

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA MONTERRICO**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS DISPOSITIVOS DIGITALES EN LAS INTERACCIONES
SOCIALES DEL CICLO II DEL NIVEL INICIAL
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

GUZMAN CHANGANAQUI, Angela Vanessa

NINASIVINCHA REYES, Sandra Malena

OBISPO CASTILLO, Betsy Victoria

ASESORA:

LIMACHE RUIZ, Marlene Raquel

Lima, 2025



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Marlene Raquel Limache Ruiz, en mi calidad de asesora de trabajo de investigación, del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que el trabajo de investigación titulado: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES EN LAS INTERACCIONES SOCIALES DEL CICLO II DEL NIVEL INICIAL, de autor (es): Guzman Changanqui Angela Vanessa, Ninasivincha Reyes Sandra Malena, Obispo Castillo Betsy Victoria , tiene un **índice de similitud del 5%**, verificado mediante el software Turnitin:

turnitin Identificación de reporte de similitud: oid:3117:370932620

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
8-EL_TESINA-GUZMÁN- NINASIVINCHA- OBISPO.pdf	GUZMAN_EI
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
15271 Words	90092 Characters
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
45 Pages	720.9KB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Jul 31, 2024 10:44 AM GMT-5	Jul 31, 2024 10:46 AM GMT-5

5% de similitud general
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 4% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados

Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 16 palabras)

Por tanto, en mi condición de asesor (a), firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos por la norma vigente.

Marlene Raquel Limache Ruiz
DNI: 09855245
ORCID: 0000-0003 -1904 -9202

Lima, 19 de diciembre de 2025

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
Delimitación y planteamiento del problema	6
Justificación	7
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	11
1.1. Antecedentes	11
1.2 Dispositivos digitales	16
1.2.1 Tipos de dispositivos digitales	17
1.2.2 Tipos de contenido en dispositivos digitales	17
1.2.3. Dispositivos más utilizados	19
1.3 Interacciones sociales	20
1.3.1 Interacciones sociales en niños de ciclo II	20
1.3.2 Interacciones sociales entre pares	23
1.3.3 Interacciones sociales en el entorno familiar	24
1.3.4 Interacciones sociales en el entorno educativo	25
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	27
2.1. Enfoque de Investigación	27
2.2. Técnicas	28
2.3. Instrumentos:	28
2.4 Análisis de los resultados	29
CONCLUSIONES	31
Referencias	33
ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA	41
ANEXO 2: Matriz de triangulación y análisis	42
ANEXO 3: Fichas	39

RESUMEN

La presente investigación documental tuvo como objetivo analizar la influencia del uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales de niños y niñas de 3, 4 y 5 años del Ciclo II de Educación Básica Regular. Para ello, se recopilaron fundamentos teóricos, se describieron patrones de uso y se comprendieron los efectos de dicha exposición en el desarrollo socioemocional.

Mediante una revisión exhaustiva de estudios nacionales e internacionales publicados entre los años 2020 y 2024, se concluyó que el uso excesivo, no supervisado y orientado a contenidos recreativos pasivos genera un desplazamiento significativo de las interacciones, reduciendo el desarrollo de habilidades blandas. Por el contrario, un uso mediado por adultos, limitado en tiempo y con aplicaciones interactivas educativas puede enriquecer las experiencias sociales. En el contexto peruano predomina la exposición temprana y prolongada como estrategia de distracción familiar, influida por variables socioeconómicas y laborales de los padres.

El estudio resalta la urgencia de generar conciencia en familias y docentes, elaborar guías nacionales sobre la crianza en la era digital y promover nuevas inteligencias locales que sustenten políticas públicas para un desarrollo socioemocional saludable en la primera infancia.

Palabras clave: dispositivos digitales, interacciones sociales, educación inicial, tiempo de pantalla, mediación parental, desarrollo socioemocional.

ABSTRACT

The present documentary research aimed to analyze the influence of digital device use on the social interactions of boys and girls aged 3, 4, and 5 years in Cycle II of Regular Basic Education. To this end, theoretical foundations were compiled, usage patterns were described, and the effects of such exposure on socioemotional development were examined.

Through an exhaustive review of national and international studies published between 2020 and 2024, it was concluded that excessive, unsupervised use oriented toward passive recreational content significantly displaces face-to-face interactions, thereby reducing the development of soft skills. In contrast, adult-mediated use that is limited in duration and involves interactive educational applications can enrich social experiences. In the Peruvian context, early and prolonged exposure predominates as a family distraction strategy, influenced by parents' socioeconomic and occupational variables.

The study underscores the urgent need to raise awareness among families and educators, develop national guidelines for digital-age parenting, and promote new local research to support public policies that ensure healthy socioemotional development in early childhood.

Keywords: digital devices, social interactions, early childhood education, screen time, parental mediation, socioemotional development.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda un tema de creciente relevancia en la sociedad actual. En un mundo donde la tecnología se ha convertido en una parte integral de la vida cotidiana, es importante entender cómo los dispositivos digitales, como celulares, tablets, televisores y videojuegos, influyen en el desarrollo social de los niños y niñas de ciclo II, que comprenden las edades de 3, 4 y 5 años.

Del mismo modo, es necesario hablar y conocer de qué manera las interacciones sociales en la educación inicial sientan las bases para el desarrollo integral de los niños, específicamente, en el desarrollo de habilidades sociales. Cabe mencionar que, esta preocupación adquiere relevancia no solo por el significativo efecto en el bienestar individual de los niños, sino también por su implicación en la construcción de una sociedad futura saludable y equilibrada.

A lo largo de esta la investigación, se recabó documentos que revelan el importante rol de los adultos cuidadores, siendo los principales responsables en gestionar el tiempo y el uso de los dispositivos digitales en niños; entonces, es imperativo mencionar que, el compromiso del adulto con el uso responsable de dispositivos digitales es crucial para garantizar el desarrollo óptimo de los niños y niñas que han crecido en plena era digital.

Al examinar la extensa bibliografía, se espera brindar una comprensión más clara de la integración de los dispositivos digitales en la vida diaria de los niños, y cómo su exposición prolongada a ellos, puede moldear su comportamiento social y su capacidad para formar y establecer conexiones significativas con las personas que lo rodean.

En base a todo lo mencionado, esta investigación contiene información que permitirá comprender la gran importancia respecto a la influencia que tienen los dispositivos digitales en el desarrollo social de los niños y niñas de ciclo II.

Delimitación y planteamiento del problema

La presente investigación se ubica dentro del enfoque sobre la primera infancia y tecnologías digitales, específicamente en el estudio de los efectos de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) en el desarrollo socioemocional y las interacciones sociales de los niños en edad preescolar. Este campo de estudio es importante en contextos latinoamericanos, ya que el uso de dispositivos digitales en la educación inicial ha aumentado tras la pandemia, lo que ha hecho más notables las desigualdades en acceso y los riesgos al bienestar infantil (Ministerio de Educación del Perú, 2021). En Perú, programas como “Conectad@s para Aprender” destacan la importancia de usar la tecnología de manera equilibrada para fomentar competencias digitales sin desplazar las interacciones humanas (UNICEF Perú, s.f.).

El estudio se delimita a una revisión documental sobre la influencia del uso de dispositivos digitales (teléfonos inteligentes, tablets, televisores y videojuegos) en las interacciones sociales de niños y niñas de 3, 4 y 5 años (ciclo II de educación inicial). La unidad de análisis principal son las interacciones sociales, entendidas como los intercambios mutuos cara a cara que permiten el desarrollo de habilidades como el compartir, la empatía, la resolución de conflictos, el reconocimiento de emociones y la comunicación verbal y no verbal con pares y adultos (American Academy of Pediatrics, 2023). Dejamos de lado el impacto en otras áreas (como solo el habla o lo físico) a menos que afecten directamente lo social, y le damos preferencia a estudios recientes de los últimos años en contextos mundiales y de América Latina.

Los avances tecnológicos han transformado la vida cotidiana, ofreciendo beneficios como comunicación instantánea global y acceso ilimitado a información y recursos educativos (por ejemplo, aplicaciones interactivas que fomentan habilidades cognitivas y coordinación óculo manual en niños preescolares). Sin embargo, también generan efectos adversos, como riesgos a la privacidad, ciberacoso y dependencia digital. En Perú, la doctora Isabel Vásquez Suyo (2022), jefa del Servicio de Salud Mental del Hospital Nacional Arzobispo Loayza, advierte que el uso excesivo de dispositivos como celulares

y tablets puede provocar aislamiento y dificultad para desarrollar habilidades sociales, tanto en niños como adolescentes, especialmente cuando los padres los utilizan como distracción mientras ellos realizan otras actividades.

En niños de edad preescolar menores de 6 años, el contenido educativo supervisado puede potenciar el desarrollo comunicativo y prosocial, pero el uso excesivo de contenidos recreativos pasivos desplaza interacciones reales, limitando la práctica de habilidades sociales esenciales (Madigan et al., 2020). Varios análisis amplios muestran que pasar mucho tiempo viendo pantallas promueve que cada uno haga lo suyo, bajando las oportunidades de jugar juntos y tener empatía, y aumentando riesgos como estar solos y tener problemas de ánimo (Franz y López, 2023; Panjeti y Ranganathan, 2023). En Latinoamérica, incluido Perú, la pandemia acentuó estas problemáticas al incrementar el uso de dispositivos como "niñera digital" en familias vulnerables (UNICEF Perú, 2021).

Ante esta realidad, surge la necesidad de sintetizar evidencia actualizada para orientar a padres y educadores. Por ello, el problema de investigación se formula así: ¿Cómo influye el uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales en los niños y niñas de ciclo II?

Justificación

El presente estudio de revisión documental surge ante la creciente preocupación por el uso desmesurado de dispositivos digitales en la infancia desde edades muy tempranas, particularmente en niños menores de 6 años que se encuentran en etapa de desarrollar y fortalecer las interacciones sociales. Según diversos autores, el exceso de tiempo frente a pantallas reduce las oportunidades de interacciones cara a cara, esenciales para el desarrollo socioemocional y comunicativo (American Academy of Pediatrics, s. f.). Aunque los dispositivos digitales ofrecen beneficios educativos cuando se usan de manera supervisada y limitada, el uso excesivo desplaza actividades clave como el juego colaborativo y la interacción verbal con adultos y pares, lo que puede generar retrasos en el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la regulación emocional (Contreras et al., 2023).

Teóricamente, este trabajo se sustenta en ideas como la de las interacciones sociales de Erving Goffman, que enfatiza la importancia de las interacciones sociales para la construcción de la inteligencia emocional y social en la educación inicial. Ullauri y Rabasco (2022) destacan que, en esta etapa, los ambientes afectivos proporcionados por adultos cuidadores son fundamentales para asentar bases sólidas en cómo reconocer sentimientos y actuar de forma amigable con los demás. No obstante, estar mucho tiempo frente a las pantallas interrumpe este proceso al promover un consumo pasivo o individual, limitando la práctica de habilidades como el compartir, la resolución de conflictos y la empatía (Acker et al., 2023).

La contribución teórica de este estudio es unir pruebas recientes sobre cómo el uso de aparatos electrónicos afecta las relaciones entre niños en edad preescolar, encontrando tanto consecuencias negativas predominantes como el aislamiento o menos interacción, como posibles beneficios, que sería el contenido educativo interactivo (con supervisión). Esto ayuda a ver las relaciones sociales no solo como algo que pasa naturalmente, sino como algo que puede verse afectado por las herramientas tecnológicas en la era digital.

Aunque hay mucha información internacional sobre cómo el tiempo de pantallas afecta al desarrollo infantil, existe un vacío notable en notable estudios contextualizados en Latinoamérica y específicamente en Perú, donde el acceso desigual a dispositivos digitales (con mayor predominancia en la época después de la pandemia) ha incrementado su uso como herramienta de entretenimiento o de distracción en familias de bajos recursos (UNICEF Perú, 2021). Esta revisión busca llenar ese vacío mediante una síntesis exhaustiva de fuentes confiables que contribuyan a crear un conocimiento más útil.

Desde el punto de vista práctico, en el contexto peruano, donde el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (s. f.) resalta que los niños son seres sociales desde el nacimiento y requieren contextos afectivos equilibrados, el aumento del uso de pantallas (como lo indican encuestas regionales y estudios después de la pandemia) representa un riesgo real para padres, educadores y profesionales de la infancia. Esta investigación, proporcionará orientaciones basadas en

evidencia para promover un uso responsable de dispositivos, fomentando estrategias que prioricen interacciones reales y guiando incluso desde nuestro rol docente, las intervenciones en aulas de educación inicial. De esta forma, se contribuirá a la concientización y a diseñar planes familiares y escolar que frenen los impactos negativos, promoviendo el desarrollo integral de los niños.

