



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Carrera de:**

Educación Inicial

Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa “Luis Cordero”

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciado/a en Ciencias de la  
Educación Inicial

Autora: María Belén Nieves Sari

CI: 0106738396

Autora: Joselyn Nayeli Tenempaguay Carangui

CI: 0350157541

Autora: Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín

CI: 0958091845

Tutor: David Eduardo Guillen Dután

CI:0301893871

**Azogues - Ecuador**

**Agosto, 2024**

## **AGRADECIMIENTOS**

### ***María Belén Nieves Sari***

Quiero agradecer a Dios en primer lugar, por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesaria para culminar este trabajo. También a mis padres les expreso mi más profundo agradecimiento por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi mayor fuente de inspiración. Gracias por creer siempre en mí y por todos los sacrificios que han hecho para que pueda alcanzar mis metas. A mis docentes quienes me han impartido sus conocimientos y sus experiencias para ser una docente de calidad. Y a la Universidad por brindarme la oportunidad de formarme académicamente en un entorno de excelencia.

### ***Joselyn Nayeli Tenempaguay Carangui***

Principalmente mis agradecimientos son para Dios, quien me ha dado la fortaleza y confianza permitiéndome superar los desafíos y miedos para alcanzar este importante logro. A mi familia quienes con su amor y apoyo incondicional han sido mi pilar fundamental y mi mayor inspiración. A la UNAE por brindarme un espacio de aprendizajes, donde he podido crecer personal y académicamente. A mis docentes por su dedicación y sabiduría, de manera especial a mi tutor que con su orientación y compromiso hemos podido terminar exitosamente esta tesis. No puedo dejar de lado mis agradecimientos a mis queridas amigas y compañeras con quienes hemos trabajado arduamente para superar juntas los desafíos que hemos enfrentado.

### ***Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín***

Primeramente, agradezco a mi padre por su apoyo y hacer posible este sueño, gracias por confiar y anhelar siempre lo mejor para mí, gracias por cada uno de los consejos que han sido guías en mi vida. A mi madre que siempre ha estado ahí apoyándome desde un inicio de la carrera, ha sido alguien fundamental en este proceso. A mi hija que ha sido mi más grande motivación y quien me ha dado la fuerza para culminar este gran logro. A mi pareja que ha estado conmigo desde el inicio de este trayecto, también me ha apoyado y ayudado, gracias por ser mi soporte en mis momentos de debilidad. A mis hermanos por su apoyo incondicional, que siempre cuando los he necesitado han estado allí, gracias por ser mis eternos amigos.

## Resumen

El presente trabajo denominado “Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa “Luis Cordero”, tiene como objetivo Proponer el uso educativo de pantallas digitales mediante un MOOC para los representantes legales de infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero". Esta investigación se fundamenta teóricamente en el paradigma constructivista y la teoría sociocultural de Vygotsky. Así mismo, se revisaron La Real Academia Española (2019) y Roncel (2020) quienes presentan una definición de pantallas digitales, además se tomaron en cuenta trabajos de autores como Hernández (2008), Castillo y Sandoval (2022), Delabra y Romero (2021) y Martínez et al. (2020), (2023), García y Dias de Carvalho (2022) y finalmente a Unicef (2017) y Amador-Baquiro (2021). En cuanto a la metodología, este estudio se basó en el estudio de caso con un paradigma interpretativo y un enfoque cualitativo. Los resultados mostraron que el uso de pantallas digitales es un tema de interés y preocupación debido a la gran influencia de la tecnología en la vida de todas las personas. En conclusión, la propuesta de esta investigación busca sensibilizar a los representantes legales sobre el uso de las pantallas digitales en sus pequeños.

**Palabras clave:** Pantalla. Infancia. Tecnología. Influencia de la familia.



## **Abstract**

The present work called “Educational use of digital screens in families of Infants of Initial Education in the “Luis Cordero” Educational Unit”, aims to propose the educational use of digital screens through a MOOC for the legal representatives of infants of sublevel 2 "A ” from the "Luis Cordero" Educational Unit. This research is theoretically based on the constructivist paradigm and Vygotsky's sociocultural theory. Likewise, La Real Academia Española (2019) and Roncel (2020) were reviewed, who present a definition of digital screens. In addition, works by authors such as Hernández (2008), Castillo and Sandoval (2022), Delabra and Romero (2021) and Martínez et al (2020), (2023), García and Dias de Carvalho (2022) and finally to Unicef (2017) and Amador-Baquiro (2021). Regarding the methodology, this study was based on the case study with an interpretive paradigm and a qualitative approach. The results showed that the use of digital screens is an issue. of interest and concern due to the great influence of technology on the lives of all people. In conclusion, the proposal of this research seeks to raise awareness among legal representatives about the use of digital screens in their children.

**Keywords:** Screen. Childhood. Technology. Family influence.



## Índice de contenido

Introducción.....	9
<b>Capítulo I: Planteamiento del Problema.....</b>	<b>11</b>
1. Problema de investigación.....	11
1.2 Pregunta de investigación.....	13
1.3 Objetivos de investigación.....	13
1.3.1 Objetivo general.....	13
1.3.2 Objetivos específicos.....	13
1.4 Justificación.....	13
<b>Capítulo II: Marco Teórico.....</b>	<b>17</b>
2.1 Antecedentes.....	17
2.1.1 Regionales.....	17
2.1.2 Nacionales.....	19
2.1.3 Internacionales.....	19
2.2 Fundamentos teóricos.....	21
2.2.1 Uso de las pantallas digitales en la Educación Inicial desde el paradigma constructivista.....	21
2.2.1.1 Pantallas digitales desde la perspectiva constructivista.....	23
2.2.2 El uso de las pantallas digitales en el desarrollo integral del infante desde la teoría sociocultural de Vygotsky.....	24
2.2.3 Rol de la familia en el uso de las pantallas digitales en la Educación Inicial.....	25
2.2.3.1 Inclusión digital y estrategias para superar barreras digitales en Educación Inicial.....	26
<b>Capítulo III: Marco Metodológico.....</b>	<b>27</b>
3.1 Paradigma.....	27
3.2 Enfoque cualitativo.....	28
3.3 Método de investigación.....	28
3.4 Diseño (fases o pasos) .....	29
3.5 Informantes clave.....	29
3.6 Criterios de inclusión y exclusión de los sujetos de estudio.....	29
3.7 Tabla de categorización.....	30



3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	31
3.8.1 Técnicas.....	31
3.8.1.1 Observación Participante.....	31
3.8.1.2 Grupo Focal.....	31
3.8.2 Instrumentos.....	32
3.8.2.1 Diarios de campo.....	32
3.8.2.2 Guía de preguntas.....	32
3.9 Técnicas, instrumentos y/o procedimientos del análisis de la información.....	32
3.10 Realización del estudio.....	33
3.10.1 Sistematización de los resultados de la revisión de expertos.....	34
3.10.2 Planificación del proceso de recolección de la información.....	35
3.11 Consideraciones éticas.....	36
<b>Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados.....</b>	<b>37</b>
4.1 Análisis de datos cualitativos.....	37
4.2 Teoría fundamentada.....	37
4.2.1 Recolección de datos.....	38
4.2.2 Codificación.....	38
4.2.2.1 Codificación abierta.....	38
4.2.2.1 Codificación axial.....	39
4.2.2.3 Codificación teórica-selectiva.....	40
4.2.2.4 Gráfico de las categorías.....	44
4.2.3 Análisis de datos (Hallazgos del diagnóstico) .....	45
<b>Capítulo V: Propuesta de Intervención Educativa.....</b>	<b>49</b>
5.1 Fases del diseño de la propuesta.....	49
5.1.1 Título de la propuesta.....	50
5.1.2 Origen o naturaleza peculiar de la propuesta.....	50
5.1.3 Justificación.....	51
5.1.4 Objetivo general de la propuesta.....	52
5.1.5 Metas.....	52
5.1.6 Fundamentos teóricos.....	52
5.1.6.1 ¿Qué es el Moodle?.....	52
5.1.6.2 ¿Qué es el MOOC?.....	53
5.1.6.3 Educación continua para representantes legales.....	53
5.1.7 Fundamentos pedagógicos.....	54



5.1.7.1 Educación popular.....	54
5.1.7.2 Participación de los representantes legales.....	55
5.1.8 Líneas de acción, metodologías y estrategias.....	55
5.1.8.1 Orientaciones metodológicas.....	56
5.1.9. Contenido y distribución de actividades.....	58
5.1.10 Principal resultado científico (MOOC).....	59
5.1.11 Cronograma.....	61
5.2 Validación de la propuesta por expertos.....	62
5.2.1 Acciones a mejorar.....	64
<b>Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>65</b>
6.1 Conclusiones.....	65
6.2. Recomendaciones.....	66
Referencias.....	68
Anexos.....	78

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Fases de estudio.....	29
<b>Tabla 2</b> Criterios de inclusión e exclusión.....	30
<b>Tabla 3</b> Matriz de categorías.....	30
<b>Tabla 4</b> Sistematización de resultados.....	34
<b>Tabla 5</b> Planificación del proceso de recolección de datos.....	35
<b>Tabla 6</b> Codificación selectiva. Integración de categorías.....	39
<b>Tabla 7</b> Codificación selectiva. Arqueo teórico.....	41
<b>Tabla 8</b> Propuesta de intervención educativa.....	50
<b>Tabla 9</b> Contenidos y distribución de actividades en la plataforma.....	58
<b>Tabla 10</b> Cronograma para la creación del curso.....	61
<b>Tabla 11</b> Validación de la propuesta.....	63

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Categorías finales representadas.....	44
<b>Figura 2</b> Líneas de acción de la propuesta de intervención educativa.....	56
<b>Figura 3</b> Curso MOOC.....	60

## Índice de anexos



<b>Anexo 1</b> Diario de campo.....	78
<b>Anexo 2</b> Guía de preguntas.....	79
<b>Anexo 3</b> Consentimiento informado.....	80
<b>Anexo 4</b> Codificación Abierta (diarios de campo).....	81
<b>Anexo 5</b> Codificación Abierta (grupo focal).....	84
<b>Anexo 6</b> Codificación Axial (diarios de campo).....	88
<b>Anexo 7</b> Codificación Axial (grupo focal).....	88
<b>Anexo 8</b> Tabla de referencias bibliográficas de la TIC.....	89
<b>Anexo 9</b> Formatos del curso MOOC. Educación Continua.....	89
<b>Anexo 10</b> Validación de la propuesta por expertos.....	89

## Introducción

El proyecto se orienta al tema uso educativo de las pantallas digitales, debido a que actualmente para la mayor parte de la población es indispensable un aparato electrónico y mucho más el acceso a Internet. La utilización de estos aparatos en edades tempranas es un tema que no tiene fin, ya que como bien se sabe tienen factores negativos y positivos. Es por ello que se considera importante guiar a los representantes legales hacia un uso correcto de estas y emerge como un tema de gran relevancia en la sociedad actual. Desde una perspectiva social, estas herramientas tecnológicas proporcionan a las familias nuevas formas de comunicación, interacción y aprendizaje. En el ámbito educativo, este fenómeno adquiere una importancia fundamental, ya que estas pueden utilizarse de manera efectiva para promover el aprendizaje activo y participativo de los pequeños.

Este trabajo investigativo se basa en la línea de investigación que responde a “Tecnologías para la educación”. De este modo, la investigación está orientada en un paradigma interpretativo, en donde la finalidad es analizar, describir y definir la realidad desde la visión que tienen los que forman parte del estudio. Asimismo, el enfoque que se emplea en este trabajo es la cualitativa, ya que nos permitió realizar una interpretación y un análisis profundo en cuanto al objeto estudiado.

Este estudio fue realizado en la provincia del Cañar, ciudad de Azogues en la Unidad Educativa “Luis Cordero”, esta cuenta con los niveles de: inicial, preparatoria, educación básica y bachillerato. Este establecimiento educativo es fiscal, corresponde al régimen sierra y los estudiantes asisten de forma presencial con una jornada matutina y vespertina. En base a la interacción con los infantes del subnivel inicial 2 “A” emergió nuestra problemática, la cual se evidenció mediante la observación y hubo ciertas manifestaciones que nos pusieron alerta frente a nuestro tema.

Este estudio realizó fundamentos teóricos sobre diversas posturas de autores relacionados con el tema. Es decir, Roncel (2020) dan a conocer un concepto sobre pantallas digitales y Hernández (2008) habla sobre el constructivismo con el uso de los dispositivos móviles. Castillo

y Sandoval (2022), Delabra y Romero (2021) y Martínez et al. (2020) los mismos hablan sobre la interacción social de los niños y niñas. Por otro lado, Rodríguez y Estrada (2023) mencionan el sobre el rol de la familia que tiene sobre la educación tecnológica. Para finalizar, Unicef (2017) y Amador-Baquiro (2021) destacan que las pantallas digitales son oportunidades de aprendizaje y enriquecen los conocimientos.

De igual manera, el diseño de investigación es estudio de caso, misma que permitirá la comprensión más profunda y detallada del objeto de estudio tomando en cuenta las fases del estudio de caso según Yacuzzi (2005). En cuanto a la recogida de datos se aplicará diversas técnicas e instrumentos cualitativos; como la observación participante, diarios de campo, grupo focal, y la guía de preguntas, estas resultaron ser indispensables para documentar información relevante acerca de las pantallas digitales y la influencia que tiene en el desarrollo de los infantes desde edades tempranas.

Además, este estudio se estructura por seis capítulos, en el primero se detalla el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos (general, específicos) y la justificación que respalda nuestra investigación. En el segundo se visualiza el marco teórico, en donde se describen los antecedentes y los fundamentos teóricos. El tercero hace hincapié al proceso metodológico que se desarrolló en este análisis como el paradigma, enfoque, diseño, informantes clave, criterios de inclusión y exclusión, tabla de categorización, técnicas e instrumentos de recolección, técnicas e instrumentos y procedimientos del análisis de la información y consideraciones éticas.

En el cuarto capítulo se aborda el análisis e interpretación de los resultados, se utilizó la teoría fundamentada y sus respectivas fases, recolección de datos, codificación, análisis de datos. El quinto capítulo abarca la propuesta de intervención educativa, en donde se utiliza el esquema de barraza (2010) y la misma es validada por criterio de expertos. El último capítulo está conformado por conclusiones y recomendaciones que sustenta el todo el trabajo de integración curricular.

## Capítulo I: Planteamiento del Problema

### 1. Problema de investigación

#### 1.1 Planteamiento del problema

Las pantallas han generado cambios en los hábitos de vida de toda la humanidad, específicamente han tenido gran influencia en los infantes, ya que es una herramienta que recurre la mayoría de los representantes para mantenerlos distraídos. Por lo que, no se percatan que al exponerlos a las pantallas sus representados desarrollarían un impacto negativo tanto en su vida personal, social, emocional, cognitiva y sobre todo educativa.

La presente investigación sobre el uso educativo de las pantallas digitales tiene cierta relación con la línea de investigación “Tecnologías para la educación” y su sublínea “Educación, tecnologías, comunicación y sociedad”. Puesto que, estudia la influencia que tienen las pantallas digitales en el desarrollo integral de los infantes, las interacciones sociales-familiares y su rendimiento académico. Hoy en día la tecnología es un recurso ventajoso para la sociedad, la cual requiere de pautas positivas para aprovechar esta herramienta en un contexto educativo.

Durante las prácticas preprofesionales que se desarrollaron en, se tuvo una aproximación con 28 beneficiarios (niños y niñas) de entre 4-5 años del subnivel inicial 2 “A” y con sus representantes. Se evidenció como necesidad educativa el uso inadecuado de las pantallas digitales en infantes, ya que muchos de ellos hoy en día cuentan con un dispositivo digital, sin conocer sus consecuencias las cuales son: la falta de sueño, problemas emocionales, de atención y conducta. La mayoría de niños al regresar del centro educativo permanecen entretenidos visualizando páginas digitales sin supervisión alguna, por lo que su desarrollo se ve afectado. Asimismo, no solo tendrá influencia en su aprendizaje, sino que afectará en la interacción social con los miembros de su familia y la sociedad.

Mediante el acompañamiento a los niños en las prácticas preprofesionales, se pudo notar en algunos de ellos una participación social reducida, a causa de permanecer un excesivo tiempo



interactuando con las pantallas digitales, lo que ocasiona una poca importancia por participar en actividades sociales, ya que estos prefieren interactuar en línea y no con sus compañeros. Esto puede deberse a la permisividad que dan los representantes a sus hijos referente al uso de un aparato electrónico y como consecuencia se tendría un niño alejado, tímido y poco sociable.

Así mismo, al estar interactuando con los niños se observó que algunos mostraban síntomas de cansancio, ya que durante la clase bostezaban y se les notaba que estaban con sueño, también manifestaban que querían regresar a sus casas porque se sienten aburridos y cansados. Un comentario que un niño expresó fue “ayer me quedé viendo dibujos animados hasta muy noche”. Por ende, la causa original se puede manifestar en la influencia que tienen los progenitores en el uso de las pantallas electrónicas, considerando que los exponen o les permiten darles uso a las pantallas hasta altas horas de la noche, por lo que, esto afecta tanto en su aprendizaje durante la clase como la salud y el bienestar general de los niños, por ello no se muestran activos y concentrados al realizar las actividades.

A la vez, un infante mostró una conducta inapropiada hacia sus compañeros, es decir, les pegaba, utilizaba palabras ofensivas y denigrantes. También se replicó por parte de otro niño palabras de memes y comentarios racistas, lo que se consideran que no son aptos para un niño de su edad. La causa más común de este problema se debe a que sus representantes no conocen el contenido que sus niños consumen a diario, ya que por realizar sus actividades prefieren que sus pequeños estén pegados en un aparato electrónico, por esta razón dentro de las clases se muestran ofensivos hacia los compañeros y expresan una falta de respeto, sin darse cuenta que pueden llegar a herir a los demás.

Es por ello que, en este proyecto se plantea realizar un MOOC dirigidos a los representantes legales, con esto se pretende dar a conocer información importante sobre el uso adecuado de las pantallas digitales. Además, con las sugerencias planteadas, se concientizará a los mismos con el fin de que desarrollen acciones positivas con respecto a dicho tema, esta herramienta beneficiará tanto a los representantes legales y niños.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Cómo contribuir al uso educativo de pantallas digitales en representantes legales de infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero"?

## **1.3 Objetivos de investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Proponer el uso educativo de pantallas digitales mediante un MOOC para los representantes legales de infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Fundamentar el abordaje del uso educativo de las pantallas digitales en la Educación Inicial.
- Diagnosticar el estado actual del uso de pantallas digitales en los representantes legales de infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".
- Diseñar un MOOC para el uso educativo de las pantallas digitales para representantes legales de los infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".
- Validar por criterio de expertos el MOOC sobre el uso educativo de las pantallas digitales en los representantes legales de infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".

## **1.4 Justificación**

A raíz del cambio de la tecnología, se han creado varias contradicciones, ya que como todos sabemos, para ciertas personas esta es una opción favorable para que los niños se preparen, además surge como una herramienta de entretenimiento. Por otra parte, existen representantes que lo ven como algo perjudicial, ya sea para su desarrollo integral o su proceso educativo (Villar, 2024). Por ello, es necesario orientar el uso educativo de las pantallas digitales, dándoles información para que estén al tanto de cómo influye la tecnología en la vida de los pequeños, así teniendo en cuenta que esto puede afectar en su desarrollo.

Es esencial que la familia o las personas encargadas de los infantes identifiquen la importancia del uso de las pantallas digitales, ya que esto puede afectarles en varios aspectos. En muchas ocasiones, se ha podido observar que es tanta la dependencia de un infante, ya sea a los

videojuegos, videos o redes sociales, que es un absoluto fracaso separarlos de estos aparatos porque lloran de una manera descontrolada o muestran un mal comportamiento. La utilización de las pantallas digitales a permisividad puede convertirse fácilmente en una adicción y puede manifestarse de una manera negativa a nivel intelectual, en su comportamiento y fisiológicamente (Días et al., 2021).

Quiroga et al. (2019) mencionan sobre los efectos negativos de introducir la tecnología a una edad temprana, argumentando que si se utiliza de manera inadecuada puede tener repercusiones tanto para la salud como para el proceso de aprendizaje. En muchas ocasiones, la mayoría de personas se dejan influenciar por aparatos novedosos y atractivos a la vista, acceden a adquirir uno de ellos sin percatarse de cuán costoso y vicioso puede llegar a ser. Proporcionar dispositivos a niños sin controlar su uso también genera problemas, ya que en la Web se encuentra una infinidad de contenidos que no son aptos para menores de edad, además los infantes todavía carecen de distinguir entre contenidos apropiados e inapropiados.

Franco (2021) menciona que, por otra parte, es de suma importancia destacar el tema de las limitaciones que conlleva el uso excesivo de la tecnología en el aprovechamiento educativo, ya que, debido a la mala utilización de las pantallas digitales, los niños verdaderamente no se concentran en las clases impartidas por la maestra, ya sea por cansancio o por desinterés. Es por ello que, al saber cómo controlar este problema, beneficiará en varios aspectos a sus pequeños.

Por este motivo, Campoverde-Ordoñez y Espinoza-Freire (2019) argumentan que es esencial preparar a los niños desde temprana edad para comprender y participar de manera positiva en una sociedad mediada por la tecnología. Aunque reconocen que las nuevas tecnologías ofrecen ventajas en el desarrollo infantil, subrayan la importancia de considerar los riesgos asociados, especialmente en la formación de valores. Además, señalan un cambio en las preferencias y comportamientos de los niños, ya que las actividades tradicionales son desplazadas por la influencia de la comunicación virtual y el entretenimiento digital, lo que podría resultar en dificultades en sus procesos de aprendizaje y en sus comportamientos

Por ende, el interés de esta investigación es comprender la influencia que tienen los dispositivos dentro del desarrollo personal, emocional, psicológico y social de los niños. Las pantallas digitales forman parte de nuestra vida cotidiana, ya que pertenecemos a esta nueva era digital actualizada de información y comunicación, en donde los niños conviven con total normalidad esta circunstancia. Los representantes necesitan concienciar que las pantallas son de uso cotidiano del día a día, por tanto, es importante tratar de acoplarse a esta nueva actualización de vida. Sin embargo, muchos de ellos procuran alejar a los niños de estas, posiblemente la tarea que deben cumplir es la de buscar aspectos positivos en la tecnología y darles un buen uso a estas, tratando de educarlos y enseñarlos en el contexto en el que viven los niños.

