



Estrategias lúdicas niños menores de 5 años y evitar el uso excesivo de dispositivos tecnológicos en los hogares

Playful strategies for children under 5 years of age and avoiding the excessive use of technological devices at home

Estratégias lúdicas para crianças menores de 5 anos e evitando o uso excessivo de aparatos tecnológicos em casa

Lorena del Rocio Pacheco Hurtado ^I

lorena5893@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0629-337X>

Alexandra Marilin Casquete López ^{II}

alemarcl1@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3868-6074>

Correspondencia: lorena5893@hotmail.com

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de diciembre de 2022 * **Aceptado:** 12 de enero de 2023 * **Publicado:** 23 de febrero de 2023

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Docente de la Escuela de Educación Básica Manuel de Jesús Calle, Quevedo, Los Ríos, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de Comercio y Administración, Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de Administración y Supervisión Educativa, Doctora en Ciencias de la Educación, Especialización Gerencia Educativa, Diploma Superior en Diseño de Proyectos, Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales, Docente de la Escuela de Educación Básica Manuel de Jesús Calle, Quevedo, Los Ríos, Ecuador.

Resumen

El objetivo de este artículo de investigación fue describir el uso de los teléfonos móviles por parte de los menores de cinco años como base para proponer estrategias lúdicas que favorezcan la utilización adecuada de estos dispositivos electrónicos. Desde el punto de vista metodológico fue realizada bajo el enfoque cuantitativo, de campo y descriptivo. El método fue el científico y estadístico. La población estuvo conformada por 25 padres de niños menores de cinco años seleccionados mediante un muestreo no probabilístico y de tipo intencional, puesto que sólo participaron aquellos que dieron su consentimiento. Para ello se utilizó como instrumento de recolección de datos un cuestionario tipo Likert. Se encontró que el 64% de los niños emplean más de tres horas seguidas el celular; al 84% de los niños les molestan que les llamen la atención por el uso del móvil; el 80% aplaza casi siempre sus actividades escolares. Se propuso una serie de estrategias lúdicas para disminuir el uso de los dispositivos telefónicos, tomando en cuenta que aprendizaje a través del juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativo; así como también en el núcleo familiar, tomando en cuenta que en cada una de las áreas de desarrollo: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica, el juego ofrece beneficios que puede favorecer las adecuaciones de conductas inadecuadas en edades tempranas, tal como el uso inadecuado del celular.

Palabras Clave: aprendizaje; móvil; menores de cinco años.

Abstract

The objective of this research article was to describe the use of mobile phones by children under five years of age as a basis for proposing playful strategies that favor the proper use of these electronic devices. From the methodological point of view, it was carried out under the quantitative, field and descriptive approach. The method was scientific and statistical. The population consisted of 25 parents of children under five years of age selected by non-probabilistic and intentional sampling, since only those who gave their consent participated. For this, a Likert-type questionnaire was used as a data collection instrument. It was found that 64% of children use cell phones for more than three hours in a row; 84% of children are bothered by being called to attention for the use of mobile phones; 80% almost always postpone their school activities. A series of recreational strategies were proposed to reduce the use of telephone devices, taking into account that learning

through didactic play is a strategy that can be used at any educational level or modality; as well as in the family nucleus, taking into account that in each one of the areas of development: the physical-biological; socio-emotional, cognitive-verbal and the academic dimension, the game offers benefits that can favor the adjustments of inappropriate behaviors at an early age, such as the inappropriate use of cell phones.

Keywords: learning; mobile; under five years.

Resumo

O objetivo deste artigo de pesquisa foi descrever o uso de telefones celulares por crianças menores de cinco anos como base para propor estratégias lúdicas que favoreçam o uso adequado desses dispositivos eletrônicos. Do ponto de vista metodológico, realizou-se sob a abordagem quantitativa, de campo e descritiva. O método foi científico e estatístico. A população foi composta por 25 pais de crianças menores de cinco anos selecionados por amostragem não probabilística e intencional, uma vez que participaram apenas aqueles que deram seu consentimento. Para isso, foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário do tipo Likert. Verificou-se que 64% das crianças usam o celular por mais de três horas seguidas; 84% das crianças se incomodam ao serem chamadas à atenção pelo uso do celular; 80% quase sempre adiam as atividades escolares. Uma série de estratégias lúdicas foram propostas para reduzir o uso de aparelhos telefônicos, levando em consideração que aprender por meio de brincadeiras didáticas é uma estratégia que pode ser utilizada em qualquer nível ou modalidade educacional; assim como no núcleo familiar, tendo em conta que em cada uma das áreas do desenvolvimento: o físico-biológico; socioemocional, cognitivo-verbal e na dimensão acadêmica, o jogo oferece benefícios que podem favorecer o ajustamento de comportamentos inadequados em idade precoce, como o uso inadequado de celulares.