Debido a que es un tema nuevo y multifacético, lo mejor es realizar una revisión documental profunda, ya que permite sintetizar y analizar investigaciones variadas de fuentes confiables, identificando contradicciones o recomendaciones. Este método no necesita datos nuevos recogidos por nosotras, pero asegura seriedad al priorizar investigaciones halladas en bases de datos reconocidas como PubMed, SciELO o repositorios, lo que ayuda a evitar errores y sienta una base firme para futuros estudios en contextos similares.

Con este estudio buscamos recopilar información actualizada que ayuden a padres, docentes y profesionales a entender cómo , el uso de dispositivos digitales cambia la forma en que los niños menores de 6 años se relacionan, promoviendo hábitos que equilibren tecnología y desarrollo humano en un mundo cada vez más digitalizado

Objetivos

Objetivo General

- Analizar el uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales en los niños de Ciclo II de la EBR.

Objetivos Específicos

- Recopilar fundamentos teóricos sobre dispositivos digitales y su influencia en las interacciones sociales en la primera infancia.
- Describir la manera en que los niños usan los dispositivos digitales y cómo interactúan entre ellos.
- Comprender cómo el uso de dispositivos digitales influye en las interacciones sociales entre los niños de Ciclo II.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1. Antecedentes

Manya y Quiroz (2020), en su investigación titulada “Exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de educación inicial – Cajamarca”, tuvieron como objetivo determinar la relación entre la exposición a programas televisivos no educativos y la conducta agresiva en niños de 3 a 5 años de una institución educativa inicial estatal. En dicho estudio, la televisión es identificada como un dispositivo digital que, cuando se utiliza de manera prolongada y sin supervisión, actúa como un factor disruptor de las interacciones sociales, ya que limita los espacios de convivencia familiar, reduce las oportunidades de juego compartido y desplaza actividades físicas y educativas. Los resultados evidenciaron que, a mayor tiempo de exposición a las pantallas, existe una mayor probabilidad de que los niños desarrollen conductas agresivas, afectando negativamente sus relaciones sociales con pares; asimismo, se identificó de manera reiterativa la presencia de conductas agresivas pasivas físicas, asociadas a la imitación de comportamientos observados en los personajes televisivos. Este antecedente se relaciona directamente con la presente investigación, ya que evidencia cómo el uso inadecuado de un dispositivo digital incide en la calidad de las interacciones sociales de los niños del ciclo II, reforzando la necesidad de analizar la influencia de los dispositivos digitales en el desarrollo social durante la primera infancia.

Casas, Parisaca y Vizcardo (2020) realizaron la investigación titulada “Relación entre el uso de los dispositivos móviles en el hogar y la interacción entre iguales dentro del aula en las niñas y los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial ‘Luz de Belén’ (Arequipa – 2019)”, cuyo objetivo fue identificar la relación entre el uso de dispositivos móviles y la interacción social entre pares en niños de cinco años. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los niños presentaban dificultades para solicitar la participación en juegos grupales, integrarse adecuadamente a las actividades con sus compañeros y mantener interacciones positivas durante el juego, así como problemas en la

autorregulación de emociones como el miedo y el enojo. Asimismo, el estudio concluye que existe una relación moderada entre el uso de dispositivos móviles, específicamente el celular y la tablet, y las interacciones sociales entre pares. Este antecedente se vincula directamente con la presente investigación, ya que evidencia cómo el uso frecuente de dispositivos digitales en el entorno familiar influye en la calidad de las interacciones sociales de los niños del ciclo II dentro del aula, reforzando la importancia de analizar el impacto de estos dispositivos en el desarrollo social durante la educación inicial.

Mamani y Mamani (2023), en su investigación titulada “Dispositivos digitales y su relación con la conducta social de infantes de nivel inicial N.º 624 ‘Anoravi’, Asillo – 2023”, tuvieron como propósito determinar de qué manera el uso de dispositivos digitales se relaciona con la conducta social de niños de 3 a 5 años del nivel inicial. Los resultados evidenciaron que más del 85 % de los infantes hacía uso de dispositivos digitales de forma diaria, situación que se asoció con una escasa interacción social en más del 70 % de la muestra, llegando incluso, en algunos casos, a la ausencia de interacción con otros niños. Asimismo, se identificaron dificultades para iniciar el juego, integrarse con distintos pares y asumir una participación activa en situaciones sociales. Estos hallazgos permiten comprender cómo el uso frecuente de dispositivos digitales puede incidir en las dinámicas sociales de los niños en la primera infancia, aportando evidencia relevante para el análisis del desarrollo social en contextos educativos iniciales.

Aburto y Puma (2024) desarrollaron la investigación titulada “Uso de dispositivos digitales y su relación con el estado emocional y conductual del niño preescolar en la Institución Educativa N.º 20147 Eladio Hurtado Vicente, Imperial – Cañete”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre el uso de dispositivos electrónicos y el estado emocional y conductual de niños de 4 y 5 años. Los resultados evidenciaron que más del 50 % de los niños presentaban dificultades para establecer amistades o mostraban preferencia por el juego solitario, conducta que no corresponde a una característica esperada del desarrollo en esta etapa. Asimismo, se identificaron actitudes de irritabilidad, ansiedad, impulsividad y agresividad en los niños con mayor exposición a dispositivos digitales. Estos

hallazgos resultan relevantes para la presente investigación, ya que permiten comprender que las alteraciones emocionales y conductuales asociadas al uso de dispositivos digitales inciden directamente en la forma en que los niños interactúan socialmente, afectando la calidad de sus vínculos con pares y adultos en la educación inicial, aspecto central del análisis de las interacciones sociales en niños del ciclo II.

Fung, Rojas y Delgado (2020), en su artículo titulado “Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes”, realizaron una revisión de la literatura orientada a analizar los efectos del tiempo de exposición a pantallas en el desarrollo infantil, con especial énfasis en los ámbitos cognitivo y social. Los autores identificaron diversos efectos negativos asociados al uso excesivo de pantallas, tales como sedentarismo, alteraciones en el sueño y la alimentación, así como afectaciones en el desarrollo cognitivo, motor y en el bienestar psicológico. Asimismo, señalaron que el uso frecuente de aplicaciones pasivas y poco educativas, generalmente de carácter individual, interfiere con las oportunidades de interacción social, el juego compartido y la participación en actividades físicas y educativas. Estos hallazgos aportan fundamentos relevantes para la presente investigación, ya que evidencian cómo el exceso de tiempo de pantalla puede limitar las experiencias sociales necesarias para el desarrollo de habilidades de interacción en la primera infancia, aspecto central en el análisis de las interacciones sociales de los niños del ciclo II.

García y Díaz (2022), en su artículo científico titulado “El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar”, analizaron el uso de pantallas electrónicas en la primera infancia y sus posibles efectos en el desarrollo infantil. Los autores expresan una preocupación significativa por el incremento del tiempo de exposición a pantallas, señalando que este fenómeno afecta la actividad física y reduce las oportunidades de interacción social, lo que podría repercutir negativamente en el desarrollo del lenguaje y del pensamiento en los niños. Asimismo, el estudio evidencia una baja percepción por parte de los padres respecto a las consecuencias del uso temprano de dispositivos electrónicos en el desarrollo de sus hijos, así como una limitada activación de

controles parentales. Estos aportes resultan pertinentes para la presente investigación, en tanto permiten comprender cómo el uso temprano y poco regulado de dispositivos digitales puede incidir en las experiencias de interacción social de los niños en edad preescolar, aspecto fundamental en el análisis de las interacciones sociales en el ciclo II de la educación inicial.

Ormaza (2022), en su tesis titulada “Uso de la tecnología en niños de 3 a 5 años durante la pandemia COVID-19”, tuvo como objetivo identificar y analizar el uso de la tecnología en niños de 3 a 5 años durante el contexto de la pandemia, considerando variables como la edad, el género y la preparación académica del cuidador. Los resultados evidenciaron un incremento significativo del uso de dispositivos digitales, con tiempos de exposición que superaban las dos horas diarias, principalmente durante la mañana y la tarde. Este aumento se asoció con afectaciones en el desarrollo emocional, físico e intelectual de los niños, manifestándose en conductas desafiantes, pasivas y sedentarias, así como en una baja concentración en actividades cotidianas. Asimismo, se observó una reducción de las actividades de exploración y recreación, lo que derivó en una disminución de las interacciones sociales tanto con pares como con los principales adultos cuidadores. En este sentido, el estudio permite comprender cómo el uso intensivo de dispositivos digitales en contextos cotidianos condiciona las oportunidades de interacción social en niños del ciclo II, aspecto que se aborda de manera central en la presente investigación.

Taco, Choez, Calderón, Álvarez y Cevallos (2023), en su artículo científico titulado “Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años”, tuvieron como objetivo determinar la incidencia de la exposición continua a dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, televisores y tabletas, en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años. El estudio se desarrolló en el Centro Infantil Little Valley de Paraguay, bajo un enfoque cualitativo y diseño etnográfico, utilizando encuestas dirigidas a padres de familia y listas de cotejo aplicadas a los niños. Los resultados evidenciaron que todos los niños tenían acceso a dispositivos electrónicos y que una parte significativa había sido expuesta a ellos desde

edades muy tempranas, utilizándolos como principal medio de entretenimiento, lo cual redujo el tiempo destinado a actividades que favorecen el desarrollo del lenguaje. Estas limitaciones se manifestaron en dificultades para la articulación de fonemas, escasa respuesta a preguntas, vocabulario reducido y menor lenguaje espontáneo, situaciones que influyen directamente en la forma en que los niños se comunican y se relacionan con sus pares y adultos. En relación con la presente investigación, este antecedente permite comprender que el uso prolongado de dispositivos digitales no solo afecta el desarrollo del lenguaje, sino que condiciona las interacciones sociales en la primera infancia, aspecto central en el análisis de las interacciones sociales en niños del ciclo II.

Betancur y Campo (2024), en su investigación titulada “Exposición permanente a dispositivos tecnológicos y desarrollo de habilidades de comunicación verbal en niños y niñas del nivel Jardín del Centro Educativo Amaranto” tuvo como objetivo analizar los efectos de la exposición constante a dispositivos tecnológicos en el desarrollo de habilidades de comunicación verbal en niños y niñas del nivel inicial del centro educativo “Amaranto” ubicado en Colombia. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo y diseño de estudio de caso con paradigma hermenéutico. Este proyecto de investigación se enfocó en 11 niños y 9 niñas de 4 y 5 años, utilizando la entrevista como instrumento para la recolección de información dirigida a padres de familia y docentes, también usaron la técnica de observación para recabar datos respecto a las habilidades comunicativas de los niños y niñas con sus pares. Los principales resultados incluyen la identificación de las causas que conducen al uso excesivo de dispositivos tecnológicos por parte de los niños, las dificultades en las habilidades comunicativas verbales de los niños afectados por la exposición temprana a estos dispositivos, y el diseño de una propuesta de intervención a través de talleres didácticos dirigidos a familias, docentes y niños para moderar el uso excesivo de dispositivos digitales y mejorar el desarrollo de habilidades comunicativas verbales, asimismo, la investigación demostró dificultades en la interacción social, bajo rendimiento académico, problemas de atención y en el desarrollo del lenguaje.

Betancur y Campo (2024), en su investigación titulada “Exposición permanente a dispositivos tecnológicos y desarrollo de habilidades de comunicación verbal en niños y niñas del nivel Jardín del Centro Educativo Amaranto”, tuvieron como objetivo analizar los efectos de la exposición constante a dispositivos tecnológicos en el desarrollo de las habilidades de comunicación verbal en niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de un centro educativo en Colombia. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso y paradigma hermenéutico, empleando entrevistas dirigidas a padres de familia y docentes, así como la observación de las interacciones comunicativas entre los niños. Los resultados evidenciaron que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos desde edades tempranas se asocia con dificultades en el desarrollo del lenguaje verbal, problemas de atención, bajo rendimiento académico y limitaciones en la interacción social con los pares. Asimismo, el estudio identificó factores familiares que influyen en el uso excesivo de estos dispositivos y propuso una intervención basada en talleres dirigidos a familias, docentes y niños para regular su uso. Desde esta perspectiva, el estudio contribuye a comprender cómo la exposición prolongada a dispositivos digitales impacta en los procesos comunicativos que sostienen las interacciones sociales en la educación inicial, aspecto que resulta fundamental para el análisis del uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales de los niños del ciclo II.

