se observa en los niños que tienen alta exposición a pantallas también hay egoísmo entre compañeros”

Tabla 18 *Comportamiento del niño- dimensión Socialización*

Indicadores	Tiene dificultades para interactuar con otros niños		Prefiere jugar solo		Tiene dificultades para respetar las normas del grupo	
	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	26%	4	21%	3	16%
A veces	10	53%	12	63%	13	68%
Siempre	4	21%	3	16%	3	16%
Total	19	100%	19	100%	19	100%

Nota. Ficha de observación al niño/a

Figura 13 *Comportamiento del niño- dimensión Socialización*



Un 26% cuarto de los niños no presenta dificultades para interactuar con otros; mostrando habilidades sociales adecuadas que podrían ser el resultado de un entorno familiar o educativo que fomenta la interacción y el trabajo en equipo. Más de la mitad (53%) tiene dificultades a veces para interactuar con sus pares; estos pueden enfrentar desafíos en la construcción de habilidades sociales, posiblemente alterados por el uso prolongado de dispositivos electrónicos, que tienden a ser actividades individuales. El 21% de los niños, es decir uno de cada cinco, siempre presenta dificultades para interactuar, situación preocupante, ya que refleja un posible aislamiento social, que podría

relacionarse con el reemplazo de interacciones sociales por tiempo frente a pantallas.

Asimismo, el 21%: de los niños prefiere interactuar en grupo en lugar de jugar solo, mostrando comportamientos prosociales típicos, lo cual podría estar influenciado por actividades grupales fomentadas en el hogar o la escuela.

El 63% lo hace a veces, es decir la mayoría de los niños prefiere jugar solos en ciertos momentos; este comportamiento puede ser parte de una etapa de desarrollo normal, pero también podría estar relacionado con el uso frecuente de dispositivos individuales que no fomentan la interacción. Solo el 16% tienen una preferencia constante por jugar solos; situación que podría ser un indicio de aislamiento social o de falta de oportunidades para practicar habilidades interpersonales.

Respecto a las dificultades para respetar las normas del grupo; el 16%: de los niños no presentan problemas para seguir las normas del grupo, probablemente recibe orientación consistente en el hogar y la escuela sobre la importancia de las reglas. El 68% de niños tienen dificultades ocasionales para respetar normas grupales., lo cual refleja un desarrollo incompleto de la autorregulación, posiblemente influenciado por la falta de experiencias en actividades grupales debido al tiempo invertido en pantallas. .Asimismo, un 16%: siempre tienen problemas para seguir normas; comportamiento que puede estar vinculado a una limitada exposición a interacciones estructuradas o a una influencia negativa del contenido consumido en dispositivos.(Hill et al., 2016)

Categoría 4. Interacción social

Dificultades para interactuar. Los niños con largas horas de exposición a pantallas muestran menor interacción social con sus compañeros.

D7. “hay niños que están mayormente en las pantallas, no interactúan

Categoría 5. Percepción de los padres sobre el uso de pantallas

Opiniones de los padres: Los padres reconocen que el exceso de dispositivos afecta el comportamiento y atención de sus hijos.

P1. “Mario si juega con sus amigos, pero cuando ve el celular se sienta a mirar videos y no quiere jugar, si le quitas el celular llora”

P2. “Eidan, a veces golpea a su tío James diciendo que es el “conejo malo””.

P5. “Mi hijo prefiere ver la televisión que salir a jugar con sus compañeros”

P9. “He notado que mi pequeño es agresivo y berrinchudo”

P14. “Le cuesta interactuar con sus compañeros, ya que prefiere jugar con el celular”

P17. “Los niños y niñas se ponen muy agresivos e imita todo lo que ven en el celular”

Recomendaciones a los padres. Se sugiere priorizar contenido educativo en lugar de juegos o videos no apropiados.

P4. “Mi niño prefiere usar el celular que jugar con otros niños”

6. Uso de dispositivos como herramienta educativa.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad. Previo a la prueba de hipótesis, se realizó la prueba de normalidad con la finalidad de determinar si la relación entre ambas variables del estudio seguía una distribución normal o no; para lo cual, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk. A partir del resultado obtenido en la prueba de normalidad, se determinó el estadístico paramétrico para llevar a cabo la prueba de hipótesis, tal como se detalla a continuación.

Formulación de hipótesis para verificar si cumple una distribución normal:

H₀: La variable exposición a pantallas en la población tienen distribución normal

Ha: La variable exposición a pantallas en la población es distinta a la distribución normal

Ho: La variable comportamiento en la población tienen distribución normal

Ha: La variable comportamiento en la población es distinta a la distribución normal.

Asunciones de normalidad:

Si $p \leq 0.05$; se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

Si $p > 0.05$; se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Tabla 19 *Prueba de normalidad con Shapiro-Wilk para una muestra*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Exposición a pantallas	,949	19	,380
Comportamiento de los niños	,919	19	,107

La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk muestra que no hay evidencia de significancia asintótica a un nivel de confianza del 95% en ambas variables, puesto que el nivel de significancia $p > 0,05$. Exposición a pantallas 0,380 y Comportamiento 0,107; lo cual evidencia que los datos siguen una distribución normal; por lo cual, se eligió un estadístico paramétrico, específicamente el coeficiente de correlación de Pearson, para realizar la prueba de hipótesis.