Así pues, Torres y Cobo (2017) mencionan que el uso de las pantallas no es un hecho reciente, más bien es un suceso permanente en la vida de las personas. En consecuencia, no quiere decir que se permita a los niños que se excedan navegando horas y horas en el Internet, sino más bien hay que tener horarios específicos y limitados en donde los niños puedan distraerse y entretenerse, tomando en consideración y siendo conscientes de lo que visualizan y el tiempo en el que le dan uso a las pantallas. Por ello la importancia del proyecto es destacar que las pantallas también surgen como una herramienta educativa, ya que brinda beneficios que podría utilizar para conseguir que los niños aprendan de manera distinta y dinámica, facilitando así el aprendizaje de los nuevos procesos educativos.

Por lo cual, este estudio busca mejorar la utilización de los diferentes recursos y aplicaciones que nos ofrece la tecnología y de esa manera obtener un buen rendimiento académico en los niños, pero es necesario que el cambio empiece por los centros educativos incorporando la tecnología de manera positiva en el proceso educativo, con la finalidad de promover una educación que esté enfocada en la innovación. Para lograr lo antes mencionado se aspira indagar y explorar las diversas herramientas que nos ofrece la tecnología y, de ese modo, ponerlas en práctica dentro de un salón de clases, permitiendo a los docentes implementar estrategias y

métodos más efectivos que permitan mejorar el correcto uso de la tecnología (Cáceres y Garofalo, 2020).

Los principales actores de supervisar el uso de las pantallas digitales en los pequeños, son los representantes, visto que comparten mayor tiempo con sus hijos y son los encargados de su crianza. Alonso-Sainz (2022) manifiesta que, para cultivar la virtud prudencial en el uso de la tecnología, solo se requiere de un buen conocimiento acerca del tema, al tener una buena formación, los representantes legales y maestros lograrán discernir si las pantallas aportan aprendizajes positivos o negativos en el desarrollo de los niños. Además, es necesario que los familiares conozcan sobre los posibles riesgos asociados con la tecnología, ya que, en muchas ocasiones tienen un papel desproporcionado, siendo así un riesgo. Por ello, el autor recomienda alejarse de las pantallas y explorar el mundo exterior, debido a que es la mejor inversión para el aprendizaje de los niños.

Últimamente las pantallas han tenido un gran dominio tanto en los adultos como infantes, afectando las capacidades cognitivas. Cruz (2021) señala que a raíz de la utilización de las pantallas, la humanidad ha ido perdiendo el vínculo con la sociedad y la familia, actualmente vemos como un aparato electrónico es más indispensable que la comunicación afectiva con los demás; en definitiva, las pantallas permiten acercarnos más a la gente que está lejos y nos alejan más de los que están presentes en nuestro vivir. Es así como surge la desvinculación en la familia, ya que, los representantes son los que permanecen entretenidos en las pantallas causando efectos negativos en la comunicación, el compartir junto a sus hijos, la disminución de la actividad física y la socialización con los miembros de la familia.

Hay que tener en cuenta, que si la investigación no llegase a ser realizada no tendría ninguna relevancia, o tal vez en su afán por detener el uso excesivo de las pantallas digitales, los mismos representantes buscarían alternativas para contrarrestar este mal hábito. Finalmente, esta investigación beneficiará directamente a los representantes legales, ya que ellos serán los

autores principales en fomentar el uso correcto de las pantallas dentro del ámbito familiar y los beneficiarios indirectos son los infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".

## **Capítulo II: Marco Teórico**

En esta investigación se utilizaron autores que sustentan y defienden la construcción de la TIC, teniendo en cuenta que la información utilizada sea de los últimos años. En la búsqueda de esta información se recurrió a la base de datos de la Universidad Nacional de Educación y otras fuentes confiables. De esta manera se obtuvo el 53% de referencias bibliográficas menores a 5 años (Ver anexo 8) y se cumple con los requisitos designados.

### **2.1 Antecedentes**

En este apartado se abordan antecedentes a nivel regional, nacional e internacional que se enfocan en el problema de estudio: el uso educativo de las pantallas digitales y su búsqueda de soluciones. Asimismo, proporciona una visión clara de los estudios relacionados con este tema que podrían aportar positivamente a la investigación.

#### **2.1.1 Regionales**

En esta búsqueda exhaustiva de antecedentes de la región sierra sur del Ecuador como Azogues y Cuenca, se han encontrado tres que son importantes. Estos son:

La primera investigación realizada por Miranda y Grijalva (2020), con su tema de estudio denominado "Más allá de la Tablet, ¿una zona intermedia de aprendizaje?". Fue ejecutada en la ciudad de Cuenca y tuvo como objetivo principal "Profundizar el estudio de los procesos de aprendizaje del niño asociados a la utilización de nuevas tecnologías (tablet) en el aula" (p.1). Además, se utilizó un enfoque cualitativo, método psicoanálisis y los participantes fueron 6 escuelas fiscales del Ecuador. El resultado de este estudio demuestra que un software que está programado con intencionalidad en los dispositivos, permite al infante aprender con facilidad y obtener experiencias enriquecedoras.

Otro estudio significativo es el de Sacoto et al. (2018), con su trabajo titulado “Influencia de la tecnología en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia”, este se realizó en Azogues y su objetivo fue “dar a conocer cómo afecta la tecnología en el desarrollo integral del niño, con el fin de concienciar el buen uso y lograr su equilibrio emocional, tomando en cuenta que es una herramienta poderosa en el desarrollo de la sociedad” (p. 1). La metodología que se empleó fue la revisión bibliográfica y adoptó un enfoque exploratorio fundamentado, los participantes fueron los docentes, representantes legales y los niños. Como resultado se encontró que la tecnología se puede considerar como una estrategia innovadora para el aprendizaje de los niños, siempre y cuando un familiar esté monitoreando su uso.

Para finalizar, Redrovan y Yanza (2019) con su estudio llamado: “Más allá de la pantalla” actividades pedagógicas para fomentar el aprendizaje vivencial en las aulas de Educación Inicial”, llevado a cabo en la ciudad de Azogues y su objetivo principal fue “analizar las repercusiones del uso excesivo de la pantalla en Educación Inicial e implementar actividades pedagógicas que fomenten el aprendizaje vivencial en los niños/as” (p.8). Se aplicó el enfoque cualitativo e investigación-acción, los participantes fueron el Inicial 2 “A” del CEI “Hernán Malo”. En conclusión, este trabajo sirvió para reflexionar acerca de las consecuencias sobre el uso de las pantallas digitales en la infancia, asimismo señalaron la importancia de las actividades lúdicas que se pueden dar desde la experiencia vivencial.

Estos estudios aportarán en nuestro trabajo de forma significativa, ya que hablan sobre los riesgos asociados con el uso de la tecnología en el aprendizaje de los pequeños, la necesidad de un diseño intencional de software para maximizar el aprendizaje, y la importancia de un monitoreo activo por parte de adultos responsables para garantizar un uso saludable de la tecnología. Asimismo, subrayan la necesidad de un enfoque holístico y reflexivo en la integración de pantallas digitales en entornos educativos para niños en edad temprana. Todo lo mencionado con anterioridad se relaciona con la presente investigación, ya que se pretende dar un buen uso a

la tecnología buscando primero la concientización por parte de los representantes y programas educativos que fortalezcan el desarrollo de los infantes.

### **2.1.2 Nacionales**

Después de realizar una búsqueda sistemática de información en fuentes bibliográficas como google académico, dialnet, redalyc entre otros, no obtuvimos una gran cantidad de resultados con antecedentes nacionales, aunque se encontró un único estudio que responde al tema de investigación:

Tenesaca (2022), en su artículo de investigación denominado “Guía para padres respecto al uso de dispositivos móviles en niños de 5 a 6 años del nivel preparatoria”, realizado en la ciudad de Ambato, expresa que; el objetivo de este estudio fue “diseñar una guía para padres respecto al uso de dispositivos móviles en el nivel preparatoria, con el fundamento teórico de dicha mención” (p. 34). La metodología utilizada fue cuantitativa, descriptiva, y análisis de datos; participantes los representantes legales. Como resultado se tuvo que es importante que los representantes establezcan límites para dar un uso correcto a las pantallas digitales, por ende, se planteó una guía para padres/representantes, que favorezca en la regulación de los aparatos electrónicos en el hogar.

Este estudio nacional aporta significativamente a la investigación, ya que nos muestra que la guía surge como una herramienta para que tengan las bases y puedan establecer pautas y límites claros para el uso correcto de los dispositivos digitales, además es necesario que tomen conciencia de que las pantallas digitales aportan aspectos tanto positivos como negativos en el desarrollo y preparación de los niños, lo cual para utilizarlo positivamente deben tener una guía con diversas pautas y recomendaciones que les permita regular el uso a las pantallas digitales de manera efectiva y beneficiosa dentro del hogar.

### **2.1.3 Internacionales**

Después de haber revisado los estudios internacionales, se encontraron diversas investigaciones sobre el uso de la tecnología en los niños de Educación Inicial.

Según Franco (2021) su estudio nombrado “Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia”, tuvo como finalidad “Explorar cómo los niños de entre 3 y 6 años utilizan los dispositivos móviles en su vida diaria y examinar cómo los padres o tutores perciben el papel de la tecnología en la vida de los niños.” (p. 26). Aquí se manejó una investigación descriptiva y correlacional, en la que participaron niños de 3 a 6 años de edad, en España. Los resultados extraídos de este estudio indican que los dispositivos móviles más frecuentemente empleados por los niños son los *smartphones* pertenecientes a sus padres/representantes, y la *tablet*; en definitiva, se menciona que los infantes hacen un uso constante, además se ha podido recabar datos que afirman que los fines de semana es donde hay más interacción con estos aparatos.

De acuerdo a Grané (2021) en su investigación titulada “Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia?”, su finalidad fue “Reflexionar y elaborar estrategias educativas para integrar las tecnologías digitales en la educación infantil con el objetivo de comprender más profundamente cómo influyen en las experiencias de los niños en sus primeros años de vida” (p. 8). Este estudio fue realizado en España. Se empleó una metodología cualitativa. Llegó a la conclusión que, la gestión de la tecnología en el ámbito familiar es más compleja de lo que sugieren las recomendaciones de los expertos o los mensajes mediáticos, ya que la mediación entre los niños y los contenidos digitales no es inherentemente valiosa; su efectividad depende de cómo se lleve a cabo dicha mediación.

Area et al. (2022), en su investigación titulada “Infancia y tecnologías en la escuela y el hogar”, que tuvo como objetivo “Explorar las rutinas, reglas y prácticas relacionadas con el uso de tecnología en el entorno doméstico por parte de niños de edades comprendidas entre los 2 y los 6 años, así como identificar posibles disparidades según el género” (p.2), utilizaron una metodología cualitativa, y participaron niños de 2-6 años. Las familias están conscientes de las leyes relacionadas y rara vez comparten contenidos de sus hijos en redes sociales. Cuando lo hacen, intentan evitar revelar información personal identificativa, aunque permiten mostrar el rostro de los menores. En conclusión, se ha encontrado que el uso exagerado de dispositivos

electrónicos influye en la dependencia de estos, en el desarrollo en el ámbito social, la cognición y el modelo de conducta de los infantes.

Después, de buscar sistemáticamente y detalladamente información relacionada con el tema de estudio, se encontró varios antecedentes regionales, nacionales e internacionales. Por lo que se llegó a la siguiente conclusión, la necesidad primordial de que los representantes conozcan acerca del buen uso de las pantallas y cómo influyen en el desarrollo integral de los infantes. Por lo tanto, estas indagaciones permitirán contribuir a aportes teóricos significativos relacionados con el uso de las pantallas digitales en Educación Inicial. Estos antecedentes ofrecen una base sólida para contextualizar el estudio actual y destacan la importancia de abordar estas áreas de mejora en la investigación futura sobre pantallas digitales.

## **2.2 Fundamentos teóricos**

Dentro del contexto de este estudio, se ha llevado a cabo una exhaustiva búsqueda de referentes teóricos que aborden específicamente sobre el uso educativo de las pantallas digitales en Educación Inicial, desarrollo social en los infantes según Vygotsky, y roles que deberían tener los representantes acerca del tema. Cabe recalcar que toda esta información será de suma importancia, ya que es indispensable conocer las diferentes posturas que tienen los autores. Nuestra opinión acerca del uso de pantallas a temprana edad es compartida, por una parte, las mismas cumplen un rol importante en la cotidianidad de las personas, ya que tiene distintos usos positivos. Por otro lado, surge una gran contradicción porque con el mal empleo de las pantallas digitales se manifestarán consecuencias, ya sea en el desarrollo integral o educativo de los niños.

### ***2.2.1 Uso de las pantallas digitales en la Educación Inicial desde el paradigma constructivista***

En la actualidad, la tecnología y las pantallas han adquirido un papel fundamental en la vida cotidiana de cada individuo, los niños se han convertido en los principales actores al nacer y crecer con estos aparatos digitales en su entorno. La incorporación de pantallas digitales en la vida de los infantes se percibe como una práctica común, dado que la mayoría de ellos poseen

habilidades que abarcan desde encender hasta apagarlos, sin dificultad alguna. Sin embargo, es crucial destacar que los infantes desconocen las repercusiones significativas que pueden surgir al utilizar estos dispositivos sin la supervisión y el control adecuado por parte de un adulto. Por consiguiente, para dar inicio a la presente investigación, resulta imperativo comprender a cabalidad el concepto de "pantallas digitales".

Para la Real Academia Española (2019, definición 3), las pantallas digitales son dispositivos visuales que utilizan tecnología para mostrar información, ya sea en forma de imágenes estáticas o en movimiento. Estas pantallas pueden encontrarse en una variedad de dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras, televisores, y otros dispositivos de observación, y utilizan la tecnología para representar y mostrar datos mediante píxeles controlados electrónicamente. Asimismo, Roncel (2020) menciona que este tipo de pantallas ha reemplazado en gran medida a las tecnologías analógicas, ofreciendo una mayor calidad de imagen, flexibilidad y capacidad para mostrar una amplia gama de contenidos multimedia.

A continuación, se hablará sobre el uso de las pantallas digitales en la Educación Inicial, destacando aspectos favorables como aquellos que presentan desafíos o consideraciones que generan en el desarrollo de los niños y niñas. Al respecto, García y Días de Carvalho (2022) sostienen que el uso de dispositivos digitales en niños y niñas menores (5 a 6 años) tendrán más desventajas que beneficios, pues el uso de estos dispositivos por un tiempo indefinido provocará retrasos en el aprendizaje, es decir: los niños se verán afectados en habilidades cognitivas, de lenguaje y sociales.

El uso constante del teléfono móvil provocará un aumento de problemas de peso, conducta, trastornos del sueño y cansancio visual, lo que derivará en un bajo rendimiento académico o poca interacción con su entorno. Por otro lado, viendo los aspectos positivos que conlleva utilizar estos aparatos, existen programas con fines pedagógicos como educa tv, videos sobre números, vocales o animales en la plataforma de youtube kids, plataformas digitales

(duolingo, lingokits, etc.) que dan como resultados aprendizajes significativos, pero siempre y cuando debemos conocer cuáles son los correctos para mostrar a los niños.

### **2.2.1.1 Pantallas digitales desde la perspectiva constructivista**

Hernández (2008) destaca que el desarrollo de los niños se nutre a través de su interacción con el entorno, lo que incluye el uso de tecnologías digitales. Esta perspectiva apunta a que las pantallas digitales pueden no solo complementar, sino también potenciar el proceso de aprendizaje de los niños cuando se integran de manera consciente en su educación, fomentando la exploración, la creatividad y la interacción con el conocimiento de forma activa y participativa. Asimismo, en su análisis, resalta la influencia de dos teóricos constructivistas, Jean Piaget y Lev Vygotsky, pedagogos importantes en el desarrollo de los niños y niñas.

Desde este enfoque, se aboga por un uso de las pantallas que fomente la exploración, el descubrimiento y la implicación activa del niño en la construcción de su comprensión. Es esencial que los adultos desempeñen un papel activo, proporcionando contextos significativos y facilitando la conexión entre las experiencias digitales y el aprendizaje real, permitiendo así que las pantallas se conviertan en recursos valiosos para promover el desarrollo cognitivo y social de los niños en edad temprana.

En esta perspectiva, García (2013) manifiesta que aplicar el constructivismo al uso de pantallas digitales en la infancia implica promover un modelo más sostenible, fomentando el uso educativo de las pantallas en entornos escolares y, especialmente, en los hogares. Las pantallas digitales pueden ser herramientas colaborativas que facilitan el aprendizaje conjunto entre niños, adultos y comunidades, destacando la importancia de establecer pautas claras para su uso educativo en el hogar. Este enfoque busca integrar conscientemente la tecnología, manteniendo un equilibrio entre lo digital y las relaciones sociales para potenciar el desarrollo integral de los infantes en el marco de la educación constructivista.

### ***2.2.2 El uso de las pantallas digitales en el desarrollo integral del infante desde la teoría sociocultural de Vygotsky***

Los tiempos han cambiado drásticamente en muchos aspectos de la vida, uno de ellos es la escasa interacción de los niños entre sí, ya que existe una gran actualización y todo se maneja mediante las pantallas digitales. Por ende, la interacción del niño con la sociedad se ha visto afectada, dado que tanto adultos como niños se mantienen involucrados en el uso excesivo de las pantallas digitales y se olvidan que es importante mantener una comunicación asertiva con los demás. En el caso de los niños la interacción con otros infantes es fundamental, ya que intercambian habilidades y emociones que serán de gran influencia en su lenguaje.

A su vez, esto se ha visto afectado aún más con la pandemia, como lo menciona Castillo y Sandoval (2022) muchos centros educativos tuvieron la obligación de acoplarse a una modalidad virtual y los niños sostuvieron una interacción a través de las pantallas digitales, esto tuvo repercusiones no solo en el aprendizaje sino que en el desarrollo social y comunicativo, por ese motivo los niños tuvieron que dejar de lado las actividades físicas, la exploración con el entorno y la intercomunicación con sus compañeros y maestra.

En esta investigación se enfatizará la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, dado que ha contribuido significativamente en la formación de los infantes, tomando en cuenta que la educación de los niños se da por medio de un proceso grupal y no como una actividad individual. Además, el desarrollo activo de los niños se da por la interacción social y cultural, mediante un contexto colaborativo, lo cual tendrá influencia tanto en la enseñanza como en su evolución integral. También indica que cualquier adquisición de aprendizaje es el resultado de la relación con otras personas y su ambiente social, es fundamental considerar que las pantallas digitales ofrecen beneficios educativos, pero es necesario limitar el uso de las mismas con juegos recreativos para que se dé una interacción y participación activa de todos (Delabra y Romero, 2021).

Igualmente, Martínez et al. (2020) consideran que es importante la relación del niño con la sociedad, ya que trae consigo aspectos positivos que tendrán gran influencia en su desarrollo personal, emocional y educativo, incluso en la adultez, además ayudará en la construcción de su personalidad y ética. Por este motivo, es significativo la relación de los niños con las demás personas, visto que permite crear vínculos para tener una comunicación más vigorosa y puedan desenvolverse en un entorno social, dado que es ahí, en la que logran normas de comportamiento, valores, principios que serán de gran ayuda en su proceso educativo.

### ***2.2.3 Rol de la familia en el uso de las pantallas digitales en la Educación Inicial***

Realmente, las pantallas digitales se han involucrado en el interior de las familias, como un factor de atracción y entretenimiento, en donde los principales ejemplares que le dan uso excesivo son los representantes, lo cual provoca una disminución en la interacción dentro del entorno familiar. Así pues, Rodríguez y Estrada (2023) hacen referencia que las pantallas digitales en la primera infancia resultan ser un componente de gran influencia que requiere de atención y cuidado, tanto en el tiempo y en el contenido que visualizan los infantes. Por lo tanto, el involucramiento de los representantes es esencial para que puedan guiar en el uso correcto de los tics y busquen límites para encontrar un equilibrio adecuado en el uso de las pantallas digitales y poder maximizar las ventajas y minimizar las amenazas que presentan.

García y Dias de Carvalho (2022) mencionan que es habitual ver a infantes menores de 5 años expuestos a las pantallas digitales, tales como estar mirando videos en YouTube o jugando en las diferentes apps que existen hoy en día. Frente a la exposición de estas redes tecnológicas trae consigo aspectos negativos que tendrán gran influencia en la actividad física, la interacción social, y también influirá en la salud como el sobrepeso o alteraciones del sueño. Desde otra perspectiva, hay representantes que lo toman de manera positiva a las pantallas digitales, ya que consideran que les resulta ser de gran ayuda en el cuidado de los hijos, visto que les mantienen concentrados visualizando el contenido digital, mientras sus responsables realizan otras actividades o permanecen en espacios públicos y dentro del mismo hogar.

Por lo tanto, es necesario que en la primera infancia la familia utilice pautas y límites para el uso correcto de las pantallas digitales como tener en cuenta la edad adecuada, para eso se sugiere que las pantallas digitales no sean expuestas a menores de 5 años, además permitir un tiempo estimado, en donde no afecte a la hora del sueño o la comida, también es fundamental monitorear el contenido, ya que en esta era digital actualizada existe una infinidad de contenidos que no son aptos para la edad de los niños, pero existen herramientas educativas que permitan desarrollar nuevos aprendizajes y para eso es necesario el acompañamiento de un adulto para que estén al tanto de lo que visualizan sus niños y puedan interactuar conjuntamente.

### **2.2.3.1 Inclusión digital y estrategias para superar barreras digitales en Educación Inicial**

El Fondo de las Naciones Unidas para los Niños [Unicef] (2017) destaca que la inclusión de una educación digital como un derecho desde la etapa inicial de la educación, los docentes necesitan reflexionar sobre las probabilidades que nos brindan los medios digitales para fortalecer su función. La integración de las TIC en los programas de enseñanza y aprendizaje preserva y promueve una perspectiva estratégica que reconoce a los niños como sujetos de derechos y protagonistas del proceso de aprendizaje. En definitiva, hacer realidad el derecho de cada niño y niña a conocer y utilizar las TIC significa poner a los niños en una posición en la que sean más que meros observadores desde sus primeros años en el sistema educativo.