1.2 Dispositivos digitales

Son definidos como dispositivos tecnológicos que pueden beneficiar algunos aspectos en el desarrollo de los niños (cognitivo y recreativo), siempre y cuando el acceso sea adecuado y supervisado, por el contrario, el libre y desmedido acceso a ellos, trae consigo desventajas como conductas de peligro y contenido inapropiado, ergo, es necesaria la supervisión parental para evitar la exposición a los riesgos que hay en internet (UNICEF, s. f.).

Este uso ilimitado o poco controlado puede afectar el modo de interactuar de los niños y niñas, lazos de amistad y exploración de su identidad y capacidades. Por

ello, es importante preparar, educar e informar a las nuevas generaciones sobre el uso adecuado de dispositivos digitales (Salcedo et al., 2021).

1.2.1 Tipos de dispositivos digitales

Activos

Los dispositivos digitales activos son aquellos que requieren la participación directa de las personas con las pantallas para realizar diversas tareas o actividades. Algunos dispositivos activos, como los videojuegos o las tabletas, están diseñados para promover la interacción constante del dispositivo con la persona, en el caso de los niños estos aparatos pueden proporcionar experiencias educativas y de entretenimiento que requieren una participación activa, respondiendo en tiempo real a sus acciones o interacciones (Rebollo, 2021).

Pasivos

Los dispositivos digitales pasivos son aquellos que muestran o transmiten contenido de manera automática o continua sin requerir una interacción activa. Algunos de los dispositivos pasivos son la televisión y las pantallas de información digital, donde los espectadores, no intervienen directamente y se convierten en observadores del contenido presentado (Rebollo, 2021). En ese sentido, este tipo de dispositivos son útiles para proporcionar información o entretenimiento de manera constante y accesible, sin necesidad de que la persona intervenga activamente en su funcionamiento.

1.2.2 Tipos de contenido en dispositivos digitales

Los dispositivos digitales ofrecen accesibilidad a una amplia gama de contenido de entretenimiento, educación, de comunicación, entre otras, a continuación, se detalla el tipo de contenido preferido por los niños.

Contenido recreativo

El contenido recreativo digital abarca una amplia variedad de formas de entretenimiento, incluyendo videos, música, redes sociales, experiencias de realidad virtual y videojuegos. Ahora bien, desde una mirada en la niñez, Quinte (2021) señala que el mayor tipo de contenido consumido por los niños tiene una prevalencia en el uso recreativo, debido a que los niños encuentran mayor atención a los juegos pues los introducen en un mundo de fantasías. Es así que, este tipo de contenido permite una gran accesibilidad e interactividad y están diseñados principalmente con el propósito de proporcionar diversión y ocio, pudiendo ser disfrutados en cualquier momento y lugar gracias a la versatilidad de los dispositivos modernos.

Contenido educativo

El contenido educativo digital incluye recursos y materiales diseñados para facilitar el aprendizaje a través de medios digitales. Abarca videos educativos, plataformas de aprendizaje en línea, juegos didácticos, libros electrónicos, entre otros. Estos recursos no solo permiten la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también desarrollan habilidades digitales en los estudiantes, ayudándoles a abordar y superar los desafíos que surgen durante su proceso de enseñanza-aprendizaje (Candelario y Posligua, 2024).

El contenido educativo para niños se emplea en el uso de plataformas digitales como videos y juegos interactivos, estas plataformas contribuyen en el reforzamiento del aprendizaje. Esto permite que los niños accedan a una variedad de recursos educativos en cualquier momento, al explorar estos recursos, logran conocer nuevas áreas de interés, desarrollando así habilidades tecnológicas (Guzmán 2021, como se citó en Borja, 2024).

Contenido audiovisual

Los contenidos audiovisuales combinan elementos sonoros y visuales con el propósito de transmitir información, incluyendo una variedad de formatos como videos, películas, programas de televisión y animaciones. Este tipo de contenido posee la capacidad de captar la atención y motivar a los niños, gracias a su

semejanza con la realidad; ha logrado que se integre profundamente en la rutina diaria de los niños y niñas, convirtiéndose en un elemento esencial de su día a día (Motta 2012, como se citó en Ponce, 2023).

1.2.3. Dispositivos más utilizados

Los dispositivos digitales se han convertido en aparatos indispensables para el día a día, estos dispositivos han transformado la forma de comunicarse y entretenerse de las personas y, los niños no son ajenos a este cambio, a continuación, se describirán los dispositivos digitales más empleados por los niños según Radesky et al. (2021) de la American Academy of Pediatrics:

Teléfonos móviles

También llamados teléfonos inteligentes o smartphones, son aparatos que, por su funcionalidad y potencia, se pueden comparar a los ordenadores. Presentan características como poco peso y tamaño, son multifuncionales, pues se pueden instalar funciones adicionales a las que el aparato posee, y es de fácil acceso, ya que son táctiles y ofrecen facilidad de manejo, este dispositivo es principalmente usado como pasatiempo, para consumo y comunicaciones (Gobierno de Navarra, s. f.).

Tablet

Una tablet es un dispositivo que cumple las funciones de una computadora, tiene forma de tabla y no cuenta con teclado externo, además posee una amplia pantalla táctil que se puede utilizar con los dedos o con un lápiz especial. También cumple funciones de navegación por internet, ver o reproducir videos, escuchar música, entre otras (Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, s. f.).

Televisión

La televisión es un medio de comunicación usado primordialmente para el entretenimiento e información, aunque en algunas ocasiones también se utiliza

para fines educativos. La televisión proporciona a los espectadores una amplia gama de imágenes que son visualmente atractivas para el ojo humano. Además, acercan a las personas a gozar de historias y diversos estímulos, es así que se considera a la televisión como un dispositivo potente y que puede llegar a influir en la vida cotidiana del ser humano (UNICEF, s. f.).

Videojuegos

Los videojuegos son populares desde la década de los ochenta y están inmersos en numerosos hogares, son programas digitales que, al conectarse con una pantalla combinan un sistema de video y audio, este sistema permite a las personas acercarse a experiencias irreales o hechos lejanos a la vida real (Departamento de Pediatría, s. f.).

1.3 Interacciones sociales

1.3.1 Interacciones sociales en niños de ciclo II

El sociólogo canadiense, Erving Goffman, define las interacciones sociales como situaciones en las que dos individuos se encuentran uno frente a otro y se enfocan en la interacción misma. Según Goffman, estas interacciones se basan por ser casuales; además, resalta que cada persona tiene un “mundo interior”, sugiriendo que para comprender las interacciones sociales es indispensable entender a las personas desde su perspectiva interna (Gonnet, 2019).

En ese sentido, las interacciones sociales, en niños del nivel inicial, son encuentros y relaciones que establecen con personas de su entorno cercano, como amigos, docentes y principales adultos cuidadores; estas interacciones son esenciales para que los infantes aprendan a relacionarse y comunicarse de manera efectiva, además, desde esta edad temprana, los niños comienzan a familiarizarse con costumbres, tradiciones y saberes, que forman parte de su identidad, asimismo, empezarán a adquirir valores que los definirán como personas (Sigcha, 2024).

Por otro lado, Martínez (2015, como se citó en Lopez, Restrepo y Pavas, 2021) explica que la propuesta de Reggio Emilia se basa en que los niños cuentan con múltiples formas de expresión y comunicación que abarcan todo su cuerpo. Esto implica que los docentes deben reconocer y aprovechar estas diversas manifestaciones para enriquecer el desarrollo del lenguaje y potenciar las habilidades comunicativas propias de la primera infancia.

En esa misma línea, Benavides y Ortega (2022) mencionan que existen dos tipos de comunicaciones que desarrollan los niños, la comunicación verbal y no verbal.

En primera instancia, la comunicación no verbal se refiere a “una comunicación que se realiza por medio de gestos, expresiones faciales y posturas, es una comunicación sumamente importante que nos acompaña al comunicarse [sic] con las demás personas” (Sanchez, 2021, como se citó en Flores, 2023, p.15). De acuerdo con Gómez (2016, citado en Flores, 2023), la manera en que las personas se expresan verbalmente está conformada por diversos aspectos como la elección de palabras, la forma en que se modula la voz, el tiempo que se toma para hablar y el tipo de vocabulario que se emplea. Estos elementos del lenguaje verbal cumplen una función esencial al facilitar la expresión de pensamientos, emociones y significados durante una interacción.

Asimismo, San Lucas y Ruiz (2023) señalan que los gestos y el lenguaje verbal se desarrollan de manera interrelacionada. Explican que, durante los primeros años, los gestos constituyen la forma inicial de comunicación del niño y, conforme crece, estas expresiones se articulan con el habla. Esto permite que los infantes comuniquen con mayor claridad sus ideas, intenciones y emociones, facilitando una mejor comprensión del mensaje.

Con todo y lo anterior, se puede decir que durante la interacción de los niños del nivel inicial surge la necesidad de comunicarse ya sea de forma gestual u oral, pues así pueden transmitir lo que piensan o sienten, logrando fortalecer las relaciones que establecen.

Desarrollo de las interacciones sociales en niños de 3 a 5 años

En la primera infancia, se establecen las bases del desarrollo y la personalidad que perdurarán a lo largo de la vida. Durante este periodo, no solo se observa un notable crecimiento físico y desarrollo sensorio-perceptivo, sino también un avance significativo en las interacciones sociales del infante. Las experiencias sociales a las que los niños estén expuestos, son fundamentales para sentar las bases tempranas en su capacidad de relacionarse con otros, en este proceso, los niños desarrollan habilidades comunicativas, impactando profundamente en su futuro desenvolvimiento social y en su capacidad de formar relaciones saludables y efectivas (Ayala, 2020).

A medida que los niños avanzan en el proceso del desarrollo de sus interacciones sociales, desarrollan su yo social, que surge del aprendizaje de cómo interactúan con los demás y de la identificación de sus propias virtudes y defectos (Valladares, 2020).

Al llegar a este punto, Healthy Children (2021) precisa las interacciones de los niños de 3, 4 y 5 años:

3 años: A esta edad, los niños son menos egoístas que en el año anterior, van forjando su autonomía evidenciando seguridad y una identidad más definida. También surge el interés por acercarse más a otros niños, empezando a formar sus primeros lazos de amistad que se fortalecen con la comunicación y conductas más asertivas. Pueden ser capaces de reconocer la diferencia de ideas entre él y sus compañeros de juego así como, las cualidades de cada uno. Además, se sensibiliza frente al actuar de los demás niños, van dejando atrás la competitividad y por el contrario, participan en juegos de cooperación, generalmente es esta edad, ya respetan turnos y pueden resolver conflictos que se generan durante el juego.

4 años: En esta edad, los niños tienen una vida social activa, llegando a tener un mejor amigo, además logran reconocer que sus compañeros no son únicamente para jugar, ya que pueden influenciar la forma de pensar y actuar; durante sus interacciones con otros niños, observarán que existen diversas opiniones, las

cuales no siempre serán las mismas que las suyas. Debido a esta interacción constante serán capaces de reconocer sus errores y aceptarlos.

5 años: Esta edad se caracteriza por mostrar una mayor independencia del adulto y el esfuerzo de los niños para ser agradables frente a otros niños, imita ciertas actitudes de sus compañeros de juego y se consolida el control de su conducta al ser capaz de asumir reglas durante situaciones de interacción, de juego, además, se inclina por las actividades grupales con otros niños como cantar, bailar o actuar. En algunas ocasiones puede demostrar exigencia y en otras demostrar una actitud completamente colaborativa.

1.3.2 Interacciones sociales entre pares

Los niños construyen sus actitudes a partir del entorno familiar en el que se desenvuelven para entablar relaciones equilibradas. Según algunos referentes teóricos, los niños de 4 y 5 años demuestran conductas agresivas y muchas veces no presentan un propósito específico, de igual forma, permanece una escasa parte del egocentrismo muy característico de los niños de 3 años, no obstante ya muestran interés para relacionarse o interactuar con sus pares y compartir los materiales de juego, en este punto se resalta el disfrute al estar con sus iguales, participan en actividades con ellos y van desarrollando su sentido de pertenencia (Mero, 2023).

Menjura y Franco (2022) señalan que el juego es considerado como eje central de estas interacciones, ya que, a través del juego, los niños enfrentan diversos retos y situaciones que requieren un contacto directo con sus pares por medio de la comunicación. Estas interacciones demandan que el niño se desenvuelva socialmente, ya que experimentará momentos como el hecho de respetar su turno, establecimiento de reglas y expresiones de ideas.

Además, Vigotsky afirma que el juego es una actividad que surge naturalmente, pues es por este medio, donde los niños desarrollan relaciones sociales fuera del ámbito familiar, adquiriendo así, distintas capacidades que lo definirán como persona (Andrade, 2020).

