

CAMBIOS CONDUCTUALES EN PRIMERA INFANCIA DURANTE EL USO
PROLONGADO DE PANTALLAS DIGITALES



Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Lenny Johana Beltrán Chilito

Yuri Fernanda Chilito Silva

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Vicerrectoría Regional Sur

Sede Neiva (Huila)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

CAMBIOS CONDUCTUALES EN PRIMERA INFANCIA DURANTE EL USO
PROLONGADO DE PANTALLAS DIGITALES

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera
infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Lenny Johana Beltrán Chilito

Yuri Fernanda Chilito Silva

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación
Infantil

Asesor(a)

Alba Yulieth Rodríguez Nieves

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Vicerrectoría Regional Sur

Sede Neiva (Huila)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

noviembre de 2025

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Dedicatoria

Este proyecto lo dedicamos en primer lugar a Dios todopoderoso quien ha guiado este proceso formativo, transmitiéndonos una gran dosis de su sabiduría, paciencia y entrega para cumplir nuestras metas profesionales y personales.

A nuestras familias quienes nos acompañaron en cada paso, brindándonos su apoyo, amor y comprensión incondicional, especialmente en los momentos de frustración, estrés y desesperación.

A cada uno de los docentes quienes brindaron parte de sus conocimientos y experiencias en el campo educativo, nuestra gratitud por su paciencia y compromiso con nuestra formación profesional.

Autoras

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Agradecimientos

Agradecemos a la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO por habernos recibido y darnos la oportunidad de recibir nuestra formación en Licenciatura en Educación Infantil.

Al Hogar comunitario de bienestar del ICBF localizado en la vereda las Guacas del municipio de Isnos Huila en donde se llevó a cabo este proceso investigativo, pues sin su colaboración no hubiera sido posible alcanzar los objetivos trazados.

A nuestra asesora Alba Yulieth Rodríguez Nieves, quien no dudo en acompañarnos en esta nueva experiencia educativa, su apoyo incondicional y sabiduría nos permitieron ejecutar con satisfacción este proyecto.

A los niños, padres de familia y cuidadores del hogar infantil por su compromiso en la formación de sus hijos, especialmente en la vinculación de acciones investigativas que mejoran los procesos educativos.

Autoras

Tabla de contenido

Lista de tablas	7
Lista de figuras.....	8
Lista de anexos.....	9
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción	12
1. Contextualización	14
1.1 Macro contexto.....	14
1.1. Meso contexto	15
1.2. Micro contexto	15
2. Problemática	17
2.1. Formulación del problema	18
2.2. Justificación.....	21
3. Objetivos.....	24
4. Marco teórico.....	25
4.1. Antecedentes teóricos.....	25
4.1.1. Internacional	26
4.1.2. Nacional	27
4.1.3. Local	29
4.2. Conceptualización y Teoría.....	30
4.3. Marco legal.....	36
4.4. Marco ético.....	38
5. Marco metodológico.....	39

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

5.1. Tipo de investigación	39
5.2. Método de investigación	40
5.3. Definición de categorías.....	40
5.4. Fases de investigación.....	47
5.5. Población y muestra	49
5.6. Instrumentos de recolección de datos.....	49
5.6.1. Procesos de validez (juicio de expertos).....	50
6. Análisis y discusión de resultados	52
6.1. Técnicas de análisis de resultados	52
6.2. Interpretación de resultados	53
6.3. Discusión de resultados.....	63
6.4. Conclusiones	68
7. Referencias bibliográficas	71
8. Anexos.....	84
9. Resumen Analítico Estructurado – RAE.....	99

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Lista de tablas

Tabla 1. Descripción de las categorías y subcategorías	53
--	----

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Lista de figuras

Figura 1. Codificación de datos sobre el comportamiento emocional.....	55
Figura 2. Proceso de codificación de datos relacionados con el impacto en el sueño y actividades cotidianas	57
Figura 3. Codificación de los datos asociados a las interacciones sociales	58
Figura 4. Interpretación de los datos relacionados con las reacciones de los padres.....	60
Figura 5. Procesamiento de la información sobre el uso de pantallas	61

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Lista de anexos

Anexo 1. Formato de consentimiento informado	84
Anexo 2. Entrevista semiestructurada para padres de familia y cuidadores.....	85
Anexo 3. Formato de validación de instrumentos por juicio de expertos Corporación Universitaria Minuto de Dios.....	87
Anexo 4. Primer juicio de experto del formato de validación de instrumentos.....	91
Anexo 5. Segundo juicio de experto del formato de validación de instrumentos.....	95

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Resumen

En los últimos años, el acceso a dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas y otros medios digitales ha aumentado rápidamente, incluso en contextos rurales y semiurbanos, tal es el caso del municipio de Isnos ubicado en el departamento del Huila, Colombia. Esta tendencia, acentuada durante y después de la pandemia por COVID-19, provocaron que la población infantil permanezca expuesta durante extensos periodos a dispositivos digitales, sin la orientación y supervisión de una persona adulta. Por tal motivo, el objetivo de esta investigación fue analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila. Para llevar a cabo este trabajo, se orientó el proceso desde la línea investigativa cualitativa de tipo descriptivo. Como técnica de recolección de datos, se utilizó la observación directa, testimonios familiares y entrevista semiestructurada aplicada a padres de familia y cuidadores de los niños del hogar de bienestar de la vereda las Guacas. Investigaciones, como las de Forero (2023), han señalado que el tiempo excesivo frente a dispositivos está asociado con problemas de conducta, específicamente irritabilidad, impulsividad, retraimiento social y dificultades para concentrarse, circunstancias palpables en centros urbanos y rurales donde los niños de primera infancia protagonizan pataletas y desmanes con sus padres y cuidadores en eventos donde se pretende cortar el acceso a los equipos móviles. A nivel local, docentes y profesionales de la salud han comenzado a evidenciar patrones conductuales que reflejan cambios en el comportamiento usual de los pequeños, situación que afecta la creatividad, el juego simbólico y la capacidad de interacción social.

Palabras clave: Primera infancia, conducta, pantallas digitales, desarrollo emocional y tiempo dedicado a dispositivos digitales.

Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

Abstract

In recent years, access to technological devices such as cell phones, tablets, and other digital media has increased rapidly, even in rural and semi-urban contexts, as is the case in the municipality of Isnos located in the department of Huila, Colombia. This trend, accentuated during and after the COVID-19 pandemic, has led to children being exposed to digital devices for extended periods of time without adult guidance and supervision. For this reason, the objective of this research was to analyze the effects of prolonged use of digital screens on the emotional behavior, social interactions, sleep, and daily activities of children in the village of Las Guacas in the municipality of Isnos, Huila. To carry out this work, the process was guided by a descriptive qualitative research approach. Direct observation, family testimonies, and semi-structured interviews with parents and caregivers of children in the Las Guacas welfare home were used as data collection techniques. Various studies, such as those by Forero (2023), have pointed out that excessive time spent in front of devices is associated with behavioral problems, specifically irritability, impulsivity, social withdrawal, and difficulty concentrating. These circumstances are evident in urban and rural centers where young children throw tantrums and act out with their parents and caregivers at events where access to mobile devices is restricted. At the local level, teachers and health professionals have begun to observe behavioral patterns that reflect changes in children's usual behavior, a situation that affects creativity, symbolic play, and the ability to interact socially.

Keywords: Early childhood, behavior, digital screens, emotional development and time spent on digital devices.

Introducción

La incursión masiva y uso exagerado de dispositivos con pantallas dinámicas, coloridas, previstas de audios y efectos atractivos para los estudiantes han pasado a hacer parte de la vida diaria de cada familia y en especial de los niños que aún están en la etapa de primera infancia, e incluso en el sector rural como el caso de la vereda las Guacas del municipio de Isnos Huila.

Lo realmente preocupante es el cambio repentino de actitud en los pequeños quienes, por razones de decisión familiar y falta de conocimiento frente al tema de tiempo prolongado en una pantalla, según diversos estudios del comportamiento humano, afirman categóricamente que esta práctica tan recurrente, resulta profundamente lesiva para el desarrollo cognitivo, emocional y comportamental de los niños.

Para efectos de hilar un trabajo investigativo organizado y direccionado a la búsqueda de verdades que permitan formular acciones de mejora socio – culturales, contribuyendo a la transformación de hábitos lesivos en actividades que fortalezcan la vida familiar y el sano desarrollo de los niños en su primera infancia.

Se caracteriza la zona rural como una vereda cuya población en su mayoría no cuenta con educación media aprobada, solamente reporta la básica primaria, bachiller académico y ninguno con educación técnica, tecnológica ni superior. Los niños provenientes de familias disfuncionales hecho que ocasiona la permisibilidad al contacto permanente con los equipos tecnológicos que tienen en casa el contexto desde lo geográfico, algunos antecedentes o experiencias internas o externas, referentes teóricos, conceptuales y demás que facilitan el desarrollo de la investigación.

Para llevar a cabo este proceso sistemático, se definió una línea acorde con el objetivo general, así pues, cada objetivo específico presenta su propia definición y acciones establecidas con propósito de llegar a un estudio riguroso y confiable para futuras investigaciones. De esta manera, se analizaron los cambios conductuales por el uso prolongado de pantallas digitales que se presentan en niños de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos Huila.

1. Contextualización

1.1 Macro contexto

Es de conocimiento general que la tecnología progresa rápidamente, sin detenerse. En el mercado de la tecnología, hay una diversidad de elementos innovadores, tentadores, atractivos y de fácil acceso, hecho que ha transformado significativamente los hábitos cotidianos de las familias y sus hijos desde edades tempranas. Se hizo común la prioridad de tener dentro del hogar dispositivos como celulares, tabletas y televisores, lo crítico del asunto es observar a los niños de primera infancia consumiendo los contenidos que este les ofrece sin control, esta situación ha generado gran preocupación para los expertos en salud, psicólogos, psiquiatras, terapeutas y docentes.

Un gran número de investigaciones a nivel mundial (UNICEF, OMS, y asociaciones pediátricas) alertan a las familias sobre los efectos negativos del uso excesivo de pantallas, como la alteración del sueño, cambios de humor, dificultades para socializar y déficit de atención. En Colombia, estas problemáticas también se evidencian, especialmente después del aumento del uso de tecnologías durante la pandemia, lo que ha tenido un impacto directo en la salud mental y el comportamiento infantil. Estudios como el de García, Hernando y Prieto (2023) destacan el rol crucial del control parental en la mitigación de riesgos asociados al uso de pantallas, mientras que organismos como la Organización Mundial de la Salud (2020) recomiendan limitar el tiempo frente a dispositivos a no más de una hora diaria en niños menores de 5 años, con supervisión constante de sus padres, cuidadores o personas adultas responsables y capaces de corregir el uso de los equipos y demás pantallas.

1.1. Meso contexto

En lo regional, el departamento del Huila, y para efectos de la investigación, en el municipio de Isnos, se detectó fácilmente que el manejo recurrente de estos dispositivos electrónicos aumenta significativamente, tanto en el sector urbano como en zonas rurales, más específicamente en la población infantil. El gran error identificado en este crecimiento es que no ha sido acompañado ni orientado sobre el uso responsable de las pantallas en niños pequeños. Según la UNICEF (2023) “en el mundo actual impulsado por la tecnología y los medios, muchos padres usan pantallas para mantener a los niños pequeños entretenidos o distraídos mientras hacen malabarismos con otras necesidades” (p. 1). Es normal encontrar muchas familias, donde emplean los dispositivos digitales como herramientas de entretenimiento o incluso de cuidado momentáneo, sin supervisión constante.

Estupiñán, Pilar, Rotavista y Venegas (2023) en su investigación denominada “hábitos de consumo de dispositivos móviles en niños entre 7 y 10 años de edad y estrategias de mediación parental”, examina los hábitos de consumo de dispositivos móviles en niños y las estrategias de mediación parental en Colombia. El uso prolongado de las tecnologías pueda afectar el desarrollo integral del estudiante, por ende, es fundamental brindar una formación a los padres de familia en este campo, concientizándolos y promocionando actividades pedagógicas que aporten en la formación del niño.

1.2. Micro contexto

La vereda las Guacas, ubicada en el municipio de Isnos, tan solo a 12 kilómetros de la cabecera municipal, se encuentra un sector rural con alta producción agrícola, cañicultor por excelencia y cafetero, aquí conviven familias con ciertas limitantes para acceder a servicios

educativos y de salud especializados. En la vereda, es visible un aumento en el uso de teléfonos y televisores por parte de los niños pequeños, la mayoría sin acompañamiento de adultos. Los padres o cuidadores se ocupan en labores del campo, oficios cotidianos del hogar y demás que ameritan tiempo y espacios. Todo esto, conlleva a una queja recurrente y similar en todas las familias, suscitando preocupación por los cambios repentinos en el comportamiento de sus hijos, algunos se aíslan, prefieren estar solos, asumen actitud de desobediencia, irritabilidad y dificultad para relacionarse con otros niños, hechos que sin duda motivan a plantear la necesidad urgente de analizar los efectos del uso excesivo de pantallas en el desarrollo socioemocional de los niños en esta comunidad territorial del municipio de Isnos.

2. Problemática

2.1. Descripción del problema

La presencia de dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas, televisores y otros medios digitales es masiva en diversos contextos, el aumento en todos los grupos de edad, incluyendo los niños de primera infancia (0 a 5 años), es considerable e incalculable. Este fenómeno mundial, que cobró mayor fuerza durante la época pandemia por COVID-19, dejó como consecuencia un cambio significativo en los patrones de comportamiento y desarrollo emocional en los más pequeños (UNICEF, 2022).

En sectores campesinos como la vereda las Guacas, ubicada en el municipio de Isnos, departamento del Huila, ha aumentado desmesuradamente en el uso de pantallas se ha convertido en una práctica común dentro de los hogares. Estudios identifican una relación clara entre el uso excesivo de pantallas y el aumento de síntomas como irritabilidad, falta de atención, aislamiento social, ansiedad y trastornos del sueño. Este aporte sustenta la idea de que el uso prolongado de pantallas puede tener efectos nocivos en el comportamiento de niños pequeños (Forero, 2023).

Es oportuno destacar aspectos culturales, costumbres propias de las familias en la región donde la supervisión familiar se ve reducida como factor moderador. La supervisión de los padres o cuidadores es un factor protector clave que reduce significativamente el uso problemático.

En el tema del impacto vinculado al desarrollo socioemocional, se observan dificultades significativas en la socialización y comunicación, especialmente en niños de primera infancia, quienes dependen del juego presencial para desarrollar empatía, lenguaje y habilidades sociales (Viana, Egypto y Sousa, 2023).

La vereda Guacas representa un caso particular debido a las costumbres, el modo de vida y los factores socioeconómicos y culturales, llegan y favorecen la tenencia de las pantallas en la vida cotidiana de los niños, lo preocupante es que entregan este tipo de elementos a los niños sin un conocimiento claro sobre sus posibles repercusiones.

En las familias hace falta algunas estrategias que permitan el control de estas prácticas, se suma, además, el bajo nivel de alfabetización digital de los adultos y la falta de actividades recreativas alternativas agrava esta situación. Por ello, es urgente analizar cómo el uso excesivo de pantallas está influyendo en los cambios de comportamiento en los niños de esta comunidad.

2.1. Formulación del problema

Las pantallas son una novedad que logro romper toda clase de barreras sociales en los diferentes contextos, adquiriendo protagonismo con rapidez en las familias en general, por esta razón, surge también la problemática asociada al uso de las pantallas, motivo que genero una satisfacción infinita en los diferentes usuarios, de manera especial en los niños de la primera infancia quienes desafortunadamente están siendo particularmente propensos a ser afectados por estas pantallas digitales. Desde el punto de vista de Aguayo (2023) abusar del tiempo de exposición en edades tempranas podría parecer normal en la actualidad, pero sus consecuencias negativas para el desarrollo futuro de los niños son irreversibles. De esta manera, es posible que afecte el desarrollo cerebral natural, alteraciones del sueño infantil, favorecer las conductas agresivas y de adicción a las tecnologías.