Amador-Baquiro (2021) menciona que la organización International Age Assessment Alliance (IARC) se encarga de escoger y cualificar los juegos y aplicaciones digitales comercializados según la edad de las personas para garantizar suficiente seguridad y accesibilidad a los usuarios en diferentes plataformas por género. A su vez, se encontró que con el creciente número de servicios digitales para niños y la reciente proliferación de contenidos para niños pequeños, estos lenguajes digitales se han convertido en una realidad en la actualidad. El mundo

moderno puede brindar importantes oportunidades para la salud y el entretenimiento, así como convertirse en una oportunidad para el desarrollo educativo innovador y el cultivo de talentos.

Colectivo Educación Infantil y TIC (2014) afirma que, en el ámbito de la educación, las TIC han cambiado la forma en que se lleva a cabo la enseñanza y el aprendizaje, utilizando innovadoras herramientas de enseñanza que fortalezcan y motiven el aprendizaje de los infantes. Nos proporcionan fácil acceso a información y contenidos educativos, desarrollando así la creatividad y las capacidades expresivas de niños y adolescentes en las diferentes etapas cognitivas; les empodera para lograr una mejor calidad de educación y un futuro donde la cultura digital se convierta en parte de su vida social y comunicativa e interactiva.

### **Capítulo III: Marco Metodológico**

En este apartado se detallan algunos componentes metodológicos, es decir; paradigma, enfoque, métodos, niveles, técnicas e instrumentos empleados a lo largo de la investigación. Estos aspectos describen la metodología aplicada y cómo se abordaron los objetivos de la indagación. Asimismo, se proporciona una descripción detallada de las distintas fases que se llevaron a cabo durante el proyecto.

#### **3.1 Paradigma**

La investigación está enfocada en el paradigma interpretativo, Santos (2010) menciona que este se basa en explicar y evaluar la realidad, más que en medirla, teniendo en cuenta los deseos, intereses, motivaciones y expectativas del observador. Su objetivo es desarrollar una descripción más detallada de las características únicas y distintivas del objeto de estudio. Es por esta razón que se considera importante utilizar este paradigma, ya que, en esta indagación se pretende analizar, describir, e interpretar las diferentes técnicas e instrumentos a utilizar, tales como: diarios de campo y el grupo focal, con la finalidad de profundizar nuestro tema, el cual trata sobre el uso de las pantallas digitales.

### **3.2 Enfoque cualitativo**

El enfoque que guía la investigación es el cualitativo, al ser holístico e interpretativo que busca comprender a profundidad la realidad educativa identificada. En efecto Acosta (2023) define al enfoque cualitativo como inductivo y subjetivo, ya que permite la comprensión de hechos descriptivos, complejos y contextuales. Además, los datos que se recopilan sirven para la construcción de teorías, a fin de entender las percepciones y las experiencias de las personas. También el enfoque cualitativo surge a partir de la recopilación y análisis de datos no numéricos como por ejemplo las entrevistas, observaciones, grupos focales etc.

Por ello, este análisis está orientado de manera cualitativa, en donde, se utilizarán los instrumentos y técnicas como la observación participante, diarios de campo, y el grupo focal etc., estos datos fueron interpretados a partir de un análisis profundo. Además, se utilizó este enfoque, ya que permitirá el involucramiento tanto de niños y representantes para obtener información acerca del uso de las pantallas digitales dentro del hogar y el centro educativo.

### **3.3 Método de investigación**

El método que ha adoptado la investigación se basa en el Estudio de caso, el mismo que nos ayudará a estudiar y examinar el objeto de estudio para que de esa manera desarrollar y probar hipótesis. López (2013) destaca que es un estudio empírico de un suceso del que se quiere aprender en un contexto tangible y cotidiano. Los estudios de casos resultan especialmente beneficiosos en situaciones donde las fronteras entre el fenómeno y su contexto no son claras, requiriendo así múltiples fuentes de evidencia para su comprensión. En un estudio de caso, el investigador está familiarizado con la autenticidad del incidente y se involucra con esta realidad por razones de utilidad o por su comprensión directa de la situación, sin importar si sigue una perspectiva positivista o interpretativa. Al final, elabora un informe denominado "el caso".



### 3.4 Diseño (fases o pasos)

Para el desarrollo de la investigación se tomó en consideración las fases del estudio de caso según Yacuzzi (2005) que guiaron el proceso metodológico del estudio. Estas se detallan a continuación:

**Tabla 1**

*Fases de estudio*

Fases	Definición	Interpretación
Diseño del estudio	Definir los objetivos de la investigación, diseñar y desarrollar la estructura del estudio.	En la primera fase se destaca el problema de investigación, este surge de la observación durante las prácticas preprofesionales que se han desarrollado en la Unidad Educativa "Luis Cordero"., por estos se delimitan objetivos que aportan en el estudio.
Realización del estudio	Preparar la actividad de recopilación de información y obtener pruebas de todas las fuentes del caso.	Por consiguiente se recopilan datos de información esencial para el estudio con diversas herramientas que nos permitirán recopilar datos en función de nuestro sujeto de investigación.
Análisis y conclusiones.	En el paso final se revisa y examina la evidencia.	Aquí se desarrolla el análisis y organización de la información recabada en base a los métodos y herramientas utilizadas.

*Nota.* Esta tabla da a conocer las fases del estudio de caso según Yacuzzi (2005) y la relación que tiene con las prácticas preprofesionales.

### 3.5 Informantes clave

En esta investigación se tomó como unidad de análisis a los representantes legales y 28 niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa "Luis Cordero", y como informante clave la docente del nivel.

### 3.6 Criterios de inclusión y exclusión de los sujetos de estudio

Para Bassi (2015) los criterios de inclusión y exclusión en la investigación son directrices esenciales que determinan quiénes formarán parte de la muestra de estudio. Los criterios de



inclusión establecen las características necesarias que deben cumplir los participantes para ser considerados, mientras que los criterios de exclusión definen las condiciones que descalifican a un individuo. Por ello a continuación se dará a conocer los siguientes criterios:

**Tabla 2**

*Criterios de inclusión y exclusión*

<b>Criterios de inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación de representantes legales, para saber la realidad de cada niño.</li> <li>• Niños que regularmente utilizan pantallas digitales, como tabletas, teléfonos inteligentes o computadoras.</li> <li>• Niños cuyos representantes o tutores han otorgado su consentimiento para la participación en la investigación.</li> <li>• Niños que siempre asisten a clases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No todos los representantes quieren colaborar.</li> <li>• Niños de 4 a 5 años que regularmente utilizan medios no digitales, como libros impresos o juguetes tradicionales.</li> <li>• Falta de consentimiento de los representantes legales.</li> <li>• Niños que faltan regularmente.</li> </ul>

*Nota.* La presente tabla nos da a conocer los diferentes criterios de inclusión y exclusión de nuestra investigación.

### 3.7 Tabla de categorización

**Tabla 3**

*Matriz de categorías*

<b>Categoría</b>	<b>Definición</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos/Indicadores</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Fuente</b>	<b>Preguntas</b>
Uso educativo de las pantallas	Para Roncel (2020), las pantallas digitales son dispositivos visuales que utilizan tecnología para mostrar información, ya sea en forma de imágenes estáticas o	Elementos sobre el uso de las pantallas digitales.	-Frecuencia de uso. -Tipo de contenido. -Edad de contacto con las pantallas. -Dispositivos utilizados.	Observación participante/		1, 2, 3, 4



digitales en Educación Inicial.	en movimiento. Estas pantallas pueden encontrarse en una variedad de dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras, televisores, y otros dispositivos de observación, y utilizan la tecnología para representar y mostrar datos mediante píxeles controlados electrónicamente. Este tipo de pantallas ha reemplazado en gran medida a las tecnologías analógicas, ofreciendo una mayor calidad de imagen, flexibilidad y capacidad para mostrar una amplia gama de contenidos multimedia.	Interacción del niño con la sociedad mediados con las pantallas.	-Calidad de interacción social. -Tipo de interacción social.	Diarios de campo Grupo focal/Guía de preguntas.	- Representantes legales.	5, 6
		Intervención de los representantes legales	-Supervisión parental. -Percepción de los representantes legales sobre el impacto del uso de pantallas digitales en el desarrollo del niño.			7, 8, 9

*Nota.* En esta tabla se presenta las categorías, subcategorías e indicadores de nuestro objeto de estudio.

### 3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

#### 3.8.1 Técnicas

##### 3.8.1.1 Observación Participante

La primera técnica a emplear es la observación participante, la cual implica que el investigador recopila de manera consciente y sistemática de todo lo que experimenta el grupo de personas que le rodea, así como las actividades y situaciones que se presenten en el contexto dado. El propósito es obtener datos sobre el comportamiento en situaciones concretas y en contacto directo, minimizando la influencia del investigador como agente externo para evitar distorsiones en los resultados (Rekalde et al., 2014). Esta técnica es fundamental, ya que durante las prácticas se mantuvo una observación constante para comprender a fondo el problema en el aula.

##### 3.8.1.2 Grupo Focal

Otra técnica que se va a utilizar son los grupos focales, el cual consiste en captar opiniones, pensamientos y experiencias de manera interactiva, proporcionando datos cualitativos a través de la interacción social. La dinámica de intercambio de ideas entre los participantes proporciona una visión más holística y contextualizada de los fenómenos estudiados, lo que enriquece la investigación (Hamui-Sutton y Varela-Ruiz, 2013). Por ello se considera importante realizar esta

metodología, visto que se recolectó información de un grupo, cada uno con 7 representantes, en la cual se creó un diálogo profundo de opiniones acerca del presente tema.

### **3.8.2 Instrumentos**

#### **3.8.2.1 Diarios de campo**

El diario de campo se utiliza para registrar información o eventos ocurridos en el área de práctica pre profesional. Según el autor Albertín (2007) un diario de campo es una herramienta que se utiliza para registrar incidentes relevantes o incidentes que ocurren en un contexto específico. Estas notas son importantes para un estudio exploratorio porque solo se registran aquellos aspectos que se analizarán en el presente estudio (Ver anexo 1).

#### **3.8.2.2 Guía de preguntas**

Es el instrumento que surge para ser de apoyo al momento de llevar a cabo el grupo focal, para obtener información acerca de un problema planteado. Como lo menciona Tejero (2021) “La guía de preguntas es la nómina de preguntas que desarrolla el investigador para cuestionar al entrevistado” o grupo focal (p. 69). Por ende, la guía de preguntas está estructurada con preguntas abiertas, ya que se pretende recabar información precisa y detallada en cuanto al desarrollo que tienen las pantallas digitales en el aprendizaje de los niños (Ver anexo 2).

### **3.9 Técnicas, instrumentos y/o procedimientos del análisis de la información**

Las técnicas e instrumentos y/o procedimientos del análisis de la información que se utilizarán son: el modelo de datos cualitativos, por lo que Marín et al. (2016) menciona que el análisis de datos cualitativos implica una serie de acciones prácticas y teóricas a través de las cuales se recopilan y procesan los datos para su posterior interpretación. En esta investigación, se recolectó información a través de diarios de campo (observaciones en el aula) y grupos focales con 7 representantes legales. Estos datos fueron transcritos, organizados y codificados para su posterior análisis.

Para este estudio, se adoptó la teoría fundamentada de Strauss y Corbin (2002), la cual busca desarrollar teorías a partir de datos recopilados de los participantes. Este enfoque



metodológico se estructura en tres fases: recolección de datos, codificación (incluyendo codificación abierta, axial y teórica) y análisis de datos. La teoría fundamentada fue seleccionada por su capacidad para generar teorías sólidas y su flexibilidad metodológica, contribuyendo al conocimiento contextualizado en el campo de estudio. Al final se muestra un gráfico que representa la conexión entre todas las categorías con una imagen IA y su relación con el objeto de estudio.

### **3.10 Realización del estudio**

A continuación, se describe el proceso que se llevó a cabo para obtener el instrumento de recolección de información, como primer paso se extrajo una categoría de la fundamentación teórica de nuestro estudio, del mismo se desglosó la matriz de categorías para luego extraer los códigos e indicadores que nos ayudaron para la formulación de las preguntas, a través de una guía de preguntas. Al finalizar la elaboración del instrumento fue enviado a dos expertos, quienes revisaron minuciosamente las preguntas y nos comunicaron las sugerencias que vieron necesarias para corregirlas.

Es relevante que los instrumentos creados sean evaluados por expertos para garantizar su confiabilidad y precisión. Esta evaluación, conocida como verificación de contenido, implica la participación de profesionales capacitados que ofrecen sugerencias para añadir o eliminar información relevante al tema. De este modo, se obtiene una revisión precisa de los instrumentos pertinentes que deben ser utilizados. En la presente investigación se utilizará como instrumento una guía de preguntas, antes del encuentro se enviarán cartas de autorización dirigidas a los 7 participantes, las mismas que fueron aprobadas por nuestro tutor de tesis. La finalidad es obtener información sobre nuestro tema a través de un encuentro con 7 personas relacionadas con el objetivo para el cual fueron convocadas.



### 3. 10.1 Sistematización de los resultados de la revisión de expertos

Tabla 4

Sistematización de resultados

Técnica e instrumento de recolección	Nombres y apellidos de los expertos	Cargo	Preguntas	Manten	Eliminar	Modificar	Observaciones
<b>GRUPO FOCAL/GUÍA DE PREGUNTAS</b>	<b>Experto 1:</b> Jessica Paola Nieves Sari	Licenciada en Educación Inicial	1.¿Qué opina usted, de que los niños utilicen en la actualidad dispositivos digitales a tan corta edad?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna
			2.¿Cómo maneja los conflictos relacionados con el tiempo de pantalla en su familia?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna
			3.¿Cuándo sus hijos están en las pantallas qué tipo de contenido visualizan mayormente?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b>
	<b>Experto 2:</b> Clemencia Elizabeth Peñafiel Molina	Mgtr. En Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria	4.¿Qué tan a menudo revisa el contenido al que su hijo accede en las pantallas digitales?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna
			5.¿Podría compartir algunas experiencias recientes de su hijo en actividades sociales fuera de las pantallas?			X	<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Se podría aquí más que actividades sociales preguntar sobre si el niño que juegos practica cuando está fuera de las pantallas digitales.
			6.¿Usted ha notado algún cambio específico en la interacción social de su hijo desde que comenzó a utilizar las pantallas digitales de manera regular?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna
			7.¿Qué tipo de límites has establecido para el uso de las pantallas en tu hijo?			X	<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Límites y horarios
			8.¿Qué cambios ha evidenciado en el desarrollo integral de su niño a medida de la utilización de las pantallas digitales?	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna
			10.¿Por qué cree que es importante estar pendiente de	X			<b>E1:</b> Ninguna <b>E2:</b> Ninguna



lo que observan nuestros niños en las pantallas?

*Nota.* En esta tabla se presentan algunas recomendaciones que los expertos nos mencionaron para su mejora.

**En la presente tabla el experto número 2 mencionó modificar la pregunta 5 y 6, las cuales corresponden a:**

- 5) ¿Podría compartir algunas experiencias recientes de su hijo en actividades sociales fuera de las pantallas?
- 7) ¿Qué tipo de límites has establecido para el uso de las pantallas en tu hijo?

**A continuación, el resultado final de cada pregunta:**

- 5) ¿Podría compartir algunas experiencias recientes de su hijo en actividades sociales o juegos que práctica fuera de las pantallas?
- 7) ¿Qué tipo de límites y horarios has establecido para el uso de las pantallas en tu hijo?

### 3.10.2 Planificación del proceso de recolección de la información

**Tabla 5**

*Planificación del proceso de recolección de datos*

Técnica/ Instrumento	¿Cómo aplicar la técnica de recogida de información? (Modalidad)	¿Dónde aplicar la técnica de recogida de información? (Escenario)	¿Cuándo aplicar la técnica de recogida de información? (Temporización)	¿Cómo registrar la información? (Técnica de registro)
Grupo focal	El instrumento se aplicó en una modalidad presencial.	La aplicación del instrumento se llevará a cabo en el aula de inicial 2, con la presencia de los representantes legales.	Se aplicará durante 40 minutos.	Para la recogida de información se registrará mediante grabaciones en el celular.

*Nota.* En la presente tabla se da a conocer el proceso de planificación de la recolección de datos.

Para la implementación del grupo focal en la institución, primero se coordinó con la docente el día y la hora que se realizará el diálogo con los representantes legales, en la cual se enviaron previamente las actas de consentimiento, las mismas fueron aprobadas por los participantes. El grupo focal se ejecutó en un aula de la Unidad Educativa “Luis Cordero” de manera presencial, estuvo previsto realizar nueve preguntas con la intención de que todos los integrantes participen, el tiempo estimado para concluir el grupo focal es de cuarenta minutos y

se recolectarán mediante audios y videos, se espera tener una conversación amena e interactivas con los representantes para lograr obtener información relevante y que nos sirva en el presente estudio.

### **3.11 Consideraciones éticas**

En esta investigación se garantiza la confidencialidad de los niños y sus representantes legales. Se respeta y cumple lo que declara la Universidad Nacional de Educación (2024) en el documento denominado Codificación del Código de Ética, el cual se utilizó los siguientes artículos. Artículo 20, los datos obtenidos en el grupo focal se mostraron de manera real, clara y transparente sin alteración alguna. Artículo 21, toda la información obtenida de los instrumentos no se divulgará y se mantendrá en confidencialidad.

En el artículo 28 y 29, la autorización de las fotografías a los infantes se les envió a los representantes legales una carta de aprobación, en donde el representante debía colocar sus datos y firmar dicho permiso. Se consiguió un total de veinte y dos firmas autorizadas y así mismo se respetó la decisión de los que no aprobaron esta solicitud. En el grupo focal se logró la aprobación de los participantes mediante una autorización escrita dirigida a los representantes legales, los cuales respondieron todos que fueron siete.

Los datos obtenidos fueron confidencializados y, por lo tanto, toda la información recogida servirá únicamente a beneficio del estudio, dándole importancia al bienestar de los representantes. Se sostuvo transparencia y equidad en la comunicación, además se respetó el punto de vista de cada uno de los participantes, se identificó y resolvió posibles conflictos, de la misma manera se consideró el impacto potencial de la investigación en los representantes para garantizar que se minimice cualquier impacto negativo y se maximice el beneficio para todos (Ver anexo 3).

## Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados

### 4.1 Análisis de datos cualitativos

En esta investigación se utilizó el análisis de datos cualitativos mediante la recolección de datos de los diarios de campo (observaciones en el aula de clase) y el grupo focal aplicado a 7 representantes legales. Estos datos fueron transcritos y organizados para su posterior análisis. El análisis de los datos cualitativos es el proceso por el cual se examinan datos que no son numéricos como textos, entrevista, observaciones etc., con la finalidad de obtener información profunda del tema de investigación.

De acuerdo a, Hernández - Sampieri et al. (2014) el análisis de datos cualitativos se basa en la recogida de datos para ser transcribirlos a texto y ser codificados, la finalidad de la recolección de datos es para analizarlos y comprenderlos de mejor manera y generar un conocimiento. El investigador forma parte esencial del análisis, pues no solo analiza, sino que es el medio por el cual obtiene la información mediante el uso de métodos y técnicas. Además, el análisis cualitativo es igual que para el cuantitativo la única diferencia es que en el cuantitativos la recolección de datos es para medir “variables” y generar un análisis estadístico, por lo contrario, en el análisis cualitativo se busca obtener datos que se convertirán en información “teórica” para su interpretación.

### 4.2 Teoría fundamentada

Strauss y Corbin (2002) nos manifiestan que la teoría fundamentada es un enfoque de investigación que busca desarrollar teorías a partir de los datos recopilados de los participantes del estudio. Proporciona una serie de pasos y técnicas que permiten su implementación en investigaciones, ya sea de naturaleza cualitativa o una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos. Hemos decidido utilizar la teoría fundamentada debido a su capacidad para generar teorías sólidas a partir de datos, su flexibilidad metodológica, su rigor y validez, su capacidad para contextualizar la investigación y su contribución al conocimiento en el campo de estudio. Esta

teoría viene sujeta de tres fases según Ortiz (2020); Recolección de datos, Codificación (codificación abierta, codificación axial y codificación teórica o selectiva) y Análisis de datos.

#### **4.2.1 Recolección de datos**

En la primera fase se recolectó los datos de los instrumentos diseñados para la investigación, aquí se eligieron cinco diarios de campo con información del objeto de estudio y se transcribieron los videos y audios del grupo focal. Para Maldavsky et al. (2014) la recolección de datos implica la obtención de información detallada y significativa mediante técnicas como entrevistas en profundidad, grupos focales, observación participante o análisis de documentos. Es un proceso fundamental para comprender en profundidad las experiencias, perspectivas y contextos de los participantes en el estudio.

#### **4.2.2 Codificación**

Vives y Hamui (2021) consideran que la codificación es una parte esencial del proceso de análisis de los datos, ya que, implica examinar el texto en busca de información que ejemplifica una idea principal vinculada al código que son breves etiquetas, la cual se presenta de manera abreviada ya sea de manera numérica o por colores, con la finalidad de abordar un análisis profundo a la información, para que nos facilite realizar explicaciones teóricas y crear fácilmente el próximo paso que son definir las categorías enlazando los códigos. Este proceso es fundamental en metodologías de análisis de datos cualitativos, pues ayuda a organizar y estructurar los datos obtenidos. También existen tres tipos de codificación, las cuales son:

##### **4.2.2.1 Codificación abierta**

Ortiz (2020) declara que la codificación abierta implica desglosar y categorizar los datos en conceptos y categorías. Durante este proceso analítico inicial, el investigador asigna códigos a los diversos incidentes observados, organizándolos en diferentes categorías. También nos ayudará a examinar sistemática y minuciosamente los conceptos, ideas o temas relevantes sin imponer categorías predefinidas. Mediante esta primera fase nos permitirá una exploración profunda y flexible de los datos de los diarios de campo (Ver anexo 4) y grupo focal (Ver anexo 5),



lo que facilitará la identificación de temas, patrones y relaciones que pueden contribuir significativamente al desarrollo del conocimiento en el área de estudio.