Figura 14 *Gráfico Q-Q normal de la variable exposición a pantallas*

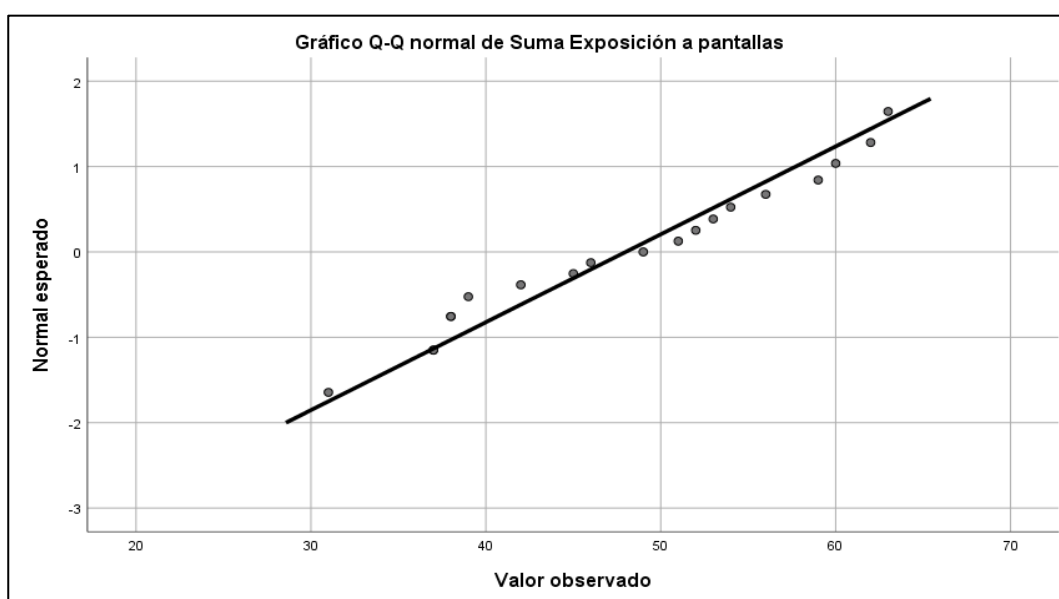
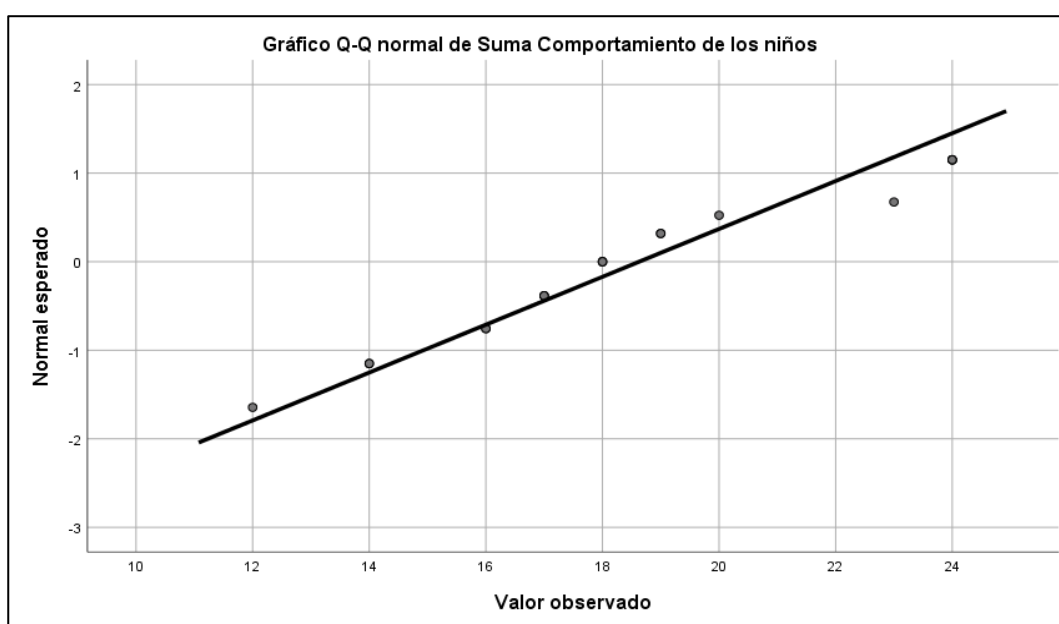


Figura 15 *Gráfico Q-Q normal de la variable comportamiento*



En las figuras 14 y 15 se presenta gráficamente la disposición de las unidades de muestra (niños) en relación a las variables exposición a pantallas y comportamiento; mostrándose en las dos figuras una distribución lineal de los datos.

Prueba de hipótesis, La prueba de hipótesis fue desarrollada con el propósito de corroborar dos asunciones opuestas respecto a la población, objeto

de estudio: la hipótesis nula y la hipótesis alterna. Un valor positivo con un nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$) se considera suficiente para confirmar la convicción de la hipótesis alterna. Y para determinar el grado de significancia en la presente investigación, se consideraron los siguientes criterios:

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Si $p \geq 0.05$ = Las variables no están asociadas.

Si $p < 0.05$ = Las variables están asociadas

Formulación de hipótesis

H_i: La exposición a pantallas se relaciona con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024.

H₀: La exposición a pantallas no se relaciona con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024.

Tabla 20 *Correlación de Pearson entre la exposición a pantallas y el comportamiento*

		Exposición a pantallas	Comportamiento
Exposición a pantallas	Correlación de Pearson	1	,793**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	19	19
Comportamiento	Correlación de Pearson	,793**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	19	19

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados de la prueba de hipótesis, se hizo utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, la misma que muestra un coeficiente de correlación con un valor r de 0.793** y $p = 0.000$; estos resultados indica una correlación positiva alta y significativa entre las variables del estudio.

Por lo tanto, se concluye que existe una relación estadísticamente significativa entre la variable exposición a pantallas y el comportamiento. Por lo que se confirma la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula y se puede afirmar que, la exposición a pantallas se relaciona significativamente con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “San Ramón” de Yanapampa, Pasco, 2024.