La vereda Las Guacas, situada en el municipio de Isnos y perteneciente al sector rural, cuenta con familias que en su gran mayoría se encuentran clasificadas en el Sisbén dentro del grupo de pobreza extrema. La pobreza y el nivel educativo de los padres influye

significativamente en la forma como los niños interactúan con las tecnologías, aunque sus recursos económicos no son suficientes, la mayoría de las familias cuentan con un celular y televisor. Esta situación permite el acceso de dispositivos digitales en edades tempranas para mantenerlos ocupados o entretenidos, en lugar de emplearlo con fines educativos o formativos. Así mismo, los padres con bajos niveles educativos enfrentan jornadas laborales más extensas, lo cual limita el tiempo de supervisión y acompañamiento mientras los niños usan los dispositivos digitales.

Las familias permiten el uso excesivo de pantalla por la falta de tiempo para supervisarlos, debido a que el trabajo del campo exige de jornadas extensas. Esta realidad provoca hábitos digitales poco saludables en la primera infancia, ya que a los padres estar ocupados pueden tener mayor acceso al celular o televisor, incrementando la probabilidad de uso prolongado. A dicho panorama se suma la desinformación de las familias sobre las consecuencias de la exposición a pantallas sin control adecuado.

Jiménez (2025) señala que el uso prolongado de pantallas en niños de primera infancia su impacto es aún mayor, esto a raíz de que su cerebro, sistema emocional y psíquico está en desarrollo acelerado, en el que se debe tener en cuenta la edad de los usuarios, factor de gran importancia ya que la sensibilidad al impacto de las pantallas varía según la etapa del desarrollo, en cuanto a los contenidos consumidos. La calidad y naturaleza del contenido visualizado influye en los efectos conductuales y el tiempo de exposición en virtud de que la duración del uso diario es un factor clave en la aparición de cambios conductuales.

Resulta fundamental considerar que el desarrollo emocional, cognitivo y social en niños caracterizados en la primera infancia es la base sólida para su bienestar futuro. Lo que dicen

estudios científicos es que la exposición prolongada y no regulada a pantallas puede impactar negativamente en actitudes que son altamente significativas para el infante como cambio de hábitos saludables, tales como actividad física, juego creativo e interacciones familiares activas (Viana et al., 2023).

Pero en el campo donde el tiempo del día resulta corto para todas las actividades que se libran, los celulares y televisores están reemplazando los padres y cuidadores, la vereda las Guacas no es la excepción, también es oportuno resaltar la escasez de investigaciones locales que aborden esta problemática desde una perspectiva contextualizada, teniendo en cuenta la categoría de comportamiento emocional, impacto en el sueño y actividades cotidianas, interacciones sociales, uso de pantallas y reacción de los padres de familia.

A partir de todo lo que se ha identificado desde una mirada crítica y constructiva relacionadas con las conductas de los niños y posición de los padres frente a los dispositivos tecnológicos, resultó fundamental investigar este tema, conduciendo a la formulación de la siguiente pregunta: **¿Cuáles son los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila?**

Este interrogante buscó orientar la comprensión de los efectos que el uso indiscriminado de tecnología puede tener en la salud mental y el desarrollo infantil en un contexto rural específico.

2.2. Justificación

Los primeros años de vida conocido como la primera infancia es una etapa fundamental y en cierta manera crítica del desarrollo humano, su característica principal es la rápida evolución de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras (Salazar, 2010). Con la evolución acelerada de las tecnologías de la información y comunicación, los niños se encuentran expuestos a una diversidad de dispositivos y herramientas digitales como tableta, celular y televisor. Por tal motivo, se buscó con el desarrollo de la presente investigación analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila.

En la región como tal, no existe una investigación que profundice sobre el efecto en los comportamientos de los niños y niñas con el uso excesivo de las pantallas. Por tal razón, este estudio se basó en la realización de un proceso sistemático e inductivo relacionado con la creciente presencia de dispositivos tecnológicos en la cotidianidad de la primera infancia. En primer lugar, se describió los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional y las interacciones sociales de los niños en la vereda Las Guacas. En segundo lugar, se analizó la influencia del uso prolongado de pantallas digitales en el sueño y las actividades cotidianas de los niños. En tercer lugar, se identificó las percepciones y reacciones de los padres y cuidadores sobre el uso prolongado de pantallas en sus hijos. En cuarto lugar, se exploraron la relación entre el tiempo de exposición a las pantallas digitales y las alteraciones conductuales observadas en los niños.

Por lo anterior, esta investigación se justificó en el estudio de los comportamientos de los niños cuando exceden el uso de las tecnologías, identificando sus efectos en las interacciones y actividades cotidianas. De esta manera, es relevante el análisis de este fenómeno en la región, porque aporta información relevante para el desarrollo de futuras investigaciones en la región, ampliando la comprensión del tema.

En la actualidad se reconoce que el uso de pantallas como celular y televisor en edades tempranas es un fenómeno que requiere mayor atención ya que puede ser beneficiosa o traer riesgos en los comportamientos de los niños y niñas. Estudios centrados en las ventajas y desventajas del consumo tecnológico en primera infancia, resaltan que su uso prolongado puede provocar efectos dañinos en las relaciones interpersonales, rendimiento escolar y hábitos alimenticios (García, Machado, Cruz, Mejías, Machado y Cruz, 2015). Por su parte, Nadador y Sánchez (2025) en su investigación hallaron que el uso excesivo y descontrolado de pantallas en niños puede generar dependencia, ansiedad, agresividad y violencia, una realidad que afecta el óptimo desarrollo de la primera infancia.

No obstante, Acosta y Muñoz (2012) en su estudio reconocen que las tecnologías forman parte integral de la vida humana, encontrar un equilibrio saludable de su uso diario permite en los niños mejorar su aprendizaje, lenguaje, convivencia y comunicación de forma significativa, los padres de familia juegan un papel importante ya que son los encargados de controlar y vigilar su uso. Con base en el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2019) son diversos los riesgos a los que se exponen los niños con la aparición de las tecnologías, sin embargo, puede ofrecer beneficios con un uso adecuado para estimular el aprendizaje, atención, imaginación y creatividad, así mismo, aporta en el desarrollo de las competencias socioemocionales, digitales y cognitivas.

Estudiar los efectos ocasionados por el uso prolongado de las pantallas en los comportamientos de los niños es relevante ya que se brinda una perspectiva integral de los riesgos a los que se expone la primera infancia sino existe un control adecuado por parte de los padres de familia. A nivel regional la carencia de estudios relacionados con el tema restringe su indagación, a pesar de ello, las investigaciones nacionales e internacionales son fundamentales para el desarrollo del estudio, ampliando la base teórica sobre el tema en el municipio de Isnos-Huila.

Dentro de los beneficios de esta investigación se destaca la contribución de un estudio en la región, permitiendo el desarrollo de estudios posteriores sobre la temática abordada. Al analizarse los efectos del uso excesivo de las pantallas en primera infancia en su comportamiento emocionales, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas, se logra una apreciación profunda y detallada del fenómeno. De esta manera, es importante entender que las tecnologías son un recurso valioso en la sociedad porque optimiza las actividades diarias, en el caso de la primera infancia se puede estimular el aprendizaje, siempre y cuando exista un acompañamiento y control por parte de los padres de familia. Su uso inadecuado puede ocasionar consecuencias negativas tanto en la vida académica como personal y social del niño.

Investigación realizada por Ocampo (2025) destaca que en los últimos años el uso de dispositivos electrónico en la primera infancia es una realidad latente en la sociedad, esto ha generado un debate en torno a sus efectos en el desarrollo socioemocional y cognitivo. Por tanto, se destaca la importancia de una mediación adulta que permita equilibrar el uso de pantallas para aprovechar sus beneficios y minimizar los riesgos en el comportamiento emocional de los niños y niñas, especialmente en la realización de sus actividades diarias como jugar, dormir, alimentarse, aprender e interactuar.

3. Objetivos

3.1.Objetivo General

- Analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila.

Objetivos específicos

- Describir los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional y las interacciones sociales de los niños en la vereda Las Guacas.
- Analizar la influencia del uso prolongado de pantallas digitales en el sueño y las actividades cotidianas de los niños.
- Identificar las percepciones y reacciones de los padres y cuidadores sobre el uso prolongado de pantallas en sus hijos.
- Explorar la relación entre el tiempo de exposición a las pantallas digitales y las alteraciones conductuales observadas en los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila.

4. Marco teórico

En la era digital actual, la interacción de niños y niñas con los medios tecnológicos se ha vuelto inevitable. Desde edades tempranas las pantallas, dispositivos móviles y plataformas digitales forman parte integral de su entorno de desarrollo, ofreciendo diversas oportunidades de aprendizaje, comunicación y entretenimiento. Sin embargo, esta revolución tecnológica también ha generado un creciente interés y preocupación respecto a sus posibles repercusiones en el bienestar y la conducta de la población infantil.

La presente revisión de la literatura tiene como propósito fundamental analizar y sintetizar la evidencia científica disponible sobre los cambios conductuales que se observan en niños y niñas como consecuencia del uso prolongado de los medios tecnológicos. Para lograr una comprensión integral de este fenómeno, se abordarán los antecedentes internacionales, que han establecido las bases de la investigación global y las tendencias emergentes. Posteriormente, se examinará el panorama a nivel nacional (Colombia), identificando estudios relevantes y marcos regulatorios. Finalmente, se explorarán los antecedentes locales, prestando especial atención a cómo estas dinámicas se manifiestan en contextos específicos como Pitalito Huila, y las particularidades que puedan emerger de la experiencia comunitaria. Esta exploración busca ofrecer una visión clara y estructurada del impacto de la tecnología en la conducta infantil, sirviendo como fundamento para futuras investigaciones.

4.1. Antecedentes teóricos

En la investigación que se desarrolla se tienen en cuenta algunos antecedentes, estudios o acontecimientos que ya hacen parte de las estadísticas comprobadas sobre el tema central que para el caso particular se centra en el sector rural de Isnos Huila, vereda las Guacas, donde las

pantallas y demás objetos digitales, son causantes de trastornos y cambios conductuales en niños de primera infancia.

4.1.1. Internacional

La exposición prolongada a pantallas digitales en la primera infancia ha sido asociada con alteraciones conductuales como irritabilidad, dificultad para autorregularse, y menor tolerancia a la frustración. Estudio de Aguayo (2023) establece que un uso sin supervisión de pantallas puede provocar problemas de sueño, agresividad y retraimiento social.

González (2022) en su artículo denominado “cómo las tecnologías de la sociedad de la información afectan a la educación: ideas para corregir los problemas” exalta que el uso sin control de las tecnologías afecta el desempeño académico y desarrollo en general del estudiante. Por tanto, la neurociencia advierte sus efectos negativos en las conductas de los niños con respecto a su aprendizaje. Además, el uso excesivo de pantallas se asoció con síntomas de ansiedad, depresión y aislamiento social. Este trabajo es de gran relevante en este proceso investigativo porque respalda la temática planteada, concretamente la influencia negativa en la conducta de la primera infancia por el uso irresponsable de las pantallas digitales.

Golob, Makarovič y Rek (2023) en su artículo titulado “la meta-reflexividad de los padres beneficia la educación mediática de los niños” donde afirma asuntos de interés desde la investigación y que se pueden asumir en la presente. Cuando los padres son conscientes del daño que provoca el uso excesivo de las tecnologías en el desarrollo de sus hijos, pueden guiar de manera más efectiva el consumo responsable, donde estas herramientas son aprovechadas para obtener un óptimo desarrollo. Este artículo contribuye como antecedente teórico internacional al proporcionar un enfoque centrado en el rol activo y reflexivo de los padres como mediadores

críticos del uso de pantallas, lo cual es clave para prevenir o reducir los cambios conductuales negativos en los niños.

La meta-reflexividad de los padres, entendido como la capacidad de analizar críticamente su propio comportamiento y valores respecto al uso de medios digitales. Esta habilidad permite a los padres tomar decisiones más conscientes sobre cómo, cuándo y por qué permiten el uso de pantallas en sus hijos.

Una educación mediática activa, orientada por padres reflexivos, contribuye a desarrollar en los niños una relación más saludable y crítica con las tecnologías digitales. Golob et al. (2023) señalan que la educación mediática temprana, guiada por adultos conscientes, puede mitigar los efectos negativos del uso excesivo de pantallas (como la irritabilidad, falta de atención y retraimiento).

De esta manera, la familia como primer agente educador digital, incluso más que la escuela. se propone que el entorno familiar reflexivo reduce la exposición pasiva a pantallas y promueve un uso más significativo y con propósito. Esto apoya la idea de que el problema del uso problemático de pantallas no es solo el tiempo de exposición, sino la falta de contexto educativo y acompañamiento familiar.

4.1.2. Nacional

Forero (2023) en su investigación encontró que el uso excesivo de pantallas se asocia con síntomas de ansiedad, desobediencia, agresividad y baja empatía en niños de 7 a 9 años, destacando la importancia de la supervisión parental. La universidad más grande de país también hace parte con sus artículos e investigaciones de la lista aprobatoria del tema que se investiga en una publicación de la Universidad Nacional de Colombia (2021), el uso excesivo de pantallas en

niños y jóvenes está asociado con menor curiosidad, menor autocontrol y estabilidad emocional, así como mayor probabilidad de presentar comportamientos de ansiedad y depresión. Además, se observó que los niños que superan el tiempo recomendado frente a las pantallas muestran signos como irritabilidad y bajo estado de ánimo.

García et al. (2023) en su artículo de investigación “el uso de dispositivos digitales de escolares de 5° y 6° de Educación Primaria: control parental y riesgos”. Aunque algunos estudios se hayan desarrollado en España, sus fundamentos y directrices aplican como antecedentes colombianos o nacionales, ya que muestra una problemática común frente a la situación que se propone en la investigación como estudio.

También el estudio revela que un 77.3% de los escolares de 5° y 6° de primaria poseen un dispositivo móvil propio, y un 75.1% lo utiliza habitualmente. Además, el 30% comenzó a usarlo a los 8 años o antes, lo que indica una temprana exposición a las pantallas. Estos datos subrayan la necesidad de investigar los efectos del uso temprano de dispositivos digitales en el desarrollo conductual de los niños.

Se observa una correlación negativa entre el control parental y la percepción de riesgos por parte de los niños. Esto sugiere que una supervisión parental adecuada puede influir en la conciencia de los menores sobre los posibles riesgos asociados al uso de dispositivos digitales.

Los padres y madres con nivel educativo universitario supervisan más frecuentemente el uso de dispositivos móviles por parte de sus hijos, especialmente en cuanto al tiempo de uso. Esto destaca la importancia del nivel educativo de los padres en la implementación de estrategias de control y en la formación de hábitos digitales saludables en los niños.

Es esencial trabajar con los estudiantes en el desarrollo de una actitud crítica hacia los medios, promoviendo un uso formativo de internet y redes sociales. Esto implica la implementación de programas de alfabetización digital que incluyan a padres, docentes y estudiantes para prevenir riesgos asociados al uso prolongado de pantallas.

4.1.3. Local

Del municipio de Isnos Huila, se pueden rescatar algunos datos propios de las autoridades de salud, educativas y eclesiásticas. Según datos arrojados por el Diario del Huila (2022) durante los últimos años, en el municipio de Isnos se ha observado un aumento significativo en el acceso y uso de teléfonos inteligentes y tabletas, tanto en hogares urbanos como rurales. Las familias, en especial aquellas con menores recursos educativos, han empezado a utilizar los dispositivos móviles como herramienta de entretenimiento o “niñera digital” para los niños pequeños, sin acompañamiento ni supervisión constante.

Educadores del nivel de transición y primero en instituciones educativas públicas del municipio han reportado un aumento en conductas como:

- Irritabilidad cuando se limita el uso del celular.
- Dificultad para concentrarse en tareas como colorear, leer o realizar operaciones básicas.
- Pérdida de interés por actividades lúdicas o creativas (dibujo, juego libre).
- Mayor dependencia del celular para calmarse o entretenerse.

Información proporcionada por la docente del hogar comunitario de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, no existen orientaciones institucionales claras sobre el uso de pantallas en primera infancia. A pesar de los cambios observados, en los niños del hogar no existen

lineamientos ni estrategias oficiales orientadas a educar a padres de familia sobre el uso responsable de pantallas en niños pequeños.