Palavras-chave: aprendizado; móvel; menos de cinco anos.

Introducción

El juego se comprende como una actividad presente en todos los seres humanos, esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir (Moreno, 2002). Habitualmente se le asocia

con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la vejez.

Generalmente se identifica al juego con diversión, satisfacción y ocio, y que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su alcance es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad de quienes llegan a practicarlo de forma consciente (Garaigordobil, 2003).

La actividad lúdica según (García A. , 2007) posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma, bien sea porque se aborda desde diferentes marcos, o bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad.

Ahora bien, el juego se entiende como una herramienta educativa que el docente en la escuela; pero del mismo modo los padres en el hogar deberán utilizarla en sus prácticas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos. El juego es entonces un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje. Para (Montiel, 2008) “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” Para autores como (Bañeres, Bishop, Cardona, & Comas, 2008) ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Sin embargo, es frecuente que los padres cada vez están más preocupados con el uso indebido de las tecnologías por parte de los niños. Hace unos años causaba inquietud que los niños vieran mucho tiempo la televisión. En la actualidad la preocupación viene del empleo excesivo de tabletas y smartphones. Por ejemplo, en una tarde de verano aburrida, un niño puede estar más de cinco horas viendo la televisión y jugando con la tableta y el móvil (Moreno, 2002).

La Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Canadiense de Pediatría revelaron en un estudio 10 razones por las que los niños menores de 12 años no deben emplear estos aparatos sin control. Según su estudio, los bebés de 0 a 2 años no deben tener contacto alguno con la tecnología.

De 3 años a 5 años deberían solo usarlo 1 hora al día y de 6 a 18 años solo 2 horas al día. Los efectos de la utilización excesiva de estos dispositivos pueden llegar ser dolores de cabeza, problemas de cervicales o trastornos del sueño son algunos de los efectos negativos de este empleo indebido. (Delgado & DEUSTO, 2017)

Partiendo de lo anterior se tiene que el objetivo de este artículo de investigación es describir el uso de los teléfonos móviles por parte de los menores de cinco años como base para proponer estrategias lúdicas que favorezcan la utilización adecuada de estos dispositivos electrónicos.

Desarrollo

Es importante considerar que pueden referirse la existencia de estrategias lúdicas como un recurso que cobra importancia en las primeras etapas de la vida de los niños, toda vez que su naturaleza es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que se les indiquen o que ellos mismos imponen, a medida que van jugando van aprendiendo diferentes cosas y afianzando su autonomía.

Numerosos autores, entre los que se encuentra (de la Gándara, 2016) han señalado los beneficios de las actividades lúdicas ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo.

Por otra parte, el juego según (García, A., 2003) es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego el niño, entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. En palabra de

algunos autores el juego llama a la relación, ya que es un importante instrumento de socialización, al estimular en los niños y niñas la búsqueda de otras personas, un generándose un proceso interacción para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. (Vida, 2008)

Las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil , sobre todo aquellos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones (Borja & Martín, M., 2007).

Desde el punto de vista del autor (Calero, M, 2003) el progreso psicomotor, también está influenciado por el juego al potenciar el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas; es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños: Descubren sensaciones nuevas, coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...) desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico temporal...), estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo; exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.

Desde el punto de vista psicológico, a través del juego se aprende a ponerse en contacto con la realidad exterior y con ello el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Según (Calmels, 2004) le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí, tales como la afectividad, motricidad, la inteligencia, la creatividad y por último la sociabilidad.

Al hablar de la afectividad, el juego en la etapa infantil facilita la confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad Esto sucede en virtud que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos (Guasch, 2018.)

Otras de las contribuciones del aprendizaje realizado a través del juego es el desarrollo motor como elemento determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad (Guédez & Sierra, 2006).

Además de lo mencionado anteriormente, el aprendizaje a través del juego contribuye con la inteligencia; claro está que Inicialmente esta dimensión humana como lo es el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor, el modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Es así como casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

El último aspecto que es favorecido a través del juego es el aprendizaje de la sociabilidad, ya que en la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social. La importancia del juego en el marco de la educación escolar radica en que, como se ha señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. (Franc, 2002).

Ahora bien, desde el punto de vista del desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos, convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste

construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia que se fundamenta con el juego en las edades más tempranas; es decir, el juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (Sierra & Guédez, 2006)

El aprendizaje a través del juego entonces se da ya que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Se comprende que cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.: (Gonzales, 2000).

A pesar de todos los planteamientos anteriores se ha encontrado según el periódico El Mundo (Mundo, 2023) que en la actualidad es cada vez más frecuente observa a niños menores de cinco años utilizar distintos tipos de teléfonos y Tablet en el hogar y con ello la aparición de numerosos trastornos como por ejemplo: la afectación de desarrollo cerebral de los niños La utilización excesiva de las tecnologías, según el estudio, puede acelerar el crecimiento del cerebro de los bebés de 0 y 2 años de edad. Esto podría asociarse con déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, aumento de la impulsividad y de la falta de autocontrol (rabietas).