4.4. Discusión de resultados

Producto del análisis de los resultados se pudo determinar que existe una relación causal entre la exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024, Si bien no se ubicaron antecedentes con el mismo tipo de estudio, incluyendo las variables asociadas; estos resultados son coincidentes respecto a los objetivos específicos como lo es con la investigación “Exposición al uso de pantallas en niños de un sector de la ciudad de Bahía Blanca. Buenos Aires”, (Buffone et al., 2019) que indica que la televisión es la pantalla más usada por los niños (75%), seguido de la Tablet (21%), así como el consumos de 5 horas diarias.

Por otro lado, en la investigación “La influencia de la televisión en el comportamiento y desarrollo cognitivo en niños de cero a cinco años en el centro educativo Rizos de oro. Envigado- Antioquia”, (Uribe, 2019), los niños entre 3 a 5 años de edad espectadores aprenden de la televisión, lo cual influye en su conducta, porque además pasan horas al día viendo contenidos en dispositivos tecnológicos y muchos programas no le enseñan nada, a largo plazo se puede ver como condiciona el lenguaje y las conductas.

CONCLUSIONES

- Los hallazgos obtenidos indican que hay una correlación estadísticamente relevante con un valor r de 0.793** y $p = 0.000$ entre las variables analizadas, corroborando la hipótesis de investigación que sostiene que la exposición a pantallas tiene un impacto considerable en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "San Ramón" de Yanapampa, Pasco, 2024.
- Entre las características de la exposición a pantallas, se evidencia que los niños están más expuestos a pantallas como el televisor (47%), el teléfono celular (32%) y la Tablet (16%), los cuales son usados todos los días, como el televisor 89%, y el teléfono celular 74% y más de dos horas al día, consumiendo contenidos de entretenimiento (47%) y videojuegos (53%). Asimismo, el 53% de los padres acompañan esporádicamente a sus hijos durante la exposición y un 35% nunca; brindando a veces a sus hijos las pantallas como una forma de calmarlos (53%).
- El comportamiento de los niños que están expuestos a las pantallas, muestran que el 68% presenta problemas de atención relacionado con la exposición prolongada a pantallas, asociado con la reducción de la capacidad de concentración debido a la sobreestimulación sensorial. Asimismo, el 26% de los niños exhibe comportamientos agresivos de manera constante. lo que refleja un impacto preocupante de estos dispositivos y los contenidos que consumen y la escasa supervisión de los adultos. El 32% desafía a los adultos a veces; que puede ser una respuesta aprendida de la interacción con dispositivos electrónicos y; un 16% los desafía de manera constante, desarrollando un patrón de conducta desafiante, asociado con la falta de límites claros o exposición a contenidos que promuevan comportamientos irrespetuosos.
- Los padres, reconocen que el excesivo uso de dispositivos afecta el comportamiento, incrementándose la agresividad y disminuyendo la atención de

sus hijos y les cuesta interactuar y/o jugar con sus compañeros, prefiriendo jugar con el celular o quedarse en casa expuesto a las pantallas.

RECOMENDACIONES

- Los padres de la población, deben reducir la dependencia de dispositivos con pantallas como método para calmar a los niños, utilizando estrategias alternativas como hablar con el niño y ofrecerles actividades manuales, como dibujar o armar bloques, que fomenten la creatividad y la concentración. Establecer límites claros sobre el uso de pantallas, asociándolas más con actividades programadas que con la regulación emocional.
- En relación a los niños con comportamiento agresivo la docente y padres deben utilizar técnicas de relajación, como respiraciones profundas o abrazos.
- La institución educativa debe diseñar y desarrollar talleres para padres sobre manejo emocional infantil, enfatizando métodos no tecnológicos para la crianza, así como proveer información sobre los riesgos de usar pantallas como reguladores emocionales y las alternativas basadas en evidencia.
- Realizar otros estudios sobre el impacto de esta práctica en el desarrollo emocional de los niños a largo plazo. Analizar la relación entre el tipo de contenido consumido y los problemas de atención o agresividad, diferenciando entre videojuegos, videos educativos y programas de entretenimiento.
- .A nivel del programa de estudios y en futuras eventualidades que nos obliguen a trabajar con clase virtuales, es necesario realizar un seguimiento permanente a los estudiantes, tanto académicamente como con un soporte emocional, ya que el no contacto con sus pares y encontrarse en aislamiento, afecta su normal desarrollo y su estado emocional.
- Los docentes que participan de las clases virtuales deben ser capacitados ya sea por parte de la institución o de forma personal ya sea para un mejor manejo de las herramientas digitales para una enseñanza virtual, así como el manejo de estrategias didácticas que promuevan la interacción entre los estudiantes, así como también el uso de metodologías activas.