Desde la posición del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2019) en los sectores rurales de Colombia, el acceso a internet es limitado, pero los niños aún acceden a contenido digital a través de teléfonos descargados o sin control parental. Esto ha generado un acceso desequilibrado a información y entretenimiento, sin procesos de mediación adulta, lo cual puede acentuar comportamientos como la agresividad, el aislamiento o la imitación de modelos inapropiados.

La falta de estudios previos en la región demanda de investigaciones estrechamente relacionadas con el fenómeno del uso prolongado de pantallas digitales en primera infancia en las zonas rurales del municipio de Isnos-Huila. Esto facilita un análisis con mayor respaldo científico sobre el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños frente al uso excesivo de dispositivos tecnológicos a nivel regional.

4.2. Conceptualización y Teorías

En cuanto a los diferentes conceptos que soportan la base técnica de la investigación, es prudente destacar aquellos cuyo recorrido en la investigación es reiterativo, entre otros se pueden definir lo siguientes

Teoría del desarrollo cognitivo (Jean Piaget)

Piaget (como se citó en Medina, 2000) postulan que el desarrollo cognitivo ocurre a través de etapas (sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales),

en las que los niños construyen su conocimiento a través de la interacción activa con su entorno físico y social. En la etapa preoperacional (2 a 7 años), los niños desarrollan el pensamiento simbólico, el lenguaje y la capacidad de crear imágenes mentales de la realidad.

El uso prolongado de pantallas puede limitar las experiencias prácticas y la interacción directa con el mundo, lo que es crucial para el desarrollo de estas habilidades (Medina, 2000). La exposición a estímulos complejos para los cuales el cerebro aún no está preparado puede generar dificultades a largo plazo en el proceso de aprendizaje. Se argumenta que el cerebro de los niños a esta edad aprende mejor observando el mundo real y que el exceso de pantallas podría debilitar el cerebro y limitar la imaginación al "darles todo hecho".

Teoría Sociocultural (Lev Vygotsky)

Vygotsky (como se citó en Carrera y Mazzarella, 2001) enfatizan el papel fundamental de la interacción social y el contexto cultural en el desarrollo cognitivo. El aprendizaje se produce a través de la colaboración con otros (adultos y pares más capaces) en la "zona de desarrollo próximo".

De esta manera, el uso excesivo de pantallas puede reducir las oportunidades de interacción cara a cara con cuidadores y otros niños, que son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y del lenguaje. La adquisición de vocabulario es más efectiva a través de la interacción directa. Si los niños pasan mucho tiempo frente a la pantalla, se pierde la oportunidad de desarrollar el juego simbólico, la colaboración y la comunicación activa que son vitales para el aprendizaje social y el desarrollo de habilidades de expresión oral.

Teoría ecológica del desarrollo (Urie Bronfenbrenner)

Bronfenbrenner (1979) en esta teoría sostiene que el desarrollo del niño es influenciado por múltiples sistemas interconectados (microsistema, mesosistema, exosistema, macrosistema y cronosistema). El microsistema incluye las interacciones directas del niño (familia, escuela), mientras que el mesosistema se refiere a las interconexiones entre estos microsistemas.

Con base en lo expuesto, el uso prolongado de pantallas en el microsistema (por ejemplo, en el hogar) puede afectar la calidad de la interacción familiar y las rutinas diarias (sueño, comidas). A nivel del mesosistema, puede impactar la relación entre el hogar y la escuela si el tiempo de pantalla interfiere con las tareas escolares o el descanso necesario. Esta teoría permite analizar cómo la omnipresencia de las pantallas en la sociedad (macrosistema) influye en las políticas y hábitos familiares, generando un impacto en el desarrollo del niño.

Teoría del aprendizaje social (Albert Bandura)

Bandura (2001) propone que gran parte del aprendizaje humano ocurre a través de la observación, la imitación y el modelado de comportamientos de otros, especialmente aquellos que son reforzados. Por esta razón, los niños pequeños son imitadores naturales, donde el uso excesivo o inapropiado de la tecnología por parte de los adultos, pueden tender a replicar esos comportamientos. Además, los contenidos a los que se exponen en las pantallas pueden influir en sus conductas, emociones y la adquisición de valores, ya sea de forma positiva (contenido educativo) o negativa (contenido violento o inapropiado).

Teoría del apego (John Bowlby)

Esta teoría se centra en la importancia de establecer vínculos emocionales seguros con las figuras de apego (generalmente los padres) para garantizar el bienestar emocional y la capacidad

del niño para explorar el mundo (Moneta, 2014). Al establecerse una relación con la exploración del mundo con el uso excesivo de pantallas por parte de los niños, y también de los cuidadores en presencia de los niños, puede reducir la calidad y cantidad de las interacciones significativas. Si un niño pasa mucho tiempo ensimismado en una pantalla, se limita la oportunidad de establecer esa conexión ocular, la respuesta sensible y la interacción bidireccional que son fundamentales para el desarrollo de un apego seguro y la regulación emocional. La falta de estas interacciones puede afectar la capacidad del niño para leer emociones humanas y controlar su frustración.

Moneta (2014) se atreve a categorizar los efectos observados y asociados al uso prolongado de tecnología en niños de 3 a 6 años, según estas teorías:

Neurodesarrollo: Posible aceleración del crecimiento cerebral en bebés menores de 2 años (con posibles futuras asociaciones a déficit de atención, problemas de aprendizaje o rabietas).

Deterioro en el desarrollo de funciones ejecutivas (atención, resolución de problemas, autocontrol), mayor impulsividad y menor capacidad de autocontrol.

- **Desarrollo del lenguaje:** Retrasos en el desarrollo del lenguaje receptivo y expresivo. La adquisición de nuevo vocabulario es más efectiva con interacción cara a cara.
- **Desarrollo social y emocional:** Afectación de habilidades sociales, riesgo de conductas autistas, menor capacidad para entender emociones.
- **Sueño:** Alteración del ritmo circadiano debido a la luz azul, dificultades para conciliar el sueño y trastornos del sueño.
- **Comportamiento:** Hiperactividad, adicción a videojuegos, problemas de conducta, síntomas de TDAH.

- **Salud física:** Sedentarismo, riesgo de obesidad infantil, afectación de la vista (miopía).
- **Cambios conductuales:** Se entienden como alteraciones en las respuestas emocionales, sociales y cognitivas de los niños, que pueden manifestarse en forma de irritabilidad, agresividad, aislamiento social, trastornos del sueño, dificultades de atención y alteraciones en la interacción con el entorno.
- **Primera Infancia:** Comprende el período desde el nacimiento hasta los 6 años, una etapa crítica para el desarrollo cerebral y la adquisición de habilidades fundamentales.
- **Uso prolongado de pantallas digitales:** se refiere al tiempo extendido que los niños pasan frente a dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, tabletas y computadoras, generalmente sin la supervisión adecuada o sin la implementación de límites saludables.

Categorías de análisis

Categoría 1. Comportamiento emocional

Según Vygotsky (1993) el desarrollo social y emocional se encuentra mediado por las interacciones sociales del niño con sus semejantes. De esta forma, se crea la zona de desarrollo próximo, donde el estudiante aprende a relacionarse con su entorno y con los demás. Por tal motivo, el comportamiento emocional es observado en los niños cuando expresan sus sentimientos mediante gestos, palabras o expresiones, los cuales se encuentran fuertemente influenciados por el contexto familiar, escolar y social en el que se desenvuelve.

Categoría 2. Impacto en el sueño y actividades cotidianas

El impacto en el sueño y actividades cotidianas por el uso prolongado de pantallas depende en gran parte del entorno familiar y educativo (Vygotsky, 1993). En este sentido, la interacción social puede contribuir a la construcción de prácticas saludables y propias de la

primera infancia como dormir, jugar, saltar, cantar, bailar, interactuar y aprender. Sin embargo, puede afectar la calidad de sueño y desarrollo de actividades cotidianas, sino existen límites y tiempos claros de uso.

Categoría 3. Interacciones sociales

Teniendo en cuenta a Bandura (1977) las interacciones sociales del niño dependen en gran parte del contexto familiar, ya que es en este entorno se construyen las bases para interactuar con los demás. Con ello, se contempla la idea de que los niños regulan sus comportamientos de acuerdo a lo observado en su hogar, así pues, se desarrollan y fortalecen las competencias socioemocionales.

Categoría 4. Reacciones de los padres

Piaget (1970) plantea que los padres de familia influyen directamente en el establecimiento de normas y reglas flexibles, en este caso, en el uso de pantallas a tempranas edades. Con esto, las reacciones de los padres frente a los comportamientos inadecuados de sus hijos como agresión, irritabilidad y ansiedad, pueden ser asimilados fácilmente por los niños para la comprensión y cumplimiento de límites y tiempo.

Categoría 5. Uso de pantallas

Vygotsky (1993) propone un tipo de aprendizaje que se genera desde la interacción social, de esta manera el uso de pantallas en primera infancia proporciona una diversidad de recursos y plataformas digitales que aportan en las interacciones y desarrollo. Por su parte, Piaget (1970) señala que las interacciones con el entorno permite la exploración de experiencias fundamentales para la adquisición de conocimientos y competencias, por ende, el uso de

pantallas con supervisión, límites y control de tiempo aportan en las conductas emocionales y actividades de la primera infancia.

4.3. Marco legal

El marco legal que sustenta esta investigación permite la identificación de normativas, decretos y lineamientos que orientan el cumplimiento de los objetivos, considerándose las disposiciones vigentes a nivel nacional e institucional. Bajo el marco de la Constitución Política de Colombia la educación es un derecho y un servicio público con función social, consagrado en su Artículo 67. Con ello, se garantiza el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los bienes culturales. Se reconoce la primera infancia como una etapa del ser humano que merece especial protección para garantizar sus derechos fundamentales.

La ley general de educación (Ley 115 de 1994) en conformidad con la Constitución Política la educación tiene como fines el desarrollo de la personalidad, la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica para el progreso social del país. Así mismo, la promoción de actividades físicas y recreativas para la utilización adecuada del tiempo libre. La familia es el primer núcleo de la formación de sus hijos y las instituciones educativas llegan a complementar estos procesos para asegurar el desarrollo integral.

Ley 1804 de 2016 por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones. Esta política tiene como objetivo principal proteger y promover los derechos de los niños y niñas a través de una ruta integral de atención que garantice su óptimo desarrollo.

La Ley 294 de 1996 (Protección Integral a la Familia) por la cual se desarrolla el artículo 42 de la Constitución Política y se dictan normas para prevenir, remediar y sancionar la violencia intrafamiliar. Se reafirma el papel de la familia en la educación de la primera infancia, gestionando procesos de crianza que aporten en el crecimiento personal de los niños.

La ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) tiene como finalidad garantizar a los niños su pleno y armónico desarrollo, en un ambiente agradable. Se entiende por protección integral el reconocimiento de la primera infancia como sujetos de derechos, en el que la familia, sociedad y Estado son los responsables de la atención, cuidado y protección. La familia es el primer entorno protector y educador, encargado de ofrecer entornos que aporten en el óptimo desarrollo de los niños en primera infancia.

Ley 1295 de 2009 (Atención Integral a la Primera Infancia – ICBF) por la cual se reglamenta la atención integral de los niños y las niñas de la primera infancia de los sectores clasificados como 1, 2 y 3 del Sisbén. Tiene como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la niñez, garantizando educación inicial desde metodologías flexibles y formación en valores que aporten significativamente en su formación.

Conpes 109 de 2007 se enfoca en promover y garantizar el desarrollo integral desde la gestación hasta los 6 años a través de educación y atención con la corresponsabilidad de la familia, sociedad y Estado. Este lineamiento por la primera infancia busca el desarrollo de las bases cognitivas, emocionales y sociales de los niños, fundamentales para sus posibilidades futuras. La resolución 3280 de 2018 (Rutas Integrales de Atención – RIAS) adopta lineamientos técnicos y operativos en atención integral y prevención a lo largo de la vida, con el propósito de coordinar acciones que aporten a la integridad de los niños.

4.4. Marco ético

El presente estudio se realizó bajo los criterios éticos y científicos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, donde se aseguró su transparencia y calidad en las actividades investigativas. Este proyecto se fundamenta en los valores de responsabilidad, cooperación y respeto. De acuerdo a los principios éticos y autorizaciones establecidas por las normativas institucionales, se tomaron como referencia:

Consentimiento informado: La población clave fue informada de los objetivos y procedimientos del proyecto de investigación, asegurando su participación y acompañamiento en cada una de las actividades.

Confidencialidad y privacidad: La información recolectada con la entrevista semiestructurada fue tratada con confiabilidad y privacidad, utilizando identificadores claves para mantener el anonimato de los participantes.

Autorizaciones institucionales: Se obtuvieron los permisos correspondientes para la ejecución del proyecto de investigación, a fin de cumplir con los criterios éticos y legales.

Respecto a los participantes: Se promovió la participación de todos los involucrados, garantizando la igualdad de oportunidades, autonomía y respeto.

5. Marco metodológico

5.1. Tipo de investigación

Este estudio siguió la línea de la investigación cualitativa, dado que se buscó analizar los cambios conductuales por el uso prolongado de pantallas digitales en niños de primera infancia. En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2006) lo describe como un proceso inductivo que se realiza con la finalidad de estructurar adecuadamente el análisis de la información desde lo particular a lo general. Para su desarrollo se usan técnicas de recolección de datos no estandarizados para un acercamiento puntual a las perspectivas de los participantes sobre el tema de investigación.

Con base en los fundamentos de la investigación cualitativa, se optó por un diseño fenomenológico, en el cual el estudio del fenómeno se realizó de acuerdo con las experiencias de la población seleccionada. De esta manera, se hizo un acercamiento al fenómeno sin prejuicios o reflexiones previas que puedan distorsionar la investigación.

El diseño fenomenológico permitió el análisis de datos desde la selección de categorías y subcategorías fundamentales para el estudio. También fueron seleccionadas para encontrar la relación de los elementos y secuencias de las interacciones de los participantes claves (Hernández et al., 2006).

El tema central de la investigación amerita de un enfoque cualitativo, debido a que se busca el reconocimiento y entendimiento de las causas objetivas del cambio repentino del comportamiento de los niños de la vereda las Guacas, en el que se integró el contexto familiar. Este tipo de enfoque permitió analizar desde la visualización y recolección de datos a través de

entrevistas semiestructuradas, a profundidad, una realidad de muchos niños desde la primera infancia.

5.2. Método de investigación

Para efectos de buscar conceptos claros y conseguir formular propuestas pertinentes para la solución del problema, la investigación asumió un enfoque cualitativo de tipo descriptivo que además, permitió la aplicación del método holístico y de esta manera comprender los cambios repentinos en el comportamiento de niños de primera infancia de(2 a 5 años) localizados en la vereda las Guacas del municipio de Isnos, como consecuencia del uso excesivo de pantallas digitales (celulares, tabletas, televisores, etc.) tomando como recursos para recolección datos la observación directa, entrevistas semiestructuradas con padres de familia, docentes y cuidadores. A partir de los resultados se buscó identificar comportamientos alterados como irritabilidad, aislamiento, dificultades en el lenguaje, sueño intermitente y dificultad para dormir, que puedan estar asociados a la temática seleccionada.

El desarrollo de las actividades previstas en la investigación estuvo referenciado en un contexto rural, por esta razón, se tuvieron en cuenta factores socioculturales educativos y familiares que pueden incidir en los hábitos digitales y patrones de crianza. Con ello. se busca analizar y describir las conductas de los niños de primera infancia por el uso prolongado de las pantallas.

5.3. Definición de categorías

Categoría 1. Comportamiento emocional

Se define como el conjunto de reacciones que experimenta el ser humano frente a las emociones. El psicólogo Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples propuso la inteligencia interpersonal que implica el reconocimiento del otro y la inteligencia intrapersonal entendiéndose como la capacidad de la persona para comprender lo que siente (Machuca, 2022).

En la primera infancia estos comportamientos se manifiestan en las expresiones de risas, llantos, pataletas, rabietas y gestos de afecto. Con base en UNICEF (2023) aproximadamente de los 0 a 6 años los niños aprenden a reconocer, expresar y regular lo que siente de acuerdo al contexto familiar o educativo en el que se encuentre.

Subcategoría 1.1. Agresión.