#### 4.2.2.1 Codificación axial

En la codificación axial se sistematizó la información, primero se ordenaron los códigos por colores y números, después se establecieron relaciones para así sacar las categorías principales, se ejecutó el procedimiento de la transcripción de los diarios de campo seleccionados (Ver anexo 6) y del grupo focal (Ver anexo 7). La codificación axial implica establecer relaciones jerárquicas entre subcategorías, las cuales giran en torno a una categoría principal, facilitando así una comprensión más profunda de los fenómenos estudiados. Este proceso, es llamado "axial" porque gira en torno a una categoría central, proporciona un esquema que ayuda a configurar y entender mejor dicha categoría central (Schettini y Cortazzo, 2015).

En el presente trabajo la codificación axial se llevó a cabo tras concluir con el proceso de codificación abierta, al tener las subcategorías de los diarios de campo y del grupo focal, se procedió a unir e integrar para obtener como resultado 7 categorías finales que represente al objeto de estudio. Estas se presentan en la tabla 6:

**Tabla 6**

*Codificación selectiva. Integración de categorías de diarios de campo y grupo focal*

CATEGORÍAS DEL GRUPO FOCAL Y DIARIOS DE CAMPO	CATEGORÍAS FINALES
<b>GRUPO FOCAL</b>	
Tiempo y gestión de uso de las pantallas digitales (1, 18, 25)	
Control de contenido y dispositivos utilizados (2, 5, 16, 24, 30)	
Interacción y supervisión de una persona adulta durante el uso de las pantallas (6, 8, 17)	
Riesgos y consecuencias al utilizar las pantallas digitales: (3, 7)	
Percepciones y actitudes de los representantes ante el uso de las pantallas digitales (4, 9, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 32)	
Interacción familiar y social dentro y fuera de las pantallas (22, 23, 27, 26, 29, 31, 33)	
Autoridad de los representantes sobre el uso y aclaración de temas (21, 28)	
<b>Categorías convergentes</b>	
	<b>Categorías principales</b>
	1. Elementos sobre el uso de las pantallas digitales
	2. Interacción del niño con la sociedad mediados con las pantallas
	3. Intervención de los representantes legales
	<b>Categorías emergentes</b>
	4. Habilidad y competencia tecnológica en infantes
	5. Recursos educativos tecnológicos



---

Habilidad y competencia tecnológica en los infantes (15, 10)

#### **DIARIOS DE CAMPO**

Interacción de los niños con la tecnología (3, 4, 7, 8, 12).

Limitaciones de los recursos tecnológicos en el aula (5, 6)

Impacto negativo de las pantallas digitales en los niños (11, 15, 16)

Gestión del tiempo y control parental (8, 10).

Ventajas (13)

Desventajas (14)

#### **Categoría Convergente**

Recursos educativos tecnológicos (1, 2, 9)

---

*Nota.* Lo que presenta la tabla son las categorías finales de los diarios de campo junto al grupo focal relacionado con matriz de categorías.

#### **4.2.2.3 Codificación teórica-selectiva**

Para Flores (2023) la última operación que completa el proceso de sistematización es la codificación selectiva, visto que es el proceso final por el cual se integran las subcategorías en una categoría central que es relevante y merece una atención especial en el análisis, esta categoría final se convierte en el foco principal de la investigación y para aquellas categorías emergentes se requiere de una descripción más intensa que son detalladas de manera descriptiva. Una vez que se ha identificado la categoría central los investigadores pueden optar por expandir su comprensión incluyendo detalles descriptivos que ayuden a explicar y contextualizar.

Según Trinidad y Soriano (2012) el muestreo teórico implica seleccionar muestras basadas en la teoría que se está desarrollando. En las primeras etapas, la selección de muestras debe ser amplia y no estar centrada en un punto específico. El investigador debe buscar situaciones que puedan ofrecer información relevante. A medida que se analizan los datos, el investigador debe utilizar los resultados para dirigir la investigación hacia otros grupos y lugares diversos que puedan enriquecer la interpretación. Durante esta fase, es importante que el investigador mantenga la máxima flexibilidad, ya que hay una amplia gama de posibilidades que deben ser consideradas. El mismo contribuirá significativamente al proceso de investigación al ayudar a seleccionar casos relevantes, desarrollar y enriquecer la teoría, ampliar la comprensión del fenómeno estudiado y confirmar la validez de la teoría emergente.



**Tabla 7**

*Codificación selectiva. Arqueo teórico*

CATEGORÍAS	ARQUEO TEÓRICO	INTERPRETACIÓN
Elementos sobre el uso de las pantallas digitales	<p>Krynski et al. (2017) manifiestan una recomendación para padres/ representantes con niños de 3 a 5 años sobre el tiempo estimado en las pantallas: “El desarrollo de este grupo etario se basa, fundamentalmente, en la interacción social y en juegos no digitales; por lo tanto, se recomienda no exceder una hora diaria de uso. Al igual que para los niños más pequeños, es primordial la supervisión y el acompañamiento de los adultos a la hora de consumir estas tecnologías” (p. 404).</p> <p>La Academia Médica de Pediatría (2016) menciona que: Antes de los dos años, lo más recomendable es que con los niños no se usen pantallas, salvo quizá para las videollamadas. Después, el consumo puede aumentar poco a poco hasta llegar a un máximo de una hora diaria a los cinco años, pero solo de contenidos de calidad. De ahí en adelante ya no se fija un límite estricto de tiempo, pero se recalcan otro tipo de recomendaciones: fijar un plan concreto de uso adecuado a la edad, reservar momentos para la actividad física y el sueño, evitar que los niños tengan un dispositivo digital en su cuarto al irse a dormir (televisión, móvil, tableta u ordenador) y que hayan estado ante alguna pantalla una hora antes de irse a la cama, etc. (p.97)</p> <p>Rodríguez y Moreira (2022) afirman que: desde la infancia la mayor parte de los niños y niñas de nuestro país interactúan con distintas pantallas en distintos contextos, entre ellos el contexto familiar. Televisión, ordenador, tableta, teléfono móvil o videoconsola son herramientas que manejan desde edades tempranas (p. 7).</p>	<p>En el grupo focal se evidencia que las respuestas de los representantes son positivas respecto a este tema, ya que la mayoría le da un tiempo estimado de 30 minutos a 1 hora, pero la realidad es otra. Al interactuar con los niños y niñas en el aula se muestra lo contrario, es decir; ellos nos comentan que pasan la mayor parte del tiempo en el celular, viendo videos, bailando, etc. También mencionan ver novelas hasta altas horas de la noche, por lo que al siguiente día están cansados y con sueño. Es por esta razón que a continuación se mencionará a dos autores que hablan sobre dicho tema.</p> <p>Es importante que los representantes, conozcan el tiempo limitado que los infantes deberían estar al frente de una pantalla de acuerdo a su edad y acompañar en el momento de su uso. Krynski et al. (2017) y la AMP (2016) sugieren el tiempo estimado de la utilización de las pantallas por parte de los niño/as; 2 años se recomienda que todavía no tenga contacto con ningún dispositivo. A partir de los 3 años empiezan a tener un acercamiento, pero con el control parental con el propósito de que esté pendiente al tiempo de su uso. Para un niño de esa edad el máximo de duración en un dispositivo deberá ser de una hora.</p> <p>Asimismo, Rodríguez y Moreira (2022) nos dan a conocer algunos dispositivos digitales. En este análisis revela que los representantes permiten que sus hijos estén frente a una televisión, tablet, computador etc, algunos no tienen un control parental por sus trabajos u ocupaciones.</p> <p>En cuanto, al análisis dentro del aula muchos de los niños conversan que ellos en sus hogares ven bailes en tik toks o juegan en aplicaciones tecnológicas como Candy Crush, parchís entre otros. Una situación preocupante se dio cuando los niños pidieron canciones de reggaetón para bailar (la gasolina), en consecuencia, este tipo de canciones es riesgoso para los más pequeños, en vista de que, tienen temas inapropiados como la violencia lo que puede influir negativamente en su desarrollo emocional, social y conductual.</p> <p>En este tiempo digitalizado, los niños desde edades tempranas ya cuentan con aparatos digitales como teléfonos, tablets entre otros, que son de uso diario en toda la familia.</p>
Interacción del niño con la sociedad mediados con las pantallas	<p>Salcedo et al. (2021) nos dice que algunos autores plantean la existencia de consecuencias psicosociales negativas del abuso de los medios digitales, como pueden ser la adicción, el ciberacoso (entre iguales o entre un adulto y un niño) o el aislamiento social. Así, representantes, educadores y expertos coinciden en que los dos principales problemas con los que se encuentran los niños en Internet son los contenidos inapropiados y el contacto con extraños. (p.43)</p>	<p>En este texto se resalta las preocupaciones que distintos autores tienen respecto a las consecuencias negativas del uso excesivo de las pantallas digitales o recursos electrónicos. En base a nuestras prácticas preprofesionales, dentro del aula de clases se manifestaron distintas situaciones con los pequeños que tenían que ver con el uso de las pantallas digitales, una de estas fue que un pequeño se quedaba dormido en el aula mientras la docente impartía la clase. Él infante manifestaba</p>

Según Aimacaña y Tapia (2022) “La interacción social influye en el desarrollo del lenguaje oral y más en las edades tempranas, donde los niños adquieren las habilidades sociales para interactuar y expresarse con adultos o entre pares” (p. 87).

Según el criterio de Lázara et al. (2022): Resulta necesario; sin negar el desarrollo tecnológico, continuar fomentando el desarrollo de todos los tipos de juego, incluso en condiciones de vida familiar, entre ellos los juegos tradicionales, como una forma específica de interacción humana donde el niño suplente sus necesidades, como procedimiento de aprendizaje desarrollador, como actividad lúdica que ofrece potencialidades para el desarrollo de procesos esenciales en la formación integral y el desarrollo de la personalidad, como la socialización, la comunicación, la interacción social (p. 139).

que se quedaba a altas horas de la noche en el celular de su mamá viendo videos.

Salcedo et al. (2021) menciona problemas como la adicción, el ciberacoso y el aislamiento social como posibles riesgos asociados con el abuso de los medios digitales. Durante la intervención que se tuvo con los representantes, nos manifiestan que los niños imitan lo que ven en las pantallas, en el caso de una madre cuando su hijo está en las pantallas no le hace caso y se ve como hipnotizado, y al momento de quitarle llora y empieza a gritar. Además una madre nos indicó un aspecto importante que su hijo ve las pantallas por medio de sus primos o terceras personas, en la cual, ellos visualizan un contenido que no es apto para la edad de su hijo. Por otro lado, ciertos niños mantienen una interacción en el hogar con otros pequeños que son de la misma edad y juegan juegos tradicionales como las escondidas, cogidas, las canicas, el trompo o el yoyo y se olvidan de los aparatos electrónicos.

Por tal razón esta situación se vincula con lo que señalan Aimacaña y Tapia (2022) las pantallas digitales han ocupado un lugar central dentro del hogar por eso es fundamental la interacción familiar y social para el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Así mismo, contribuye a que los niños mantengan una actitud correcta fuera de las pantallas. De igual manera, Lázara et al. (2022) señala que para estimular la interacción con los niños se puede fortalecer mediante juegos tradicionales como una actividad lúdica y de socialización. Hay que tener en cuenta que la tecnología puede ofrecer recursos valiosos, pero no puede reemplazar el papel esencial de los representantes en el crecimiento y la crianza de los hijos.

Intervención de los representantes legales

Golob et al. (2023) señalan que: En cuanto a las actitudes, no es sorprendente que los representantes que creen que los medios de comunicación afectan negativamente al estado de ánimo de los niños en edad preescolar sean más propensos a establecer normas y restricciones. Además, estos son ligeramente más propensos a hablar de los contenidos de los medios de comunicación con sus hijos. Por otra parte, los representantes que creen que sus hijos en edad preescolar pueden obtener conocimientos útiles de los medios de comunicación tienden a estar menos presentes cuando sus hijos están en contacto con ellos. También es menos probable que hablen del contenido de los medios de comunicación. No es sorprendente que las normas y restricciones de los representantes, así como la presencia cuando los niños están expuestos a las pantallas, tiendan a disminuir cuando los niños se hacen mayores. (p. 102)

García y Dias de Carvalho (2022) mencionan que: Para estos padres, permitir el uso de pantallas a sus niños resulta de una gran comodidad porque facilita su cuidado, mientras

Los representantes legales tienen diferentes perspectivas y actitudes acerca del uso de las pantallas digitales, visto que ahora la mayoría de infantes utiliza un dispositivo digital. Pero depende de cada hogar, ya que son los principales actores de decidir si dar o no dar un celular a su pequeño. En el grupo focal se encontraron diferentes puntos de vista, una madre mencionó no dar el uso de dispositivos digitales en su hogar, mientras que otras sí, ya que creen que es importante que sus niños utilicen la tecnología en estas edades porque les ayudará de manera positiva en su desarrollo.

Los representantes tienen diferentes perspectivas y actitudes acerca del uso de las pantallas digitales, visto que ahora la mayoría de infantes utiliza un dispositivo digital. Pero depende de cada hogar, ya que son los principales actores de decidir si dar o no dar un celular a su pequeño. Por esta razón, Golob et al. (2023) nos da a conocer dos puntos de vista de representantes, el lado positivo que algunos ven sobre la tecnología, es decir creen que el niño al utilizar aprenderá cosas nuevas. Asimismo, son más propensos a poner límites en su utilización y promover su uso correcto. Por otro



ellos realizan otras tareas o permanecen en espacios tanto públicos como restringidos (salas de espera, automóvil). Otras veces, estos dispositivos son utilizados como medios de recompensa y castigo. Sumado a ello, los mismos adultos responsables de regular la actividad de los niños deben responder a las exigencias del dispositivo, porque el trabajo o el mercado lo demandan con el bombardeo de las redes sociales; esto causa nuevas tensiones y afecta la relación con sus hijos (p.343-345).

lado, consideran que al estar expuestos sus pequeños en los dispositivos sin su control perderán la comunicación y afectará en su desarrollo integral.

**Categoría emergente:**

Recursos educativos tecnológicos

Para Alonso-Sainz (2022): Las TIC no aseguran nada, no son la solución ideal a todos los problemas educativos de nuestro tiempo. Una clase magistral, por poco innovadora que sea, puede enseñar mucho más que un juego en una pantalla; aunque parece que hoy en día, decir esto, es caer en pedagogías pasadas de moda. Para poder mantener esa virtud prudencial, no se requiere otra cosa que conocimiento. No es necesario ser tecnofóbico para usar bien las TIC, simplemente basta con una buena formación e información. Primeramente, formación a los maestros para saber discernir si las pantallas pueden aportar más que quitar; mirar la letra pequeña. En segundo lugar, orientación a los representantes sobre los riesgos que supone exponer a sus hijos frente a las cajas luminosas. Si se conociera popularmente el riesgo que engloban las tecnologías, posiblemente se tomarían otro tipo de decisiones. (p.256)

De acuerdo a, Boza y Torres (2020) comentan que es importante que los docentes como el principal actor de la enseñanza pueda relacionarse con las TIC para que pueda ser usada de manera efectiva en la comunicación y transferencia de conocimiento. Los maestros de todos los niveles de educación y en este caso los del nivel inicial deben utilizar las herramientas tecnológicas como procesos metodológicos y didácticos para la enseñanza de los niños y niñas. (p. 51)

En el aula de clases, los docentes a veces utilizan la tecnología, pero con una cierta limitación. Un claro ejemplo fue cuando hubo un corte de luz repentino y debido a esto, no se pudo utilizar la televisión para mostrar videos a los pequeños. Sin embargo, este contratiempo no representó una limitación insuperable para la docente, cuya creatividad y capacidad de adaptación se destacaron en ese momento. A pesar de la falta de recursos tecnológicos, ella impartió su clase con normalidad, aprovechando otros medios disponibles en el aula para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

Alonso-Sainz (2022) asegura que la TIC no es tan importante como una clase basada en experiencias manipuladoras, pero sí es necesario que los docentes conozcan información básica de su utilización.

Dado que, los docentes son los encargados de la formación de los niños y por tanto, hay que prepararlos para un mundo digitalizado, en ese sentido Boza y Torres (2020) expresan la importancia de que los maestros conozcan y desarrollen estrategias educativas basadas en la tecnología. Teniendo en cuenta, el tiempo adecuado para la ejecución de estas herramientas dentro del aula de clase.

Habilidad competencia tecnológica en

y en

García y Dias de Carvalho (2022) mencionan que es frecuente observar niños muy pequeños, incluso lactantes, mirando videos en YouTube mientras juegan con un teléfono celular o una tablet. Junto a ellos, adultos detrás de otra pantalla o que festejan la destreza que estos niños tienen en su manejo, desconociendo o haciendo caso omiso de los efectos que puede provocarles la exposición a estas tecnologías desde una edad temprana. (p.340)

Rojas-Barahona (2019) presenta desde el reporte de los representantes de niños de entre tres y cinco años, exploró la relación entre el uso de tabletas y las habilidades de lectoescritura emergentes. Encontró que los niños con mayor acceso a las tabletas tienen un mejor sonido de las

Este tema aborda una situación preocupante: la exposición de niños muy pequeños, incluso lactantes, a dispositivos electrónicos como teléfonos celulares o tablets, especialmente para ver videos en YouTube con un buen manejo de los distintos aparatos electrónicos. Cuando se realizó el grupo focal una de las representantes manifestó que su pequeña podía manejar muy bien una aplicación llamada zoom a lo que ella quedaba asombrada, recalcó que cuando tenían clases virtuales la niña no requería de la ayuda de su madre para ingresar a dicha plataforma virtual. García y Dias de Carvalho (2022) señalan que esta práctica es común y, lo que es aún más preocupante, que los adultos que los rodean a menudo no son conscientes o ignoran los posibles

letras y una mejor escritura de su nombre. Se identificó que para tener un mejor impacto deben seleccionarse de manera correcta las actividades y hacer una adecuada planificación de estas. (p.66)

efectos negativos que esta exposición puede tener en los niños desde una edad temprana. Es por ello que se plantea la necesidad de reflexionar sobre la manera en que los niños son expuestos a la tecnología desde una edad muy temprana, así como de educar a los adultos sobre los posibles impactos negativos de esta práctica en el desarrollo saludable de los niños.

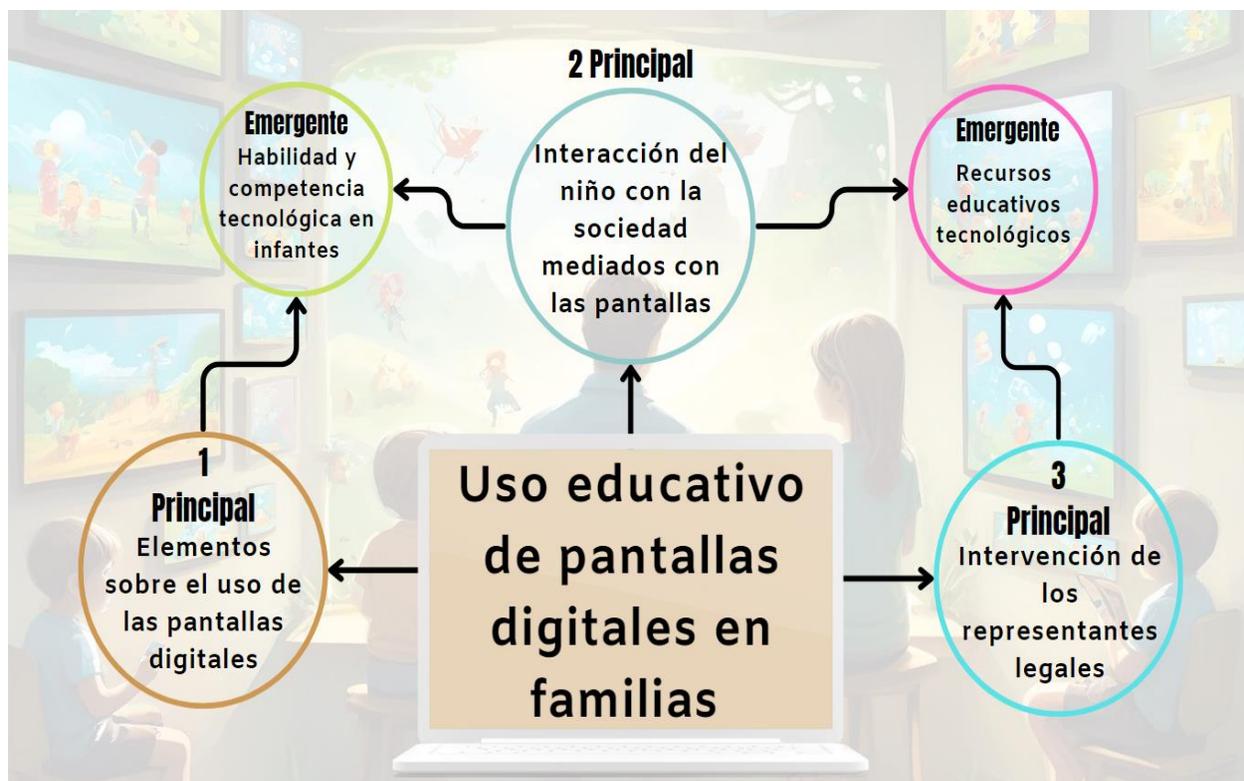
*Nota.* Lo que presenta la tabla es un arqueo teórico, en el cual de las 5 categorías finales se relaciona con la teórica para su respectiva interpretación.

#### 4.2.2.4 Gráfico de las categorías

Para plasmar la relación que existe entre las cinco categorías y el objeto de estudio de forma comprensible, se ha decidido diseñar un gráfico con la ayuda de IA (Inteligencia Artificial).

**Figura 1**

*Categorías finales representadas*



*Nota.* El gráfico presenta la conexión entre las cinco categorías finales y la relación con el objeto de estudio.

En el gráfico se evidencia que el objeto de estudio es el uso educativo de pantallas digitales en familias, del cual se derivan tres categorías principales interconectadas: elementos sobre el uso de pantallas digitales, la intervención de los representantes legales, y la interacción del niño con la sociedad mediada por las pantallas. De las categorías principales emergen dos categorías: habilidad y competencia tecnológica en infantes y recursos educativos tecnológicos. Estas categorías emergentes, nacidas de la relación entre las categorías principales, ilustran cómo todas las áreas están interconectadas y se relacionan entre sí, formando un marco comprensivo del estudio.