- En las clases presenciales no dejar de lado la utilización de plataformas y diversas herramientas digitales con fines formativos, puesto que son necesarios para no apartarse de una enseñanza moderna que nos mantiene a la vanguardia de una educación pertinente con los tiempos actuales.
- Tener en cuenta los resultados de la presente investigación para implementar mejoras en el diseño curricular de la carrera y su implementación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arrieta, I., Soto, P., Alarcón, M., López, M., & Narea, M. (2022). Efectos. de las pantallas en niños y niñas menores de cinco años: Orientaciones dirigidas a padres y madres para su uso. En *Centro De Justicia Educativa* (Primera Ed). Facultad de Educación. Pontificia Universidad Católica de Chile. <https://centrojusticiaeducacional.uc.cl/wp-content/uploads/2023/04/PRACTICAS-n°19-linea-5.pdf>
- Astudillo, R., & Toledo, N. (2019). Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada descriptiva de la realidad en tres provincias de la región del Maule [Universidad de Talca [Tesis de pregrado] Repositorio UTALCA]. En *Universidad de Talca*. <http://dspace.otalca.cl/bitstream/1950/11871/5/20190057.pdf>
- ATLAS.ti. (s. f.). *¿Qué es la investigación con métodos mixtos?* 2024. Recuperado 14 de septiembre de 2024, de <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1/investigacion-con-metodos-mixtos>
- Bitbrain. (2018). *Qué es la atención, tipos y alteraciones* | Bitbrain. Bitbrain. <https://www.bitbrain.com/es/blog/atencion-cognitiva-concentracion>
- Buffone, I. R., Romano, M., Fernández, S. L., Polizzi, D., & Marlia, R. (2019). Exposición al uso de pantallas en niños de un sector de la ciudad de Bahía Blanca. Buenos Aires. *Revista de la Asociación Médica de Bahía Blanca*, 29(2), 47-52.
- Ceruzzi, P. (2012). *Computing: A Concise History* (L. of C. C. in P. D. Congres (ed.); Primera ed). Smithsonian Institution. [https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=1pJZ_GsO8_sC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Ceruzzi,+P.+E.+\(2012\).+Computing:+A+Concise+History.+MIT+Press&ots=usIWU0k6pH&sig=LrYN6-SMrKKyucrMXLxF3q7J3P0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=1pJZ_GsO8_sC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Ceruzzi,+P.+E.+(2012).+Computing:+A+Concise+History.+MIT+Press&ots=usIWU0k6pH&sig=LrYN6-SMrKKyucrMXLxF3q7J3P0#v=onepage&q&f=false)
- De la Torre, S. (2023). *Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandur*. IsEazy. <https://www.iseazy.com/es/blog/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura/>

- Diccionario del estudiante RAE. (2024). *Pantalla*. <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/pantalla>
- Ditmar, F. (2006). Conducta y desarrollo. En *Pediatría. Secretos* (Cuarta edi). Elsevier España, S.L. <https://doi.org/10.1016/b978-84-8174-888-8.50002-3>
- Elige Educar. (2022). *¿Qué es la zona de desarrollo próximo de Vigotsky y por qué es clave para el aprendizaje?* Elige Educar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/que-es-la-zona-de-desarrollo-proximo-de-vigotsky-y-por-que-es-clave-para-el-aprendizaje/>
- Equipo editorial. Etecé. (2024). *Computadora - Enciclopedia*. <https://concepto.de/>.
<https://concepto.de/computadora/>
- Escuela de Bienestar Digital para Familias. (2025). *Decálogo para la parentalidad digital positiva y el bienestar digital familiar*. Pantallas Amigas. <https://www.escuelabienestardigital.com/>
- Estefanell, L. (2021). *Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para las familias* (G. Mosca (ed.)). UNICEF. Administración Nacional de Educación Pública (ANEP). <https://www.unicef.org/lac/media/41866/file/Pantallas-en-casa.pdf>
- Gavoto, L., Terceiro, D., & Terrasa, S. A. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? *Evidencia, actualizacion en la práctica ambulatoria*, 23(4), e002097. <https://doi.org/10.51987/evidencia.v23i4.6897>
- Ginsburg, K. R., Shifrin, D. L., Broughton, D. D., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Mulligan, D. A., Nelson, K. G., Altmann, T. R., Brody, M., Shuffett, M. L., Wilcox, B., Kolbaba, C., Noland, V. L., Tharp, M., Coleman, W. L., Earls, M. F., Goldson, E., Hausman, C. L., Siegel, B. S., ... Smith, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2006-2697>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas

- cuantitativa, cualitativa y mixta. En Mc Graw-Hill Interamericana Editores S.A.de C.V. (Ed.), *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.* <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>
- Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Radesky, J., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M. A., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/PEDS.2016-2591/60503>
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games* (Library of Congress Cataloging-in-Publication Data (ed.)). THREE RIVERS PRESS. NEW YORK. https://retrocdn.net/images/9/9c/UltimateHistoryofVideoGames_Book_US.pdf
- Londoño, M. (2010). *La adaptación escolar y social en niñas de preescolar: un análisis a partir de las relaciones de aceptación y rechazo en el grupo de pares* [Universidad de La Sabana]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/6898>
- Luengo, Á. (2014). Cómo intervenir en los problemas de conducta infantiles. *Padres y Maestros*, 356, 37-43.
- Mayo Clinic. (2023). *El tiempo frente a la pantalla y los niños: cómo guiar a tu hijo - Mayo Clinic*. La salud de los niños. <https://www.mayoclinic.org/es/healthy-lifestyle/childrens-health/in-depth/screen-time/art-20047952>
- McLeod, S. (2024). *La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura en psicología*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>
- Ministerio de Consumo. (s. f.). *Dispositivos y pantallas*. Consumópolis. Recuperado 29 de diciembre de 2024, de <https://consumopolis.consumo.gob.es/fichas-pedagogicas/dispositivos-y-pantallas>
- Moneta, E. (2014). Apego y pérdida: redescubriendo a John Bowlby. *Revista Chilena de pediatría*, 85(3), 265-268. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-

41062014000300001#:~:text=La teoría del apego desarrollada,la etología y al psicoanálisis.

- Naranjo, J., & Reyes, V. (2022). Escala de evaluación de habilidades sociales en niños y niñas mexicanos. *Revista de Educacion y Desarrollo*, 63, 57-71. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/63/63_Naranjo.pdf
- OMS. (2020). *#SanosEnCasa – Actividad física*. Organización Mundial de la Salud (OMS). <https://www.who.int/es/news-room/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---physical-activity>
- Ortiz-de-Villate, C., Gil-Flores, J., & Rodríguez-Santero, J. (2023). Variables asociadas al uso de pantallas al término de la primera infancia. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 66, 113-136. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.96225>
- Patterson, G. (1982). Coercive family process. Scientific Research Publishing. En *Castalia Publishing Company*. Castalia Publishing Company. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=561858>
- Pedrouzo, S. B., Peskins, V., Garbocci, A. M., Sastre, S. G., & Wasserman, J. (2020). Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 118(6), 393-398. <https://doi.org/10.5546/AAP.2020.393>
- Perea Henze, I. (2012). *Influencia de los contenidos de las nuevas pantallas en la formación de niños y adolescentes: Estrategias comunicativas e hipermediaciones de los nativos digitales en las sociedades posmodernas* [Universidad de Sevilla [Tesis doctoral] Repositorio US]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=53758&info=resumen&idioma=SPA>
- Pérez Rodríguez, M. A. (2015). *Niños y jóvenes antes las redes y pantallas*. 158. <https://elibro.net/es/ereader/undac/100417>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1920). *Psicología del niño* (EDICIONES MORATA S.L. (ed.); Décimocuar). <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