Comportamientos que causan daños a sí mismo y a otras personas, en la primera infancia son reflejados con golpes, insultos o rebeldías que surgen en respuesta a las emociones de enojo o frustración, afectando negativamente las interacciones sociales. Según Vázquez y García (2024) la rebeldía es “una acción que está mediada por la experiencia y el análisis de dicha experiencia llevada a cabo por un individuo, o grupo de individuos, en torno a un acto o suceso que atenta contra la integridad o condición humanas” (p. 3).

Subcategoría 1.2. Apreciación positiva o negativa del uso de pantalla.

Valoración de los padres de familia y cuidadores frente al uso de pantallas en los niños de primera infancia. Estas apreciaciones pueden ser positivas cuando se reconocen sus beneficios en el aprendizaje del niño, o negativas cuando se experimentan comportamientos agresivos, irritabilidad e impacto en la salud. Grande et al. (2025) mencionan que el uso excesivo de las pantallas afecta el aprendizaje de los niños, ocasionando problemas de salud física y mental,

como la tensión visual, los trastornos de sueño y el aislamiento social. Se considera de manera favorable cuando son usadas con una función formadora y con un tiempo de uso reducido.

Subcategoría 1.3. Cambios positivos o negativos.

Se refiere a las transformaciones positivas o negativas que experimentan los niños con el uso de las pantallas, son favorables cuando aporta en el desarrollo integral y desfavorable cuando se dan retrocesos o alteraciones en los comportamientos. Kumar, Muppalla, Vuppalapati, Pulliahgaru y Sreenivasulu (2023) expresan que la excesiva dependencia de los niños a las pantallas perjudica el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional. Su uso puede ser beneficioso o desfavorable, ya que mejoran la educación y aprendizaje, pero pasar demasiado frente a una pantalla tiene una amplia gama de consecuencias en el funcionamiento ejecutivo, rendimiento académico, interacciones y desarrollo del lenguaje del niño.

Subcategoría 1.4. Frustración.

Reacción emocional del niño cuando siente enojo, tristeza o ansiedad porque no puede lograr algo que desea. Haykal (2017) lo define como “un sentimiento estrictamente desagradable en la que una persona deposita previamente todos sus esfuerzos físicos, psíquicos, actitudes, aptitudes y tiempo en conseguir un objetivo que se había fijado y la nulidad del mismo” (p. 1). En el caso de la primera infancia se evidencia cuando los padres de familia o cuidadores no autorizan el uso de las pantallas en el momento que el niño lo desea.

Subcategoría 1.5. Irritabilidad.

Respuesta emocional negativa que experimenta el infante cuando no se les presta el celular u otro dispositivo digital. Así pues, “es un término que describe sentimientos de ira,

molestia e impaciencia, y es una experiencia común en la vida diaria” (Saatchi, Olshansky & Fortier, 2016, p. 1193).

Categoría 2. Impacto en el sueño y actividades cotidianas

Alteraciones que afectan la calidad del sueño en las noches y actividades cotidianas que realiza un niño de primera infancia por el uso prolongado de pantallas. El uso excesivo de las tecnologías, especialmente en horas antes de dormir disminuye los patrones de sueño, se “ha encontrado en la literatura que los trastornos del sueño más prevalentes en los usuarios de TIC son el insomnio y la somnolencia diurna excesiva” (Celis et al., 2022, p. 53). Su uso descontrolado en edades tempranas afecta el desarrollo de las rutinas diarias, como participar en juegos, alimentarse adecuadamente y mantener un comportamiento adecuado.

Subcategoría 2.1. Calidad del sueño.

Hace referencia al adecuado descanso de los niños con una apropiada duración según su edad. Un sueño de buena calidad favorece el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social. Oropeza, López y Granados (2019) afirman que el sueño en la infancia es primordial “debido a que mientras se duerme ocurren diversos procesos de maduración y desarrollo del sistema nervioso, como la liberación de la hormona del crecimiento, la consolidación de la memoria, la regulación metabólica y el restablecimiento de la energía” (p. 43).

Subcategoría 2.2. Interrupción de actividades cotidianas.

Fenómeno que se manifiesta en la primera infancia interrumpiendo las actividades de juego, descanso, interacciones o alimentación por el uso de pantallas. UNICEF (2023)

mencionan que la exposición de pantallas en la primera infancia reduce la empatía, atención, interacciones con otros niños y capacidad de controlar sus impulsos en las actividades cotidianas.

Categoría 3. Interacciones sociales

Relaciones que los niños establecen con otros niños para jugar. “La interacción social cumple una función importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se define como la base esencial de la comunicación, socialización y convivencia” (Sigcha, 2024, p. 171). A través de ellas, los niños aprenden a vivir en comunidad y desarrollan habilidades comunicativas fundamentales para relacionarse con sus semejantes.

Subcategoría 3.1. Momento de juegos con otros niños.

Periodos de tiempos en los que los niños participan en actividades lúdicas con otros niños. La Universidad de Antioquia (2020) describen que “el juego toma sentido como experiencia relacional cuando se vive con otros y otras, sean pares o adultos significativos, que dan un lugar de reconocimiento y participación legítimo a las maneras diversas y particulares de posicionarnos en la existencia” (p. 1). El uso prolongado de pantallas disminuye la motivación y disposición del niño para relacionarse con otros.

Subcategoría 3.2. Preferencia por estar solo frente a las pantallas.

Inclinación de los niños por estar frente a una pantalla, afectando el desarrollo de otras actividades que aportan en su formación integral, “como el contacto con otros niños y niñas, el vínculo con la naturaleza, la exploración, los tiempos de espera y hasta el aburrimiento. Está comprobado que el exceso de pantallas tiene efectos negativos” (UNICEF, 2023, p. 1), en este caso en el rendimiento académico, interacciones sociales y comportamiento.

Subcategoría 3.3. Relación con otros niños.

Interacciones que un niño establece con sus semejantes para jugar y compartir momentos agradables. “La relación con personas de su misma edad es fundamental para el desarrollo de niños y niñas. Esto no significa que siempre la influencia sea positiva: si son ignorados o rechazados, pueden sentirse solos” (UNICEF, 2023, p. 1).

Categoría 4. Reacciones de los padres

Comportamiento de los padres frente al uso de pantallas de sus hijos. Por tanto, la familia es “un elemento determinante en el acompañamiento y orientación de los hijos e hijas para un uso responsable de las pantallas y, por tanto, deben tomar un papel activo en su educación digital” (Serra, 2023, p. 1).

Subcategoría 4.1. Actividades alternativas.

Interrupción o desviación de las actividades cotidianas habituales. El Psicólogo Oviedo (2025) manifiesta que el “juego físico y las actividades sociales son cruciales para el desarrollo integral de los niños. Fomentar la lectura, el deporte y el juego con amigos es una forma eficaz de equilibrar el uso de pantallas” (p. 1). Los padres de familia se encuentran en la obligación de establecer límites de tiempo claros para el uso de dispositivos digitales en sus hijos.

Subcategoría 4.2. Control y límites.

Se entienden como las reglas o normas claras que establecen los padres con sus hijos para el uso de pantallas. Beurkens (2024) recomienda unas pautas para la familia, como crear un horario del uso de dispositivos digitales, enseñar con el ejemplo, supervisar y controlar todo el tiempo.

Subcategoría 4.3. Opinión negativa sobre el efecto de pantallas.

Percepciones negativas de los padres de familia sobre el uso de pantallas en los niños. Estas opiniones están relacionadas con los comportamientos de los niños, como sedentarismo, dificultad de atención y concentración, retraso de lenguaje, aislamiento social, dependencia y adicción (Granda, Frías, Allauca y Valencia, 2025).

Categoría 5. Uso de pantallas

Hace referencia al tiempo y condiciones en las que interactúa el niño con los dispositivos tecnológicos. Según UNICEF (2023) un uso adecuado puede favorecer el aprendizaje en la primera infancia, mientras que un uso excesivo afecta negativamente el desarrollo del niño en todas sus dimensiones.

Subcategoría 5.1. Espacio de uso frecuente.

Hace referencia al espacio donde el niño usa con frecuencia las herramientas o dispositivos digitales. En la primera infancia es importante que los padres de familia establezcan límites claros de los lugares de la casa en el que sus hijos pueden usar las pantallas, asegurando control y disciplina (Oropeza et al., 2019).

Subcategoría 5.2. Espacio fuera de casa.

Espacios fuera de la casa en el que los niños pueden acceder a las pantallas digitales. Los espacios públicos o de interacción son cruciales en la primera infancia, dado que son lugares donde se viven experiencias de exploración y prácticas sociales (UNICEF, 2023). El uso de pantallas fuera de la casa limita al niño a interactuar con su entorno y otros niños de su edad.

Subcategoría 5.3. Interrupción de actividades.

Acción o actividad que el niño realiza para estar frente a una pantalla, interrumpiendo sus actividades habituales. Teniendo en cuenta a Granda et al. (2025) la interrupción frecuente afecta la atención y concentración de los niños, especialmente crear hábitos saludables.

Subcategoría 5.4. Límites de uso en casa.

Reglas que establecen los padres de familia con sus hijos para usar los dispositivos digitales en casa (Beurkens, 2024).

Subcategoría 5.5. Tiempo de uso diario.

Cantidad de tiempo que la familia o cuidador permite que el niño se encuentre frente a una pantalla. Establecer límites adecuados de tiempo permite un equilibrio saludable en el desarrollo de la primera infancia (Psicólogo Oviedo, 2025).

Subcategoría 5.6. Uso en momentos específicos.

Utilización limitada de las pantallas en horarios determinados. De acuerdo con Beurkens (2024) en la primera infancia es fundamental establecer momentos del día concretos para su uso, evitando la interrupción de las actividades diarias.

5.4. Fases de investigación

Fase 1: Identificación de la problemática y participantes.

La identificación de la problemática y participantes hace referencia al hogar de bienestar asignado a la primera infancia del ICBF localizado en la vereda las Guacas del municipio de Isnos Huila, con el objetivo de responder cómo influye el uso prolongado de pantallas en los

cambios conductuales de los niños. El hogar cumplió con los requisitos necesarios para llevar a cabo el proceso investigativo.

Fase 2: Revisión a la literatura.

La revisión de la literatura se realizó mediante un proceso organizado, en el cual se asignaron diferentes funciones a los investigadores para poder avanzar de manera significativa. Los estudios académicos, investigaciones y artículos fueron seleccionados tomando en consideración 5 años de antigüedad para que la información fuera lo más actualizada posible. Así mismo, la búsqueda de la literatura internacional, nacional y local fueron organizadas de acuerdo al tema del estudio, asegurando su relevancia y pertinencia en este proceso.

Fase 3: Diseño metodológico.

En el diseño de la investigación se elaboró el marco metodológico, incluyendo el diseño, método, fases, población y muestra, instrumentos de recolección de datos y los consentimientos informados, considerándose los fundamentos de la investigación cualitativa desde un proceso inductivo que busca el análisis de datos no estandarizados obtenidos con la entrevista semiestructura.

Fase 4: Recolección de información.

Para la recolección de datos se consideró el ambiente natural de las familias, en el que se realizó la transcripción de las entrevistas y se establecieron los criterios de categorización relacionados con el efecto de las pantallas en los niños.

Fase 5: Análisis, interpretación y discusión de resultados.

En esta fase de la investigación se procedió a la búsqueda rigurosa de estudios que validen la información encontrada para la triangulación de los hallazgos y resultados. También este proceso se realizó mediante el software Nvivo 15, en el que se estructuró de manera jerárquica previamente las categorías, subcategorías e indicadores que se construyeron a partir de la teoría, para luego en términos de la comparación constante poder relacionar las unidades de significado inmersas en el contenido de las entrevistas.

Fase 6: Conclusiones.

Las conclusiones fueron realizadas al final de la investigación, en el que se plasmaron los hallazgos principales después de ser analizada la información recopilada. Con esto, se destacan los datos más relevantes, respondiendo a la pregunta de investigación y objetivos.

5.5. Población y muestra

Este proyecto tomó como población a los padres de familia y cuidadores de los 13 niños de 2 a 5 años, pertenecientes al hogar comunitario de la vereda Guacas del municipio de Isnos - Huila.

Muestra: 12 madres de familia del hogar de bienestar asignado a la primera infancia del ICBF localizado en la vereda las Guacas del municipio de Isnos Huila.

5.6. Instrumentos de recolección de datos

El diseño de la entrevista semiestructurada se llevó a cabo con la formulación de preguntas concretas y directamente relacionadas con el objetivo de la investigación, la cual fue aplicada a padres de familia y cuidadores de los niños del hogar de bienestar de la vereda las

Guacas. Este instrumento fue una herramienta esencial para poder abarcar este proceso investigativo, permitiendo recoger información de manera profunda a través de preguntas abiertas y cerradas (Babativa et al., 2024). De esta manera, se buscó analizar los cambios conductuales por el uso prolongado de pantallas digitales en niños de primera infancia, mediante el instrumento de la entrevista para una mejor comprensión del fenómeno.

5.6.1. Procesos de validez (juicio de expertos).

Este proceso aseguró que la entrevista semiestructurada fuera revisada y evaluada por expertos de educación, permitiendo su validez, coherencia y credibilidad científica. El juicio de expertos facilita a los investigadores mejorar el instrumento de investigación, garantizando la pertinencia de cada uno de los ítems (Soriano, 2014). De esta manera, los jueces tuvieron claridad sobre los objetivos del estudio, llevando a un análisis descriptivo con criterios que avalen su viabilidad. Balderas et al. (2022) mencionan,

La principal problemática de toda investigación es obtener información confiable; para lograrlo, se requiere contar con la validez de los instrumentos de recopilación de información, que permita garantizar la confiabilidad de los resultados, dejando que el investigador obtenga información útil que evalúe la hipótesis planteada toda investigación. Entendiendo como validez el grado en el que el instrumento permite medir lo que pretende medir; y la fiabilidad se refiere a que la información sea confiable, es decir, que sirva y aporte valor a la investigación. Estos dos aspectos ayudan a medir la efectividad del instrumento. (p. 9)

Por tal motivo, para la investigación se contó con la experiencia de dos validadoras de la Corporación Universitaria Minuto de Dios especializadas en educación y psicología, los resultados emitidos fueron considerados para mejorar la redacción, precisión y congruencia de los ítems de acuerdo a las categorías principales y subcategorías.

Selección de expertos: se seleccionaron dos expertas en educación y psicología, con conocimientos y experiencias en investigación cualitativa, comportamientos humanos y educación en primera infancia, permitiendo su coherencia y pertinencia.

Evaluación de la entrevista semiestructurada: las especialistas en psicología y pedagogía revisaron rigurosamente la entrevista, teniendo en cuenta las características de las preguntas respecto a su potencia para indagar las percepciones de los estudiantes, claridad de la proposición, lenguaje utilizado y redacción empleada.

Retroalimentación y revisión: se recibieron sugerencias sobre algunas preguntas, las cuales fueron consideradas para mejorar la validez de la entrevista semiestructurada.

6. Análisis y discusión de resultados

En esta parte de la investigación se presentan los hallazgos y resultados más relevantes de este proceso. Bermúdez et al. (2021) sostienen que los resultados tienen como objetivo “informar sin ningún tipo de interpretación subjetiva, esta se limita a transmitir los datos de la manera más objetiva y sencilla posible. En cambio, el análisis y la interpretación de los resultados se encuentran en la sección de discusión” (p. 2). En este sentido, se organizó y describió la información recolectada con la muestra, tomando en consideración lo planteado anteriormente.

6.1. Técnicas de análisis de resultados

La recolección de datos se generó en el ambiente natural de las familias, en el cual se realiza la respectiva descripción de las entrevistas, estableciéndose los criterios de categorización relacionados con los cambios conductuales por el uso prolongado de pantallas digitales que se presentan en niños de primera infancia.

Para la codificación de los datos, se presenta una descripción más completa de la información en el que se omiten datos irrelevantes para el estudio, dando paso a la comparación de las categorías y la identificación de posibles relaciones entre ellas (Hernández et al., 2006). Este proceso se realizó mediante el software Nvivo 15, en el que se estructuró de manera jerárquica previamente las categorías, subcategorías e indicadores que se construyeron a partir de la teoría, para luego en términos de la comparación constante poder relacionar las unidades de significado inmersas en el contenido de las entrevistas.