#### **4.2.3 Análisis de datos (Hallazgos del diagnóstico)**

En esta última fase lo que se realizó fue una comparación de la información recolectada con anterioridad mediante la ejecución del arqueó teórico. Por ende, se presentarán sus respectivas interpretaciones que parten desde las tres categorías principales y dos emergentes con una comparación con la teoría.

#### **La primera categoría (principal): Elementos sobre el uso de las pantallas digitales.**

En el grupo focal se evidencia que las respuestas son positivas respecto a este tema, ya que la mayoría le da un tiempo estimado de 30 minutos a 1 hora, pero la realidad es otra. Al interactuar con los niños y niñas en el aula se muestra lo contrario, es decir; ellos nos comentan que pasan la mayor parte del tiempo en el celular, viendo videos, bailando, etc. También mencionan ver novelas hasta altas horas de la noche, por lo que al siguiente día están cansados y con sueño. Es por esta razón que a continuación se mencionará a dos autores que hablan sobre dicho tema.

Es importante que los representantes legales, conozcan el tiempo limitado que los infantes deberían estar al frente de una pantalla de acuerdo a su edad y acompañar en el momento de su uso Krynski et al. (2017) y la AMP (2016) sugieren el tiempo estimado de la utilización de las pantallas por parte de los niño/as; 2 años se recomienda que todavía no tenga contacto con ningún dispositivo. A partir de los 3 años empiezan a tener un acercamiento, pero con el control parental

con el propósito de que esté pendiente al tiempo de su uso. Para un niño de esa edad el máximo de duración en un dispositivo deberá ser de una hora.

Asimismo, Rodríguez y Moreira (2022) nos dan a conocer algunos dispositivos digitales. En este análisis revela que los representantes permiten que sus hijos estén frente a una televisión, Tablet, computador, entre otros, algunos no tienen un control parental por sus trabajos u ocupaciones. En cuanto, al análisis dentro del aula muchos de los niños conversan que ellos en sus hogares ven bailes en Tik Toks o juegan en aplicaciones tecnológicas como Candy Crush, parchís entre otros. Una situación preocupante se dio cuando los niños pidieron canciones de reggaetón para bailar (la gasolina), en consecuencia, este tipo de canciones es riesgoso para los más pequeños, en vista de que, tienen temas inapropiados como la violencia lo que puede influir negativamente en su desarrollo emocional, social y conductual. En este tiempo digitalizado, los niños desde edades tempranas ya cuentan con aparatos digitales como teléfonos, tablets entre otros, que son de uso diario en toda la familia.

### **La segunda categoría (principal): Interacción del niño con la sociedad mediados con las pantallas.**

En este texto se resalta las preocupaciones que distintos autores tienen respecto a las consecuencias negativas del uso excesivo de las pantallas digitales o recursos electrónicos. En base a nuestras prácticas preprofesionales, dentro del aula de clases se manifestaron distintas situaciones con los pequeños que tenían que ver con el uso de las pantallas digitales, una de estas fue que un pequeño se quedaba dormido en el aula mientras la docente impartía la clase. Él infante manifestaba que se quedaba a altas horas de la noche en el celular de su mamá viendo videos.

Salcedo et al. (2021) menciona problemas como la adicción, el ciberacoso y el aislamiento social como posibles riesgos asociados con el abuso de los medios digitales. Durante la intervención que se tuvo con los representantes, nos manifiestan que los niños imitan lo que ven en las pantallas, en el caso de una madre cuando su hijo está en las pantallas no le hace caso y se



ve como hipnotizado, y al momento de quitarle llora y empieza a gritar. Además, una madre nos indicó un aspecto importante que su hijo ve las pantallas por medio de sus primos o terceras personas, en la cual, ellos visualizan un contenido que no es apto para la edad de su hijo. Por otro lado, ciertos niños mantienen una interacción en el hogar con otros pequeños que son de la misma edad y juegan juegos tradicionales como las escondidas, cogidas, las canicas, el trompo o el yoyo y se olvidan de los aparatos electrónicos.

Por tal razón esta situación se vincula con lo que señalan Aimacaña y Tapia (2022) las pantallas digitales han ocupado un lugar central dentro del hogar por eso es fundamental la interacción familiar y social para el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Así mismo, contribuye a que los niños mantengan una actitud correcta fuera de las pantallas. De igual manera, Lázara et al. (2022) señala que para estimular la interacción con los niños se puede fortalecer mediante juegos tradicionales como una actividad lúdica y de socialización. Hay que tener en cuenta que la tecnología puede ofrecer recursos valiosos, pero no puede reemplazar el papel esencial de los representantes en el crecimiento y la crianza de los hijos.

### **La tercera categoría (principal): Intervención de los representantes legales**

Los representantes legales tienen diferentes perspectivas y actitudes acerca del uso de las pantallas digitales, visto que ahora la mayoría de infantes utiliza un dispositivo digital. Pero depende de cada hogar, ya que son los principales actores de decidir si dar o no dar un celular a su pequeño. En el grupo focal se encontraron diferentes puntos de vista, una madre mencionó no dar el uso de dispositivos digitales en su hogar, mientras que otras sí, ya que creen que es importante que sus niños utilicen la tecnología en estas edades porque les ayudará de manera positiva en su desarrollo.

Los representantes tienen diferentes perspectivas y actitudes acerca del uso de las pantallas digitales, visto que ahora la mayoría de infantes utiliza un dispositivo digital. Pero depende de cada hogar, ya que son los principales actores de decidir si dar o no dar un celular a su pequeño. Por esta razón, Golob et al. (2023) nos da a conocer dos puntos de vista de los



representantes, el lado positivo que algunos ven sobre la tecnología, es decir creen que el niño al utilizar aprenderá cosas nuevas. Asimismo, son más propensos a poner límites en su utilización y promover su uso correcto. Por otro lado, consideran que al estar expuestos sus pequeños en los dispositivos sin su control perderán la comunicación y afectará en su desarrollo integral.

#### **La cuarta categoría (emergente): Recursos educativos tecnológicos.**

En el aula de clases, los docentes a veces utilizan la tecnología, pero con una cierta limitación. Un claro ejemplo fue cuando hubo un corte de luz repentino y debido a esto, no se pudo utilizar la televisión para mostrar videos a los pequeños. Sin embargo, este contratiempo no representó una limitación insuperable para la docente, cuya creatividad y capacidad de adaptación se destacaron en ese momento. A pesar de la falta de recursos tecnológicos, ella impartió su clase con normalidad, aprovechando otros medios disponibles en el aula para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

Alonso-Sainz (2022) asegura que la TIC no es tan importante como una clase basada en experiencias manipuladoras, pero sí es necesario que los docentes conozcan información básica de su utilización. Dado que, los docentes son los encargados de la formación de los niños y por tanto, hay que prepararlos para un mundo digitalizado, en ese sentido Boza y Torres (2020) expresan la importancia de que los maestros conozcan y desarrollen estrategias educativas basadas en la tecnología. Teniendo en cuenta, el tiempo adecuado para la ejecución de estas herramientas dentro del aula de clase.

#### **La quinta categoría (emergente): Habilidad y competencia tecnológica en infantes.**

Este tema aborda una situación preocupante: la exposición de niños muy pequeños, incluso lactantes, a dispositivos electrónicos como teléfonos celulares o tablets, especialmente para ver videos en YouTube con un buen manejo de los distintos aparatos electrónicos. Cuando se realizó el grupo focal una de las representantes manifestó que su pequeña podía manejar muy bien una aplicación llamada zoom a lo que ella quedaba asombrada, recalcó que cuando tenían

clases virtuales la niña no requería de la ayuda de su madre para ingresar a dicha plataforma virtual.

La exposición de niños muy pequeños, incluso lactantes, a dispositivos electrónicos como teléfonos celulares o tablets, especialmente para ver videos en YouTube. García y Dias de Carvalho (2022) señalan que esta práctica es común y, lo que es aún más preocupante, que los adultos que los rodean a menudo no son conscientes o ignoran los posibles efectos negativos que esta exposición puede tener en los niños desde una edad temprana. Es por ello que se plantea la necesidad de reflexionar sobre la manera en que los niños son expuestos a la tecnología desde una edad muy temprana, así como de educar a los adultos sobre los posibles impactos negativos de esta práctica en el desarrollo saludable de los niños.

## **Capítulo V: Propuesta de Intervención Educativa**

Esta propuesta está dirigida para representantes legales (padres, cuidadores, tíos, hermanos, entre otros.) de infantes del subnivel 2 con edades de 4 a 5 años. Esta tiene la finalidad de sensibilizar a los mismos sobre el uso educativo de pantallas digitales mediante un Massive Online Open Courses (MOOC). Esto se logró a través de la plataforma de Educación Continua de la Universidad Nacional de Educación para su respectiva creación, el curso abarca cinco unidades con la información acerca del tema de estudio; sugerencias, recomendaciones, actividades, etc. El representante tendrá que realizar las distintas actividades, al completar todas recibirá un certificado por haber participado, este permite conectarse cuando el usuario desee y disponga de tiempo libre.

### **5.1 Fases del diseño de la propuesta**

Para la descripción de la propuesta se consideraron las fases de Barraza (2010) que son: planeación, implementación, evaluación y socialización, recalando que para esta investigación se utilizará la primera fase que se denomina planeación. Que comprende tres momentos; identificación de una situación problemática, definir con claridad el problema y dar solución,

aclarando que dentro de este estudio no se aplicará el diseño de la solución, por tal razón se denomina proyecto de intervención educativa.

**Tabla 8**

*Propuesta de intervención educativa*

Fases	Concepto
Planeación	Consiste en seleccionar la temática de interés, definir el problema que se abordará y diseñar la solución correspondiente.
Implementación	Se refiere a poner en práctica las actividades de la Propuesta de Intervención Educativa y, si es necesario, ajustarlas o modificarlas. Esta etapa verifica si la hipótesis de acción es efectiva, ya que solo durante su aplicación se puede confirmar su idoneidad.
Evaluación	Implica monitorear y evaluar la implementación del proyecto en su totalidad, considerando tanto los procesos como los resultados. Esta evaluación continua es crucial para hacer ajustes y asegurar la efectividad de la propuesta educativa.
Socialización - difusión	Esta fase busca concientizar a los destinatarios sobre el problema abordado, incentivar el uso de la propuesta y promover su adopción y adaptación.

*Nota.* Fases de la propuesta de intervención educativa. *Fuente.* Barraza (2010).

En la primera fase (planeación) se utilizó el esquema que propone el autor anteriormente mencionado y este contiene los siguientes apartados:

**5.1.1 Título de la propuesta**

Primera infancia y pantallas inteligentes: Estrategias para representantes legales sobre su uso saludable.

**5.1.2 Origen o naturaleza peculiar de la propuesta**

La propuesta de intervención surge a partir de un problema identificado en el aula de clases, se obtuvo información relevante de los diarios de campo y el grupo focal realizado a los representantes legales. Mediante los datos obtenidos, se encontró que probablemente los representantes legales les permiten a los niños visualizar los dispositivos hasta altas horas de la noche y el contenido al que acceden no es apto para la edad de ellos, ya que existen diversas aplicaciones como Facebook, Tik Tok, y juegos que incentivan a la violencia entre otros. Esto trae

consigo diversas consecuencias como problemas de conducta, visuales, concentración, aislamiento social y trastorno de sueño.

### **5.1.3 Justificación**

Es fundamental que los representantes legales gestionen adecuadamente el uso de pantallas digitales en sus hijos, debido a los efectos significativos en su desarrollo integral. Un manejo apropiado puede evitar problemas como la falta de interés en el entorno físico y el deterioro de habilidades sociales y emocionales. Además, limitar el tiempo de pantalla promueve el pensamiento crítico, creativo, y reduce la dependencia de la tecnología.

Por este motivo, se propone un MOOC, facilitado por la dirección de Educación Continua, esto se dio a través de un diálogo con el personal de dicha dirección y junto con el tutor de titulación, quienes nos dieron todos los lineamientos y lo que conlleva crear el curso en esta plataforma. Para el desarrollo de este curso se deben seguir tres pasos: análisis, diseño y construcción, lo que permitirá a los representantes legales acceder de manera efectiva a la plataforma y realizar las diversas actividades educativas.

El MOOC se realizó debido a que es una propuesta innovadora y flexible porque son diseñados pensando en la disposición del tiempo de los representantes, este curso será adaptado al nivel académico de estos. El curso es fácil de manejar, ya que describe todas las instrucciones necesarias para su correcta comprensión y utilización. Así mismo, el contenido será dinámico e interactivo que llame la atención de los usuarios y promueva una reflexión sobre el tema central del curso, para motivar la participación de los representantes se premiará con un certificado.

Como referente pedagógico se ha seleccionado a Paulo Freire, ya que habla sobre un enfoque transformador del ser humano, donde este sea capaz de reflexionar la realidad desde su propia perspectiva. Se utilizan sus dos pedagogías; educación popular y participación de las familias. Puesto que, es el eje principal de educación de los infantes de manera que tienen que ser conscientes de lo que realizan dentro del hogar, específicamente cuando están en contacto con las pantallas, visto que, los niños replican todo lo que hacen y dicen los adultos. Cabe aclarar que si



el curso llegase a implementarse, se creará una reunión por *Zoom* para dialogar con los representantes, acerca de sus experiencias en la plataforma, conocimientos adquiridos y responder a sus inquietudes del tema.

#### **5.1.4 Objetivo general de la propuesta**

Sensibilizar a los representantes legales sobre el uso educativo de pantallas digitales mediante un MOOC.

#### **5.1.5 Metas**

- Diseñar un MOOC que aborde un 50% de información básica sobre el uso adecuado de las pantallas digitales en Educación Inicial.
- Construir el programa MOOC con 5 unidades en la plataforma del EVEA (Entorno Virtual de Aprendizaje).
- Validar la propuesta de intervención educativa MOOC por 3 expertos.

#### **5.1.6 Fundamentos teóricos**

##### **5.1.6.1 ¿Qué es el Moodle?**

Peña (2014) menciona que Moodle es un espacio virtual conocido en español como "Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular". Este sistema se conoce como un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) o Learning Management System (LMS) en inglés. Consiste en un paquete integrado que incluye las herramientas y recursos necesarios para desarrollar cursos en línea. Moodle permite la creación de ejercicios interactivos, además de facilitar el seguimiento de la actividad de los estudiantes en la plataforma. Esta plataforma será de gran ayuda porque nos permitirá crear un MOOC virtual con una intención interactiva, al utilizar esta plataforma será más fácil el seguimiento a la actuación de los participantes. La misma permite acceder desde cualquier navegador web y en cualquier dispositivo digital, por lo que, proporcionará un entorno integral de aprendizaje.

### **5.1.6.2 ¿Qué es el MOOC?**

Son cursos online masivos y abiertos que brindan flexibilidad, interactividad y accesibilidad gratuita a los participantes, proporcionando una oportunidad de mejorar sus conocimientos mediante un aprendizaje en línea. Atiaja y García (2020) mencionan que los MOOC son cursos educativos gratuitos y otros a bajo costo que requieren de una modalidad en línea, son masivamente abiertos para trabajar con miles de usuarios de diferentes edades que no requieren de un perfil predefinido.

En esta investigación se crea un curso que está dirigido para representantes legales, cuyo propósito es que descubran información relevante para el buen uso de los aparatos digitales. Es fácil de manejar ya que describe todas las instrucciones necesarias para su correcta comprensión y utilización. Así mismo, tiene como estructura una página general, cinco unidades y tres evaluaciones (diagnóstica-formativa-sumativa). Los representantes legales deberán realizar este curso a través de videos, actividades interactivas, lecturas y al finalizar se otorgará un certificado en el que se acreditará 20 horas.

### **5.1.6.3 Educación continua para representantes legales**

Los representantes, hoy en día, deben mantenerse en constante formación, ya que al estar continuamente aprendiendo aseguran el éxito académico y personal de sus hijos. Esta preparación les permite estar actualizados sobre nuevas metodologías de enseñanza, tecnologías educativas y estrategias de apoyo emocional, lo que les capacita para ser un soporte efectivo en el aprendizaje de sus hijos. La educación continua también facilita una mejor comunicación y colaboración con los docentes, creando una alianza sólida entre la familia y la escuela. En última instancia, representantes educados y comprometidos están mejor preparados para identificar y superar las dificultades que puedan enfrentar sus hijos, contribuyendo significativamente a su rendimiento y bienestar general (Mendoza-Santana y Cárdenas-Sacoto, 2022).

### **5.1.7 Fundamentos pedagógicos**

En la presente propuesta se ha decidido seleccionar al pedagogo Paulo Freire, debido a su gran contribución con la educación y su forma de ver al mundo. Él busca crear una sociedad justa y equitativa en donde el ser humano sea un ente creativo, curioso, pensativo y crítico de su conocimiento (Torres y Vázquez, 2023). Por lo que se busca promover una conciencia crítica para que los representantes puedan evaluar los impactos positivos y negativos de las pantallas en el desarrollo de sus hijos, apoderándose así para tomar decisiones informadas y autónomas. Este enfoque también considera las diferencias culturales y sociales, adaptando las estrategias educativas a contextos específicos para maximizar los beneficios educativos y minimizar los riesgos asociados al uso excesivo o inadecuado de la tecnología.

#### **5.1.7.1 Educación popular**

Freire (1993) propone que la educación popular sea un proceso liberador que va más allá de simplemente impartir conocimientos. Él critica los enfoques educativos tradicionales donde el aprendizaje es pasivo y no se conecta con la realidad social, además sostiene que la educación debe comenzar cuestionando las injusticias y preparando a los estudiantes para que puedan ser agentes activos de cambio. Para lograr esto, utiliza métodos como el diálogo horizontal y la investigación-acción, los cuales fortalecen la capacidad crítica de los estudiantes y promueven la solidaridad entre ellos, valorando sus experiencias y conocimientos locales.

Capacitar a los representantes implica dotarlos de conocimientos, habilidades y recursos para respaldar el aprendizaje en el hogar, participar en actividades educativas y tomar decisiones informadas sobre la educación de sus hijos. Esto no solo mejora la conexión entre la escuela y el hogar, sino que también fomenta un ambiente educativo más integrador, desempeñando un papel fundamental como colaboradores en el desarrollo de sus hijos. La plataforma Zoom permitirá crear un diálogo con los representantes legales para que expongan sus opiniones, dificultades y experiencias que han obtenido a través de este curso.



### **5.1.7.2 Participación de los representantes legales**

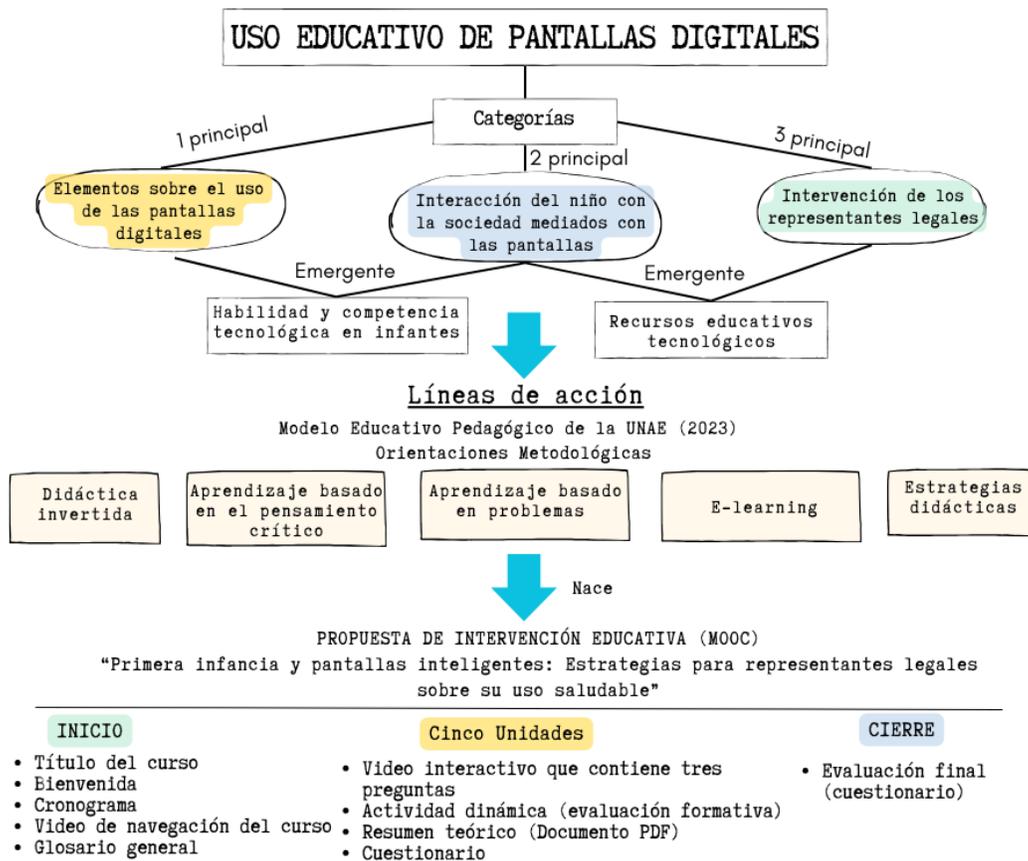
En su análisis, Ocampo (2008) ofrece una perspectiva sobre las ideas del educador Paulo Freire, quien en su pedagogía sostiene que es crucial tomar conciencia de la nueva realidad para enfrentar los desafíos y dominación opresora, para buscar una transformación en el contexto actual que hoy vivimos. Además, se enfoca en la importante participación de la familia para generar una educación transformadora en la educación de sus hijos y la conciencia crítica que deben desarrollar. Deben ser conscientes de la influencia que les brindan a los niños, es decir, involucrarse en el proceso de enseñanza para crear una educación nueva digitalizada aprovechando de manera positiva los recursos que nos ofrecen.