- PUCP. (1998). Disciplina y Castigo. Entre la imposición y negociación. En *Proyecto “Nuestros niños y la Comunidad” Pontificia Universidad Católica del Perú* (p. 67).
- Rebollo, M. del P. (2020). ¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos? [Universitat de les Illes Balears [Teis de pregrado] Repositorio IUB]. En *Universitat de les Illes Balears*. <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/153082>
- Rouse, M. (2024). *Historia del teléfono móvil: Evolución, definición y curiosidades*. Techopedia. <https://www.techopedia.com/es/definicion/telefono-movil>
- Sartori, M. (2022). Pantallas y primera infancia. aportes desde el campo de la psicología del desarrollo simbólico. En Editorial Teseo (Ed.), *Universidad Abierta Interamericana* (Primera Ed). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Significados. Equipo. (2024). *Televisión: qué es, historia y tipos* -. Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/television/>
- Stair, R., & Reynolds, G. (2018). *Fundamentals of Information Systems* (Cengage (ed.); 9na Edicio). <https://www.cengage.com/c/fundamentals-of-information-systems-9e-stair-reynolds/9781337097536/>
- Taco, V. I., Chóez, J. B., Calderón, C. S., Alvarez, M. de J., & Cevallos, L. (2024). Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 – 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 436-443. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2263>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12(September), 271-283.

<https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>

- Uribe, M. (2019). La influencia de la televisión en el comportamiento y desarrollo cognitivo en niños de cero a cinco años en el centro educativo Rizos de oro. Envigado- Antioquia [Universidad Cooperativa de Colombia sede Medellín [Tesis de pregrado] Repositorio UCC]. En *Universidad Cooperativa de Colombia sede Medellín*.
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/318e6c6f-f616-44f1-9942-a066cf703a1a/content>
- Velásquez, A. (2025). *¿Qué es la investigación correlacional?* QuestionPro.
<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-correlacional/>
- Wartella, E. a. (2014). Parenting in the age of digital technology. *Al Hayat, June*, 1-46.
<https://sites.utexas.edu/contemporaryfamilies/files/2014/04/Wartella.pdf>
- Zhao, J., Zhang, Y., Jiang, F., Ip, P., Ho, F. K. W., Zhang, Y., & Huang, H. (2018). Excessive Screen Time and Psychosocial Well-Being: The Mediating Role of Body Mass Index, Sleep Duration, and Parent-Child Interaction. *The Journal of Pediatrics*, 202, 157-162.e1. <https://doi.org/10.1016/J.JPEDS.2018.06.029>

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario a padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a

En el contexto en que vivimos, las tecnologías nos permiten aumentar la productividad y la eficiencia de las actividades cotidianas, realizar tareas en menos tiempo y disponer de una gran cantidad de información para tomar decisiones más acertadas y reducir errores. Asimismo, la tecnología para niños le proporciona experiencias para desarrollar habilidades importantes para el futuro el pensamiento computacional y la resolución de problemas.

El presente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo el uso de las pantallas (Televisor, computador, laptop, Tablet, teléfono celular, videojuegos y otros) influyen en el comportamiento de los niños. Pedimos su colaboración sincera para dicho fin.

Nombre de su niño/a: _____

Edad de su niño/a en años: _____ años

Edad del padre:

Menor a 20 años	()	De 21 a 25 años	()
De 26 a 30 años	()	De 31 a 35 años	()
De 36 a 40 años	()	De 41 a 45 años	()
De 46 a 50 años	()	De 51 años a más	()

Edad de la madre:

Menor a 20 años	()	De 21 a 25 años	()
De 26 a 30 años	()	De 31 a 35 años	()
De 36 a 40 años	()	De 41 a 45 años	()
De 46 a 50 años	()	De 51 años a más	()

Nivel de estudios del padre:

Primaria incompleta	()	Primaria completa	()
Secundaria incompleta	()	Secundaria completa	()
Superior incompleta	()	Superior completa	()

Nivel de estudios de la madre:

Primaria incompleta	()	Primaria completa	()
Secundaria incompleta	()	Secundaria completa	()
Superior incompleta	()	Superior completa	()

1. ¿Cuenta con los siguientes dispositivos electrónicos en casa?

Televisor	SI () No ()
Tablet	SI () No ()
Celular	SI () No ()
Computadora	SI () No ()
Laptop	SI () No ()
Videojuegos	SI () No ()

2. ¿Qué tipo de pantallas utiliza su niño con mayor frecuencia?

Televisor () Tablet () Celular () Computadora () Laptop () Videojuegos ()

3. ¿Con qué frecuencia utiliza su hijo/a dispositivos con pantallas?

Televisor: Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

Computador Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

Laptop Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

Tablet Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

Telf. Celular Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

Videojuegos Diario () Inter diario () Dos veces a la semana () una vez a la semana ()

4. ¿Cuántas horas al día utiliza tu hijo dispositivo con pantalla?

Televisor: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

Tablet: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

Celular: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

Computadora: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

Laptop: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

Videojuegos: Menos de 1 hora () De una a dos horas () De dos horas a más ()

5. ¿Qué tipo de contenido consume con mayor frecuencia?