6.2. Interpretación de resultados

La sistematización de la información obtenida evidencia la relación existente entre las respuestas de los participantes con las categorías y subcategorías del estudio. A través del software Nvivo 15 se identificó la cantidad de citas que se tienen de cada categoría y subcategoría. La tabulación de los resultados muestra la fuerte relación que existe entre el uso prolongado de dispositivos tecnológicos en la primera infancia en el comportamiento emocional, impacto en el sueño y actividades cotidianas, interacciones sociales, reacciones de los padres y uso de pantallas.

Tabla 1.

Descripción de las categorías y subcategorías

Categoría/Subcategoría	Participantes	Citas
Comportamiento emocional	12	158
Agresión	5	9
Apreciación positiva o negativa del uso de pantalla	12	56
Cambios positivos	11	43
Frustración	10	18
Irritabilidad	11	32
Impacto en el sueño y actividad cotidianas	5	10
Calidad del sueño	3	4
Interrupción de actividades cotidianas	4	6
Interacciones sociales	12	74

Momento de juegos con otros niños	6	11
Referencias por estar solo frente a las pantallas	10	39
Relación con otros niños	10	24
Reacciones de los padres	12	75
Actividades alternativas	9	14
Control y límites	11	48
Opinión negativa sobre el efecto de las pantallas	7	13
Uso de pantallas	12	149
Espacio de uso frecuente	11	19
Espacio fuera de cas	12	17
Interrupción de actividades	8	15
Límite de uso en casa	12	30
Tiempo de uso diario	11	24
Uso en momentos específicos	12	44

Nota: Descripción de las categorías y subcategorías de la investigación, indicando los participantes que abordaron cada tema y el número de citas registradas para cada categoría. Elaboración propia, 2025.

Con base en la tabla anterior, de las cinco categorías se muestra un número de citas considerable en el comportamiento emocional y uso de pantallas en primera infancia, dado que en la actualidad los niños se encuentran expuestos a una variedad de dispositivos tecnológicos que atraen su atención y los motiva a usarlos como un hábito de su vida diaria. En el caso de las interacciones sociales y reacciones de los padres de familia también existen diversos estudios que hablan sobre el tema, reconociendo su impacto en la formación de los infantes influenciada por la era digital. Un dato que llama la atención son las escasas investigaciones del impacto en el sueño y actividades cotidianas de la niñez, la cual merece mayor atención para corroborar que el

uso de pantallas sin límites, influye negativamente en la calidad del sueño e interrupción de actividades cotidianas que aportan en el desarrollo cognitivo, físico, emocional, social y afectivo, fundamentales para éxito académico y profesional de las nuevas generaciones.

Categoría 1. Comportamiento emocional

Figura 1.

Codificación de datos sobre el comportamiento emocional



Nota: Elaborado con el software NVivo 5 a partir del proceso de codificación de los datos recolectados en las entrevistas semiestructuradas relacionados con la categoría del comportamiento emocional (2025).

La figura muestra una organización jerárquica de las subcategorías del comportamiento emocional de los niños y niñas frente al uso de pantalla, en donde la respuesta emocional cumple un papel importante frente a las apreciaciones positivas o negativas de los padres por el uso de pantallas, uso que genera un cambio en su conducta.

En la imagen presentada se puede observar que, la apreciación positiva o negativa del uso de pantallas ocupa la categoría más grande en el discurso, lo que indica que es un factor central en el análisis del comportamiento emocional de los niños. Esto refleja que las valoraciones de los

padres y cuidadores cumplen un papel crucial en cómo los niños experimentan las pantallas y sus consecuencias emocionales.

Cuando los padres tienen una apreciación positiva de las pantallas, se consideran que los dispositivos tienen un impacto emocional y beneficioso en el desarrollo, por tanto, las pantallas son vistas principalmente como una herramienta de aprendizaje, donde el uso de aplicaciones educativas o contenido formativo puede favorecer el desarrollo cognitivo, el aprendizaje de nuevas habilidades y la expansión del conocimiento.

Por consecuencia, el uso controlado y limitado de las pantallas, se ve como algo que puede enriquecer el desarrollo emocional o incluso facilitar el aprendizaje de conceptos educativos. Los beneficios, en este caso, incluyen mejoras en habilidades cognitivas y sociales, y los niños, cuando usan las pantallas bajo estas condiciones, suelen mostrar menos frustración o irritabilidad, lo que sugiere que las emociones generadas por el uso de la tecnología son de gran relevancia dentro del comportamiento emocional. Sin embargo, las reacciones las emociones como la irritabilidad y la frustración, que están presentes, pero en menor proporción, son respuestas inmediatas cuando los niños no pueden acceder a las pantallas o cuando su uso es restringido o controlado por sus padres. Estas emociones son ampliamente representadas en el discurso de los participantes, lo que indica que son las respuestas emocionales más comunes y directas observadas en la primera infancia.

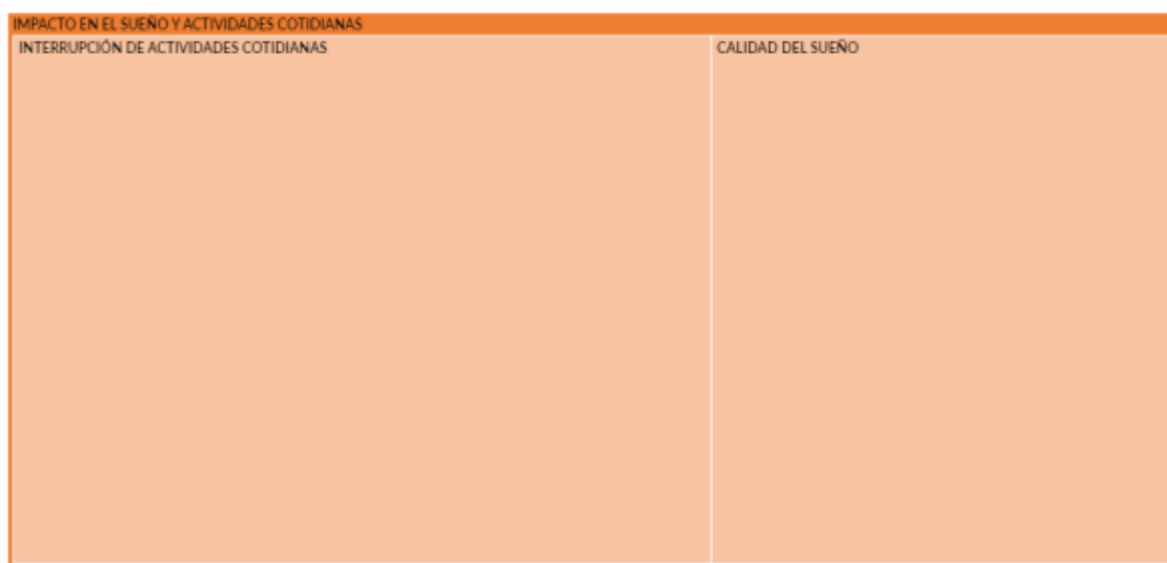
Por otro lado, la agresión, aunque presente, ocupa un lugar más pequeño, lo que sugiere que, aunque es una respuesta emocional importante, es menos común en comparación con la irritabilidad y la frustración. La agresión se presenta en casos donde las emociones como el enojo

o la frustración se intensifican debido a la restricción del acceso a las pantallas, pero no se manifiesta tan frecuentemente como otras reacciones emocionales.

Categoría 2. Impacto en el sueño y actividades cotidianas

Figura 2.

Proceso de codificación de datos relacionados con el impacto en el sueño y actividades cotidianas



Nota: Elaborado con el software NVivo 5 a partir del proceso de codificación de los datos recolectados en las entrevistas semiestructuradas relacionados con la categoría del impacto en el sueño y actividades cotidianas (2025).

En la figura se evidencia la distribución jerárquica de las subcategorías del impacto en el sueño y actividades cotidianas de los niños y niñas en relación con el uso de pantallas, en donde la interrupción de actividades cotidianas desempeña un papel relevante en las perspectivas de los padres de familia de primera infancia.

De igual manera se observa que, la interrupción de actividades cotidianas por el uso de pantallas evidencia la preeminencia de la categoría en el discurso, lo cual refleja un factor decisivo en el impacto del sueño y actividades cotidianas en la primera infancia. Esto pone de

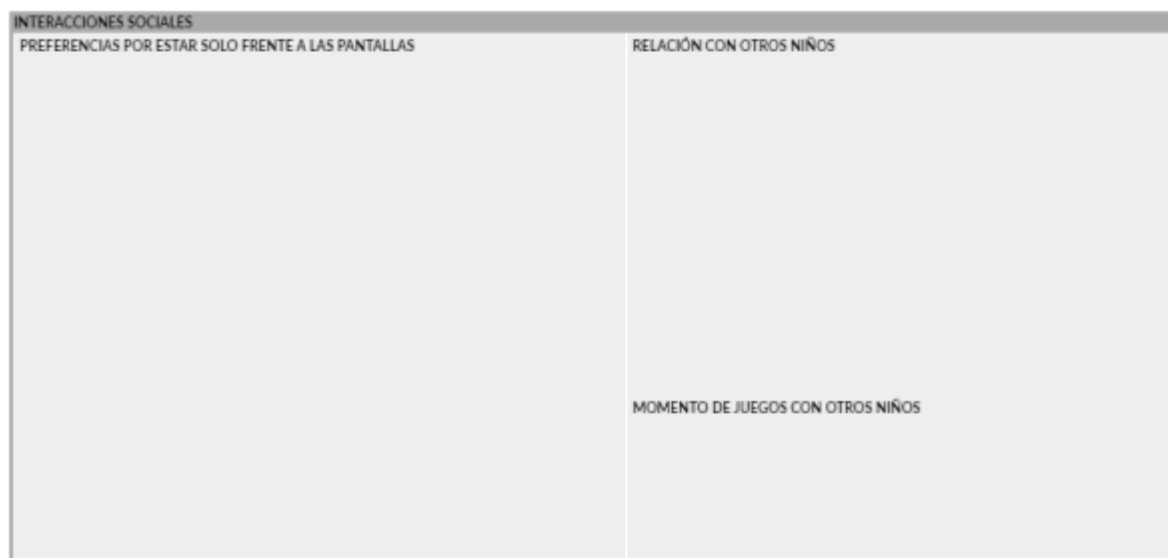
manifiesto que las valoraciones de los padres de familia y cuidadores se enfoca en la manera en que los niños descuidan sus rutinas propias de la infancia por estar frente a una pantalla. Desde estas perspectivas, se detalla que los niños dedican gran parte de su tiempo en el celular o televisor, que realizando actividades lúdicas, formativas, físicas o sociales.

Aunque en la subcategoría de calidad de sueño por la utilización de dispositivos digitales tuvo menor incidencia, es importante destacar que en la gran mayoría de niños en el momento no presentan dificultades para iniciar o mantener el sueño. Además, algunas percepciones ponen de manifiesto que facilitarles el celular o televisor permite que concilien el sueño más rápidamente.

Categoría 3. Interacciones sociales

Figura 3.

Codificación de los datos asociados a las interacciones sociales



Nota: Elaborado con el software NVivo 5 a partir del proceso de codificación de los datos recolectados en las entrevistas semiestructuradas relacionados con la categoría de las interacciones sociales (2025).

Tal como se muestra en la figura, la jerarquización de las subcategorías de las interacciones sociales por el uso de dispositivos tecnológicos en niños y niñas, evidencia un amplio discurso en la preferencia por estar solo frente a una pantalla. Estas respuestas detallan la influencia de dicha subcategoría en las interacciones sociales de primera infancia.

En la figura se puede apreciar que, la preferencia por estar frente a una pantalla refleja la jerarquía más alta entre las subcategorías, lo cual indica su incidencia en el análisis de las interacciones sociales en los niños. De acuerdo con el discurso se detalla que los infantes reflejan una mayor propensión a la interacción con pantallas que hacia otras actividades de juego, interacción, manipulación, exploración o experimentación.

Sin embargo, las interacciones con otros niños no se ven perjudicada en algunos casos porque los padres de familia consideran importantes los entornos de interacción y colaboración infantil. Esto significa que no en todos los casos ocurre lo mismo, atendiendo que una minoría les facilita en celular o televisor para asegurar un ambiente tranquilo, silencioso y ordenado.

En el caso de la subcategoría del momento de juego con otros niños, se presentó con menor intensidad en comparación a la preferencia por estar frente a una pantalla o relación con otros niños. El discurso prioriza el hogar infantil como un espacio de juego e interacción, donde se promueve la convivencia entre niños de edades similares. Igualmente, se resalta que dentro del entorno familiar los niños comparten con amigos de la vereda o primos cercanos, debido a que los padres reconocen la importancia de las interacciones sociales y uso de pantallas en momentos específicos.

Categoría 4. reacciones de los padres

Figura 4.

Interpretación de los datos relacionados con las reacciones de los padres

REACCIONES DE LOS PADRES		
CONTROL Y LIMITES	ACTIVIDADES ALTERNATIVAS	OPINIÓN NEGATIVA SOBR...

Nota: Elaborado con el software NVivo 5 a partir del proceso de codificación de los datos recolectados en las entrevistas semiestructuradas relacionados con la categoría de las reacciones de los padres (2025).

Según lo representado en la figura, se destaca de forma estructurada las subcategorías de las reacciones de los padres, en el cual el control y límite en el uso de pantallas en niños y niñas de primera infancia ocupó un mayor discurso en las respuestas obtenidas con la implementación de la entrevista semiestructurada.

En correspondencia con la información de la figura frente al control y límite, los padres de familia les facilitan el celular o televisor a sus hijos en un periodo de 1 a 2 horas diarias, en las cuales no existen límites claros de su uso. Esto evidencia la presencia de padres permisivos, ya que acceden a los caprichos de sus hijos para que no lloren o hagan pataletas. En la mayoría de las codificaciones se muestra que le prestan el celular o encienden el televisor al niño para entretenerlo mientras realizan sus actividades en casa, convirtiéndose en una manera de tenerlos ocupados y calmados.

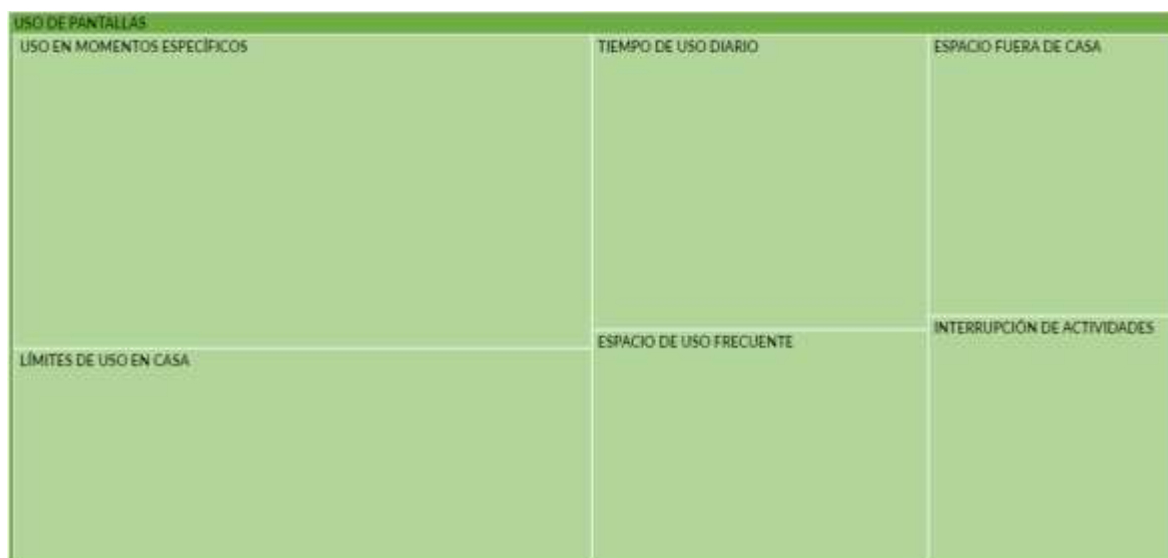
Por su parte, la subcategoría de actividades alternativas, aunque su incidencia es secundaria en comparación con el control y límite, se evidencia una posición relevante dentro del análisis del discurso. De este modo, los padres de familia poseen claridad sobre las preferencias de sus hijos en distintas actividades relacionadas con el deporte, arte y juego, en donde reconocieron sus capacidades y talentos.