Cabe mencionar que, el desarrollo social del niño estará influenciado por el grupo social en el que crezca durante su proceso de convivencia, así como por las normas y costumbres que se le enseñen desde el nacimiento y las que aprenda con sus pares. Las interacciones sociales, como el uso del lenguaje, servirán para convertir sus experiencias individuales en una vivencia compartida y social, reconociendo su singularidad como individuo (Coveña, 2023). A medida que el niño se involucra en actividades de juego con sus pares, empieza desarrollar afinidades o vínculos con los demás basados en gustos, parentescos, preferencias, etc. De esta forma, establece su grupo social en el que se desenvolverá día a día, aprendiendo y adquiriendo habilidades como la cooperación y la colaboración.

1.3.3 Interacciones sociales en el entorno familiar

Las primeras interacciones de los infantes, ocurren en los primeros años de vida dentro del entorno familiar, que es el primer espacio en donde se desenvuelve el niño. Aquí se aprenden las conductas, costumbres y valores que prevalecen en la sociedad y la cultura. Este proceso tiene como objetivo preparar a los niños para la vida adulta, siendo un factor relevante en el desarrollo de su comportamiento social futuro (Coveña, 2023).

Las interacciones de los niños en el entorno familiar son esenciales para el desarrollo emocional, social y cognitivo, estas relaciones se manifiestan con los padres, hermanos y otros miembros de la familia. Del mismo modo, Aguilar (2020, citado por Landázar, 2022) explica que la dinámica familiar y la conducta parental desempeñan un papel fundamental en la formación de la personalidad del niño. Desde el modelo bidimensional se considera que aspectos como la autonomía o la hostilidad emergen en función del estilo de crianza y el tipo de acompañamiento emocional que brindan los padres.

En base a lo mencionado, es muy probable que un niño que haya crecido en un entorno familiar agradable durante sus primeros meses de vida, desarrolle interacciones sociales efectivas, asimismo, si en el hogar se han establecido

patrones de conducta emocional positivos, esto causará mayor estabilidad emocional y social en el infante (Mujica, 2023).

1.3.4 Interacciones sociales en el entorno educativo

En relación con el entorno educativo, Cuesta y Barrera (2022) explican que la educación inicial constituye un espacio orientado al aprendizaje y al cuidado integral de los niños durante sus primeros años de vida. En ese sentido, el docente desempeña un rol fundamental al promover la socialización y fomentar la interacción infantil mediante diversas estrategias de comunicación, expresión oral, motricidad y aprestamiento, buscando favorecer un desarrollo integral.

Partiendo de esta idea, podemos alegar que, la educación inicial no solo implica acompañar a los niños en su quehacer pedagógico, sino también, implica proporcionarles el ambiente necesario para desarrollar sus primeras interacciones y habilidades sociales. Se sabe que, la falta de interacción social activa en la infancia, puede resultar en dificultades para relacionarse y comunicarse con otros, provocando un rechazo y aislamiento social, estos fenómenos pueden recaer incluso en violencia (Sigcha, 2024).

En esta misma línea, Lemus (2015, citado en Ávila, 2023) indica que la educación inicial constituye un periodo fundamental para aplicar estrategias que fortalezcan la seguridad y la confianza de los niños en los distintos entornos en los que se desenvuelven. Por ello, es esencial que los docentes potencien la interacción social, ya que esta les permite a los infantes adquirir nuevas habilidades y destrezas. Asimismo, se resalta que el docente debe recurrir a diversas metodologías y recursos que faciliten el desarrollo de competencias indispensables para enfrentar las demandas actuales.

Referente a lo expuesto, es relevante mencionar que no solo el juego influye en el desarrollo de las interacciones sociales de los niños y niñas, también influye el espacio y los momentos que proporciona la docente dentro del aula; son ellos, los facilitadores que pueden construir experiencias positivas y respetuosas para los infantes por medio de vínculos afectivos, estimulando su participación y motivación, así como también su desarrollo del pensamiento y razonamiento, de

esta manera, puede generar confianza y seguridad en los niños para que puedan desenvolverse mejor socialmente (Sánchez, 2021).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este apartado se plantea la estructura metodológica que guía el estudio, detallando el enfoque adoptado, el diseño implementado, las técnicas e instrumentos empleados, así como el proceso de análisis e interpretación desarrollado.

2.1. Enfoque de Investigación

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, debido a que los datos obtenidos se presentan como descripciones detalladas que permiten profundizar en su análisis e interpretación. Desde esta perspectiva, Hernández (2014) sostiene que este enfoque facilita la recopilación de información verídica a partir de diversas fuentes. Asimismo, Iño (2018) indica que la investigación cualitativa se caracteriza por la revisión y análisis de documentos, artículos científicos, tesis y otras fuentes confiables. En base a ello, el estudio emplea este enfoque para indagar fenómenos de naturaleza social y comprender la relación entre sus elementos; específicamente, busca analizar el uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales en los niños de Ciclo II

El diseño de la presente investigación es de revisión documental, dado que se ha recopilado y analizado información de diversas fuentes vinculadas con el tema de estudio, entre ellas artículos académicos, libros, revistas científicas y estudios previos. Este proceso permitió examinar cada documento con el propósito de identificar aportes relevantes y fortalecer el desarrollo del tema investigado. En esta línea, Arias (2023) sostiene que la investigación documental se fundamenta en la interpretación analítica de información previamente publicada, a fin de construir nuevos aportes a partir del conocimiento existente. En relación a ello, se utilizó la técnica documental y como instrumento se utilizaron fichas de registro, las cuales facilitaron la organización y sistematización de los datos recopilados. De este modo, fue posible estructurar la información de manera clara y coherente para sustentar el análisis del fenómeno estudiado.

2.2. Técnicas

2.2.1 Fichaje

En el proceso de investigación, el fichaje se utilizó como una herramienta clave para organizar la información obtenida de diversas fuentes. Se elaboraron fichas con las ideas principales, citas textuales y datos relevantes provenientes de artículos, libros y otros documentos, lo que permitió ordenar el contenido según los temas y variables del estudio. Este procedimiento facilitó la comparación entre autores y el reconocimiento de coincidencias y diferencias. Además, Loayza (2021) señala que existen fichas simples y compuestas, y que dentro de las simples se incluye la ficha de resumen, empleada para sintetizar con palabras propias las ideas centrales de los textos revisados. Gracias a ello, se contó con una base de información clara y accesible para avanzar en el análisis.

2.2.2 Triangulación:

La triangulación de datos fue un recurso clave en esta investigación, ya que permitió revisar la información desde diferentes fuentes y comparar lo que cada una aportaba. Este proceso ayudó a observar el tema desde varios puntos de vista y a contrastar los datos para obtener una comprensión más clara. En esta línea, Estévez, Arroyo y Gonzáles (2006; Ruiz, 2015; como se citó en Feria, Mantilla y Mantecón, 2019) señalan que “la triangulación es considerada como un procedimiento que consiste en recoger y analizar datos, desde distintos ángulos, a fin de contrastarlos e interpretarlos” (p. 138). De este modo, la triangulación fortaleció el análisis general del estudio.

2.3. Instrumentos:

2.3.1 Fichero

Los ficheros son herramientas que permiten organizar y sintetizar la información obtenida de diferentes fuentes. Existen distintos tipos, como las fichas textuales, las fichas de paráfrasis y las fichas de resumen, cada una con una función particular dentro del proceso de registro de datos. Según Medina y Rojas (2023),

los ficheros facilitan la organización de contenidos y apoyan la revisión de la información durante la investigación. En este estudio, se utilizaron principalmente fichas de resumen, las cuales permitieron registrar de manera clara las ideas esenciales de los documentos consultados.

2.3.1 Matriz de Triangulación

La matriz de triangulación de datos es una herramienta que permite integrar y contrastar información procedente de distintas fuentes para obtener una visión más completa y confiable del fenómeno estudiado en una investigación cualitativa. Con este recurso se organizan y comparan los datos, lo que ayuda a fortalecer la interpretación de los resultados y reducir posibles sesgos. En el campo educativo, la triangulación es ampliamente reconocida como una estrategia que mejora la calidad del análisis al combinar múltiples perspectivas y fuentes de información; Leavy (2020) señala que la triangulación contribuye a reforzar la validez de los hallazgos al permitir observar un mismo fenómeno desde diferentes ángulos. En esta investigación, la matriz de triangulación se construyó relacionando los aportes de diversos documentos, estudios previos y textos académicos, lo que permitió confrontar y enriquecer las interpretaciones obtenidas y consolidar una comprensión más sólida del tema abordado.

2.4 Análisis de los resultados

El análisis de los resultados obtenidos a partir de la revisión documental y la triangulación de los aportes de múltiples estudios demuestra que el uso de dispositivos digitales influye de manera significativa en las interacciones sociales de los niños de ciclo II. Las fuentes consultadas evidencian que la mayoría de niños de 3, 4 y 5 años utilizan tablets, teléfonos inteligentes y televisores por lapsos de hasta tres horas al día, lo que coincide con investigaciones nacionales como las de Manya y Quiroz (2020), Casas et al. (2020), Mamani y Mamani (2023) y Aburto y Puma (2024), quienes señalan que esta exposición prolongada se relaciona con menos iniciativa para jugar con otros, dificultades para integrarse a actividades grupales, escasa expresión emocional y preferencia por el juego individual. A nivel internacional, los estudios de Fung, García, Delgado,

Rojas y Madigan refuerzan este patrón al mostrar que el exceso de contenido recreativo pasivo limita la comunicación verbal, reduce la interacción cara a cara y afecta áreas clave vinculadas a lo social, como la atención, el lenguaje y la autorregulación emocional. Asimismo, el estudio de Taco et al. (2023) y de Betancur y Campo (2024) evidencia que el tipo de contenido consumido influye directamente en la calidad del lenguaje infantil, repercutiendo en su capacidad para conversar, resolver conflictos, comprender emociones y establecer vínculos significativos. Este análisis se sustenta también en bases teóricas fundamentales: las ideas de Erving Goffman sobre la interacción cara a cara permiten comprender por qué el tiempo frente a pantallas desplaza espacios naturales de convivencia, mientras que las orientaciones de la Academia Americana de Pediatría y Healthy Children apoyan la relación identificada entre el exceso de pantallas, la disminución del juego compartido y la interrupción de habilidades sociales esenciales. De igual modo, los documentos analizados señalan que el entorno familiar tiene un peso determinante en el uso de dispositivos, pues muchos padres recurren a ellos para calmar o distraer a los niños, reduciendo sin intención los momentos de diálogo, juego simbólico y resolución conjunta de situaciones. A pesar de este panorama, algunos estudios indican que, cuando el uso de dispositivos es mediado por un adulto, limitado en tiempo y orientado a contenido educativo interactivo, puede complementar el desarrollo y promover experiencias de aprendizaje compartido sin reemplazar la interacción real. En conjunto, la triangulación evidencia que los efectos del uso de dispositivos digitales dependen del equilibrio entre el tiempo de exposición, el contenido consumido, el acompañamiento familiar y las oportunidades de socialización en el entorno educativo; cuando estos factores no se articulan adecuadamente, las interacciones sociales tienden a deteriorarse, mientras que un uso responsable puede integrarse sin afectar el desarrollo. Finalmente, los resultados permiten afirmar que el impacto del uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales de los niños del ciclo II es mayoritariamente negativo cuando se realiza sin supervisión, debido a que reduce la comunicación espontánea, la empatía y la convivencia con pares, pero puede ser favorable si

se emplea de manera guiada y equilibrada dentro de contextos que prioricen el vínculo humano y el juego compartido.

CONCLUSIONES

Mediante la recopilación de las diferentes investigaciones, se pudo contestar de forma clara y con argumentos tanto al objetivo principal como a los objetivos específicos que se habían propuesto. Se llega a la conclusión de que el empleo de aparatos digitales sí tiene un impacto grande en cómo se relacionan socialmente los niños de tres, cuatro y cinco años del segundo ciclo de educación básica regular. Este impacto es sobre todo malo si se usa mucho, sin vigilancia y para ver cosas de ocio sin hacer nada, porque reemplaza las charlas cara a cara necesarias para desarrollar destrezas como compartir, sentir con otros, controlar las emociones, arreglar pleitos sin violencia y hablar de forma natural. Sin embargo, también se admite que, si los adultos a cargo supervisan su uso, lo limitan en tiempo y lo enfocan en aplicaciones educativas y que fomentan la interacción, estos aparatos pueden ser un apoyo que mejore las vivencias sociales.