Educativo ()

Entretenimiento ()

Videojuegos ()

Programas que ven los adultos ()

6. ¿Acompaña a su hijo mientras usa dispositivos con pantalla?

Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Con qué frecuencia usas las pantallas como método para calmar a tu hijo/a?

Siempre () A veces () Nunca ()

8. ¿Ha notado que su hijo muestra problemas de atención después de usar pantallas?

Siempre () A veces () Nunca ()

9. ¿Su hijo ha mostrado comportamientos agresivos tras largas horas de exposición a pantallas?

Siempre () A veces () Nunca ()

10. ¿Cómo afecta la exposición a pantallas la socialización de tu hijo con otros niños?

Ficha de Observación al niño/a

Objetivo: Evaluar el comportamiento de los niños en el aula y en el recreo en relación con su nivel de atención, agresividad y socialización.

Nombre del niño/a:

Edad del niño/a:

Nº	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
1	¿Al niño le cuesta mantener la atención durante las actividades escolares?			
2	¿Se distrae con frecuencia?			
3	¿Necesita constantes recordatorias para centrarse en la actividad?			
4	¿Muestra conductas agresivas hacia sus compañeros o docentes? (Golpes, gritos, etc.)			
5	¿Reacciona de manera violenta cuando se le corrige?			
6	¿Desafía a los adultos?			
7	¿Tiene carácter violento? (pegan, tiran las cosas, golpea)			
8	¿Tiene dificultades para interactuar con otros niños?			
9	¿Prefiere jugar solo?			
10	¿Tiene dificultades para respetar las normas del grupo?			

Guion de entrevista a la docente

1. ¿Cómo se comportan los niños?
2. ¿Es fácil el manejo de los grupos?
3. ¿Cuáles considera los principales problemas de comportamiento en el aula?

Teniendo en cuenta en el entorno actual en el que viven los niños:


4. ¿Cuáles son los comportamientos más frecuentes que observas en los niños que tienen una alta exposición a pantallas?
5. ¿Cómo influye la exposición a pantallas en la atención de los niños en clase?
6. ¿Has notado cambios en la agresividad de los niños vinculados con la exposición a dispositivos electrónicos?
7. ¿Qué tipo de interacción social presentan los niños que suelen estar expuestos a pantallas por largos periodos?
8. ¿Consideras que la exposición a pantallas afecta el proceso de aprendizaje en niños de esta edad? ¿Cómo?
9. ¿Ha conversado con los padres acerca del comportamiento de sus niños? y ¿Qué opinan ellos sobre eso?

Procesamiento de resultados. Cuestionario a padres de familia

2: Televisor		2														Visible: 31 de 31 variables	
	Edad_Padre	Edad_madre	Nivel_padre	Nivel_madre	Televisor	Tablet	Celular	Computadora	Laptop	Videoguegos	Tipo_frecuente	F_Televisor	F_Tablet	F_TelCelular	F_Computadora		
1	3	3	4	5	2	1	2	1	1	1	3	5	1	5	1		
2	2	2	4	4	2	2	2	2	1	1	5	5	5	1	5		
3	5	5	4	4	2	1	2	1	1	2	1	5	1	5	1		
4	5	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	1		
5	3	3	5	4	2	1	2	2	1	1	1	5	1	5	1		
6	5	5	4	3	2	1	2	1	1	1	1	5	1	5	1		
7	7	7	4	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1		
8	2	2	4	4	2	2	2	1	1	1	2	4	5	4	1		
9	5	5	4	3	2	1	2	1	1	1	1	5	5	1	1		
10	3	3	4	4	2	1	2	1	1	1	3	5	1	5	1		
11	3	3	4	4	2	2	2	1	1	1	2	5	5	2	1		
12	2	2	6	6	2	2	2	1	2	2	1	5	4	5	1		
13	3	2	6	5	2	1	2	1	1	2	3	5	1	5	1		
14	5	6	4	4	2	1	2	1	2	1	1	5	1	5	1		
15	3	3	6	6	2	2	2	1	2	2	3	5	4	5	5		
16	4	3	6	4	2	1	2	1	1	2	1	5	1	5	1		
17	3	3	4	6	2	1	2	1	2	2	3	5	1	5	3		
18	3	3	6	6	2	2	2	1	1	2	1	5	5	5	1		
19	1	2	5	6	2	1	2	2	1	2	3	5	1	5	5		

2: Televisor															Visible: 31 de 31 variables	
	ju	F_Laptop	F_Videoj egos	H_Televis or	H_Tablet	H_TelfCel ular	H_Compu tadora	H_Laptop	H_Videoj uegos	Tipo_cont enido	Acompañ amiento	Método_c álculo	Problema s Atenció	Comporta miento	SUMA_E XPOSIC	SUMA_C OMPOR
1	1	1	1	3	0	3	0	0	0	2	2	3	1	3	42	17
2	5	1	1	3	3	0	2	0	0	3	2	2	2	2	52	19
3	1	1	5	3	0	3	0	0	3	3	1	3	2	3	49	24
4	1	1	5	3	3	3	0	0	3	3	2	3	2	2	60	25
5	1	1	5	3	0	3	3	0	3	3	3	3	2	2	53	16
6	1	1	1	3	0	3	0	0	0	2	2	2	1	1	37	14
7	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2	2	2	1	1	31	14
8	1	1	1	1	3	0	0	0	0	2	1	1	2	1	38	17
9	1	1	1	3	0	2	0	0	0	2	2	2	1	3	38	18
10	1	1	1	2	0	3	0	0	0	3	1	2	1	2	39	16
11	1	1	1	1	2	1	0	0	0	2	1	1	2	1	37	18
12	1	4	5	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	63	24
13	1	1	5	3	0	3	0	0	3	3	2	3	2	2	51	26
14	1	5	1	3	3	3	0	0	0	2	1	2	2	2	46	20
15	5	4	1	3	2	3	0	3	3	2	2	2	2	2	62	24
16	1	1	4	3	0	3	0	0	3	3	2	2	1	1	45	16
17	3	1	5	3	2	2	1	0	3	2	1	2	2	3	54	24
18	1	4	4	3	2	3	0	0	2	3	1	2	2	3	56	24
19	5	1	5	3	3	3	0	0	2	3	3	3	2	2	59	22