En el caso de la opinión negativa sobre el efecto de pantallas se observa una reducción en su discurso en relación con las actividades alternativas, control y límites. De esta manera, se evidencia una percepción de los padres de familia limitada frente a los comportamientos o cambios de los niños con el uso excesivo de pantallas, pues son muy pocos los que reconocieron que sus hijos evidenciaban reacciones emocionales intensas ante la frustración, irritabilidad y agresión porque no se les facilita un dispositivo tecnológico en un momento específico.

Categoría 5. Uso de pantalla

Figura 5.

Procesamiento de la información sobre el uso de pantallas



Nota: Elaborado con el software NVivo 5 a partir del proceso de codificación de los datos recolectados en las entrevistas semiestructuradas relacionados con la categoría del uso de pantalla (2025).

La figura presenta una estructura jerárquica frente a las subcategorías del uso de pantalla, en el cual se refleja un amplio discurso en el uso de pantallas en momentos específicos, pues los padres de familia explican de manera detallada que sus hijos utilizan el celular cuando se encuentran ocupados o necesitan que los niños se alimenten u organicen rápidamente.

Seguidamente, se encuentra en la figura el límite de uso de pantallas en casa constituyéndose en un elemento fundamental para el desarrollo de los niños. Las familias se encuentran en la responsabilidad de definir horarios y momentos específicos para usar los dispositivos tecnológicos como celular y televisor. Por tanto, implementar reglas claras de supervisión, tiempo y espacios de uso, fomenta un equilibrio entre las actividades propias de la infancia y utilización de pantallas.

El tiempo de uso ocupa un tercer lugar en el discurso, pues comúnmente los padres de familia facilitan a sus hijos 1 a 2 horas diarias el celular o televisor a sus hijos. En efecto, los niños usan las pantallas para entretenerse o en ciertas ocasiones para favorecer el aprendizaje, lenguaje y comunicación a través de juegos interactivos y recursos audiovisuales.

En la subcategoría de espacio de uso frecuente de pantallas, igualmente se destacó dentro de las percepciones de los padres de familia, reconociéndose que los espacios más comunes son la habitación o sala, ya que son lugares cómodos y tranquilos. Esto indica su fuerte relación con la categoría del uso de pantallas, contribuyendo a una interpretación más precisa de los efectos del uso prolongado de pantallas en el comportamiento de la primera infancia.

Valorando los datos obtenidos en el espacio fuera de casa algunos padres no permiten que sus hijos utilicen el celular, mientras que otros prefieren facilitarles pantallas para mantenerlos controlados. Esta subcategoría evidencia su importancia en la categoría del uso de pantalla, mediante el cual se reconoce su influencia en el comportamiento de los niños, ya que algunos se comportan de manera inapropiada para acceder a las pantallas.

Aunque la interrupción de actividades registró menor relevancia en las respuestas de los padres de familia, se demuestra que los niños interrumpen sus otras actividades propias de la infancia por estar pendiente de una pantalla. Esta subcategoría refleja la influencia del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento y las interacciones sociales de los niños y niñas en sus prácticas habituales.

6.3. Discusión de resultados

Los hallazgos de la investigación indica que el uso de las pantallas como una herramienta educativa, cuando se percibe positivamente, tiene un efecto positivo en el comportamiento afectivo de los niños. Esto coincide con investigaciones como las de Hirsh et al. (2015), que en su estudio sobre la aplicación de tecnologías educativas determinan que los niños tienen la capacidad de desarrollar habilidades sociales y cognitivas si se utilizan pantallas con propósitos educativos y bajo supervisión. Asimismo, Rosen (2017) propone en su estudio sobre el impacto que tienen las tecnologías en el desarrollo de los niños que, al hacer un uso controlado de los dispositivos electrónicos y supervisar a los niños activamente por parte de los padres, se impulsa el aprendizaje y se contribuye al desarrollo del lenguaje sin causar efectos adversos en la salud emocional.

Por otro lado, los cuidadores tienen una visión negativa del uso de las pantallas y los hallazgos indican que esta perspectiva está vinculada con efectos negativos, como la agresión, la frustración y la irritabilidad. Los descubrimientos de Twenge (2018), en su investigación acerca de las consecuencias que tiene el uso excesivo de la tecnología, afirman que el empleo de pantallas por un largo tiempo podría acarrear comportamientos problemáticos y problemas emocionales. Tener acceso constante a dispositivos, lo que les genera un sentimiento de insatisfacción y bloqueo emocional.

Otro hallazgo importante evidencia que los niños y niñas se exponen a una pantalla durante 1 a 2 horas diarias. Según González (2022) en su estudio resalta que el tiempo límite de utilización de dispositivos digitales en primera infancia es de 30 y 45 minutos al día de uso recreativo y formativo, bajo la supervisión de un adulto responsable. Del mismo modo, Arias et al. (2025, p. 3) en su investigación explican que la exposición precoz y prolongada a las pantallas en primera infancia se encuentra asociada a los estilos de vida, provocando el sedentarismo, alteraciones en el ciclo de sueño y cambios dietarios.

Todo lo anterior, concuerda con los resultados de García y Dias (2022), quienes en su estudio confirman que cada día es más frecuente que los niños y niñas se alimenten o realicen sus prácticas diarias mientras se encuentran observando dispositivos tecnológicos, por tanto, recomiendan que entre 18 a 24 meses de edad facilitar pantallas de alta calidad, en el caso de los niños mayores de dos años es necesario restringir el tiempo que usan pantallas a no más de una hora. Este estudio pone en manifiesto la importancia de ofrecer recursos tecnológicos de alta calidad que aporten al aprendizaje y desarrollo de la niñez, en el cual exista el acompañamiento de un adulto que vigile y controle los contenidos y limite el tiempo de exposición, con el fin de no perjudicar la realización de otras actividades saludables.

Así mismo, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2020) subrayan en su análisis que en los primeros años de vida los niños desarrollan el mayor número de conexiones neuronales, habilidades motrices y sociales, en el cual necesitan una correcta estimulación con actividades de exploración, juego e interacción, cuando un niño es expuesto a pantallas por largas horas sin ninguna función didáctica o pedagógica, no aporta ningún beneficio. Otra investigación como la de Aggarwal (2025) ha demostrado que la exposición prolongada de pantallas en la niñez retrasa el desarrollo del lenguaje y habilidades de resolución de problemas, provocando problemas en la parte socioemocional, por ende, es necesario establecer límites de tiempo frente a las pantallas en familia, determinando su tiempo y momentos de uso en el día. Establecer normas flexibles, aprovechando la autoridad parental para controlar y supervisar las plataformas que el niño utiliza.

Otro hallazgo relevante de la investigación es que los niños a tempranas edades se encuentran familiarizados con el uso de pantallas, generando efectos positivos y negativos en el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, cognitivas y físicas imprescindibles para la vida adulta. Arroyave, Benítez y Gutiérrez (2018) en su investigación encontraron que el uso de dispositivos móviles en los niños es un fenómeno latente en la sociedad actual, aunque son múltiples los beneficios para su aprendizaje, los riesgos a los que se exponen son innumerables, por ende, las familias tienen la responsabilidad de supervisar su uso, creando normas y tiempo de uso responsable.

Por su parte, Vázquez (2023) identificó que cumplir normas hoy en día es una tarea sencilla cuando se involucra dentro de las pautas de crianza límites claros que aportan en la convivencia y bienestar personal. Es importante a tempranas edades establecer reglas para la utilización de dispositivos digitales, creando disciplina y hábitos saludables para el niño.

También es esencial dejar claro cuáles son los momentos para usar el celular o televisor, ya que lo más recomendable es no usarlo antes de dormir, durante los horarios de comida o mientras se realizan actividades recreativas.

De la misma forma, García y Dias (2022) en su estudio argumentan que el uso excesivo de dispositivos, sin control y límites disminuye la atención y concentración, afectando el rendimiento académico en posibilidades presentes y futuras. Estas situaciones pueden llevar a ciertos trastornos conductuales, causando en los niños preferencias por estar frente a una pantalla que jugar, interactuar, experimentar o manipular los elementos de su entorno. A su vez Garavito, Guerrero, Beltrán, González y González (2021) exponen en su proyecto que el comportamiento emocional de los niños se ve perjudicado en la falta de control de sus impulsos de agresividad, irritabilidad y frustración, pues pasar largas horas frente a una pantalla interrumpe el desarrollo de las habilidades sociales, como la empatía, tolerancia y respeto. También se reflejan conductas de depresión, adicción, déficit de sueño y acciones impulsivas que afectan la convivencia con sus pares.

Un hallazgo encontrado en la categoría del impacto en el sueño evidencia su parte fundamental en la vida de la niñez, ya que contribuye al desarrollo y crecimiento del niño de manera adecuada. Según Araque, Beltrán y Lobato (2021) en sus resultados destacan el sueño como un proceso activo ya que le permite al cerebro funcionar, así el cuerpo este en inactividad. La exposición prolongada de luz emitida por las pantallas, no solo interrumpe las actividades cotidianas, sino que a su vez genera insomnio y despertarse con frecuencia. En algunos casos los infantes se encuentran expuestos a episodios que alteran su sistema nervioso, ocasionando pesadillas en las noches.

En coherencia con Pardo (2025) en su investigación enfatiza en que estas situaciones no solo afectan la calidad de sueño, además genera consecuencias en los comportamientos de los niños, disminuyendo su capacidad para relacionarse con los demás de manera responsable. En este sentido, el uso excesivo de pantallas genera dificultad para concentrarse, impulsividad, irritabilidad y agresividad, generando conflictos dentro y fuera del hogar. Igualmente, el aumento de tiempo frente a las pantallas se encuentra estrechamente relacionado con los problemas emocionales y de conducta, como hiperactividad, ansiedad y frustración.

Un hallazgo de interés encontrado en este proyecto son las reacciones de los padres frente a los berrinches y pataletas de sus hijos, permitiendo el acceso a las pantallas sin ningún tipo de control ni límites, ya que prefieren que permanezcan entretenidos con un celular para que no lloren ni interrumpa sus actividades, mientras que algunos padres si se preocupan porque sus hijos realicen otras actividades recreativas. Por consiguiente, Panjeti y Ranganathan (2023) en su estudio realizado encontraron que los niños que pasan mayor tiempo frente a una pantalla tienen mayores probabilidades de experimentar sentimientos intensos y frecuentes en comparación con aquellos que lo usan de forma limitada.

Igualmente, Bermeo y Córdoba (2022) en su investigación con relación a la conducta y efectos del uso de tecnologías, teniendo en cuenta el tipo de dispositivo, tiempo y límites, se evidencia que los niños con acceso a cualquier dispositivo, presentan comportamientos de ansiedad, agresión y dificultad para controlar las emociones tanto propias como ajenas. También Satizabal (2019) en su estudio resalta que las tecnologías de la información y comunicación han transformado la manera como lo niños pasan su tiempo libre, muchos adultos temen que el exceso de uso de pantallas afecte en comportamiento de sus hijos.

6.4. Conclusiones

Respecto a los objetivos propuestos que permitieran analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila. Dentro de los resultados obtenidos se evidencia que el empleo extendido de pantallas digitales en la primera infancia se asocia con cambios notables en su conducta afectiva, emocional y social. Se detectó un incremento específico en la irritabilidad y agresividad de los niños, especialmente cuando se les limita el acceso a los dispositivos, estos comportamientos son más notorios en infantes que pasan largas horas frente a un dispositivo tecnológico. También se muestran alteraciones en la interacción social de los niños, quienes tuvieron más problemas para relacionarse correctamente con otros niños y adultos, lo que sugiere una disminución de sus habilidades sociales.

En la actualidad los niños utilizan cada vez más las pantallas como un hábito de su vida cotidiana, el problema se encuentra en el uso prolongado de dispositivos digitales sin ninguna función formadora, ya que se utiliza solo como un medio de distracción y entretenimiento. En respuesta al objetivo específico sobre la descripción de los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional y las interacciones sociales de los niños, se evidencia que los cambios conductuales se manifiestan claramente en los comportamientos de agresión, irritabilidad, ansiedad, estrés, frustración y depresión. Así mismo, en la poca capacidad de relacionarse con los demás, influyendo en sus comportamientos emocionales.

Diversas investigaciones sobre la exposición excesiva de pantallas en primera infancia confirman sus afectaciones en los aspectos socioemocionales como dificultad para controlar las emociones tanto propias como ajenas, situación que provoca problemas en las interacciones

sociales. Aunque en los niños más pequeños no se evidencian comportamientos emocionales que afecten sus relaciones con otros niños, es recomendable que los padres establezcan límites a tempranas edades, priorizando el contacto social y con el entorno por encima del uso de pantallas. Por tanto, equilibrar el tiempo de utilización de dispositivos digitales fomenta la disciplina, responsabilidad y cumplimiento de normas familiares.

En cuanto a la influencia del uso prolongado de pantallas digitales en el sueño y las actividades cotidianas de los niños, se analiza sus afectaciones en la calidad de sueño ya que la exposición a la luz azul en horas de la noche dificulta el inicio y duración del sueño, afectando las actividades escolares y propias de la primera infancia. Estos problemas se asocian al agotamiento y bajo nivel de energía en las prácticas escolares y habituales, en otras palabras, esto limita su desempeño académico y desarrollo integral como consecuencia de la falta de sueño.

Dentro de las percepciones y reacciones de los padres y cuidadores sobre el uso prolongado de pantallas en sus hijos, se observa que los padres presentan un comportamiento permisivo. Esto se debe a la falta de límites parentales y educación digital, si bien las tecnologías se han convertido en una herramienta novedosa y fundamental en las actividades humanas, ya que facilita la comunicación, trabajo y acceso a una diversidad de información, sin embargo, a los padres de familia les resultó difícil adaptarse a la era digital. Dentro de este marco establecer normas y reglas claras del uso de dispositivos tecnológicos dentro del hogar es uno de los actuales desafíos que enfrentan muchos padres de familia en su rutina diaria, ya que han acostumbrado a sus hijos al celular o televisor mientras están ocupados o, en el peor de los casos, para que coman o permitan que los peinen y los vistan. Curiosamente se han perdido las pautas de crianza en casa y los padres son permisivos con sus hijos, accediendo a cada uno de sus caprichos, concretamente prestarles en celular para evitar situaciones vergonzosas en público.

Los padres desempeñan un papel crucial en el desarrollo de sus hijos, dado que son los encargados y responsables de brindar entornos familiares que aporten positivamente en la formación de la primera infancia. Por tanto, es necesario crear hábitos saludables en casa, priorizando las actividades físicas, sana alimentación y calidad de sueño para su bienestar. Las tecnologías hacen parte de la realidad actual, por ende, deben ser aprovechadas al máximo para garantizar el desarrollo integral de la niñez.

Para la exploración de la relación entre el tiempo de exposición a las pantallas digitales y las alteraciones conductuales observadas en los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila, se evidencia que la sobreexposición a pantallas en primera infancia limita el pleno desarrollo de los niños, concretamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales, afectivas y emocionales. De esta manera, un niño que dedica muchas horas frente a una pantalla tiene mayor dificultad para controlar sus reacciones emocionales intensas, afectando negativamente su convivencia con otros niños. Entre las alteraciones conductuales más comunes se observa la agresividad, desobediencia, hiperactividad, ansiedad, trastorno de sueño, impulsividad y problemas de interacción.

Finalmente es relevante mencionar que las tecnologías de la información y comunicación son una herramienta que pueden aportar en el desarrollo socioemocional del niño, siempre y cuando exista un control de su uso. Esto indica que los padres de familia que ofrecen recursos educativos a sus hijos han observado conductas positivas en el mejoramiento del lenguaje, aprendizaje y socialización con otros niños. De esta forma, la innovación digital ofrece una variedad de plataformas, recursos y herramientas que optimizan el aprendizaje, no es necesario pasar largas horas frente a una pantalla, con unos pocos minutos es suficiente.