Cumpliendo con el primer objetivo específico, se juntaron y organizaron bases teóricas firmes que apoyan que las relaciones sociales en los primeros años son el pilar del crecimiento emocional y social. Especialistas como Ullauri y Rabasco (2022), Madigan y otros (2020), Panjeti-Madan y Ranganathan (2023), además de investigaciones recientes de Latinoamérica y Perú, coinciden en que pasar mucho tiempo frente a pantallas reduce las chances de jugar a imaginar, trabajar juntos y recibir afecto de vuelta, lo cual afecta directamente la calidad de los vínculos con amigos y mayores.

Sobre el segundo objetivo específico, las revisiones muestran patrones comunes en nuestra zona: los niños del Ciclo II usan aparatos desde que son muy pequeños (a veces desde meses), gastan más de dos horas al día en promedio, ven mayormente contenido para entretenerse (YouTube, juegos, dibujos animados), y los padres recurren a los aparatos frecuentemente para distraerlos o como "cuidador digital". Este uso individual y largo resulta en una fuerte

preferencia por hacer cosas solo, menos juegos en equipo y problemas para empezar o seguir charlando entre pares

En cuanto al tercer objetivo específico, se entiende que el efecto negativo se da principalmente por dos vías: quitarle tiempo a la interacción real y copiar las formas de actuar vistas en las pantallas (ser agresivos, callados o pasivos). Como resultado, los niños suelen tener más dificultades para compartir cosas, esperar su turno, notar lo que sienten los demás, mirar a los ojos, decir con palabras lo que necesitan o sienten, y arreglar problemas de forma amable.

Esta labor implicó un camino que inició con mirar lo que pasa a diario en los hogares y aulas, donde vemos niños cada vez más listos con aparatos electrónicos, pero con más problemas para convivir y terminó con crear un saber bien cimentado y al día. Al revisar todo a fondo, pudimos ir más allá de una intuición educativa hasta entender de verdad el tema, encontrar cosas parecidas entre investigaciones de aquí y de afuera, notar algunas diferencias pequeñas y, lo más importante, hallar huecos grandes de información en lo que se sabe en Perú.

Entre las limitaciones más claras están que hay pocas investigaciones serias publicadas sobre este tema específico en el país, que la mayoría de los estudios son locales con pocos participantes y que casi no se habla de lo bueno que es usar la tecnología con guía y propósito en los salones de clase formales.

En síntesis, esta investigación abre muchas avenidas para seguir trabajando: se necesitan estudios largos que sigan a los niños de la primera infancia para ver qué pasa al pasar el tiempo; se deben crear y probar programas piloto de cómo usar la tecnología en preescolar que fomenten el uso en equipo de los aparatos; hacer estudios combinados viendo en persona lo que ocurre en el campo, en zonas pobres tanto de la ciudad como rurales. Finalmente, consideramos que la comprensión de cómo los dispositivos digitales influyen en las interacciones sociales de los niños, es fundamental para desarrollar estrategias educativas y prácticas pedagógicas que promuevan un uso equilibrado y beneficioso de la tecnología. Al fomentar una mayor conciencia y conocimiento sobre este tema,

aspiramos a contribuir a la formación de entornos educativos más saludables que apoyen el desarrollo integral de los niños en la era digital.

Referencias

- Aburto, A. y Puma, C. (2024). *Uso de dispositivos electrónicos y su relación con el estado emocional y conductual del niño preescolar en la Institución Educativa 20147 Eladio Hurtado Vicente, Imperial - Cañete 2023*. [Tesis, Universidad Nacional del Callao]. <https://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/8916/TESIS%20-%20ABURTO-PUMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Acker, A., Leifso, K., Crawford, L., Braund, H., Hawksby, E., Hall, A., McEwen, L., Dalgarno, N., Damon, J. (2023). Lessons learned and new strategies for success: Evaluating the Implementation of Competency-Based Medical Education in Queen's Pediatrics, *Paediatrics & Child Health*, Volume 28, Issue 8, December 2023, Pages 463–467. <https://doi.org/10.1093/pch/pxad021>
- American Academy of Pediatrics. (2021). Desarrollo social en niños en edad preescolar. *HealthyChildren.org*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Social-Development-in-Preschoolers.aspx>
- American Academy of Pediatrics. (2021). *Desarrollo Social en niños de edad preescolar*. Revista Healthy Children. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Social-Development-in-Preschoolers.aspx>
- American Academy of Pediatrics. (2023). Media use in early childhood. *HealthyChildren.org*. <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Media-Use-in-Early-Childhood.aspx>
- American Academy of Pediatrics. (s. f.). Where we stand: Screen time. *HealthyChildren.org*. <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Where-We-Stand-TV-Viewing-Time.aspx>
- Ayala, I. (2020). *DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN FUNCIÓN DE LA METODOLOGÍA REGGIO EMILIA Y BACHILLERATO INTERNACIONAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS*. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11706/Ayala_Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arias, F., (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. Universidad Central de Venezuela.
<https://www.researchgate.net/publication/378857493> *Investigacion documental investigacion bibliometrica y revisiones sistematicas*
- Benalcázar, D. y Landaez, D. (2022). *DESARROLLO DE PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN ESCOLAR DE NIÑOS DE INICIAL II EN TIEMPOS DE PANDEMIA*. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/handle/123456789/34649>
- Benavides, L. y Ortega, L. (2022). *Incidencia del Juego en el Desarrollo de Habilidades Sociales y Comunicativas en los Niños y Niñas de Grado Transición a Través del Performance*. [Tesis de Maestría]. Repositorio Universidad de Santander.
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/b0d55b40-f4e6-49f2-961e-c9b6886c6f88>
- Borja, V., (2024). “*La realidad virtual en el entorno natural y social en los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Rinconcito de Ternuras de la ciudad de Ambato*”. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12649/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-022-2024.pdf>
- Campo, D. y Bentancur, M. (2024). *Exposición permanente a dispositivos tecnológicos y desarrollo de habilidades de comunicación verbal en niños y niñas del nivel Jardín del Centro Educativo Amaranto*. [Trabajo de grado, Uniminuto].
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/19394>
- Candelario, A. y Posligna, Y. (2024). *Pantallas Táctiles y su Incidencia en los procesos de Enseñanza- Aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Técnica de Babahoyo.
<http://190.15.129.146/bitstream/handle/49000/16263/CANDELARIO%20VILLAMAR%20ANA%20MARIA-POSLIGUA%20OLMEDO%20YOSSELIN%20ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casas, I., Parisaca, M., y Vizcardo Fernández, Ú. (2020). *Relación entre el uso de los dispositivos móviles en el hogar y la interacción entre iguales dentro del aula en las niñas*

- y los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial" Luz de Belen". (Arequipa, 2019). [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio de Tesis UCSM. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7242de9b-9e4c-45a7-9b2f-b583c9767d7a/content>
- Contreras, M., Álvarez, N., de León, H., Elizondo, G., Navarrete, G. y Romo, J. (2023). Impacto del uso de dispositivos electrónicos a edad temprana en el lenguaje. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 61(4), 427–432. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8200118>
- Coveña, M. y Ávila, J. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad. *MQRInvestigar*, Vol.7, Núm. 3 p. 490-508. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/471/1903>
- Cuesta, G. y Barrera, P. (2022). La comunicación en el proceso de la educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, Vol. 7, Núm. 6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042516>
- Departamento de pediatría. (s. f.). Los videojuegos y los niños. Clínica Universidad de Navarra. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Estupiñan, M. y Flores, J. (2023). *HABILIDADES COMUNICATIVAS ASERTIVAS Y LA INTERACCIÓN SOCIAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio UNIMINUTO. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37678>
- Franco, B. y Menjura, M. (2022). Manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas de educación inicial. *Revista Tempus Psicológico*. Vol. 5 Núm. 2. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/4186>
- Franz, M., y López, G. (2023). Impacto de las pantallas en el desarrollo infantil: Una revisión narrativa. *Revista de Psicología y Educación*, 18(1), 1–12. <https://doi.org/10.23923/rpye.v18i1.512>
- Fung F., Rojas M. y Delgado C. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. *Revista Médica Sinergia*. 5 (6). <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=94279/amp/>

- García, S. y Dias, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 120(5), 340-345.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0325-00752022000500011&script=sci_arttext
- Gobierno de Navarra. (s. f). Acércate a las TIC. Uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles, “smartphones”, “ebooks”, GPS y “tablets”).
<https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/48F9746B-080C-4DEA-BD95-A5B6E01797E1/315641/7Usodedispositivosmoviles.pdf>
- Gonnet, J. (2020). ¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman. *Revista Reflexiones*. Vol. 99 Núm.1.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1659-28592020000100168&script=sci_arttext
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M., Méndez, S. y Mendoza, C. (2014). *Metodología de la investigación*. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herna, U., (2023). Impacto del uso excesivo de pantallas en niños y adolescentes: Efectos Colaterales. Universidad de Cantabria.
https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/33130/2024_UrdalslaH.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Iño, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo la historia oral como método. *Voces de la educación*, Vol. 3, Núm. 6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6521971>
- Leavy, P. (2020). *Triangulation in qualitative research*. The Oxford Handbook of Qualitative Research. Oxford University Press.
<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190847388.001.0001/oxfordhb-9780190847388-e-84>
- López, D., Restrepo, M. y Pavas, N. (2021). *La incidencia de las interacciones a nivel Familiar y Educativo en el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños*. [Tesis

de Licenciatura]. Repositorio UNIMINUTO.
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/15547>

Loayza, E. (2021) El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. *Revista Educare et. Comunicare*, 9(1), 67-77.
<https://www.academica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22.pdf>

Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., y Tough, S. (2020). Associations between screen use and child language skills: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327>

Mamani, S. y Mamani, M. (2023). *Dispositivos digitales y su relación con la conducta social de infantes de nivel inicial N° 624 “Anoravi” Asillo – 2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM.
[https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2260/Mariluz-Sumaya tesis titulo 2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2260/Mariluz-Sumaya%20tesis%20titulo%202023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Manya, L. y Quiroz, I. (2020). *Exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de educación inicial-Cajamarca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello]. Repositorio UPAGU.
[http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1211/MANYA%2c%20L.%20Y%20QUIROZ%2c%20I.%20%282020%29.%20Exposici%c3%b3n%20a%20programa s%20televi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1211/MANYA%2c%20L.%20Y%20QUIROZ%2c%20I.%20%282020%29.%20Exposici%c3%b3n%20a%20programa%20televi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mantilla, M., y Mantecón, L., (2019). La triangulación metodológica como método de investigación científica. *Didáctica y Educación*, Vol. 10, Núm. 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248603>

Mero, M. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo socioafectivo en niños de 4 a 5 años. *Journal Scientific*, Vol. 7 Núm. 4.
<https://www.investigarmgr.com/ojs/index.php/mgr/article/view/782/3082>

Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. (s. f.). ¿Por qué es importante el Desarrollo Infantil Temprano? <https://www.midis.gob.pe/index.php/por-que-es-importante-el-desarrollo-infantil-temprano/#:~:text=La%20ni%C3%B1a%20y%20el%20ni%C3%B1o%20son%20sujeto%20de%20derecho&text=Son%20seres%20sociales%20pues%20forman,ampliar%20sus%20capacidades%20y%20oportunidades>.