Procesamiento de resultados Ficha de observación al niño/a

Datos Ficha de observacion al niño a.sav [ConjuntoDatos5] - IBM SPSS Statistics Editor de datos											
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda											
											
	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	SUMA_COMPO RTAMIENTO
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	17
2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	24
4	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	23
5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	16
6	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	24
7	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	17
8	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	17
9	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	14
11	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	18
12	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	24
13	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	26
14	2	3	3	1	1	1	1	3	2	2	19
15	2	2	2	3	1	3	1	3	3	2	24
16	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	16
17	2	3	3	3	3	2	3	1	1	3	24
18	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	12
19	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	20

Procesamiento de resultados. Guion de entrevista a la docente

Explorador del proyecto | Administrador de usuarios | Tabla código-documento | D 1: Crear Documento

Buscar

Entrevista a docentes Pantalla

Documentos (1)

Códigos (0)

Memos (0)

Redes (0)

Imágenes de multimedia (0)

Selecciona ítem para ver su comentario

1 ¿Cómo se comportan los niños en su aula día a día?

2 Bienvenida en este aula de 4 y 5 años para responder su pregunta. Bueno, el comportamiento de los niños aquí debido a la tecnología que también ellos se comportan como ven a veces algunos este dibujos ven algunas películas, entonces ellos tratan de imitar eso, de ahí viene la discusión con sus compañeros, las peleas entre ellos, es lo que pasa.

3 ¿Es fácil el manejo de los grupos?

4 Bueno sí, aquí lo trabajamos nombrando líderes en los grupos, ya tenemos en nuestra aula los líderes, ahí tenemos que poner a los niños agresivos y también los niños que se comportan bien, y así tratan de hacer su trabajo.

5 ¿Cuáles considera los principales problemas de comportamiento?

6 Lo que yo he observado en los niños, es que cuando los padres les dan demasiado a sus hijos el celular para que estén tranquilos y eso es lo que los niños buscan acá en la Institución, ellos se distraen.

7 ¿Cuáles son los comportamientos más frecuentes que observa en los niños que tienen la alta exposición a las pantallas?

8 Mayormente son agresivos y también se ha visto niños distraídos, también el egoísmo entre compañeros.

9 ¿Cómo influye la exposición a las pantallas en la atención de los niños durante las clases?

10 Los niños que hacen poco uso de la tecnología son los más atentos en las clases, son los líderes, pero los niños que están

Imitar lo que ven

discusión y peleas con los com...

estrategia de líderes

agrupar niños con diverso co...

facilitar el celular

distracción

agresividad

egoísmo

niños distraídos

Buscar

Entrevista a docentes Pantalla

Documentos (1)

Códigos (18)

agresividad {1-0}

agresivos. muca tec

agrupar niños con d

celular y agresividad

discusión y peleas cc

distracción {1-0}

egoísmo {1-0}

estrategia de líderes

Exposición a juegos

facilitar el celular {1-

Imitar lo que ven {1-

niños distraídos {1-C

No uso de videos ec

pantallas y no intera

pantallas y aprendiz

No hay grupos de códigos

Cargar códigos para así agruparlos

Conoce más sobre grupos

Buscar entidades

Nombre	Enraizamiento	Densidad	Grupos
agresividad	1	0	0
agresivos. muca tecnología	1	0	0
agrupar niños con diverso co...	1	0	0
celular y agresividad	1	0	0
discusión y peleas con los com...	1	0	0
distracción	1	0	0
egoísmo	1	0	0
estrategia de líderes	1	0	0
Exposición a juegos	1	0	0
facilitar el celular	1	0	0
Imitar lo que ven	1	0	0
niños distraídos	1	0	0
No uso de videos educativos	1	0	0
pantallas y no interacción	1	0	0

Comentario:

Explorador del proyecto | Cargas entre códigos | Acuerdo intercodificadores | Administrador de documentos | Nube de palabras

Buscar

Entrevista a docentes Pantalla

Documentos (1)

Códigos (18)

agresividad {1-0}

agresivos. muca tec

agrupar niños con d

celular y agresividad

discusión y peleas cc

distracción {1-0}

egoísmo {1-0}

estrategia de líderes

Exposición a juegos

facilitar el celular {1-

Imitar lo que ven {1-

niños distraídos {1-C

No uso de videos ec

pantallas y no intera

pantallas y aprendiz

Selecciona ítem para ver su comentario

Códigos

Buscar códigos

Nombre

agresividad

agresivos. muca tecn

agrupar niños con div

celular y agresividad

discusión y peleas con

distracción

egoísmo

estrategia de líderes

Exposición a juegos

facilitar el celular

Imitar lo que ven

niños distraídos

No uso de videos edu

pantallas y aprendizaj

pantallas y no interac

problemas familiares

Tecnología como ayu

Usar más videos educ

problemas líderes grupos tratan

pantallas lado interactúan están nombrando

nuestra comportan demasiado egoísmo lídere

papás peleas distraen celular agresivos hijos

películas mucho niños casa eso

vean imitar ayuda dan aula se educativos

ven esto juegos compañeros no aprenden educativo

recomendado ya mayorente videos distraídos

discusión tecnología mediante

Transcripción de la entrevista a la docente

Buen día el día de hoy nos encontramos en la Institución Educativa San Ramón de Yanapampa del nivel inicial y nos encontramos con la licenciada Mary Mendoza docente de la sección de 4 y 5 años.