7. Referencias bibliográficas

- Acosta, D. y Muñoz, G. (2012). Juventud digital: revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación jóvenes-nuevas tecnologías. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 107-130.
- Aggarwal, N. (2025, 30 de mayo). *How to Set Healthy Screen-Time Boundaries That Work for Your Family*. The Bump. <https://www.thebump.com/a/recommended-screen-time>
- Aguayo, A. (2023, 13 de septiembre). *Uso de pantallas y dispositivos móviles en la infancia de 0 a 3 años*. Redes con Corazón: #TePongoUnReto. <https://www.tepongounreto.org/2023/09/uso-de-dispositivos-moviles-en-la-infancia-de-0-a-3-anos/>
- Araque, F., Beltrán, E. y Lobato, O. (2021). Relación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la somnolencia diurna: Un estudio asociado al rendimiento académico en adolescentes. *Cultura, Educación y Sociedad*, 12(2), 207–224. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.12.2.2021.13>
- Arias, D., Rojas, A., Sánchez, N., García, M., Sánchez, J., Pérez, L., Agudelo, M. J., Agudelo, P., Valencia, J., Rivas, G., Alvarado, A. & García, L. (2025). Hábitos digitales: el tiempo en pantalla y los efectos en la salud y el bienestar: un estudio descriptivo en población escolar en un municipio de Colombia. *Archivos de Pediatría del Uruguay*, 96(1), 1-17. <https://doi.org/10.31134/AP.96.2>
- Arroyave, A., Benítez, X. y Gutiérrez, J. (2018). *Influencia del uso de la tecnología celular en los niños y niñas de los grados 4.º y 5.º del Colegio Ana María Janer en el Municipio de Bello-Antioquia en el año 2018* [Trabajo de pregrado, Corporación Universitaria Minuto

de Dios, UNIMINUTO]. Repositorios institucional UNIMINUTO.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/5e13f84c-0129-4f71-995b-75a3f124d813/content>

Babativa, H., Rubiano, P., Velásquez, T., González, J., Vega, M. y Gaona, N. (2024). La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida. *Revista Lasallista de Investigación*, 21(1), 92–107.

<https://doi.org/10.22507/rli.v21n1a5>

Balderas, A., Cruz, C., Zapata, N. y Salazar, J (2022). La validación por juicio de expertos como estrategia para medir la confiabilidad de un instrumento. *Tectzapic*, 8(1), 9–18.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9593530>

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26.

Bermeo, M. y Córdoba, H. (2023). *Los efectos del uso de los aparatos tecnológicos en las conductas de niños y niñas entre 8 y 10 años del grado quinto de primaria de una institución educativa de Mocoa, Putumayo* [Tesis de especialización, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio institucional Ibero.

Bermúdez, D., Cuenca, P., García, P., Gutiérrez, G. y Portela, A. (2021). Sugerencias para escribir análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones en tesis y trabajos de grado. *CITAS*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.15332/24224529.6608>

Beurkens, N. (2024). *Cómo limitar la exposición de los más pequeños a las pantallas*. Qustodio. <https://www.qustodio.com/es/blog/limitar-la-exposicion-de-los-mas-pequenos-a-las-pantallas/>

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press. Carrera, B. & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41–44. Universidad de los Andes. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41–44. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Celis, J., Benavides, M., Amaya, P., Iraheta, D. y Menjívar, H. (2022). Uso y abuso de dispositivos móviles y su rol en el desarrollo de trastornos del sueño en adolescentes. *Alerta*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.5377/alerta.v5i1.11247>

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.

Congreso de la República de Colombia. (1996). *Ley 294 de 1996, por la cual se desarrolla el artículo 42 de la Constitución Política y se dictan normas para prevenir, remediar y sancionar la violencia intrafamiliar*. Diario Oficial No. 42.836.

Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006, por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.

Congreso de la República de Colombia. (2009). *Ley 1295 de 2009, por la cual se establece la atención educativa para personas con talentos o capacidades excepcionales*. Diario Oficial No. 47.409.

Constitución Política de Colombia. (1991). Asamblea Nacional Constituyente.

<https://www.constitucioncolombia.com/>

Departamento Nacional de Planeación. (2007). *Documento CONPES 109 de 2007: Política pública de primera infancia*. Consejo Nacional de Política Económica y Social.

Diario del Huila. (2022, noviembre 21). *Solo el 51.5% de los huilenses tiene acceso a internet*.

<https://diariodelhuila.com/solo-el-51-5-de-los-huilenses-tiene-acceso-a-internet/>

Estupiñán, E., Pilar, A., Rotavista, V. y Venegas, A. (2023). *Hábitos de consumo de dispositivos móviles en niños entre 7 y 10 años de edad y estrategias de mediación parental* [Trabajo de pregrado, Universidad de La Sabana]. Repositorio institucional intellectum.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/60294>

- Forero, L. (2023). *Uso de pantallas y su relación con dificultades de comportamiento y emocionales en niños colombianos entre los 7 y 9 años* [Trabajo de pregrado, Universidad de La Sabana]. Repositorio Institucional UNISABANA.
<http://hdl.handle.net/10818/54039>
- Garavito, P., Guerrero, P., Beltrán, R., González, D. y González, M. (2021). Efectos deletéreos en el desarrollo de los niños a causa de la exposición temprana a pantallas: revisión de la literatura. *Neurofisiología*, 35(3), 105-115. <https://doi.org/10.18273/revmed.v35n3-2022011>
- García, A., Hernando, Á. y Prieto, C. (2023). *El uso de dispositivos digitales de escolares de 5° y 6° de Educación Primaria: control parental y riesgos*. *Psychology, Society & Education*, 15(1), 37–49. <https://doi.org/10.25115/psye.v15i1.8043>
- García, S. & Dias, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 120(5), 340–345.
<https://doi.org/10.5546/aap.2022.340>
- García, Y., Machado, C., Cruz, O., Mejías, M., Machado, Y. y Cruz, C. (2015). Utilidad y riesgo en el consumo de nuevas tecnologías en edad temprana, desde la perspectiva de los padres. *Humanidades Médicas*, 15(1), 88–106.
<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v15n1/hmc06115.pdf>

Golob, T., Makarovič, M., & Rek, M. (2023). La meta-reflexividad de los padres beneficia la educación mediática de los niños. *Comunicar*, 31(76), 97-106.

<https://www.proquest.com/docview/2823694781>

Gonzales, R. (2025, 23 de agosto). *Expertos definen cuánto tiempo deben pasar los niños frente a celulares, tablets y otros dispositivos*. Infobae.

<https://www.infobae.com/tecnologia/2025/08/23/expertos-definen-cuanto-tiempo-deben-pasar-los-ninos-frente-a-celulares-tablets-y-otros-dispositivos/>

González, L. M. (2022). Cómo las tecnologías de la sociedad de la información afectan a la educación: ideas para corregir los problemas. *Asamblea - Revista Parlamentaria de la Asamblea de Madrid*, 1(42), 15–66.

<https://revista.asambleamadrid.es/index.php/rvam/article/view/18>

Granda, A., Frías, J., Allauca, D. y Valencia, S. (2025). El impacto del uso excesivo de pantallas en el aprendizaje de los estudiantes en entornos educativos modernos. *Reincisol*, 4(7),

4456-4482. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)4456-4482](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)4456-4482)

Grande, G., Valletta, M., Rizzuto, D., Xia, X., Qiu, C., Orsini, N., Dale, M., Andersson, S., Fredolini, C., Winblad, B., Laukka, E., Fratiglioni, L. & Vetrano, D. (2025). Blood-based biomarkers of Alzheimer's disease and incident dementia in the community. *Nature Medicine*, 31(6), 2027-2035. <https://doi.org/10.1038/s41591-025-03605-x>

Haykal, I. (2017, 5 de junio). La Teoría de la frustración de Abram Amsel: una explicación sobre el sentimiento de malestar que experimentamos al no llegar a nuestras metas. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-frustracion-abram-amsel>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (Cuarta edición). McGraw-Hill Interamericana. México D.F.

Hirsh, K., Zosh, J., Golinkoff, R., Gray, J., Robb, M. & Kaufman, J. (2015). *Lessons from the science of learning: Apps for young children*. Disponible en https://kathyhirshpasek.com/wp-content/uploads/sites/9/2019/06/HirshPasek_ScienceofLearningApps.pdf

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2020, 15 de mayo). *¿A qué edad puedo darle un celular, una tableta o acceso a internet a un niño?* Mis Manos Te Enseñan. <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/que-edad-puedo-darle-un-celular-una-tableta-o-acceso-internet-un-nino>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2019, 17 de diciembre). *Riesgos digitales a los que se exponen los niños y cómo prevenirlos*. ICBF. <https://www.icbf.gov.co/ser-papas/riesgos-digitales-los-que-se-exponen-los-ninos-y-como-prevenirlos>

Jiménez, T. (2025). *El uso de pantallas en la infancia en los ámbitos escolar y familiar* [Trabajo de pregrado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75196>

- Kumar, S., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Machuca, C. (2022, 2 de marzo). *4 autores que hablan sobre inteligencia emocional*. Blog FLICH. <https://flich.org/autores-que-hablan-sobre-inteligencia-emocional/>
- Medina, A. (2000). El legado de Piaget. *Educere*, 3(9), 11–15.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630903>
- Ministerio de Salud y Protección Social. (2018). *Resolución 3280 de 2018, por la cual se adoptan las Rutas Integrales de Atención en Salud (RIAS) para la promoción y mantenimiento de la salud y la gestión integral del riesgo en salud*. Diario Oficial No. 50.720.
- Moneta, M. (2014). Apego y pérdida: redescubriendo a John Bowlby. *Revista Chilena de Pediatría*, 85(3), 265–268. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v85n3/art01.pdf>
- Muppalla, S., Vuppalapati, S., Reddy, A. & Sreenivasulu, H. (2023). Efectos del exceso de tiempo frente a las pantallas en el desarrollo infantil: una revisión actualizada y estrategias para su gestión. *Cureus*, 15(6), 1-5. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Nadador, L. y Sánchez, A. (2025). Riesgos asociados al uso de las tecnologías en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 23(1), 1-19. <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.23.1.6692>

- Ocampo, T. (2021). Impacto del uso temprano de dispositivos digitales en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(3), 4715-4728. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18104
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2020). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años*. <https://iris.paho.org/handle/10665.2/51805>
- Oropeza, G., López, J. & Granados, D. (2019). Hábitos de sueño, memoria y atención en niños escolares. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 20(1), 42–51. <https://doi.org/10.24875/rmn.m19000021>
- Panjeti, V. & Ranganathan, P. (2023). Impact of screen time on children’s development: Cognitive, language, physical, and social and emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Pardo, S. (2025, 10 de junio). *Una revisión de casi 300 000 casos reveló que pasar mucho tiempo frente a dispositivos electrónicos en la primera infancia se asocia con trastornos de conducta: La importancia de limitar la exposición digital*. Infobae. <https://www.infobae.com/salud/2025/06/10/el-uso-excesivo-de-pantallas-en-menores-de-10-anos-cause-ansiedad-y-problemas-emocionales-advirtio-un-estudio/>
- Piaget, J. (1970). *La psicología del niño*. Fondo de Cultura Económica

Psicólogo Oviedo. (2025, 12 de enero). *El uso de pantallas en niños y sus repercusiones*.

Psicólogo Oviedo. <https://www.psicologooviedo.com/el-uso-de-pantallas-en-ninos-y-sus-repercusiones/>

República de Colombia. (2016, 2 de agosto). *Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia “De Cero a Siempre” y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 50.581.

Rosen, L. (2017). *How to utilize the research about children & screen time*. *Clinical Science Insights, January 2019*. Disponible en <https://www.family-institute.org/sites/default/files/pdfs/csi-ben-rosen-research-children-screen-time-dec-2018.pdf>

Saatchi, B., Olshansky, E. & Fortier, M. (2023). Irritability: A concept analysis. *International Journal of Mental Health Nursing*, 32(5), 1193-1210. <https://doi.org/10.1111/inm.13140>

Salazar, T. (2010). El desarrollo del niño en el primer año de vida. *Varona*, (50), 65-70. Universidad Pedagógica Enrique José Varona. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635568012.pdf>

Satizabal, H. (2019). *Determinar cómo afectan las nuevas tecnologías (celulares, tablets) en niños de 4 a 6 años desde la perspectiva permisiva de 10 padres de familia en el desarrollo de ansiedades, conductas y comportamientos de sus hijos estudiantes del Centro Pedagógico Crayola Mágica de la ciudad de Popayán – Cauca* [Tesis de grado, Fundación Universitaria de Popayán]. Repositorio institucional FUPVIRTUAL.

- Serra, M. (2023, 21 de febrero). *El papel de la familia en el uso de las pantallas: pautas educativas para una prevención eficaz*. SOM Salud Mental 360.
<https://adiccionesconductuales.som360.org/es/articulo/papel-familia-uso-pantallas>
- Sigcha, E. (2024). La interacción social en los niños de educación inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(1), 171–181.
<https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/74/145>
- Soriano A. (2014). Diseño y validación de instrumentos de medición. *Diálogos*, 14, 19–40.
<http://redicces.org.sv/jspui/handle/10972/2105>
- Twenge, J. (2018). *Associations between screen time and lower psychological well-being: Evidence from a population-based study of children and adolescents*. *Journal of ...* (Nota: la cita encontrada es de 2018). Disponible en <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30406005/>
- UNICEF Uruguay. (2023, 16 de junio). *Los amigos como pilares para el desarrollo de niños y niñas*. UNICEF. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/los-amigos-como-pilares-para-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas>
- UNICEF. (2022). *Estado mundial de la infancia 2021: En mi mente: promover, proteger y cuidar la salud mental de la infancia*. <https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021UNICEF+9>

UNICEF. (2023, 19 de mayo). *Uso de la tecnología en la primera infancia: qué saber*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/uruguay/crianza/digital/uso-de-la-tecnologia-en-la-primera-infancia-que-saber>

UNICEF. (2023, 26 de junio). *Los bebés necesitan humanos, no pantallas*. UNICEF Costa Rica.

<https://www.unicef.org/costarica/historias/los-beb%C3%A9s-necesitan-humanos-no-pantallas>

UNICEF. (2023, 26 de junio). *Los bebés necesitan humanos, no pantallas*. UNICEF Costa Rica.

<https://www.unicef.org/costarica/historias/los-beb%C3%A9s-necesitan-humanos-no-pantallas>

Universidad de Antioquia. (2020). Medellín: *¿A qué estás jugando? Dilema 2: El juego como experiencia cotidiana en la vida de los niños, que requiere ser acompañada por adultos*.

<https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/campanas/medellin-que-estas-jugando/>

Universidad Nacional de Colombia. (2021). *Sobreuso de pantallas afectaría desarrollo cognitivo y auditivo*. Agencia de Noticias UNAL. <https://agenciadenoticias.unal.edu.co>

Vásquez, J. y García, J. (2024). La rebeldía en Ngugi wa Thiong'o: Una aproximación desde la hermenéutica analéctica. *Lingüística y Literatura*, (85), 1–25.

<https://doi.org/10.17533/udea.lyl.n85a05>

Vázquez, S. (2023). Impacto de las TIC en el desarrollo infantil (0-6). *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 1-15.

<https://riidici.com/index.php/home/article/view/20>

Viana, L., Egypto, I. y Sousa, M. (2023). Impactos del aumento del tiempo de exposición a pantallas digitales en la infancia durante la pandemia de Covid-19. *Revista CES Salud Pública y Epidemiología*, 1(2), 99–114. <https://doi.org/10.21615/cesspe.7172>

Vygotsky, L. S. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Visor.

8. Anexos

Anexo 1. Formato de consentimiento informado

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO
RECTORÍA SUR
UNIDAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
CENTRO UNIVERSITARIO SEDE PITALITO

Proyecto de investigación: Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las guacas del municipio de Isnos-Huila

**FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA RECOLECCIÓN
DE DATOS**

El presente proyecto de investigación tiene una fase inicial en donde se requiere la participación de los padres de familia y o cuidadores del hogar comunitario de bienestar Los niños del futuro. En este contexto lo invitamos a participar de manera voluntaria mediante la realización de tomas fotográficas, grabación de audio y video, aplicación de unas preguntas que hacen parte de la entrevista. Con esta investigación se espera que usted participe con sus respuestas será soporte de la veracidad de la información del cual hace en mención el proyecto de investigación.