- Ministerio de Educación del Perú. (2021). Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la educación básica (Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU). <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2298260-234-2021-minedu>
- Mujica, A. (2023). Primera infancia en América Latina: manejo de las emociones e interacciones de calidad en pospandemia. *ReHuSo vol.8*, Núm. 2. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872023000200089
- Muñoz, M. (2021). ¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?. [Trabajo de Fin de Grado], Universidad de las Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/153082/Rebollo_Munoz_MPilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ninasunta, L., Aguirre, D. y Razo, H. (2023). El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, Núm. 3. <https://research.ebsco.com/c/rgbq55/viewer/pdf/45ffqc76nn>
- Ormaza Sigüenza, L. M. (2022). *Uso de la tecnología en niños de 3 a 5 años durante la pandemia COVID-19* [Tesis, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12148/3/17684.pdf>
- Panjeti, V. y 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), Article 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Ponce, U., (2023). La primera infancia y el consumo audiovisual. Consideraciones para un concepto. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América* 11 (2), Ltina http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322023000200021&script=sci_arttext&lng=pt
- Quinte, E. (2021). *USO DE CELULARES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ROSA DE LIMA N°430 – CHILCA –HUANCAYO*. [Tesis de maestría]. Repositorio Universidad Nacional del Centro del Perú.

https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/10887/T010_46172847_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rabasco, M., y Ullaire, J., (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Revista Científica, Dominio de la Ciencia*, Vol. 3, Núm. 3. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363/7593>

Radesky, J., Weeks, H., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., Tamayo, M., Epstein, M., Kirkorian, H., Coyne, S. y Barr, R. (2020). Young Children's Use of Smartphones and Tablets. *American Academy of Pediatrics*, *Pediatría* 146 (1). <https://publications.aap.org/pediatrics/article/146/1/e20193518/77025/Young-Children-s-Use-of-Smartphones-and-Tablets?autologincheck=redirected>

Salcedo, D., Fuentes, B., Villamar, E., & Salcedo, P. (2021). Los niños de era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *RECIMUNDO*, 5(4), 37-44. [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(4\).oct.2021.37-44](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(4).oct.2021.37-44)

San Lucas, C. y Ruiz, A. (2023). *LOS GESTOS COMUNICATIVOS Y EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37449>

Sigcha, E. (2024). La interacción social en los niños de educación inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"* Vol. 4, Núm. 1. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/74/145>

Taco, V., Chóez, J., Calderón, C., Alvarez, M. y Cevallos, L. (2024). Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 –4 años. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay*, 5 (4), 436–443. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2263/2859>

UNICEF. (s. f.). ¿Te suena familiar? La televisión en familia. <https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/16%20Conviviendo%20TV.pdf>

UNICEF. (s. f.). Más que un móvil. La guía que no viene con el móvil. Agencia Española Protección Datos. <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/recursos/mas-que-un-movil/La-guia-que-no-viene-con-el-movil.pdf>

UNICEF Perú. (s. f.). Conectad@s para Aprender. <https://www.unicef.org/peru/educacion/conectados-para-aprender>

UNICEF Perú. (2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas [Comunicado de prensa]. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. (s. f.). Tablets. Revista de Divulgación Saber Más. <https://www.sabermas.umich.mx/archivo/tecnologia/50-numero-644/103-tablets.html>

Valladares, M. (2020). La sobre protección de los padres con el desarrollo social de los niños del nivel inicial. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2006>

ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnicas e instrumentos
<p>¿Cómo influye el uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales en los niños y niñas de ciclo II?</p>	<p><u>General:</u></p> <p>Analizar el uso de dispositivos digitales en las interacciones sociales en los niños de Ciclo II de la EBR.</p> <p><u>Específicos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilar fundamentos teóricos sobre dispositivos digitales y su influencia en las interacciones sociales en la primera infancia. - Describir la manera en que los niños usan los dispositivos digitales y cómo interactúan entre ellos. - Comprender cómo el uso de dispositivos digitales influye en las interacciones sociales entre los niños de Ciclo II. 	<p>1. Uso de pantallas digitales</p>	<p>1.1 Tipos de pantallas digitales</p>	<p><u>Fichaje</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Registro de páginas electrónicas. - Fichero <p><u>Triangulación de datos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Matriz de triangulación
			<p>1.2 Tiempo del uso de pantallas digitales</p>	
			<p>1.3 Contenido de las pantallas digitales</p>	
		<p>2. Interacción social en niños de 5 años</p>	<p>2.1 Interacción social entre pares</p>	
			<p>2.2 Interacción social en el entorno familiar</p>	
			<p>2.3 Interacción social en el entorno educativo</p>	

ANEXO 2: Matriz de triangulación y análisis

UNIDAD DE ANÁLISIS	FUENTE 1	FUENTE 2	FUENTE 3	COINCIDENCIAS / DESACUERDOS	CONFRONTACIÓN TEORICA
Dispositivos digitales	<p>Los dispositivos digitales son recursos tecnológicos que generan, procesan o almacenan información. Incluyen pequeños dispositivos de almacenamiento, que pueden conservarse y transportarse fácilmente como móviles, tablets o laptops. Generalmente poseen una amplia capacidad que permite desarrollar un gran número de tareas en un tiempo reducido, simplificando las labores del día a día en todos los ámbitos de la humanidad, incluyendo los domésticos, comerciales, industriales, educativos y médicos. Esta eficiencia es posible gracias a la</p>	<p>Los dispositivos más comunes incluyen móviles, tablets, computadoras, consolas de juegos y televisores inteligentes. La interactividad de estos dispositivos, tanto activos como pasivos, puede influir en el comportamiento de las personas, afectando la sociedad, la cultura e incluso la educación. Los dispositivos activos, como los móviles y tablets, permiten una interacción directa y dinámica, mientras que los dispositivos pasivos, como ciertos tipos de televisores y consolas de juegos, no ofrecen intercambios</p>	<p>La Influencia de los aparatos móviles en la sociedad tiene ventajas y desventajas, nos permite tener acceso rápido a la información y nos facilitan los procesos de comunicación, además de ayudar a la educación y a la ecología, ejercen un gran impacto sobre el desarrollo temprano de competencias individuales y la capacidad de aprendizaje de los niños. En los últimos años las tecnologías de información y comunicación (TIC) se ha convertido, en una parte fundamental de la sociedad moderna (Campos, 2019, p. 27)</p>	<p>Los tres autores coinciden en reconocer que la tecnología facilita procesos importantes y tiene una influencia profunda en la sociedad de hoy en día. Vera menciona que la precisión y eficiencia de la tecnología digital en comparación con la analógica, mientras Pérez aborda cómo la interactividad de dispositivos como móviles y tablets influye en la sociedad y la cultura. Campos destaca el papel fundamental de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación y el desarrollo de competencias.</p>	<p>Los autores destacan cómo la tecnología impacta la educación y la sociedad moderna desde diferentes perspectivas. La tecnología digital es reconocida por su capacidad para manipular datos con precisión y eficiencia, superando las limitaciones de la tecnología analógica. Además, la interactividad de dispositivos como móviles y tablets tiene un efecto significativo en el comportamiento y la cultura, mejorando la participación y el aprendizaje. Finalmente, las tecnologías de información y comunicación (TIC) son esenciales para el desarrollo de competencias educativas.</p>

	optimización de los sistemas y la aportación de soluciones efectivas a los problemas. (Vera, 2024)	interactivos. (Pérez, 2020, p. 9)			
Interacciones Sociales en niños del ciclo II	El juego al aire libre en el jardín de infancia está asociado con un descanso y tiempo de relajación, proporcionando varios beneficios a los niños (físicos, emocionales, sociales, cognitivos) ya que se les da la oportunidad de recrearse y divertirse. Es el momento dentro del horario diario en el que los estudiantes se desconectan del trabajo escolar, descansan (Lee et al., 2007; Rasberry et al., 2011), juegan, corren y desarrollan habilidades sociales (Pellegrini, 2006). El tiempo de relajación ofrece a los estudiantes la oportunidad de interacción social (McCambridge et al., 2006), ya que durante el juego aprenden a negociar, colaborar, compartir y resolver	Los niños se ven en la necesidad de relacionarse no solo con sus padres sino con las demás personas que los rodean, lo cual le va permitir el desarrollo de su identidad y su personalidad, la confianza en sí mismo, el desarrollo de sus emociones, su forma de expresarse, el desarrollo de la estima; es decir su desarrollo personal y social. (Pantigoso, 2019, p. 3)	En la primera infancia, se establecen las bases del desarrollo y la personalidad que perdurarán a lo largo de la vida. Durante este periodo, no solo se observa un notable crecimiento físico y desarrollo sensorio-perceptivo, sino también un avance significativo en las interacciones sociales del infante. Las experiencias sociales a las que los niños están expuestos, son fundamentales para sentar las bases tempranas en su capacidad de relacionarse con otros, en este proceso, los niños desarrollan habilidades comunicativas, impactando profundamente en su futuro desenvolvimiento social y en su capacidad de formar relaciones	Los autores en mención, subrayan la importancia de las interacciones sociales en los niños de 3, 4 y 5 años, aunque en contextos diferentes. Los primeros autores resaltan los beneficios del juego al aire libre en las áreas cognitiva, emocional y social de los niños, mientras que la segunda resalta la necesidad de los niños por relacionarse con las personas que lo rodean. Por otro lado, el tercer autor, aborda cómo las experiencias a las que están expuestos los niños, serán determinantes para su desarrollo futuro.	Los 3 autores enfatizan la importancia de las interacciones sociales en la infancia y cómo estas se desarrollan, mediante el juego y otras actividades. Todas abordan el desarrollo infantil, centrándose especialmente en el papel fundamental de las interacciones sociales y el juego en el crecimiento de los niños. Se destaca cómo este tiempo de relajación y recreación no solo permite a los niños desconectarse del trabajo escolar, sino también desarrollar habilidades sociales como la negociación y la resolución de problemas. Por otro lado, se resalta el punto de vista de Ayala (2020) ya que amplía cómo las interacciones sociales no solo influyen en la formación de la identidad y la autoconfianza, sino que también facilitan el

	problemas (Sibley y Etnier, 2003), además de apoyar sus opiniones y controlarse a sí mismos (Bjorklund y Brown, 1998) (p. 238).		saludables y efectivas (Ayala, 2020).		desarrollo de habilidades de comunicación y expresión emocional. Esta perspectiva subraya la necesidad crítica de que los niños se relacionen no solo con sus padres, sino con otras personas en su entorno, para un desarrollo integral.
--	---	--	---------------------------------------	--	---

DISPOSITIVOS DIGITALES					
CATEGORÍAS	FUENTE 1	FUENTE 2	FUENTE 3	COINCIDENCIAS / DESACUERDOS	CONFRONTACIÓN TEÓRICA
Tipos de dispositivos digitales	Los dispositivos digitales activos utilizan sensores avanzados que detectan el contacto físico, estos sensores convierten ese contacto en señales digitales que el dispositivo puede interpretar y procesar. A través de este proceso, el dispositivo digital activo puede responder de manera inmediata a las acciones de quien lo manipula, facilitando una interacción fluida y efectiva entre las personas y la tecnología. (Newline, 2024)	Los dispositivos digitales pasivos son aquellos que muestran o transmiten contenido de manera automática o continua sin requerir una interacción activa. Algunos de los dispositivos pasivos son la televisión y las pantallas de información digital, donde los espectadores, no intervienen directamente y se convierten en observadores del contenido presentado (Rebollo, 2021).	Existen diversos tipos de dispositivos tecnológicos y estos pueden clasificarse de muchas maneras ya sea por su portabilidad, como su utilidad, algunos pueden ser fijos y móviles. En primera instancia, los dispositivos fijos necesitan de un cable para funcionar ya que necesitan de carga eléctrica, mientras que los móviles operan sin necesidad de ello y son la forma más común de emplearlos. (Miranda, 2023)	Newline (2024) y Rebollo (2021) se refieren a dos tipos de dispositivos, entre ellos, los pasivos y los activos. Mientras que Miranda (2023) enfatiza las diferencias fundamentales en la movilidad y la accesibilidad de los dispositivos según sus características eléctricas y su capacidad para operar sin cables. Los autores citados concuerdan en la diferenciación entre dispositivos activos y pasivos y su impacto en la interacción humana con la tecnología, también destacan diferencias	En esta categoría, enfatizamos la relevancia de los dos primeros autores, que entre los tipos de dispositivos digitales, sugieren a los pasivos y activos, estos últimos como aparatos que promueven una interacción directa entre las personas y la tecnología, con la capacidad de respuesta inmediata de estos dispositivos ante una interacción digital. Mientras que los pasivos no requieren de una interacción directa. Se aceptan estas definiciones, ya que son las que se asemejan a la realidad de este estudio, que documenta el uso de