### **5.1.8 Líneas de acción, metodologías y estrategias**

Para la creación de la Propuesta de Intervención Educativa partimos del objeto de estudio (Uso educativo de pantallas digitales), en el mismo se desglosaron tres categorías y están plasmadas en la matriz situado en la página 29, pero al realizar el análisis de datos surgieron dos categorías emergentes; habilidad y competencia tecnológica en infantes y recursos educativos tecnológicos. La propuesta fue adoptada por la Coordinación de Educación Continua de la Universidad Nacional de Educación, quienes apoyaron para la creación del MOOC. Se asumieron las orientaciones metodológicas del Modelo Educativo Pedagógico de la UNAE (2023) como las líneas de acción de la propuesta.

**Figura 2**

*Líneas de acción de la propuesta de intervención educativa*



### 5.1.8.1 Orientaciones metodológicas

El MOOC se desarrollará bajo el Modelo Educativo Pedagógico de la UNAE (2023), se ocuparán cinco orientaciones metodológicas para el desarrollo de formación docente, estas son:

#### Estrategias didácticas

Las estrategias que serán utilizadas en las cinco unidades del curso serán, videos educativos con información sobre el tema estudiado, juegos interactivos (sopa de letras, crucigramas, entre pares, ordenar las letras). Documentos PDF que contendrán información complementaria, glosario, y un video explicativo de como navegar en esta plataforma.

#### Didáctica invertida

Permite que los representantes aprendan de manera autónoma por medio de los recursos digitales (videos, lectura, juegos en línea etc.) respetando la disponibilidad de su tiempo. Al realizar las actividades por sí mismos tendrán un pensamiento crítico, desarrollarán habilidades y se transformarán en usuarios activos y creativos.

### **Aprendizaje basado en el pensamiento crítico**

Esta metodología se utilizará, dado que el contenido de cada unidad contribuirá en la reflexión autónoma de los representantes sobre el uso adecuado de las pantallas inteligentes, mismos que discernirán la información más relevante que solucionen los problemas de sus contextos.

### **Aprendizaje basado en problemas**

El MOOC surge a partir de la problemática de la práctica, por lo que se busca dar solución al problema con el fin de mejorar la educación y el estilo de vida de las familias.

### **E-learning**

E-learning también conocido como aprendizaje virtual es otra de las metodologías que se utilizarán para el MOOC, visto que se busca aprovechar de manera pedagógica los recursos y las plataformas digitales que nos proporciona la tecnología actual. Lo cual trae consigo aspectos positivos como la flexibilidad de horarios beneficiando así a las personas que realizan otras actividades en su vida cotidiana. Además, al realizar estos cursos los representantes tendrán un acercamiento directo a la información proporcionada, por lo que desarrollarán competencias digitales.

### **Evaluación**

En el presente MOOC se implementarán 2 tipos de evaluaciones:

**Evaluación formativa:** La misma se realizará en cada una de las unidades, es decir en todo el procedimiento del aprendizaje; su finalidad es proporcionar una retroalimentación continua y ayudar a la comprensión de cada tema. Estas evaluaciones serán ejecutadas mediante diversos juegos interactivos buscando la interacción de los participantes.



**Evaluación sumativa:** Para comprobar los conocimientos que han adquirido los representantes durante el curso, en cada unidad deberán realizar cuestionarios con 5 preguntas objetivas y tendrá una validez de 15 puntos. Para la evaluación final tendrá veinte y cinco preguntas objetivas y serán validadas por veinte y cinco puntos. Sumando así un total de 100 puntos.

### 5.1.9. Contenido y distribución de actividades

La siguiente tabla fue facilitada por la Coordinación de Educación Continua de la Universidad Nacional de Educación, contiene los siguientes apartados: Unidad temática, tema y subtema, actividad o estrategia metodológica, fecha y modalidad. Se llenaron tres formatos con toda la información detallada para la construcción del MOOC, el cual fue entregado y aprobado por Educación Continua (Ver anexo 9).

**Tabla 9**

*Contenidos y distribución de actividades para la plataforma*

Unidades temática	Tema y subtema	Actividad o estrategia metodológica	Fecha/jornada	Virtual
	<b>INICIO</b>	- Título del curso - Bienvenida - Cronograma - Video de navegación del curso - Glosario general	Indefinido	3 horas
1	<b>Introducción</b> <b>Subtemas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Concepto de pantallas inteligentes.</li> <li>● Importancia de la utilización.</li> <li>● Pros y contras de la utilización de las pantallas inteligentes.</li> </ul>	- Video interactivo que contiene tres preguntas - Actividad dinámica (evaluación formativa) - Resumen teórico (Documento PDF) - Cuestionario	Indefinido	3 horas
2	<b>Estrategias para un uso equilibrado y saludable de las pantallas inteligentes</b> <b>Subtemas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Consejos para establecer límites de tiempo de pantalla.</li> <li>● Ideas para integrar actividades no digitales en la rutina diaria.</li> <li>● Importancia del sueño, la actividad</li> </ul>	- Video interactivo que contiene tres preguntas - Actividad dinámica (evaluación formativa) - Resumen teórico (Documento PDF)	Indefinido	3 horas



	física y las interacciones cara a cara.	- Cuestionario		
3	<b>Herramientas y Controles Parentales</b> <b>Subtemas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de controles parentales.</li> <li>Aplicaciones de monitoreo y gestión del tiempo de pantalla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video interactivo que contiene tres preguntas</li> <li>Actividad dinámica (evaluación formativa)</li> <li>Resumen teórico (Documento PDF)</li> <li>Cuestionario</li> </ul>	Indefinido	3 horas
4	<b>Recursos Educativos y Aplicaciones útiles</b> <b>Subtemas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Demostración de aplicaciones y plataformas educativas recomendadas.</li> <li>Integración de estos recursos en el aprendizaje diario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video interactivo que contiene tres preguntas</li> <li>Actividad dinámica (evaluación formativa)</li> <li>Resumen teórico (Documento PDF)</li> <li>Cuestionario</li> </ul>	Indefinido	3 horas
5	<b>Sugerencias y recomendaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video interactivo que contiene tres preguntas</li> <li>Actividad dinámica (evaluación formativa)</li> <li>Resumen teórico (Documento PDF)</li> <li>Cuestionario</li> </ul>	Indefinido	3 horas
	<b>CIERRE</b>	- Evaluación final (cuestionario)	Indefinido	2 horas

*Nota.* La presente tabla muestra las actividades que se realizarán en el MOOC. Formato de educación continua.

#### 5.1.10 Principal resultado científico (MOOC)

- Para desarrollar el MOOC los participantes deberán ingresar al siguiente enlace <https://educacioncontinua.unae.edu.ec/>
- A cada participante se le otorgará un usuario xx y contraseña xx. Para visualizar el curso ingrese este usuario (0106738396) y contraseña (PI-0106738396m).
- Al acceder al área personal deberán entrar al curso denominado “Primera infancia y pantallas inteligentes: Estrategias para representantes legales sobre su uso saludable”

A continuación, se mostrará como ejemplo: el Inicio y la unidad 1.



**Figura 3**

Curso MOOC

The image shows a screenshot of a MOOC course page. At the top, there is a navigation bar with the UNAE logo and the text 'UNAE EDUCACIÓN CONTINUA'. Below this, a horizontal menu contains 'Inicio', 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Unidad 4', 'Unidad 5', and 'Cierre'. The main content area features a large illustration of a woman in a blue jacket and pink pants standing next to a whiteboard. The whiteboard displays the text: 'Primera infancia y pantallas inteligentes: Estrategias para representantes legales sobre su uso saludable.' To the left of the whiteboard, there is a small sign that says 'CURSO'. Below the illustration, there is a list of course components, each with a plus icon and an 'Editar' button. The components are: 'Objetivo: Conocer información general del curso y la plataforma donde se desarrollará el proceso formativo.', 'Información general del curso:', 'Bienvenida', 'Cronograma del curso', 'Glosario general', 'Autoras', 'Sabía que..', and 'Tutorial del curso'.



UNAE EDUCACIÓN CONTINUA

Inicio **Unidad 1** Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 Unidad 5 Cierre

## Unidad 1: Introducción



Imagen IA

✓ **Objetivo:** Explorar de manera integral el concepto, la importancia y los aspectos positivos y negativos de las pantallas inteligentes.

### Actividades

- U-1 Video : Introducción
- U-1: Sopa de letras

### Resumen

- U-1 : Resumen Teórico "Introducción"
  - Lea el documento PDF (Aquí encontrará un resumen completo de esta unidad) y si le parece interesante tiene la opción de "descargar".

### Evaluación

- U-1: Evaluación (Cuestionario)

◀ Inicio Unidad 2 ▶

### 5.1.11 Cronograma

En el siguiente cronograma se evidencian las fechas y actividades que se realizaron las respectivas revisiones y modificaciones para la creación del curso.

**Tabla 10**

*Cronograma para la creación del curso*

Fecha	Actividad
Viernes 21 de junio de 2024	Reunión con Educación Continua
Miércoles 03 de julio de 2024	Primera revisión del formato "Presentación de propuestas de cursos y programas"
Viernes 05 de julio de 2024	Aceptación del primer formato
Martes 08 de julio de 2024	Entrega del segundo formato "Formato N1"



	diseño instruccional e-learning”
Martes 09 de julio de 2024	Aceptación del segundo formato
Viernes 12 de julio de 2024	Entrega de los últimos formatos (Inicio- cinco Unidades y Cierre)
Jueves 18 de julio de 2024	Aceptación del tercer formato
18-22 de julio de 2024	Construcción del MOOC
22- 23 de julio de 2024	Validación por 2 expertos
12-20 de agosto de 2024	Validación del curso por la coordinación de Educación Continua

*Nota.* En la tabla se evidencia el cronograma sobre la creación del curso MOOC.

## 5.2 Validación de la propuesta por expertos

Para la validación de la propuesta se utilizó el método de juicio por expertos, es un procedimiento que se sigue para validar el contenido. Se trata de consultar a varios especialistas que conozcan el tema que se está estudiando, con la finalidad de brindar otra perspectiva adicional del trabajo. Según García - Holgado et al. (2023) este proceso “es fundamental para eliminar aspectos irrelevantes, modificar expresiones e incorporar elementos que consideren imprescindibles” (p. 488).

La presente propuesta fue validada por tres expertos en pedagogía. Dos de ellos cumplen el rol de docentes investigadores de la Universidad Nacional de Educación en la rama de Educación Inicial, quienes revisaron minuciosamente dicho documento y enviaron las recomendaciones que creyeron necesarias. Las sugerencias que presentaron han sido incorporadas para mejorar la propuesta, asegurando su confiabilidad y relevancia.

Para validar la propuesta se utilizó el instrumento sugerido por el instructivo de la TIC del 2024, contiene los siguientes criterios: eficacia y pertinencia. La eficacia asegura que el instrumento cumple con sus objetivos y produce resultados consistentes y confiables, mientras que la pertinencia garantiza que es relevante y adecuado para el contexto y la población objetivo. Esta combinación es crucial para obtener datos útiles y significativos que informen decisiones y mejoras efectivas.



A continuación, se presenta la tabla de validación por dos expertos y sus respectivas observaciones.

**Tabla 11**

*Validación de la propuesta por 2 expertos en la rama de Educación Inicial*

Criterios de evaluación	EXPERTO 1 Docente investigador David Guillén				EXPERTO 2 Docente investigadora Lucía Caguana			
	Escala de valoración				Escala de valoración			
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular
Es alcanzable el objetivo de la propuesta con relación al desarrollo de las 5 unidades.	X				X			
Los objetivos de la propuesta y metas de la propuesta son acordes a esta.	X				X			
Los fundamentos teóricos seleccionados se ven reflejados en las unidades y actividades de la propuesta.		X			X			
El progreso y ejecución de las unidades se basan en la naturaleza de la investigación declarada.	X				X			
El tiempo propuesto para cada unidad es adecuado.	X				X			
El material generado para el desarrollo de las 5 unidades de la propuesta es de fácil acceso para los beneficiarios.		X					X	
La estructura de la propuesta es entendible para docentes, representantes legales y otras personas en general.	X						X	
La propuesta fortalecerá la mejora de la problemática expuesta.	X				X			
La propuesta ofrece una amplia variedad de recursos, como videos, imágenes y cuestionarios que facilitan el aprendizaje.	X				X			
La propuesta utiliza una plataforma variada, que permite una experiencia de aprendizaje completa.	X				X			



Las presentaciones que se encuentran en PDF pueden ir como un libro de Moodle.  
Las redundancias al momento de señalar una actividad.

Se recomienda que los videos tengan una duración máxima de 3 minutos para mantener la atención de los usuarios. (se pueden plantear varios videos para reducir la carga cognitiva)

En la unidad 1, en el video interactivo existe una imagen, pero la instrucción plantea visualizar un video, esto confunde al usuario.

Utilizar capturas de pantalla de la actividad confunde el acceso al recurso. Para las imágenes, se recomienda diseñar en función de los usuarios, en este caso son adultos por lo que las imágenes deben ser más reales y de buena calidad. Revisar la calidad de las imágenes, quitar los fondos para mejorar la visualización de las mismas

## OBSERVACIONES

Las observaciones brindadas por los dos expertos concuerdan en un criterio, el cual trata sobre el material generado para el desarrollo de las 5 unidades. Los videos deben contar con menos minutos para reducir la carga cognitiva, evitando el desinterés de los representantes legales. También mencionaron que al utilizar capturas de pantalla en cada actividad confunde al usuario para realizar el acceso a los recursos. Además, los documentos PDF deberían ir en un libro Moodle con sus respectivos nombres y el material que se plasme en el curso debe ser de acuerdo a la edad de los usuarios.

El tercer experto fue la coordinación de Educación Continua, quienes utilizaron su propia rúbrica para la validación y aprobación del curso (Ver anexo 10). Durante la construcción, dieron las recomendaciones necesarias para que el mismo sea aprobado con éxito. Estas fueron utilizar un mismo diseño para todo el curso, es decir; colores, tamaños e imágenes que guarden concordancia y que cada unidad este estructurada de manera ordenada para que el representante comprenda y realice de manera correcta este curso.

### **5.2.1 Acciones a mejorar**

Se analizaron y tomaron en cuenta las observaciones que presentaron los expertos. Cada sugerencia fue mejorada, con el fin de que el curso sea de calidad, flexible y llamativo para los usuarios que deseen utilizar. El curso al ser aprobado en un rango de excelencia por Educación

Continua, tiene como resultado su publicación y ejecución, lo que promete una experiencia educativa enriquecedora y accesible para todos los interesados.

## **Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1 Conclusiones**

En este apartado se presentarán las siguientes conclusiones respondiendo a cada objetivo planteado.

En el Trabajo de Integración Curricular se propuso un MOOC como una herramienta educativa para los representantes legales de los infantes del subnivel 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero". Este curso está constituido por cinco unidades y dos módulos, uno inicio y el otro final, cuyo objetivo es sensibilizar un uso educativo de las pantallas digitales. El mismo busca ofrecer al padre, madre o tutor las herramientas y la información necesaria para hacer uso moderado y efectivo de la tecnología digital en el aprendizaje del menor con la finalidad de convertir su propio hogar en un ambiente educativo enriquecedor y equilibrado. De esta manera, se sientan las bases para un uso consciente y beneficioso de las pantallas digitales desde una edad temprana, contribuyendo al desarrollo integral de los infantes.

En el primer objetivo específico se determinaron referentes teóricos sobre el uso educativo de las pantallas digitales desde una mirada constructivista, la teoría sociocultural de Vygotsky y el rol que cumple la familia. Para lo cual, se concluye que es fundamental integrar conscientemente las pantallas digitales en el aprendizaje y desarrollo de los infantes, para que contribuyan en su interacción social y personal, visto que la educación de los niños se da por medio de un proceso grupal y no como una actividad individual. Además, el rol que cumplen los representantes es crucial, ya que para generar un uso provecho es necesario establecer normas y reglas claras, siendo ejemplos a seguir y fomentando actividades que dejen de lado las pantallas.

En relación con el segundo objetivo específico se llevó a cabo un diagnóstico sobre el estado actual del uso de pantallas digitales en los representantes legales del subnivel inicial de la Unidad Educativa "Luis Cordero". Los resultados mostraron una tendencia importante referente

a la incorporación de tecnologías digitales en la vida diaria de los niños dentro y fuera de su hogar. Aunque se reconocen beneficios como el acceso a recursos educativos y el desarrollo de habilidades tecnológicas, también surgen preocupaciones sobre el tiempo que pasan frente a las pantallas y su impacto en el desarrollo integral de los infantes. Estos resultados destacan la necesidad de promover un uso equilibrado y consciente de las pantallas digitales, y de fomentar prácticas educativas que integren la tecnología de manera adecuada y beneficiosa para el pequeño.

En el tercer objetivo específico se diseñó un MOOC para brindar información sobre el uso de las pantallas digitales a los representantes legales, este curso al estar estructurado de manera en línea, flexible y accesible permite adquirir conocimientos fundamentales sobre el manejo adecuado del tiempo en pantalla, el contenido educativo y actividades que incorporen en el aprendizaje diario de los infantes. Se concluye que este MOOC es una iniciativa de gran relevancia que surge como herramienta de aprendizaje esencial para fortalecer el rol de los representantes legales en la crianza y educación de sus hijos en la era digital.

En el último objetivo específico se validó por criterio de tres expertos el MOOC, de los cuales dos son docentes investigadores de la UNAE y el tercero fue la coordinación de Educación Continua. Esto fue crucial para garantizar la calidad, relevancia del contenido, este proceso permitió adaptar el curso a las necesidades y expectativas del público objetivo. Además, la retroalimentación de los expertos contribuye a mejorar la estructura, claridad y aplicabilidad del MOOC, lo que, en última instancia, fortalece su impacto educativo y facilita una experiencia de aprendizaje más significativa para los usuarios.

## **6.2. Recomendaciones**

- Es importante seguir investigando sobre documentos relacionados con el uso de pantallas digitales y los efectos que causan en el desarrollo integral del niño, debido a que la tecnología va evolucionando día con día y es importante en la vida de los infantes. También es crucial abordar investigaciones previas similares a este estudio para entender de una



mejor manera las actualizaciones, beneficios y riesgos asociados con la utilización de las pantallas digitales.

- Se recomienda que el MOOC creado en un futuro sea implementado, con el fin de que se utilice como una herramienta complementaria en la enseñanza de miles de usuarios. También, se busca que el curso sea promocionado por Educación Continua y se utilice para capacitar a los representantes y profesionales que estén interesados en conocer información acerca del uso de las pantallas digitales y su importancia en el ámbito educativo y social.
- En la propuesta de intervención se desarrolló un curso dirigido a los representantes legales, con información básica que los mismos deberían conocer. Es por ello que se recomienda que se sigan creando más cursos con relación al tema. Los cuales aporten más información, contenidos de calidad y actividades que promuevan la participación de los usuarios.



## Referencias

- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82– 95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Aimacaña, A. y Tapia, S. (2022). La interacción social en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 1-3 años durante la pandemia. *VÍNCULOS-ESP*, 7(2). 77-90. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/2527/2174>
- Albertín, P. (2007). La formación reflexiva como competencia profesional. Condiciones psicosociales para una práctica reflexiva. El diario de campo como herramienta. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 1(30), 7-18. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/55274/La%20formaci%c3%b3n%20reflexiv%20a%20N30.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alonso-Sainz, E. (2022). Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 155, 241-263. <https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/1371/2334>
- Amador-Baquiro, J. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 119-150. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1277/1651>
- Area, M., Rodríguez, J. y Peirats, J. (2022). Infancia y tecnologías en la escuela y el hogar. *Digital Education Review*, (41), 1-4. [https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=%E2%80%9CInfancia+y+tecnolog%C3%ADas+en+la+escuela+y+el+hogar%E2%80%9D&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%9CInfancia+y+tecnolog%C3%ADas+en+la+escuela+y+el+hogar%E2%80%9D&btnG=)
- Atiaja, L y García, A. (2020). Los MOOC: Una alternativa para la formación continua. *Revista Cientific*, 5 (18), 120-136 [https://indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Cientific/article/view/514/1191](https://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Cientific/article/view/514/1191)



- Barraza, A. (2010). *Propuestas de intervención educativa*. Universidad Pedagógica de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Bassi, J. (2015). *Formulación de proyectos de tesis en Ciencias Sociales*. (1ra. ed). El BuenAire S.A. <https://bit.ly/3CMeawS>
- Boza, J. y Torres, M. (2020). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: revisión crítica de la literatura. *ReHuSo*, 6(2), 47-56. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v6n2/2550-6587-rehuso-6-02-00047.pdf>
- Campoverde-Ordoñez, B. y Espinoza-Freire, E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 895-903. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5079/4529>
- Castillo, I. y Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Cáceres, I. y Garofalo, R. (2020). El uso de las TIC y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4-5 años. *Revista Atlante*, 1 (12), 1- 11. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/01/tic-desarrollo-cognitivo.html>
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, (20), 1-21. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>
- Cruz, E. (2021). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: dispositivos electrónicos e influencia de las redes sociales. *Nure Inv.* 18, 1-2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7843711>
- Delabra, B. y Romero, E. (2021). Una aproximación histórica a las aportaciones del paradigma sociocultural a la psicología educativa. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 24(1), 122. <https://revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/79096>



- Días, T., Melchor, G. y Machado, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: Ventajas y desventajas de su uso en la primera infancia. *Anuario Ciencia en la UNAH*, 19(1).  
<https://ojs.edicionescervantes.com/index.php/ACUNAH/article/view/1416/2594>
- Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2017). *Niños en un mundo digital*. 1-28.  
<https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Flores, A. (2023). Ejemplos de codificación en el desarrollo de la Teoría Fundamentada: investigación en educación matemática. *Revista ISCEEM*, 1(1), 15-30.  
<http://revista.isceem.edu.mx/index.php/revista/article/view/5/2>
- Franco, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (76), 22-35.  
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849>
- Freire, P. (1993). Educación popular. *Cuadernos de Educación*, 167, 39-50.  
[https://www.lhblog.nuevaradio.org/b2-img/freire\\_argentina.pdf](https://www.lhblog.nuevaradio.org/b2-img/freire_argentina.pdf)
- García, A. (2013). *Las TIC en el Aula. Por un aprendizaje constructivo y significativo. Aplicación en alumnos de la USEE*. Universidad Oberta de  
<https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/24681>
- García-Holgado, L., García-Peñalvo, F. J., y García-Holgado, A. (2023). *Validación de expertos de los cuestionarios para medir la percepción de la inclusión en instituciones educativas europeas*. (No. COMPON-2023-CINAIC-0134). Universidad de Zaragoza, Servicio de Publicaciones.  
<https://zaguan.unizar.es/record/132032/files/134.pdf>
- García, S. y Dias de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. *Arch Argent Pediatr*, 120(5), 340-345.  
<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n5a11.pdf>



- Golob, T., Makarovič, M. y Rek, M. (2023). La meta-reflexividad de los padres beneficia la educación mediática de los niños. (Spanish). *Comunicar*, 31(76), 97–106. <https://doi.org/10.3916/C76-2023-08>
- Grané, M. (2021). Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia? *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (76), 7-21. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2037/847>
- Hamui-Sutton, A. y Varela-Ruiz, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en educación médica*, 2(5), 55-60. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s2007-50572013000100009](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s2007-50572013000100009)
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Rev. U. Soc. Conocimiento*, 5, 26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799725>
- Hernandez - Sampieri, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación científica* (6ta ed.). México: McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Krynski, L., Ciancaglini, A. y Goldfarb, G. (2017). Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo. *Archivos argentinos de pediatría*, 115(4), 404-408. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2017/v115n4a31.pdf>
- La Academia Médica de Pediatría (AMP). (2016). Los niños deben reducir su dosis diaria de pantallas. *IEEM Revista de Negocios*, 19(6), 93–95. <https://web.p.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=8&sid=3739495a-f30b-4d21-aa5f->



[9087dc74a269%4oredis&bdata=JmxhbmC9ZXMmc2loZT1laG9zdC1saXZl#AN=122863831&db=fap](https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf)

Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M. (2022). Juego y tecnología en la Primera Infancia.