Con el saludo cordial de la tarde le vamos a realizar las siguientes preguntas

1. ¿Cómo se comportan los niños en su aula día a día?

Bienvenida en este aula de 4 y 5 años, para responder su pregunta bueno el comportamiento de los niños aquí debido a la tecnología que también ellos se comportan como ven a veces algunos este dibujos ven algunas películas, entonces ellos tratan de imitar eso, de ahí viene la discusión con sus compañeros, las peleas entre ellos, es lo que pasa.

2. ¿Es fácil el manejo de los grupos?

Bueno si, aquí lo trabajamos nombrando líderes en los grupos, ya tenemos en nuestra aula los líderes, ahí tenemos que poner a los niños agresivos y también los niños que se comportan bien, y así tratan de hacer su trabajo.

3. ¿Cuáles considera los principales problemas de comportamiento?

Lo que yo he observado en los niños, es que cuando los padres les dan demasiado a sus hijos el celular para que estén tranquilos y eso es lo que los niños buscan acá en la Institución, ellos se distraen.

4. ¿Cuáles son los comportamientos más frecuentes que observa en los niños que tienen la alta exposición a las pantallas?

Mayormente son agresivos y también se ha visto niños distraídos, también el egoísmo entre compañeros.

5. ¿Cómo influye la exposición a las pantallas en la atención de los niños durante las clases?

Los niños que hacen poco uso de la tecnología son los más atentos en las clases, son los líderes, pero los niños que están constantemente con los celulares o hay problemas en casa son bien agresivos, aunque también por otro lado, se les apoya miran cuando

tú ya le preguntas le haces preguntas, con facilidad te responden, por más que estén jugando.

6. ¿Usted ha notado cambios de agresividad de sus niños debido a la exposición a dispositivos electrónicos?

Hay niños agresivos, cuando tú lo ves, a veces con sus papás tenemos conversas, que no le den mucho celular, esto debido a mucho uso de la tecnología, el uso de celulares o sea el cambio, por otro lado, la tecnología te ayuda y por otro lado también algunos papás no conversan con sus hijos, a veces porque son padres primerizos y eso se sigue incrementando.

7. ¿Qué tipo de interacción social presentan los niños que suelen estar expuestos por largas horas en las pantallas?

Mayormente con los líderes nosotros trabajamos, pero hay niños que están mayormente en las pantallas, no interactúan.

8. ¿Considera usted que el uso excesivo de las pantallas afecta al aprendizaje de los niños en estas edades?

Sí, no todo afecta también hay niños que aprenden mediante ellos no debemos a tratar de exponer a los niños que todo algunos acá los papás mayormente exponen a juegos, algunos videos que no son interesantes, pero si los niños vieran videos educativos sería diferente.

9. ¿Usted ha conversado con los papás acerca de estos comportamientos? ¿Cuál es la opinión de ellos?

Nosotros sí en una reunión hemos conversado, y se les ha recomendado que los niños vean videos educativos.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “Exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024”

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Problema general: ¿Cómo se relaciona la exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024? Problemas específicos: ¿Cuáles son las características de la exposición a las pantallas de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa? ¿Cuáles son las características del comportamiento de los niños que están expuestos a las pantallas en términos de atención, agresividad y socialización, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa?	Objetivo General Determinar la relación entre la exposición a las pantallas y el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024. Objetivos Específicos: Describir las características de la exposición a las pantallas de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa. Describir las características del comportamiento de los niños que están expuestos a las pantallas en términos de atención, agresividad y socialización de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.	Hipótesis General: Hipótesis Alterna (Ha) La exposición a las pantallas se relaciona significativamente con el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024. Hipótesis Nula (Ho) La exposición a las pantallas no se relaciona el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa, Pasco, 2024. Hipótesis Específicas: -Los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa están expuestos a las pantallas durante más de dos horas al día, con exposición a contenido violento e inapropiados para su edad. -Los niños de 4 y 5 años que pasan más tiempo frente a las pantallas tienen mayores dificultades en su comportamiento como en la atención, agresividad y socialización, en la Institución	Variable Independiente Exposición a las pantallas	Tipos de pantallas	- Televisor - Teléfono celular - Tablet - Computador - Videojuegos	Tipo de Investigación: Mixta Descriptivo – Correlacional causal Método inductivo – deductivo Diseño Correlacional X r Y Técnicas: - Encuesta - Observación - Entrevista Instrumentos: - Cuestionario a los padres de familia sobre el uso de pantallas por su hijo/a - Ficha de observación al niño/a
				Tiempo de exposición	- Pantallas más usadas - Días - Horas	
				Contenidos	- Educativos - Entretenimiento - Juegos	
			Variable dependiente: Comportamiento	Atención	- Distracción - Mantenimiento de la atención - Recordatorios	
				Agresividad	- Con los compañeros - Con su docente - Reacción violenta	
				Socialización	- Interacción con otros niños - Juegos solitarios - Respeto de normas y acuerdos	
			Categorías		- Subcategorías	
			Problemas de comportamiento relacionados con las pantallas		- Agresividad - Distracción - Egoísmo	

¿Cómo perciben los padres y educadores los efectos de la exposición a las pantallas en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa?	Analizar la percepción de los padres y educadores respecto a los efectos de la exposición a las pantallas en el comportamiento de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa.	Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa -Los padres y educadores perciben una relación entre la cantidad de tiempo que los niños pasan frente a las pantallas y cambios en su comportamiento diario, en la Institución Educativa Inicial San Ramón de Yanapampa	Influencia de las pantallas en la atención y el aprendizaje	- Impacto positivo - Impacto negativo.	- Guion de entrevista a la docente
			Interacción social	- Dificultades para interactuar	
			Percepción de los padres sobre el uso de pantallas	- Opiniones de los padres	