				significativas en términos de interacción directa de las personas con estos dispositivos y la clasificación según la portabilidad y la dependencia a una fuente de electricidad..	dispositivos digitales en niños de 3, 4 y 5 años.
Tipos de contenido en dispositivos digitales	Quinte (2021) señala que el mayor tipo de contenido consumido por los niños tiene una prevalencia en el uso recreativo, debido a que los niños encuentran mayor atención a los juegos pues los introducen en un mundo de fantasías.	El contenido educativo para niños se emplea en el uso de plataformas digitales como videos y juegos interactivos, estas plataformas contribuyen en el reforzamiento del aprendizaje. Esto permite que los niños accedan a una variedad de recursos educativos en cualquier momento, al explorar estos recursos, logran conocer nuevas áreas de interés, desarrollando así habilidades tecnológicas (Guzmán 2021, como se citó en Borja, 2024).	Los contenidos audiovisuales combinan elementos sonoros y visuales con el propósito de transmitir información, incluyendo una variedad de formatos como videos, películas, programas de televisión y animaciones. Este tipo de contenido posee la capacidad de captar la atención y motivar a los niños, gracias a su semejanza con la realidad; ha logrado que se integre profundamente en la rutina diaria de los niños y niñas, convirtiéndose en un elemento esencial de su día a día (Motta 2012, como se citó en Ponce, 2023).	Los autores Quinte, Quinte y Motta ofrecen distintas perspectivas sobre los dispositivos digitales más utilizados por los niños. Quinte enfatiza que el contenido consumido mayoritariamente es recreativo, centrado en juegos que sumergen a los niños en mundos de fantasía. En contraste, Quinte subraya la utilidad de plataformas digitales para el contenido educativo, como videos y juegos interactivos, que refuerzan el aprendizaje y permiten a los niños explorar nuevas áreas de interés, desarrollando habilidades tecnológicas. Por último, Motta destaca la influencia de los contenidos audiovisuales, como videos, películas y animaciones, en la rutina diaria de los niños, gracias a su capacidad para captar la atención y motivarles mediante elementos visuales y sonoros que se asemejan a la realidad. Estos enfoques muestran que aunque los dispositivos digitales son	Los autores mencionados, proporcionan diferentes visiones sobre los tipos de contenido en dispositivos digitales utilizados por los niños. Quinte destaca la prevalencia del contenido recreativo, como juegos que transportan a los niños a mundos de fantasía. Por otro lado, Quinte enfatiza el valor educativo del contenido digital, incluyendo videos y juegos interactivos diseñados para reforzar el aprendizaje y promover habilidades tecnológicas. Motta añade una perspectiva centrada en los contenidos audiovisuales, como videos y animaciones, que no solo captan la atención de los niños con elementos visuales y sonoros, sino que también se integran profundamente en su rutina diaria. Aunque los tres autores reconocen la diversidad de usos de los dispositivos digitales por parte de los niños, desde el entretenimiento hasta el aprendizaje estructurado y la integración de contenido audiovisual, es crucial

				ampliamente utilizados por los niños para el entretenimiento y el aprendizaje, la naturaleza del contenido v significativamente. Desde el enfoque lúdico y de fantasía de Quinte hasta la educación estructurada y el uso de tecnología de Quinte, y la integración profunda de contenidos audiovisuales en la vida diaria según Motta, todos resaltan la importancia de entender y gestionar adecuadamente el impacto de los dispositivos digitales en el desarrollo y la educación infantil.	considerar estos diversos tipos de contenido para promover un desarrollo equilibrado y saludable en los ría niños, aprovechando las oportunidades educativas y recreativas que ofrecen estos dispositivos.
Dispositivos digitales más utilizados	Arevalo (2024) expresa lo siguiente: Los niños están en contacto a diario con la televisión, tabletas, teléfonos inteligentes, consolas de videojuegos fijas o portátiles, ordenadores de sobremesa y portátiles. Aunque no usen todos estos dispositivos, los que más los atrae son las tabletas y los celulares en especial a los más pequeños y con frecuencia los utilizan para ver dibujos de su preferencia o juegos a medida que van creciendo y entienden sobre su uso. (p. 20)	También llamados teléfonos inteligentes o smartphones, son aparatos que, por su funcionalidad y potencia, se pueden comparar a los ordenadores. Presentan características como poco peso y tamaño, son multifuncionales, pues se pueden instalar funciones adicionales a las que el aparato posee, y es de fácil acceso, ya que son táctiles y ofrecen facilidad de manejo, este dispositivo es principalmente usado como pasatiempo, para consumo y comunicaciones (Gobierno de Navarra, s. f.).	El uso de la televisión en niños menores de 5 años hace que pasen menos tiempo jugando de manera tradicional. Por cada hora de televisión que emplean los niños, hay un 9% menos de tiempo de juego los días lectivos y un 11% los fines de semana. Los niños entre 3 y 4 que viven en familias con alta tecnología pasan un 25% menos de tiempo interactuando con la familia, y los niños entre 5 y 6 años un 38%. (American Academy of Pediatrics como se citó en López 2023, p. 15).	El Gobierno de Navarra y la American Academy of Pediatrics se refieren que los dispositivos digitales más utilizados por los niños presentan similitudes, asimismo, diferencias. Arevalo menciona que los niños interactúan con varios dispositivos como televisión, tabletas, teléfonos inteligentes, consolas de videojuegos y ordenadores, destacando que las tabletas y los celulares son los que más atraen a los más pequeños, principalmente para ver dibujos y jugar. El Gobierno de Navarra se enfoca en los teléfonos inteligentes, resaltando su funcionalidad y potencia comparables a los ordenadores, su	Los autores Arevalo, el Gobierno de Navarra y la American Academy of Pediatrics abordan el tema de los dispositivos digitales más utilizados por los niños desde distintas perspectivas. Arevalo y el Gobierno de Navarra coinciden en que las tabletas y los teléfonos inteligentes son los dispositivos preferidos por su versatilidad y facilidad de uso en juegos y entretenimiento. En contraste, la American Academy of Pediatrics se enfoca en los efectos negativos del uso excesivo de la televisión, señalando una reducción en el tiempo de juego tradicional y la interacción familiar. Los dispositivos digitales como las tabletas y los teléfonos

				<p>multifuncionalidad y facilidad de uso, señalando que son utilizados principalmente como pasatiempo, para consumo y comunicaciones. Por otro lado, la American Academy of Pediatrics se centra en el impacto de la televisión en los niños menores de 5 años, indicando que su uso reduce el tiempo de juego tradicional y la interacción familiar. Este enfoque resalta las consecuencias del uso de dispositivos digitales en las actividades y relaciones interpersonales de los niños, especialmente en familias con alta tecnología. Pese a que los tres autores reconocen el uso extendido de dispositivos digitales entre los niños, Arevalo y el Gobierno de Navarra se enfocan más en la popularidad y las características de los dispositivos (especialmente tabletas y teléfonos inteligentes), mientras que la American Academy of Pediatrics enfatiza el impacto negativo del uso excesivo de la televisión y otros dispositivos en el tiempo de juego y la interacción familiar.</p>	<p>inteligentes son populares entre los niños por su funcionalidad y diversión, es crucial considerar los impactos potenciales en el desarrollo infantil y las interacciones familiares. Promover un uso equilibrado y consciente de estos dispositivos puede ayudar a maximizar sus beneficios educativos y recreativos mientras se minimizan los posibles efectos adversos en el bienestar infantil.</p>
INTERACCIONES SOCIALES					
Interacción social en el	Las primeras interacciones de los infantes, ocurren en los	Aguilar, 2020 (como se citó en Landaez, 2022) menciona que:	Moreira (2022) señala que:	Respecto a la interacción social en el entorno familiar, Coveña, Aguilar y Moreira	Coveña, Aguilar y Moreira presentan tanto similitudes como diferencias. Coveña

<p>entorno familiar</p>	<p>primeros años de vida dentro del entorno familiar, que es el primer espacio en donde se desenvuelve el niño. Aquí se aprenden las conductas, costumbres y valores que prevalecen en la sociedad y la cultura. Este proceso tiene como objetivo preparar a los niños para la vida adulta, siendo un factor relevante en el desarrollo de su comportamiento social futuro (Coveña, 2023).</p>	<p>La familia es el sistema dinámico, en donde el comportamiento de los padres y como se dé la interacción familiar son los responsables del desarrollo y formación de la personalidad del infante; por lo que las variables polares se proponen en base del modelo bidimensional son autonomía, amor y hostilidad y depende del cuidado parental entorno [sic] a los estilos de crianza (p.4).</p>	<p>La influencia de la familia crea un primer escenario de socialización, donde se define el contexto en el que se adquieren los aprendizajes del niño, sus experiencias de afecto, de integración social y adquisición de la identidad propia, sin dejar de lado el mundo moderno, y todos los cambios que implica, las escuelas o instituciones de educación inicial (p. 9).</p>	<p>comparten la idea de que la familia es el primer espacio donde los niños desarrollan sus habilidades sociales, aunque explican una idea diferente. Coveña hace énfasis que las primeras interacciones ocurren en el entorno familiar, donde los niños aprenden conductas, costumbres y valores que los preparan para la vida adulta y el desarrollo de su comportamiento social futuro. Aguilar, por su parte, se centra en el sistema dinámico de la familia, destacando que el comportamiento de los padres y la interacción familiar son responsables de la formación de la personalidad del niño. Asimismo, Aguilar introduce el modelo bidimensional de autonomía, amor y hostilidad como variables clave en el desarrollo infantil, dependiendo de los estilos de crianza y el cuidado parental. Por otro lado, Moreira coincide en que la familia es el primer escenario de socialización, pero añade que, es en este contexto donde los niños adquieren aprendizajes, experiencias de afecto, integración social e identidad propia, tomando en cuenta también la influencia del mundo moderno y las</p>	<p>enfatisa que el entorno familiar es el primer espacio donde los niños aprenden conductas, costumbres y valores que preparan su comportamiento social futuro. Aguilar, por su parte, se centra en la dinámica familiar, argumentando que el comportamiento de los padres y la interacción familiar son cruciales para la formación de la personalidad del infante, introduciendo el modelo bidimensional de autonomía, amor y hostilidad como variables clave. Moreira coincide en que la familia es el primer escenario de socialización y añade que en este contexto se adquieren aprendizajes, experiencias de afecto, integración social e identidad propia, considerando también la influencia del mundo moderno y las instituciones educativas. Finalmente, los tres autores coinciden en la relevancia del entorno familiar para el desarrollo social de los niños, pero destacan diferentes aspectos: Coveña se enfoca en la preparación para la vida adulta y la adquisición de valores, Aguilar en la dinámica familiar y los estilos de crianza, y Moreira en la integración de experiencias afectivas y sociales con la influencia del entorno moderno y educativo. Juntos,</p>
--------------------------------	--	---	--	---	---

				<p>instituciones educativas. Moreira resalta cómo la familia interactúa con otros agentes socializadores como las escuelas. Los tres autores coinciden en la importancia del entorno familiar para el desarrollo social de los niños, cada uno se enfoca en diferentes aspectos: Coveña en la preparación para la vida adulta y el aprendizaje de valores, Aguilar en la dinámica familiar y los estilos de crianza, y Moreira en la adquisición de experiencias de socialización y la integración con el mundo moderno y educativo.</p>	<p>estos enfoques subrayan la importancia de un entorno familiar que fomente una socialización saludable y equilibrada.</p>
<p>Interacción social en el entorno educativo</p>	<p>La educación inicial no solo implica acompañar a los niños en su quehacer pedagógico, sino también, implica proporcionarles el ambiente necesario para desarrollar sus primeras interacciones y habilidades sociales. Se sabe que, la falta de interacción social activa en la infancia, puede resultar en dificultades para relacionarse y comunicarse con otros, provocando un rechazo y aislamiento social, estos fenómenos pueden recaer incluso en violencia (Sigcha, 2024).</p>	<p>Lemus (2015, como se citó en Ávila, 2023) explica que: Es en la edad temprana y la educación inicial donde se debe poner en marcha estrategias y destrezas en los niños(as) que faciliten guiar el desarrollo de confianza y seguridad con su entorno familiar, social, y escolar, Por esta razón, el docente debe potenciar la interacción social en preescolar, ya que a través de esta permite que el alumno socialice, desarrolle nuevas habilidades y destrezas. Como docente, se debe entregar un sinnúmero de metodologías y</p>	<p>No solo el juego influye en el desarrollo de las interacciones sociales de los niños y niñas, también influye el espacio y los momentos que proporciona la docente dentro del aula; son ellos, los facilitadores que pueden construir experiencias positivas y respetuosas para los infantes por medio de vínculos afectivos, estimulando su participación y motivación, así como también su desarrollo del pensamiento y razonamiento, de esta manera, puede generar</p>	<p>Las perspectivas de Sigcha, Lemus y Peña sobre la interacción social en el entorno educativo coinciden en la importancia de fomentar estas interacciones desde la educación inicial, pero presentan diferencias en sus enfoques y énfasis. Sigcha subraya que la educación inicial debe proporcionar un ambiente adecuado para que los niños desarrollen sus primeras interacciones y habilidades sociales, advirtiendo que la falta de interacción puede llevar al aislamiento social y a la violencia. Lemus, por su parte, enfatiza la necesidad de que los docentes</p>	<p>Referente a esta categoría, Sigcha, Lemus y Peña presentan tanto similitudes como diferencias. Sigcha subraya la importancia de un ambiente adecuado en la educación inicial para desarrollar interacciones y habilidades sociales, advirtiendo que la falta de estas puede llevar al aislamiento social y la violencia. Lemus enfatiza el papel activo del docente en implementar estrategias y herramientas que faciliten la socialización y el desarrollo de habilidades, destacando la necesidad de guiar a los niños en el desarrollo de confianza y seguridad. Por su parte, Peña</p>