*Revista*

*Varela*

22(62),138-144

<https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/1398/2438>

López, W. (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa.

*Educere*, 17 (56). <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf>

Maldavsky, D., Álvarez, L., y Gomes, I. (2014). Una revisión de la metodología en las

investigaciones en psicoanálisis de pareja y familia. *Subjetividad y procesos*

*cognitivos*, 18(1), 221-236. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-73102014000100010&script=sci_arttext&tlng=en)

[73102014000100010&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-73102014000100010&script=sci_arttext&tlng=en)

Marín, A., Hernández, E. y Flores, J. (2016). Metodología para el análisis de datos

cualitativos en investigaciones orientadas al aprovechamiento de fuentes renovables

de energía. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 1(1).

<https://www.redalyc.org/pdf/5768/576866905006.pdf>

Martínez, G., Torres, M. y Ríos, V. (2020). El contexto familiar y su vinculación con el

rendimiento académico. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11,

657. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150008/521662150008.pdf>

Miranda, M. y Grijalva, I. (2020). Más allá de la tablet, ¿una zona intermedia de

aprendizaje?. *Sophia, colección de Filosofía de la Educación*, (28), 185-206.

<https://www.redalyc.org/journal/4418/441861942008/>

Mendoza-Santana, M, y Cárdenas-Sacoto, J. (2022). Importancia de la participación

familiar en la educación de los estudiantes del nivel inicial. *Revista Estudios del*

*Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(2).

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000200024)

[01322022000200024](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000200024)



- Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. *Revista historia de la educación latinoamericana*, (10)  
[https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia\\_educacion\\_latinoamericana/article/view/1486/1482](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/view/1486/1482)
- Ortiz, L. (2020). La teoría fundamentada como método de investigación para el desarrollo de la educación contable. *Revista Visión Contable*, 22, 60 – 77.  
<https://doi.org/10.24142/rvc.n22a3>
- Peña, M. (2014). La plataforma Moodle: características y utilización en ELE. *Università degli Studi di Perugia*, 913, 921.  
[https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/24/24\\_913.pdf](https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/24/24_913.pdf)
- Quiroga, L., Vanegas, O. y Pardo, S. (2019). Ventajas y desventajas de las tics en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista de Educación & Pensamiento*, 26(26), 77-84.  
<https://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/103/92=y>
- Real Academia Española (2019). *Diccionario de la Lengua Española* (23a ed.).
- Rekalde, I., Vizcarra, M. y Macazaga, A. (2014). La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos. *Educación XX1*, 17 (1), 201-220.  
<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Redrovan, J. y Yanza, N. (2019). *Más allá de la pantalla” actividades pedagógicas para fomentar el aprendizaje vivencial en las aulas de Educación Inicial* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación].  
<http://201.159.222.12/bitstream/56000/1158/1/5.Tesis.pdf>



- Rodríguez, J. y Moreira, M. (2022). Los recursos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?. *Digital Education Review*, (41), 4-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8526060>
- Rodríguez, O. y Estrada, L. (2023). Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años. *Revista de Psicología-Tercera época*, 22(1), 86–101. [https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/158538/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/158538/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rojas-Barahona, C. (2019). ¿Es posible una alianza entre los dispositivos digitales y la alfabetización inicial?. *Ulla Sarela Holmquist Pachas Ministra de Cultura del Perú Presidenta del Consejo Silvia Elena Regalado Ministra de Cultura de El Salvador*, 59-73. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6576/Lectura%20digital%20en%20la%20primera%20infancia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Roncel, M. (2020). *El uso de pantallas en el alumnado de educación primaria* [Tesis de Maestría, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/109160/EL%20USO%20DE%20PANTALLAS%20EN.pdf?sequence=1&isAllowed=ydf>
- Sacoto, R., Cárdenas, N. y Castro, A. (2018). Influencia de la tecnología en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *In Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: " desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI*, 127-136. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/of69b60d2e386c84fa62276849e7200f.pdf>
- Salcedo, D., Fuentes, B., Villamar, E. y Salcedo, P. (2021). Los niños de era digital estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *RECIMUNDO: Revista Científica de la*



- Investigación y el Conocimiento*, 5(4), 37-44.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8129352>
- Santos, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a La Cultura Física y El Deporte? *PODIUM-Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 5(1), 1-10.  
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6174061.pdf>
- Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social: procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa: ( ed.)*. D - Editorial de la Universidad de La Plata. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/66451>
- Straus, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia. <https://books.google.com.ec/books?id=TmgvTb4tiR8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Tenesaca, D. (2022). *Guía para padres respecto al uso de dispositivos móviles en niños de 5 a 6 años del nivel preparatoria* [ Tesis de Master, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].  
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e6be19ed-541f-4f3f-bc69-fcof29b8a51f/content>
- Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/fce7592f-03c4-4c13-9f2f-ccee2180a70b/content>
- Torres, C. y Vázquez, A. (2023). Paulo Freire y sus aportes a la educación. Un análisis documental sobre sus concepciones pedagógicas. *Voces De La educación*, 8 (16), 198–215.



<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/62>

2

Torres, P. y Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21 (68), 31-40.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744004>

Trinidad, A. y Soriano, R. (2012). Teoría fundamentada "Grounded Theory": el desarrollo de teoría desde la generalización conceptual: (2 ed.). CIS - *Centro de Investigaciones Sociológicas*, 1-192. [https://elibro-](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/52059)

[net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/52059](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/52059)

Vives, T. y Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación en educación médica*, 10(40), 97-104. [https://www.medigraphic.com/pdfs/invedumed/iem-](https://www.medigraphic.com/pdfs/invedumed/iem-2021/iem2140k.pdf)

[2021/iem2140k.pdf](https://www.medigraphic.com/pdfs/invedumed/iem-2021/iem2140k.pdf)

Villar, F. (2024). *Cómo las pantallas devoran a nuestros hijos*. 1. ed. Barcelona: Herder Editorial, 2023. 122 p. [https://elibro-](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/238195?page=3)

[net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/238195?page=3](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/238195?page=3)

Yacuzzi, E. (2005). El estudio de caso como metodología de investigación: Teoría, mecanismos causales, validación. *EconStor*, 1-37.

<https://ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/296.pdf>

Universidad Nacional de Educación. (2024). Codificación del código de ética de la universidad nacional de educación.

[https://unae.edu.ec/transparencia/repositoriounae/resoluciones/consejo-](https://unae.edu.ec/transparencia/repositoriounae/resoluciones/consejo-superior-universitario-2024/)

[superior-universitario-2024/](https://unae.edu.ec/transparencia/repositoriounae/resoluciones/consejo-superior-universitario-2024/)

Universidad Nacional de Educación. (2023). *Modelo Educativo Pedagógico de la UNAE*. Universidad Nacional de Educación.



<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/148/3/MODELO%20EDUC%20PED%202023.pdf>

## Anexos

### Anexo 1 *Diario de campo*

<b>Fecha</b>	<b>Nombre de la institución</b>	<b>Nombre de la tutora profesional</b>	<b>Nivel</b>	<b>Número de diario de campo</b>	<b>Estudiantes investigadores:</b>
<b>ACTIVIDADES DESARROLLADAS</b> ¿Qué hice hoy? ¿Qué observé hoy? ¿Cuánto tiempo observé? ¿Dónde observé? ¿Qué personas observé?		<b>INTERPRETACIÓN</b>			
<b><i>10 de Octubre del 2023</i></b>					
<b><i>11 de Octubre del 2023</i></b>					
<b><i>12 de Octubre del 2023</i></b>					

## Anexo 2 Guía de preguntas

### **GUÍA DE PREGUNTAS SEMIESTRUCTURADA PARA PADRES DE FAMILIA Y/O ADULTOS REPRESENTATIVOS DE LA ESCUELA “LUIS CORDERO”**

**Objetivo específico:** Diagnosticar el estado actual del uso de pantallas digitales en los padres/representantes de familia del subnivel inicial 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero".

**Nombres y apellidos:** .....

**Fecha:** .....

**Edad:** .....

**Cargo:** Estudiantes de la Universidad Nacional de Educación

#### **Introducción**

Buenos días/tardes, estimados Representantes, se ha solicitado su colaboración, dado que su participación es fundamental, cuyo propósito es la obtención de información para enriquecer al Trabajo de Integración Curricular, el cual tiene como tema central uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa “Luis Cordero”.

#### **Responda las siguientes preguntas:**

1. ¿Qué opina usted, de que los niños utilicen en la actualidad dispositivos digitales a tan corta edad? ¿A qué edad inicia la interacción?
2. ¿Cómo maneja los conflictos relacionados con el tiempo de pantalla en su familia?
3. ¿Cuándo sus hijos están en las pantallas qué tipo de contenido visualizan mayormente?
4. ¿Qué tan a menudo revisa el contenido al que su hijo accede en las pantallas digitales?
5. ¿Podría compartir algunas experiencias recientes de su hijo en actividades sociales fuera de las pantallas?
6. ¿Usted ha notado algún cambio específico en la interacción social de su hijo desde que comenzó a utilizar las pantallas digitales de manera regular?
7. ¿Qué tipo de límites y horarios ha establecido para el uso de las pantallas en su hijo?
8. ¿Qué cambios ha evidenciado en el desarrollo integral de su niño a medida de la utilización de las pantallas digitales?
9. ¿Por qué cree que es importante estar al pendiente de lo que observan nuestros niños en las pantallas?

#### **Pregunta cierre**

Algo más que usted quisiera añadir para la información de nuestra investigación.

**Anexo 3 Consentimiento informado**

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y USO DE LOS RESULTADOS**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: USO EDUCATIVO DE PANTALLAS DIGITALES EN FAMILIAS DE INFANTES DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS CORDERO”

Estimado Padre/Representante de familia:

Usted está siendo invitada a participar, en calidad de informante, en un proyecto de investigación que tiene como objetivo: Diagnosticar el estado actual del uso de pantallas digitales en los padres de familia del subnivel inicial 2 "A" de la Unidad Educativa "Luis Cordero". La investigación fue aprobada en Consejo de Investigación y tiene como código: VIP- UNAE -2019-6, cumple con todos los estándares éticos y legales solicitados por la Universidad Nacional de Educación (UNAE).

Por ello, se solicita su autorización para que los miembros del equipo de investigación del proyecto mencionado lleven a cabo entrevistas, grupo focales, y grabaciones de la reunión. Su participación en esta investigación es voluntaria y su contribución será valiosa para el avance de la Educación.

Si da su autorización, los miembros del equipo de investigación antes mencionado podrán publicar con fines académicos y de investigación en diversos formatos las fotografías, videos, datos, muestras del trabajo que hayan realizado y resultados que se hayan generado. Las publicaciones podrían reflejarse en: simposios, congresos, boletines, artículos científicos, capítulos de libros (en línea y forma impresa), Internet, sitios web intranet, revistas, periódicos locales y en el Repositorio de la Biblioteca de la UNAE.

Su participación en esta investigación será confidencial. Todos los datos recopilados se tratarán de manera anónima y serán almacenados en forma segura. La información solo será utilizada con fines académicos y de investigación.

**Derecho a retirarse:** Usted tiene el derecho a retirarse del estudio en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

**Contacto de los investigadores:** Si tiene preguntas o inquietudes relacionadas con este estudio, puede ponerse en contacto con los investigadores:

María Belén Nieves Sari NOVENO CICLO P1: 0981768750

Joselyn Nayeli Tenempaguay Carangui NOVENO CICLO P1: 098339494

Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín NOVENO CICLO P1: 0981365379

**Nombre completo del Padre/Representante:** .....

**Cédula de ciudadanía:** .....

**Fecha:** .....

.....

**Firma**

**Anexo 4 Codificación Abierta (diarios de campo)**

Preguntas y respuestas	Codificación Abierta
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 1</b> <b>09 de abril del 2024</b></p> <p>En este día se dió el primer encuentro de práctica y se tuvo un acercamiento con los niños y la docente, en dónde únicamente se realizó un acompañamiento y observación de la clase que se realiza de 8 a 12 p.m, también estuvimos pendientes con los niños al momento que realizaban las actividades que les daba la docente.</p> <p>Además se observó que <b>la docente utiliza con frecuencia la televisión como una herramienta tecnológica</b> de estudio <b>para mostrar los videos a los niños con la finalidad de reforzar el tema que la docente está ejecutando</b>, pero se pudo comprobar que <b>al mostrarles los videos o canciones los niños se concentran rápidamente</b> y <b>prestan más atención al trabajar con la televisión que al realizar actividades manuales.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>10 de abril del 2024</b></p> <p>En este segundo encuentro se realizó el acompañamiento a los niños como de costumbre, ayudándoles en cada actividad que realizaban, también brindándoles apoyo cuando lo necesitaban y también a la maestra. <b>Lo que hemos observado es que la televisión es un recurso muy utilizado por la maestra</b>, ya que es un gran apoyo para <b>reforzar el tema aprendido en este día.</b></p>	<p>1. La docente utiliza la televisión como recurso educativo</p> <p>2. Videos para refuerzo</p> <p>3. Los niños se muestran más interesados al ver videos o canciones</p> <p>4. Los niños prefieren ver más la televisión que realizar actividades manuales</p>
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 2</b> <b>16 de abril del 2024</b></p> <p>Esta segunda semana la clase cuál fue ejecutada por la practicante, en donde se trabajó los colores primarios y secundarios que tomó un tiempo de 40 min, además se tuvo un acompañamiento con la docente y los niños.</p> <p>Se pudo observar <b>que no es necesario dar uso a los recursos tecnológicos para enseñar</b>, más bien es importante crear recursos didácticos que llamen la atención del niño y a la vez les brinde aprendizajes significativos.</p> <p style="text-align: center;"><b>17 de abril del 2024</b></p> <p>Este día una de las practicantes ejecutó la clase sobre el número 6, los niños se mostraron entusiasmados y dinámicos. La practicante ejecutó su clase en los 40 minutos otorgados y las demás practicantes ayudaron. <b>Este día no hubo electricidad y no se utilizó la televisión en las primeras horas, por lo que, los niños trabajaron con normalidad.</b> Pero cerca de acabar la jornada, <b>la maestra puso videos para que los niños se distrajeran (canciones de las vocales o cuentos)</b> porque en todo el día realizaron distintas actividades y finalizaron su jornada cansados.</p>	<p>5. No se necesita de tecnología para enseñar</p> <p>6. En las primeras horas no se utilizar dispositivos electrónicos</p> <p>1. La docente utiliza la televisión como recurso educativo</p>



<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 3</b> <b>24 de abril del 2024</b></p> <p>Este día una de las practicantes ejecutó la clase, la cual trataba sobre las nociones del tiempo ayer, hoy y mañana. Todo salió muy bien con la clase dada y con la participación de los niños. El día de hoy se presentó una situación que quisimos resaltar, la que fue un juego que los niños querían jugar se llama “el juego del calamar” en esta ocasión la mayoría de niños conocía sobre este juego y este juego apareció en una serie.</p> <p style="text-align: center;"><b>25 de abril del 2024</b></p> <p>En este día de igual manera al inicio de la clase las practicantes dieron las actividades y una de ellas dió la clase del número 8. Utilizó solo material del aula y no la televisión. Al trabajar con cada niño, ellos nos contaban sus experiencias desde sus hogares al utilizar la tecnología por lo que una niña manifestó que ella veía programas que solo su papá le controlaba (Disney) y por un cierto tiempo.</p> <p>Por otro lado un infante mencionó que existen programas que les incentivaba a no hacer caso a sus representantes.</p> <p style="text-align: center;"><b>26 de abril del 2024</b></p> <p>En este día se realizó el programa por las fiesta de azogues y los niños participaron con un baile, aquí lo que observamos fue que la mayoría de mamás tomaba foto a sus hijos con normalidad y los niños ya sabían lo que estaba pasando y posaban.</p>	<p>7. Juegos vistos en las pantallas digitales</p> <p>5. No se necesita de tecnología para enseñar</p> <p>8. Algunos representantes controlan el contenido que sus hijos ven</p> <p>9. Programación infantil</p> <p>10. Tiempo estimado</p> <p>11. Programas que influyen negativamente en los niños.</p> <p>12. Los niños ya saben cual es la utilidad del celular</p>
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 4</b> <b>30 de abril del 2024</b></p> <p>En este día, de igual manera la clase ejecutó la practicante con el tema “número 7” durante 40 minutos con la participación de niños, docente y practicantes.</p> <p>Se evidenció que la tecnología tiene ventajas y desventajas, visto que los niños se activan al mostrarle videos canciones etc. Mientras que, al realizar actividades con hojas de trabajo no muestran interés o no realizan la actividad correctamente. Al momento en que la maestra enciende la televisión los niños se decontran y fijan su mirada hacia la pantalla.</p> <p style="text-align: center;"><b>1 de mayo del 2024</b></p> <p>Este día se realizó con normalidad la jornada educativa, la practicante comenzó con las actividades iniciales. En la tercera clase se centró la destreza asociar la imagen de la portada con el título de los cuentos conocidos, entonces se optó por un cuento el que fue “Los tres cerditos” para esto la practicante manejo distintos recursos interactivos. Para dar esta clase no se utilizaron recursos tecnológicos como la televisión, para el cuento utilizó un guante hecho de fieltro con los personajes y esto llamó la atención de los pequeños.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 de mayo del 2024</b></p>	<p>13. Ventajas</p> <p>14. Desventajas</p> <p>5. No se necesita de tecnología para enseñar</p> <p>1. La docente utiliza la televisión como recurso educativo</p>



<p>En este día solo se dió una clase, debido a que los pequeños solo tuvieron clases hasta las 9:50 am. En cuanto a la clase se evidenció que el uso de la televisión para los pequeños llamó su atención y además parece ser que ya conocían esa canción "los números".</p>	
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 5</b> <b>07 de mayo del 2024</b></p>	<p>15. Juegos que no están aptos para la edad de los niños.</p>
<p>Esta clase, de igual manera, fue ejecutada por la practicante con el tema número 9, durante 40 minutos. Se observó que todos los niños trabajaron de la mejor manera, cumpliendo con cada una de las actividades. Al estar en la hora del recreo un grupo de niños estaban dialogando sobre los tipos de juegos tecnológicos que juegan en sus casas como (parchís, candy crush entre otras..) pues, comentaban que aprenden de los hermanos.</p>	<p>16. Adicción a las pantallas digitales.</p>
<p style="text-align: center;"><b>08 de mayo del 2024</b></p>	
<p>Este día una de las practicantes dió su clase la cual consistía en realizar varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades rápidas, lentas, duración largos cortos. Para esto se mostró un video sobre la fábula; la liebre y la tortuga y se mostró en la televisión. La clase fue dinámica y se utilizó una hoja de trabajo.</p>	
<p>Hoy se evidenció una situación específica sobre nuestro tema de investigación en el que, una pequeña se encontraba llorando en la puerta porque su representante le quitó el celular y no quería ingresar al aula.</p>	