Sus respuestas serán confidenciales y en los resultados de la investigación utilizaremos unidades de información para la protección de datos personales, y su uso será exclusivamente de carácter investigativo, por tanto, no tendrá efectos académicos o evaluativos.

Para resolver cualquier interrogante acerca de la investigación, puede ponerse en contacto con Alba Yulieth Rodríguez Nieves, asesor del proyecto, al correo alba.rodriguez.n@uniminuto.edu.

Si está de acuerdo con lo anteriormente planteado, se solicita firmar el presente documento como muestra de su consentimiento para participar voluntariamente suministrando información solicitada para el estudio.

Firma del participante
Fecha:

Investigador
Fecha:

Anexo 2. Entrevista semiestructurada para padres de familia y cuidadores

Categoría Principal	Subcategoría	Pregunta de Entrevista
Uso de Pantallas	Tiempo de uso diario	¿Cuánto tiempo estima usted que puede estar frente a un celular o pantalla su hijo/a durante un día?
	Límites de uso en casa	¿Hay límites en casa sobre el horario y el tiempo de uso de dispositivos?
	Uso en momentos específicos	¿Permite que su hijo/a use el celular en los siguientes momentos? (antes de dormir, antes de comer, cuando usted está ocupado, nunca)
	Interrupción de actividades	¿El niño/a interrumpe actividades (comidas, tareas, convivencia) para usar dispositivos?
	Dispositivo favorito	¿Cuál de los equipos que disponen en casa (celular, televisor, tableta, otros) le gusta manipular más a su hijo/a?
	Espacio de uso frecuente	¿Dónde utiliza los dispositivos tecnológicos su hijo/a con más frecuencia?
	Espacio preferido	¿Cuál es el espacio preferido para estar frente a la pantalla su hijo/a (en la casa, donde un amigo, otro cuál)?
Comportamiento Emocional de los Niños	Frustración	¿Cómo reacciona su hijo o su hija cuando usted le quita el celular o algún otro dispositivo?
	Agresión	¿Qué tipo de conducta manifiesta su hijo/a cuando se le quita el dispositivo tecnológico?
	Irritabilidad	¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?
	Apreciación positiva o negativa del uso de pantallas	¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?
	Cambios positivos o negativos	¿Desde que su hijo(a) usa las pantallas, ha notado algún cambio en su comportamiento o en lo que aprende? ¿Cree que esos cambios son positivos o negativos?
Interacciones Sociales	Relaciones con otros niños	¿Qué cambios ha notado en la forma como su hijo/a se relaciona con otros niños?

	Momentos de juego con otros niños	¿Qué tipo de espacios o momentos busca su hijo/a para jugar o compartir con otros niños ahora que usa dispositivos?
	Preferencia por estar solo frente a la pantalla	¿Muestra agrado al estar al lado de sus padres, abuelos o personas adultas que lo quieren, o prefiere estar solo frente a una pantalla?
Impacto en el Sueño y Actividades Cotidianas	Interrupción de actividades cotidianas	¿El niño/a interrumpe actividades importantes como comidas, juegos o convivencia para usar dispositivos?
	Calidad del sueño	¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?
	Dificultades de sueño	¿Tiene que llamarle la atención frecuentemente porque usa mucho el dispositivo?
Reacciones de los Padres y el Impacto Inmediato en los Niños	Opinión sobre los efectos del uso de pantallas	¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?
	Control y límites	¿Han pensado en familia buscar ayuda o estrategias para disminuir el tiempo frente a las pantallas? ¿Qué tipo de ayuda?
	Actividades alternativas	¿Qué actividades fuera de las pantallas cree usted que le agradarían a su hijo/a?

Anexo 3. Formato de validación de instrumentos por juicio de expertos Corporación
Universitaria Minuto de Dios

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

RECTORÍA CENTRO SUR

ESCUELA DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CENTRO UNIVERSITARIO NEIVA

INVESTIGACIÓN: CAMBIOS CONDUCTUALES DURANTE EL USO PROLONGADO DE PANTALLAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA DE LA VEREDA LAS GUACAS DEL MUNICIPIO DE ISNOS-HUILA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR PARTE DE EXPERTOS,

DE LA CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA RECTORÍA CENTRO SUR

OBJETIVO: Identificar los cambios conductuales en niños de la primera infancia (2-5 años) en la vereda Guacas del municipio de Isnos-Huila, derivados del uso prolongado de pantallas digitales, a través de los testimonios de padres y cuidadores.

Nombre del profesor(a) que realiza la validación:

INSTRUCCIÓN.

Complete la matriz adjunta, escribiendo en las casillas de cada una de las preguntas, la información referente a:

- Las características de la pregunta respecto a su potencia para indagar las percepciones de los estudiantes (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La claridad de la proposición (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- El lenguaje utilizado (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La redacción empleada (marcando con una X la opción con la que se identifique).

Anexo 4. Primer juicio de experto del formato de validación de instrumentos

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

RECTORÍA CENTRO SUR

ESCUELA DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CENTRO UNIVERSITARIO NEIVA

INVESTIGACIÓN: CAMBIOS CONDUCTUALES DURANTE EL USO PROLONGADO DE PANTALLAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA DE LA VEREDA LAS GUACAS DEL MUNICIPIO DE ISNOS-HUILA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR PARTE DE EXPERTOS,

DE LA CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA RECTORÍA CENTRO SUR

OBJETIVO: Identificar los cambios conductuales en niños de la primera infancia (2-5 años) en la vereda Guacas del municipio de Isnos-Huila, derivados del uso prolongado de pantallas digitales, a través de los testimonios de padres y cuidadores.

Nombre del profesor(a) que realiza la validación: Camila Andrea Chamorro

INSTRUCCIÓN.

Complete la matriz adjunta, escribiendo en las casillas de cada una de las preguntas, la información referente a:

- Las características de la pregunta respecto a su potencia para indagar las percepciones de los estudiantes (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La claridad de la proposición (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- El lenguaje utilizado (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La redacción empleada (marcando con una X la opción con la que se identifique).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE PREGUNTAS PARA LA CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA RECTORÍA CENTRO SUR

PREGUNTA	Indaga percepciones		Claridad		Lenguaje		Redacción		Comentarios
	Si	No	Clara	Confusa	No Adecuado	Adecuado	No adecuado	Adecuada	
1. ¿Cuánto tiempo considera usted que puede estar frente a un celular o pantalla su hijo/a durante un día? ¿Cuánto tiempo estima usted que puede estar frente a un celular o pantalla su hijo/a durante un día?	X			X		X		X	Como sugerencia considero que podría remplazarse el “estima” por “cree” o “considera”, puede ser un lenguaje más común y dar mayor claridad.
2.									
3. ¿Hay límites en casa sobre el horario y el tiempo de uso de dispositivos?	X		X		X		X		
4. ¿Permite que su hijo/a use el celular en los siguientes momentos? (antes de dormir, antes de comer, cuando usted está ocupado, nunca)	X		X		X		X		
5. ¿El niño/a interrumpe actividades (comidas, tareas, convivencia) para usar dispositivos?	X		X		X		X		
6. ¿Cuál de los equipos que disponen en casa (celular, televisor, tableta, otros) le gusta utilizar más a su hijo/a?	X			X	X		X		Como sugerencia considero que podría remplazarse el “manipular” por “usar” o “utilizar”, puede ser un lenguaje más común y dar mayor claridad.
7. ¿Dónde utiliza los dispositivos tecnológicos su hijo/a con más frecuencia?	X		X		X		X		
8. ¿Cuál es el espacio preferido para estar frente a la pantalla su	X		X		X		X		

hijo/a (en la casa, donde un amigo, otro cuál)?									
9. ¿Cómo reacciona su hijo o su hija cuando usted le quita el celular o algún otro dispositivo?	X		X		X		X		
10. ¿Qué tipo de conducta manifiesta su hijo/a cuando se le quita el dispositivo tecnológico?	X		X		X		X		
11. ¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?	X		X		X		X		
12. ¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?	X		X		X		X		
13. ¿Desde que su hijo(a) usa las pantallas, ha notado algún cambio en su comportamiento o en lo que aprende? ¿Cree que esos cambios son positivos o negativos?	X		X		X		X		
14. ¿Qué cambios ha notado en la forma como su hijo/a se relaciona con otros niños?	X		X		X		X		
15. ¿Qué tipo de espacios o momentos busca su hijo/a para jugar o compartir con otros niños ahora que usa dispositivos?	X		X		X		X		
16. ¿Muestra agrado al estar al lado de sus padres, abuelos o personas adultas que lo quieren,	X		X		X		X		

o prefiere estar solo frente a una pantalla?									
17. ¿El niño/a interrumpe actividades importantes como comidas, juegos o convivencia para usar dispositivos?	X		X		X		X		
18. ¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?	X			X	X		X		Puede generar confusión al ser similar a la pregunta 10, especificar la diferencia entre conducta y comportamiento, otra opción omitir una de las dos.
19. ¿Tiene que llamarle la atención frecuentemente porque usa mucho el dispositivo?	X		X		X		X		
20. ¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?	X			X	X		X		Similar a la pregunta 12.
21. ¿Han pensado en familia buscar ayuda o estrategias para disminuir el tiempo frente a las pantallas? ¿Qué tipo de ayuda?	X		X		X		X		
22. ¿Qué actividades fuera de las pantallas cree usted que generarían interés a su hijo/a?	X		X		X		X		“generarían interés” por “agradarían”.

Anexo 5. Segundo juicio de experto del formato de validación de instrumentos

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

RECTORÍA CENTRO SUR

ESCUELA DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CENTRO UNIVERSITARIO NEIVA

INVESTIGACIÓN: CAMBIOS CONDUCTUALES DURANTE EL USO PROLONGADO DE PANTALLAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA DE LA VEREDA LAS GUACAS DEL MUNICIPIO DE ISNOS-HUILA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR PARTE DE EXPERTOS,

DE LA CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA RECTORÍA CENTRO SUR

OBJETIVO: Identificar los cambios conductuales en niños de la primera infancia (2-5 años) en la vereda Guacas del municipio de Isnos-Huila, derivados del uso prolongado de pantallas digitales, a través de los testimonios de padres y cuidadores.

Nombre del profesor(a) que realiza la validación: Vilma Patricia Cano Ramírez

INSTRUCCIÓN.

Complete la matriz adjunta, escribiendo en las casillas de cada una de las preguntas, la información referente a:

- Las características de la pregunta respecto a su potencia para indagar las percepciones de los estudiantes (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La claridad de la proposición (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- El lenguaje utilizado (marcando con una X la opción con la que se identifique).
- La redacción empleada (marcando con una X la opción con la que se identifique).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE PREGUNTAS PARA LA CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE LA RECTORÍA CENTRO SUR

PREGUNTA	Indaga percepciones		Claridad		Lenguaje		Redacción		Comentarios
	Si	No	Clara	Confusa	No Adecuado	Adecuado	No adecuado	Adecuada	
1. ¿Cuánto tiempo estima usted que puede estar frente a un celular o pantalla su hijo/a durante un día?	X		X			X		X	
2. ¿Hay límites en casa sobre el horario y el tiempo de uso de dispositivos?	X		X			X		X	
3. ¿Permite que su hijo/a use el celular en los siguientes momentos? (antes de dormir, antes de comer, cuando usted está ocupado, nunca)	X		X			X		X	
4. ¿El niño/a interrumpe actividades (comidas, tareas, convivencia) para usar dispositivos?	X		X			X		X	
5. ¿Cuál de los equipos que disponen en casa (celular, televisor, tableta, otros) le gusta manipular más a su hijo/a?	X		X			X		X	
6. ¿Dónde utiliza los dispositivos tecnológicos su hijo/a con más frecuencia?	X		X			X		X	
7. ¿Cuál es el espacio preferido para estar frente a la pantalla su hijo/a (en la casa, donde un amigo, otro cuál)?	X		X			X		X	Podría estar preguntando casi lo mismo que en la anterior
8. ¿Cómo reacciona su hijo o su hija cuando usted le quita el celular o algún otro dispositivo?	X		X			X		X	

9. ¿Qué tipo de conducta manifiesta su hijo/a cuando se le quita el dispositivo tecnológico?	X		X			X		X	Podría estar preguntando lo mismo que la anterior
10. ¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?	X		X			X		X	
11. ¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?	X		X			X		X	
12. ¿Desde que su hijo(a) usa las pantallas, ha notado algún cambio en su comportamiento o en lo que aprende? ¿Cree que esos cambios son positivos o negativos?	X		X			X		X	Podría estar preguntando lo mismo que la anterior
13. ¿Qué cambios ha notado en la forma como su hijo/a se relaciona con otros niños?	X		X			X		X	
14. ¿Qué tipo de espacios o momentos busca su hijo/a para jugar o compartir con otros niños ahora que usa dispositivos?	X		X			X		X	
15. ¿Muestra agrado al estar al lado de sus padres, abuelos o personas adultas que lo quieren, o prefiere estar solo frente a una pantalla?	X		X			X		X	
16. ¿El niño/a interrumpe actividades importantes como	X		X			X		X	

comidas, juegos o convivencia para usar dispositivos?									
17. ¿Ha observado cambios en la conducta de su hijo/a desde que usa pantallas (irritabilidad, aislamiento, dificultades para dormir, cambios en el lenguaje)?									Está repetida, es la misma 10
18. ¿Tiene que llamarle la atención frecuentemente porque usa mucho el dispositivo?	X		X			X		X	
19. ¿Cree usted que el uso prolongado de pantallas ha afectado el comportamiento o desarrollo de su hijo/a? ¿De qué manera?									Está repetida, es la misma 11
20. ¿Han pensado en familia buscar ayuda o estrategias para disminuir el tiempo frente a las pantallas? ¿Qué tipo de ayuda?	X		X			X		X	
21. ¿Qué actividades fuera de las pantallas cree usted que le agradarían a su hijo/a?	X		X			X		X	

:

9. Resumen Analítico Estructurado – RAE

TIPO DE DOCUMENTO: Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Infantil

TÍTULO: Cambios conductuales durante el uso prolongado de pantallas en niños y niñas de primera infancia de la vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

AUTORAS: Lenny Johana Beltrán Chilito - Yuri Fernanda Chilito Silva

LUGAR: Vereda las Guacas del municipio de Isnos-Huila

FECHA: Noviembre, 2025

PALABRAS CLAVE: Primera infancia, conducta, pantallas digitales, desarrollo emocional y tiempo dedicado a dispositivos digitales.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO: La presente investigación surgió con el objetivo de analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila. En los últimos años, la facilidad para obtener dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas y otros medios digitales, se incrementa aceleradamente, incluso en contextos rurales y semiurbanos, tal es el caso del municipio de Isnos ubicado en el departamento del Huila, Colombia. Esta tendencia, acentuada durante y después de la pandemia por COVID-19, provocaron que la población infantil permanezca expuesta durante extensos periodos a dispositivos digitales, sin la orientación y supervisión de una persona adulta.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: El trabajo de investigación sigue la línea del enfoque cualitativo de tipo descriptivo.

METODOLOGÍA: Este estudio siguió la línea de la investigación cualitativa, dado que se buscó analizar los cambios conductuales por el uso prolongado de pantallas digitales en niños de primera infancia. En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2006) lo describe como un proceso inductivo que se realiza con la finalidad de estructurar adecuadamente el análisis de la información desde lo particular a lo general. Este proyecto tomó como población a los padres de familia y cuidadores de los 13 niños de 2 a 5 años, pertenecientes al hogar comunitario de la vereda Guacas del municipio de Isnos - Huila.

CONCLUSIONES: Respecto a los objetivos propuestos que permitieran analizar los efectos del uso prolongado de pantallas digitales en el comportamiento emocional, las interacciones sociales, el sueño y las actividades cotidianas de los niños de la vereda Las Guacas del municipio de Isnos, Huila. Dentro de los resultados obtenidos se evidencia que el empleo extendido de pantallas digitales en la primera infancia se asocia con cambios notables en su conducta afectiva, emocional y social. Se detectó un incremento específico en la irritabilidad y agresividad de los niños, especialmente cuando se les limita el acceso a los dispositivos, estos comportamientos son más notorios en infantes que pasan largas horas frente a un dispositivo tecnológico. También se muestran alteraciones en la interacción social de los niños, quienes tuvieron más problemas para relacionarse correctamente con otros niños y adultos, lo que sugiere una disminución de sus habilidades sociales.