		<p>herramientas necesarias para comenzar a desarrollar las habilidades que exige la vida actual (p. 494).</p>	<p>confianza y seguridad en los niños para que puedan desenvolverse mejor socialmente (Peña, 2021)</p>	<p>implementen estrategias y herramientas que faciliten la socialización y el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, destacando el papel activo del docente en guiar el desarrollo de confianza y seguridad en el entorno escolar. Por otro lado, Peña agrega otra dimensión al resaltar no solo el papel del juego, sino también la importancia del espacio y los momentos proporcionados por el docente para construir experiencias positivas y respetuosas. Peña destaca que estos factores, junto con vínculos afectivos, estimulan la participación, motivación y desarrollo del pensamiento y razonamiento en los niños, lo que contribuye a generar confianza y seguridad en su capacidad de desenvolverse socialmente. En conclusión, aunque los tres autores coinciden en la relevancia de las interacciones sociales en el entorno educativo, Sigcha se enfoca en las consecuencias de la falta de interacción, Lemus en las estrategias y herramientas del docente para potenciar la socialización, y Peña en la creación de experiencias positivas a través del espacio y los momentos en el aula.</p>	<p>resalta la influencia del juego, el espacio y los momentos proporcionados por el docente, destacando la creación de experiencias positivas y vínculos afectivos para estimular la participación y el desarrollo del pensamiento y razonamiento. Aunque cada autor tiene un enfoque distinto, todos coinciden en la crucial importancia de la interacción social en el entorno educativo para el desarrollo integral de los niños. Sigcha se centra en las consecuencias de la falta de interacción, Lemus en el rol activo del docente y las estrategias necesarias, y Peña en la creación de experiencias positivas y el papel del ambiente y los momentos en el aula. Juntos, estos enfoques subrayan la necesidad de un entorno educativo que promueva activamente la socialización y el desarrollo de habilidades en los niños.</p>
--	--	---	--	---	--

<p>Interacción social entre pares</p>	<p>Las interacciones sociales, en niños del nivel inicial, son encuentros y relaciones que establecen con personas de su entorno cercano, como amigos, docentes y principales adultos cuidadores; estas interacciones son esenciales para que los infantes aprendan a relacionarse y comunicarse de manera efectiva, además, desde esta edad temprana, los niños comienzan a familiarizarse con costumbres, tradiciones y saberes, que forman parte de su identidad, asimismo, empezarán a adquirir valores que los definirán como personas (Sigcha, 2024).</p>	<p>Los niños construyen sus actitudes a partir del entorno familiar en el que se desenvuelven para entablar relaciones equilibradas. Según algunos referentes teóricos, los niños de 4 y 5 años demuestran conductas agresivas y muchas veces no presentan un propósito específico, de igual forma, permanece una escasa parte del egocentrismo muy característico de los niños de 3 años, no obstante ya muestran interés para relacionarse o interactuar con sus pares y compartir los materiales de juego, en este punto se resalta el disfrute al estar con sus iguales, participan en actividades con ellos y van desarrollando su sentido de pertenencia (Mero, 2023).</p>	<p>Los niños inician las interacciones sociales desde el seno de la familia, luego, le dan continuidad en la escuela en la que se crean vínculos interpersonales en los cuales se establecen comunicaciones de tipo verbal y se expresan sentimientos, emociones y opiniones; en estos vínculos normalmente así como se generen lazos de amistad, también, se pueden generar conflictos; por esto se hace importante fortalecer en los preescolares las habilidades sociales porque permiten potenciar y mejorar la convivencia en el entorno escolar (Corzo, 2020, p. 57).</p>	<p>Las interacciones sociales entre pares en niños del nivel inicial son vistas de manera distinta por Sigcha, Mero y Corzo, aunque comparten ciertas similitudes en sus enfoques. Para Sigcha, estas interacciones son fundamentales para el desarrollo comunicativo y relacional de los infantes, permitiéndoles aprender costumbres, tradiciones y valores esenciales para su identidad. En esta perspectiva, las relaciones establecidas con amigos, docentes y adultos cuidadores son cruciales para su crecimiento personal y social. Por su parte, Mero se enfoca en la influencia del entorno familiar en la formación de actitudes y relaciones equilibradas en los niños. Mero destaca que, aunque los niños de 3 años muestran un alto nivel de egocentrismo, a los 4 y 5 años comienzan a disfrutar de la compañía de sus iguales, desarrollando un sentido de pertenencia y mostrando interés por compartir y participar en actividades conjuntas. Este autor también menciona las conductas agresivas sin un propósito específico en algunos casos, lo que contrasta con la visión más integradora de Sigcha sobre</p>	<p>Las interacciones sociales entre pares en niños del nivel inicial son fundamentales para su desarrollo integral, según Sigcha, Mero y Corzo, aunque cada uno presenta enfoques distintos. Sigcha destaca la importancia de estas interacciones para aprender a comunicarse y adquirir valores y tradiciones, mientras que Mero se enfoca en la influencia del entorno familiar y la transición del egocentrismo hacia la cooperación y el sentido de pertenencia. Corzo, por otro lado, subraya la necesidad de fortalecer habilidades sociales para mejorar la convivencia y gestionar conflictos iniciados en la familia y continuados en la escuela. En ese sentido, aunque los tres autores tienen enfoques distintos, coinciden y se terminan complementando para argumentar que en las interacciones sociales entre pares son esenciales para el desarrollo emocional, comunicativo y social de los niños, y deben ser fomentadas tanto en el entorno familiar como escolar.</p>
--	---	--	---	--	---

				<p>la socialización temprana. Finalmente, Corzo subraya la importancia de las interacciones sociales iniciadas en el seno familiar y continuadas en la escuela. Corzo resalta que estas interacciones no solo implican lazos de amistad, sino también potenciales conflictos, por lo que se debe fortalecer las habilidades sociales de los niños para mejorar la convivencia escolar. Al igual que Sigcha, Corzo reconoce la relevancia de las relaciones interpersonales en el desarrollo emocional y comunicativo, pero añade un énfasis particular en la gestión de conflictos y la mejora de la convivencia, complementando la perspectiva de Mero sobre la evolución de las conductas sociales en los niños.</p>	
--	--	--	--	--	--

ANEXO 3: Fichas

Ficha N° 01:

¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?

Los dispositivos digitales activos son aquellos que requieren la participación directa de las personas con las pantallas para realizar diversas tareas o actividades. Algunos dispositivos activos, como los videojuegos o las tabletas, están diseñados para promover la interacción constante del dispositivo con la persona, en el caso de los niños estos aparatos pueden proporcionar experiencias educativas y de entretenimiento que requieren una participación activa, respondiendo en tiempo real a sus acciones o interacciones.

Rebollo, M.(2020). *¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Illes Balears, Palma.

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/153082/Rebollo_Munoz_MPilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N° 02:

Uso excesivo de celulares y tablets provoca aislamiento social en niños y adolescentes

Muchos padres utilizan los dispositivos como tablets o celulares como medios para entretener a sus hijos mientras ellos realizan otras actividades, repercutiendo en las interacciones sociales de los niños, que, les será más habitual relacionarse con un dispositivo que con una persona.

Hospital Nacional Arzobispo Loayza. (29 de marzo de 2022). Uso excesivo de celulares y tablets provoca aislamiento social en niños y adolescentes. *Plataforma Digital Única del Estado Peruano para Orientación al Ciudadano.*
<https://www.gob.pe/institucion/hospitalloayza/noticias/595634-uso-excesivo-de-celulares-y-tables-provoca-aislamiento-social-en-ninos-y-adolenscentes>

Ficha N° 03:

Más que un móvil. La guía que no viene con el móvil

UNICEF, manifiesta que los dispositivos digitales son dispositivos que pueden beneficiar algunos aspectos en el desarrollo de los niños (cognitivo y recreativo), siempre y cuando el acceso sea adecuado y supervisado, por el contrario, el libre y desmedido acceso a ellos, trae consigo desventajas como conductas de peligro y contenido inapropiado, ergo, es necesaria la supervisión parental para evitar la exposición a los riesgos que hay en internet.

UNICEF. (s. f.). Más que un móvil. La guía que no viene con el móvil. Agencia Española Protección Datos.
<https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/recursos/mas-que-un-movil/La-guia-que-no-viene-con-el-movil.pdf>

Ficha N° 04:

Acércate a las TIC. Uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles, “smartphones”, “ebooks”, GPS y “tablets”)

También llamados teléfonos inteligentes o smartphones, son aparatos que, por su funcionalidad y potencia, se pueden comparar a los ordenadores. Presentan características como poco peso y tamaño, son multifuncionales, pues se pueden instalar funciones adicionales a las que el aparato posee, y es de fácil acceso, ya que son táctiles y ofrecen facilidad de manejo, este dispositivo es principalmente usado como pasatiempo, para consumo y comunicaciones.

Gobierno de Navarra. (s. f.). Acércate a las TIC. Uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles, “smartphones”, “ebooks”, GPS y “tablets”).
<https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/48F9746B-080C-4DEA-BD95-A5B6E01797E1/315641/7Usodedispositivosmoviles.pdf>

Ficha N° 05:

La interacción social en los niños de educación inicial

La educación inicial no solo implica acompañar a los niños en su quehacer pedagógico, sino también, implica proporcionarles el ambiente necesario para desarrollar sus primeras interacciones y habilidades sociales. Se sabe que, la falta de interacción social activa en la infancia, puede resultar en dificultades para relacionarse y comunicarse con otros, provocando un rechazo y aislamiento social, estos fenómenos pueden recaer incluso en violencia (Sigcha, 2024).

Sigcha, E. (2024). La interacción social en los niños de educación inicial. *Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(9), 171-181. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/74/145>

Ficha N° 06:

Manifestaciones de autorregulación emocional en niños y niñas de educación inicial.

Menjura y Franco (2022) señalan que el juego es considerado como eje central de estas interacciones, ya que, a través del juego, los niños enfrentan diversos retos y situaciones que requieren un contacto directo con sus pares por medio de la comunicación. Estas interacciones demandan que el niño se desenvuelva socialmente, ya que experimentará momentos como el hecho de respetar su turno, establecimiento de reglas y expresiones de ideas.

Franco, B. y Menjura, M. (2022). Manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas de educación inicial. *Revista Tempus Psicológico*, 5(2), 49-64. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/4186>

Ficha N° 07:

Story and family game para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años

Existen diversos tipos de dispositivos tecnológicos y estos pueden clasificarse de muchas maneras ya sea por su portabilidad, como su utilidad, algunos pueden ser fijos y móviles. En primera instancia, los dispositivos fijos necesitan de un cable para funcionar ya que necesitan de carga eléctrica, mientras que los móviles operan sin necesidad de ello y son la forma más común de emplearlos (Miranda, 2023).

Miranda, L. (2023). *Story and family game para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años*. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/6645/1/TL_MirandaIngaLeydi.pdf

Ficha N° 08:

Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad

El desarrollo social del niño estará influenciado por el grupo social en el que crezca durante su proceso de convivencia, así como por las normas y costumbres que se le enseñen desde el nacimiento y las que aprenda con sus pares. Las interacciones sociales, como el uso del lenguaje, servirán para convertir sus experiencias individuales en una vivencia compartida y social, reconociendo su singularidad como individuo (Coveña, 2023).

Coveña, M. y Ávila, J. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad. *MQRInvestigar*, 7(3), 490-508. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/471/1903>

Ficha N° 09:

La comunicación en el proceso de la educación inicial

La educación inicial se considera un territorio que se orienta al aprendizaje y al cuidado de los niños desde su nacimiento hasta los seis años. Para ello, el maestro se encarga de impulsar la socialización, promoviendo la interacción entre los niños, usando estrategias para la comunicación en la expresión oral, en las facetas de aprestamiento y el desarrollo de la motricidad, con el propósito de que se logre un desarrollo integral (Cuesta y Barrera, p. 535).

Cuesta, G. y Barrera, P. (2022). La comunicación en el proceso de la educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(6), 531-541. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042516>

Ficha N° 10:

Desarrollo de habilidades sociales en función de la metodología Reggio Emilia y Bachillerato internacional en niños de 3 a 5 años

En la primera infancia, se establecen las bases del desarrollo y la personalidad que perdurarán a lo largo de la vida. Durante este periodo, no solo se observa un notable crecimiento físico y desarrollo sensorio-perceptivo, sino también un avance significativo en las interacciones sociales del infante. Las experiencias sociales a las que los niños estén expuestos, son fundamentales para sentar las bases tempranas en su capacidad de relacionarse con otros, en este proceso, los niños desarrollan habilidades comunicativas, impactando profundamente en su futuro desenvolvimiento social y en su capacidad de formar relaciones saludables y efectivas (Ayala, 2020).

Ayala, I. (2020). *Desarrollo de habilidades sociales en función de la metodología Reggio Emilia y Bachillerato internacional en niños de 3 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio Universidad de Lima, Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11706/Ayala_Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y