### Anexo 5 Codificación Abierta (grupo focal)

Preguntas y respuestas	Codificación Abierta
<p><b>1. ¿Qué opina usted, de que los niños utilicen en la actualidad dispositivos digitales a tan corta edad?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Bueno, a mi parecer no estoy a favor de que les den la tecnología, obviamente yo sí le doy a mi nena, pero máximo le doy unos 30 minutos y controlándole qué canales utiliza. Porque ahora, los niños están en mucho más en riesgo. Entonces para mi parecer, no, en medios digitales, no. Yo al menos le doy la tele, pero le pongo en YouTube kids así, pero en otros a mi parecer no.</p> <p><b>Representante 2</b> Mis hijos no utilizan el teléfono, no ven la tele, solo por las clases virtuales, ellos estuvieron expuestos a una pantalla como es el teléfono o la computadora. Porque yo tengo entendido que hay mucha mala información y también porque les hace daño a la vista. Ellos todavía no tienen ni 5 minutos ni nada. O sea, claro que ellos a veces ven. Cuando salen donde los primos a veces están viendo lo que ellos ven, les llama la atención. Entonces ellos tienen esa curiosidad y están ahí viendo. Y cuando nosotros también vemos algún mensaje, están ahí, solo en ese momento. Pero no obtienen el teléfono de mi parte.</p> <p><b>Representante 3</b> Tiene sus ventajas y también sus desventajas. Sus ventajas ya que, al utilizar una computadora desde temprana edad, ellos van cogiendo las habilidades para poder desenvolverse, para poder utilizar la computadora. Ustedes saben que hoy en día si se no sabe computación, prácticamente es una persona ignorante. Entonces, en muchos de los casos, o sea muchos trabajos, lo que se necesita es la computadora. Entonces, a mi hijo, no digo que no utiliza porque sí utiliza y es para ver los videos, le gusta el baile, y le gusta reforzar lo que ven aquí en la escuela, o lo que uno se le indica, entonces él está con la curiosidad de saber cómo es. A que lleva ese conocimiento. Si le hago que use y el monitorea mejor que yo, cuando él ve sus videos o su música, cuando le llega un mensaje él enseguida se desliza. Entonces sí tiene sus ventajas y desventajas, y desventajas también porque, ingresan a otras páginas prohibidas. Por eso nosotros tenemos que controlar, él siempre está junto a nosotros. Entonces estamos viendo si él se va a otras páginas, videos en donde están hablando malas palabras y entonces si es así rápido le decimos que cambie.</p> <p><b>Representante 4</b> Bueno, yo en mi caso, a mis dos hijos casi no les doy el celular porque como bien he sabido más les afecta la vista a los niños. Opto por no darles mi teléfono y lo que más les llama la atención es cuando van donde mi tío, donde van mis papás, ahí sí aprovecha, pero en mi casa no.</p> <p><b>Representante 5</b> Al igual que la señora comentó tiene sus ventajas y desventajas, las ventajas, por ejemplo. Yo a mi guagua yo sí le dejo, no tampoco tanto tiempo. Claro que en la computadora a una distancia prudente, yo le hago ver el PAW patrol en inglés. Porque a mí me interesa bastante que desarrolle el inglés. Realmente ese es mi objetivo. Entonces yo por eso le dejo que lo vea, pero en inglés porque así él va a hacer el esfuerzo de entender, así escucha y aprende. Yo he visto resultados, por ejemplo, él sabe que es el green, por ejemplo. A veces a la misma profesora le dice green, la profesora tal vez no sé qué le dirá, pero él sabe que el green y el blue son colores. Es ventajoso pero claro que sí, bueno, tiene que estar conmigo porque tampoco voy a dejarlo deliberadamente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiempo estimado.</li> <li>2. Control de canales.</li> <li>3. Riesgos de esta utilización.</li> <li>4. Negación ante los medios digitales.</li> <li>5. Canales digitales.</li> <li>6. Contacto con las pantallas solamente por las clases virtuales.</li> <li>7. Consecuencias de la utilización de las pantallas digitales.</li> <li>8. Utilizan las tecnologías por terceras personas.</li> <li>9. Curiosidad por el contenido tecnológico.</li> <li>10. Ventajas.</li> <li>11. Desventajas.</li> <li>12. Percepción acerca de las personas que no utilizan la tecnología.</li> <li>13. Los recursos tecnológicos son medios indispensables para el trabajo.</li> <li>14. Utilización para divertirse y aprender.</li> <li>15. Buen desenvolvimiento en la tecnología.</li> <li>16. Control de lo que ve.</li> <li>17. Acompañamiento durante el uso de la tecnología.</li> <li>18. Poca utilización.</li> <li>19. Alternativas para un uso adecuado.</li> </ol>
<p><b>2. ¿Cómo maneja los conflictos relacionados con el tiempo de pantalla en su familia?</b></p> <p><b>Representante 1</b> No he tenido ese problema</p> <p><b>Representante 2</b> Yo tampoco tengo ese problema porque uno como mamá hay que tener un poco de autoridad y decir ahorita no, entonces él entiende coge sus juguetes y juega con sus vecinitos, el fútbol o mis hermanas ya van llevando a cualquier lado y se olvida</p> <p><b>Representante 3</b> En mi caso tampoco, porque como en mi familia hay bastantes pequeños de la misma edad, todos se olvidan del teléfono y entonces hasta el momento no he tenido ningún problema.</p> <p><b>Representante 4</b> Cuando hay alguna reunión familiar como que se olvidan por completo más le interesa jugar y al teléfono, celular no le toman en cuenta</p> <p><b>Representante 5</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>20. No existen conflictos.</li> <li>21. Voz de mando</li> <li>22. Actividades que no incluyan recursos tecnológicos.</li> <li>23. Interacción con su familia.</li> <li>3. Riesgos de esta utilización.</li> </ol>



<p><b>No, no tengo ningún problema.</b> Ayer no sé qué dijeron que explicaron me dice mami, yo nunca voy a pedir su. Celular Ya no quiero. porque . Después daña la vista y ya no pueden hacer los deberes.</p> <p><b>Representante 6</b> De mí no, porque es verdad cuando viene la familia y tienen primitos casi de la misma edad, entonces se dedican a jugar</p> <p><b>Representante 7</b> Y ya cuando está en niños de la misma edad, ahí se olvidan ya de todo, más lo que les interesa, es jugar. Pueden pasar todo el día, toda la noche jugando.</p>	
<p><b>3. ¿Cuándo sus hijos están en las pantallas qué tipo de contenido visualizan mayormente?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Tipos educativos, alguna caricatura lo que le gusta PAW patrol, a mis dos niñas les gusta las princesas, la película de Frozen, entonces ellos van entendiendo que siempre los hermanos tienen que estar unidos y como son varón y mujer en mí, ven e interpretan eso como que siempre deben estar los hermanos unidos.</p> <p><b>Representante 2</b> Pues bueno, en mi caso al principio más veía caricaturas de las princesas, pero ahora como es como ellas se dedican al ballet, es como que más se reflejan en lo que ellas están enfocadas. Ahorita ven videos como que están practicando los pasos de ballet, se enfocan en pasos de baile y así les gusta estar bailando, lo que más veo que hacen ya porque ahora es como que ando mucho, así que ven videos o ponen en la tele cosas para bailar y se ponen a bailar.</p> <p><b>Representante 3</b> Lo que más le gusta es el baile, videos educativos y otros videos cómicos, eso es lo que a él le llama la atención. Le encanta el baile y aprender.</p>	<p>24. Contenido al que acceden los niños.</p> <p>25. Imitan lo que ven</p> <p>14. Utilización para divertirse y aprender.</p>
<p><b>4. ¿Qué tan a menudo revisa el contenido al que su hijo accede en las pantallas digitales?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Ósea de mí, en mi caso casi no utiliza.</p> <p><b>Representante 2</b> Casi siempre, pero lo que vaya a ver siempre reviso primero, por ejemplo: Peppa Pig. Eso sabe él que eso es no. Mi guagua sabe que la Pepa pig es prohibido.</p> <p><b>Representante 3</b> Yo siempre, al menos yo como le tengo descargado en la tele de ellas "YouTube kids" y también Netflix con canales para niños. También ellos ven en distintos horarios, por ejemplo, de 3:30 a 4 y yo estoy al pendiente.</p> <p><b>Representante 4</b> De vez en cuando, cuando quieran ver el celular tenemos que estar pendiente de lo que van a ver.</p> <p><b>Representante 5</b> Bueno, como les dije antes mi hijo pasa con nosotros, y cuando él está viendo algo que no es prudente accedemos a retirarle rápidamente el celular.</p>	<p>4. Negación ante los medios digitales.</p> <p>17 Acompañamiento durante el uso de la tecnología.</p> <p>16. Control de lo que ve.</p> <p>24. Contenido al que acceden los niños.</p> <p>1. Tiempo estimado.</p> <p>25. Constancia al utilizar las pantallas.</p>
<p><b>5. ¿Podría compartir algunas experiencias recientes de su hijo en actividades sociales o juegos fuera de las pantallas?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Como yo no les doy el teléfono</p> <p>Nosotros como papás siempre jugamos con ellos, pues siempre es las cogidas o las escondidas porque vivo en un departamento, cuando vamos al parque ya juegan en los columpios en las resbaladeras y ellos todavía siguen con los juegos tradicionales. Así es mi hogar nos dedicamos a jugar</p> <p><b>Representante 2</b> Con respecto a mi persona casi no pasa aburrido porque realmente cuando sale de la escuela él ya sabe que tiene que comer sopa se come todo y me voy al negocio se va conmigo luego se aburre y dice quiero irme a la casa como es cerca y seguro y se va a la casa y cuando están libres mis hermanos le llevan a un espacio verde que hay en la comunidad o se ponen a jugar futbol.</p> <p><b>Representante 3</b> Mi hijo lo que ha aprendido a jugar son las canicas, dice mami juguemos al trompo el yoyo y así, también a las escondidas, escogidas igual en el parte juega los juegos que hay en el parque.</p>	<p>21. Voz de mando</p> <p>23. Interacción con su familia.</p> <p>22. Actividades que no incluyan recursos tecnológicos.</p> <p>26. Rutina diaria</p>



<p><b>6. ¿Usted ha notado algún cambio específico en la interacción social de su hijo desde que comenzó a utilizar las pantallas digitales de manera regular?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Por ejemplo, si de casualidad al ingresar a un video que no es apropiado el ya escucho y replica y nosotros debemos corregirle, decirle qué es lo que significa eso y si esta correcto que vean eso o no.</p> <p><b>Representante 2</b> El mío vio una actitud, por ejemplo, hay un muñequito, así cuando yo esté enojado yo también, y le digo si aprendes yo te quito, teniéndolo un alto ellos la próxima vez ya saben que eso no tienen que hacer.</p> <p><b>Representante 3</b> El mío pues, él ve a veces cosas educativas. Ve algunos videos y la reacción de él es no te hago caso. Porque no quiero. Entonces esas cosas pueden aprender Bueno, algunas veces dañinas que gritan, hay veces que si no le dan ya gritan, lloran. Entonces él hace igual de lo que ve.</p>	<p>27. Imitan lo que ven</p> <p>28. Explicar lo que significa.</p> <p>21. Voz de mando</p> <p>5. Canales digitales.</p> <p>29. Concentración en las pantallas</p>
<p><b>7. ¿Qué tipo de límites y horarios has establecido para el uso de las pantallas en tu hijo?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Bueno en mi parecer mayormente están en la tele en vez del celular, están, así como una media hora, pero en sí, como yo trabajo mayormente pasan en la tele.</p> <p><b>Representante 2</b> Di mi bueno, yo tengo un Tablet que eso si le eh puesto límites, de una media hora y ya le quito, pero en cambio él se va a la tele y eso sí no le eh puesto límites, pero siempre estoy viendo que ve.</p> <p><b>Representante 3</b> Siempre hay que poner límites en todo no solamente en la tecnología, pero si le se le pone un límite de tiempo. Así mismo, diciéndole el por qué no tiene que estar mucho tiempo en el teléfono o en la televisión también para que el vaya sabiendo cuales son los daños que ocasionan mucha tecnología</p> <p><b>Representante 4</b> Como decía ellos están el tiempo que dure el video que manda la maestra a veces dice quiero ver una vesita mas y se les muestra, luego empiezo con las preguntas que ¿comprendieron?</p> <p><b>Representante 5</b> Bueno, yo en eso soy un poquito exigente porque para mí, por ejemplo, cuando me pide el celular le digo si no has trabajado nada y ya quieres ver el programa entonces luego dice ya barrí el cuarto ahora si le doy media hora</p> <p><b>Representante 6</b> Bueno a mí también cuando les doy la Tablet les doy unos 30 minutos y cuando están en la tele ellas mismo se aburren y se cansan de eso y se van al cuarto de juegos y se olvidan.</p> <p><b>Representante 7</b> La base que yo les permito es 30 minutos, pero a veces se ponen a ver una película de frozen que dura más entonces hay veces que se cansan se aburren y se van a jugar en cualquier otra cosa.</p>	<p>30. Dispositivos utilizados.</p> <p>31. Límites</p> <p>1. Tiempo estimado</p> <p>3. Riesgos de esta utilización.</p> <p>16. Control de lo que ve.</p> <p>21. Voz de mando</p> <p>22. Actividades que no incluyan recursos tecnológicos.</p> <p>24. Contenido al que acceden los niños.</p>
<p><b>8. ¿Qué cambios ha evidenciado en el desarrollo integral de su niño a medida de la utilización de las pantallas digitales?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Por ejemplo, le llamo y él está ahí, hipnotizado en las pantallas. Y Ay, sí, digo Juan Juan, le llamo, mande me dice. Y le digo ¿Porque no me haces caso? Le digo porque no me haces caso y me responde que eso está interesante.</p> <p><b>Representante 2</b> Cuando tuvimos las clases virtuales enviaban los videos y tenía que hacerles observar. Pero solo los videos que la profesora manda para que vean y aprenden obviamente lo que la profesora les envía.</p> <p><b>Representante 3</b> Hablando de mi pequeño, él lo que quiere es que le den tareas, él se emociona porque está aprendiendo, dice que está aprendiendo los números. Me dice mami, Dame tarea.</p>	<p>29. Concentración en las pantallas</p> <p>6. Contacto con las pantallas solamente por las clases virtuales.</p> <p>32. Realizar tareas en casa</p> <p>14. Utilización para divertirse y aprender.</p>



<p><b>Representante 4</b> Para mi forma de ver las cosas, como dice, no tienen tareas, pues ellos buscan, y dicen porque a mí la profesora por qué no me manda tarea, digo no, tranquilo, el otro año tendrás. Sin embargo, considero que en parte si es bueno para el conocimiento de ellos mismo ayudarle un poco ayudarles a reforzar su aprendizaje mostrándole un video.</p> <p><b>Representante 5</b> Pues yo opino que sí ha habido como que el cambio, porque, por ejemplo, yo también, que prácticamente estudié a distancia, solamente era a base de tecnología. Nos dieron una clase que decía que son analfabetos tecnológicos, por ejemplo, mis nenas el cambio que han tenido es, cuando tienen clases virtuales ellas quieren prender la computadora, ellas mismas entran a Zoom. Yo no le veo mal porque más bien a veces, como por ejemplo en el colegio teníamos informática. Y era como que nuevo para nosotros una computadora prender. En cambio, yo me siento feliz porque han mantenido un avance y a veces me dicen, Mami, no, nosotros sí podemos ya prender la computadora o ingresan a zoom. A mi parecer está súper que bien, porque ahora mucha gente, hasta los propios profesores antiguos, prácticamente son analfabetos casi creo que todos ahorita a la persona más acerita tiene un teléfono de la tecnología.</p>	<p>33. Cambios sobre el uso de la tecnología</p> <p>13. Los recursos tecnológicos son medios indispensables para el trabajo.</p> <p>12. Percepción acerca de las personas que no utilizan la tecnología.</p>
<p><b>9. ¿Por qué cree que es importante estar al pendiente de lo que observan nuestros niños en las pantallas?</b></p> <p><b>Representante 1</b> Porque hay mucho mal contenido también y hay que ver lo que ven.</p> <p><b>Representante 2</b> Porque a veces en el Internet hay muchos videos violentos y no adecuados para la mente de ellos, aprenden, porque he visto que mis hijos ven algunos dibujitos con malas palabras. Y entonces eso no está apto para ellos. Comienzan a imitar lo que ven, lo que ellos hacen y para mí eso no me parece bueno.</p> <p><b>Representante 3</b> Para nosotros saber qué contenido ellos están observando, bueno. Lo que nosotros debemos hacer es no solamente culpar a la Tecnología. Qué es lo que ven ahí si no nosotros en nuestro hogar. Nosotros debemos inculcar los buenos modales. No hablamos malas palabras delante de ellos, porque ellos bastan que se diga una vez y ellos se les queda grabado, entonces creo que nosotros somos el espejo donde ellos se miran.</p> <p><b>Representante 4</b> Creo que sería bueno porque hay palabras que a lo mejor ellos no entenderán, a lo mejor ellos lo escucharon, porque ellos siempre tienen la curiosidad de saber el porqué. Por eso es importante estar usted al pendiente de qué ve. Para explicarles más que nada, ya que tienen mentecitas pequeñas, y pueden interpretar mal, por eso es la importancia de uno estar allí para explicarles de que se trata o para que o el significado que tiene cada cosa que ellos ven.</p>	<p>16. Control de lo que ven.</p> <p>24. Contenido al que acceden los niños.</p> <p>25. Imitan lo que ven</p> <p>17 Acompañamiento durante el uso de la tecnología.</p> <p>34. Inculcar buenos modales desde el hogar</p> <p>28. Explicar lo que significa.</p> <p>9. Curiosidad por el contenido tecnológico.</p>

### Anexo 6 Codificación Axial (diarios de campo)

CODIFICACIÓN ABIERTA: CÓDIGO DIARIOS DE CAMPO	CODIFICACIÓN AXIAL: CATEGORÍAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente utiliza la televisión como recurso educativo</li> <li>2. Videos para refuerzo</li> <li>3. Los niños se muestran más interesados al ver videos o canciones</li> <li>4. Los niños prefieren ver más la televisión que realizar actividades manuales</li> <li>5. No se necesita de tecnología para enseñar</li> <li>6. En las primeras horas no se utilizan dispositivos electrónicos</li> <li>7. Juegos vistos en las pantallas digitales</li> <li>8. Algunos representantes controlan el contenido que sus hijos ven</li> <li>9. Programación infantil</li> <li>10. Tiempo estimado</li> <li>11. Programas que influyen negativamente en los niños.</li> <li>12. Los niños ya saben cual es la utilidad del celular</li> <li>13. Ventajas</li> <li>14. Desventajas</li> <li>15. Juegos que no están aptos para la edad de los niños.</li> <li>16. Adicción a las pantallas digitales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interacción de los niños con la tecnología (3, 4, 7, 8, 12).</li> <li>2. Limitaciones de los recursos tecnológicos en el aula (5, 6)</li> <li>3. Impacto negativo de las pantallas digitales en los niños (11, 15, 16)</li> <li>4. Gestión del tiempo y control parental (8, 10).</li> <li>5. Ventajas</li> <li>6. Desventajas</li> </ol> <p><b>Categoría Convergente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Recursos educativos tecnológicos (1, 2, 9)</li> </ol>

### Anexo 7 Codificación Axial (grupo focal)

CODIFICACIÓN ABIERTA: CÓDIGO GRUPO FOCAL	CODIFICACIÓN AXIAL: CATEGORÍAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiempo de uso estimado.</li> <li>2. Control de canales.</li> <li>3. Riesgos de esta utilización.</li> <li>4. Negación ante los medios digitales.</li> <li>5. Canales digitales.</li> <li>6. Contacto con las pantallas solamente por las clases virtuales.</li> <li>7. Consecuencias de la utilización de las pantallas digitales.</li> <li>8. Utilizan las tecnologías por terceras personas.</li> <li>9. Curiosidad por el contenido tecnológico.</li> <li>10. Ventajas.</li> <li>11. Desventajas.</li> <li>12. Percepción acerca de las personas que no utilizan la tecnología.</li> <li>13. Los recursos tecnológicos son medios indispensables para el trabajo.</li> <li>14. Utilización para divertirse y aprender.</li> <li>15. Buen desenvolvimiento en la tecnología.</li> <li>16. Control de lo que ve.</li> </ol>	<p>Tiempo y gestión de uso de las pantallas digitales: 1, 18, 25</p> <p>Control de contenido y dispositivos utilizados: 2, 5, 16, 24, 30</p> <p>Interacción y supervisión de una persona adulta durante el uso de las pantallas: 6, 8, 17</p> <p>Riesgos y consecuencias al utilizar las pantallas digitales: 3, 7</p> <p>Percepciones y actitudes de los representantes ante el uso de las pantallas digitales: 4, 9, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 32</p> <p>Interacción familiar y social dentro y fuera de las pantallas: 22, 23, 27, 26, 29, 31, 33</p> <p>Autoridad de los representantes sobre el uso y aclaración de temas: 21, 28</p>



<p>17. Acompañamiento durante el uso de la tecnología.</p> <p>18. Poca utilización.</p> <p>19. Alternativas para un uso adecuado.</p> <p>20. No existen conflictos.</p> <p>21. Voz de mando</p> <p>22. Actividades que no incluyan recursos tecnológicos.</p> <p>23. Interacción con su familia.</p> <p>24. Contenido al que acceden los niños.</p> <p>25. Constancia al utilizar las pantallas.</p> <p>26. Rutina diaria</p> <p>27. Imitan lo que ven</p> <p>28. Explicar lo que significa.</p> <p>29. Concentración en las pantallas</p> <p>30. Dispositivos utilizados.</p> <p>31. Límites</p> <p>32. Cambios sobre el uso de la tecnología</p> <p>33. Inculcar buenos odales desde el hogar</p>	<p><b>Categorías convergentes</b></p> <p>Habilidad y competencia tecnológica en infantes 15, 10</p>
---	---

**Anexo 8** *Tabla de referencias bibliográficas de la TIC*

[https://docs.google.com/document/d/1Bnol2BHLkHK6R1i1jtnkLqTjE\\_WdQMW5/edit?usp=sharing&ouid=113980156733122340857&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1Bnol2BHLkHK6R1i1jtnkLqTjE_WdQMW5/edit?usp=sharing&ouid=113980156733122340857&rtpof=true&sd=true)

**Anexo 9** *Formatos del curso MOOC. Educación Continua*

<https://drive.google.com/drive/folders/1qwXShT3ZPIU21bGdgH8U-ncvp2Wv1Exa?usp=sharing>

**Anexo 10** *Validación de la propuesta por expertos*

[https://drive.google.com/drive/folders/1r8ky8Xh\\_yTEBM9DSe7GwYD34FgKvArLx](https://drive.google.com/drive/folders/1r8ky8Xh_yTEBM9DSe7GwYD34FgKvArLx)



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Maria Belen Nieves Sari*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0106738396*, estudiante de la carrera de Educación Inicial, en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto del 2024

---

(*Maria Belen Nieves Sari*)  
C.I.: (*0106738396*)



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

---

Yo, *Joselyn Nayeli Tenempaguay Carangui*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0350157541*, estudiante de la carrera de Educación Inicial, en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto del 2024

(*Joselyn Nayeli Tenempaguay Carangui*)  
C.I.: (0350157541)



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

---

Yo, *Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0958091845*, estudiante de la carrera de Educación Inicial, en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa "Luis Cordero"* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto del 2024

*Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín*  
C.I.: 0958091845



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR PARA  
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES**

---

Carrera de: Educación Inicial

Yo, David Eduardo Guillén Dután, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Uso educativo de pantallas digitales en familias de infantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa ‘Luis Cordero’” perteneciente a los estudiantes: **María Belén Nieves Sari** con C.I.: 0106738396, **Joselyn Nayeli Tenempaguay Caranguí** con C.I.: 0350157541 y **Lisbeth Estefanía Morocho Sanmartín** con C.I.: 0958091845. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio, donde reportó el 6 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 21 de agosto 2024



Docente tutor  
David Eduardo Guillén Dután  
C.I.:0301893871