Por otra parte, ocasiona un retraso en el desarrollo del niño, ya que el excesivo uso de las tecnologías puede limitar el movimiento. Como consecuencia, puede afectar al rendimiento académico, la alfabetización y la atención. Este sedentarismo puede llevar a un aumento de la obesidad infantil y a problemas de salud vasculares o cardíacos e incluso diabetes (Armayones, 2016).

Además de lo anterior, puede ocasionar alteraciones del sueño infantil, en virtud que los niños que utilizan de noche estos aparatos en sus habitaciones suelen tener más dificultades para conciliar el sueño. Los padres no suelen supervisar el empleo de la tecnología en sus habitaciones. Esa falta de sueño afecta a su rendimiento académico.

Metodología

Esta investigación es de enfoque cuantitativo, de campo y descriptiva (Kerlinger & Lee, 2002). En este sentido, la investigación es de tipo descriptivo y de campo ya que su propósito es describir los niveles de la variable en un contexto real sin manipulación de ella. Según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006) la descripción se entiende como el proceso por el cual se valoran diferentes

elementos de las variables con el fin de especificar las propiedades más relevantes del fenómeno estudiado a partir de sus características, en el caso particular

Por otro lado, se señala que la presente investigación es de Campo, según Palella & Martins, (2012) “la recolección de datos se efectúa directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables, es decir, estudia los fenómenos en su ambiente natural” (p.88), el cual será el grupo familiar de los menores de cinco años que residen en Manta Ecuador que manifiesten su disposición de participar.

Diseño de la investigación

Así pues, el diseño de esta investigación es no experimental, la cual, según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006) se define como aquella que se realiza sin manipular variables de forma deliberada, es decir la intención del estudio es observar el fenómeno tal cual se da en su contexto natural, teniendo una característica transversal pues los datos se recogerán en un solo momento para describir el nivel de la variable de la muestra de interés.

- **Población y Muestra**

La población constituye el conglomerado de padres de niños menores de cinco años que residen en Manta. En estimaciones de (Arias F. , 2006, pág. 17) “la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a los cuales se refiere la investigación”

Por su parte, la muestra, según (Palella & Martins, Metodología de la Investigación Cuantitativa, 2012) , señalan que para efectuar su estudio el investigador tiene dos vías, “abarcando la totalidad de la población, lo que significa hacer un censo o estudio de tipo censal, o seleccionar un número determinado de unidades de población, es decir, determinar una muestra” (p.105). Esta para su selección se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo intencional en el cual, de acuerdo con (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006), el investigador decide qué características va a poseer la muestra. De esta forma, la muestra de estudio quedó conformada 20 padres quienes dieron su consentimiento informado para participar de esta indagación.

- **Método de Análisis**

- **Método Científico**

Los métodos de investigación son un elemento clave para la construcción de un conocimiento válido sobre un fenómeno particular, por lo que para este estudio se ha considerado el método

deductivo, argumenta (Bernal Torres, 2006), el método deductivo consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca reclutar o falsear tales hipótesis deduciendo de ellas con conclusiones las cuales deben confrontarse con los hechos. A tal efecto, el enfoque hipotético deductivo llega a unas conclusiones a través de un procedimiento de inferencia a cálculo formal.

- **Método Estadístico**

Los datos recabados en este estudio, una vez aplicado el instrumento elaborado para tal fin, fueron analizados bajo la estadística descriptiva, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico permitió llegar a conclusiones pertinentes en relación con la temática abordada por parte del investigador. Hernández et al (2006) define esta técnica como la descripción de los datos para luego analizarlos y relacionarlos entre sí con sus variables. Los valores obtenidos se consolidaron satisfactoriamente dentro de varias tablas de datos de distribución de frecuencias

- **Técnicas e Instrumentos de Recolección de información**

Las técnicas utilizadas para la recolección de información fueron la encuesta y la entrevista como fuentes primarias. La encuesta es definida por (Palella & Martins, 2012, pág. 123) como “una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador”. Por su parte, la entrevista se define según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, pág. 597), como “una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)”, la califican como íntima, flexible y abierta. Se elaboró un instrumento dirigido a los padres de niños menores de cinco años. Las opciones de respuesta fueron tipo escala de Likert con opciones de respuestas múltiples (siempre, casi siempre, algunas veces, nunca). La validación del cuestionario fue llevada a cabo por un grupo de tres expertos para su posterior aplicación a la muestra de estudio.

Por otro lado, las fuentes secundarias de recolección de información fueron artículos académicos, libros electrónicos, tesis de grados, documentos institucionales, entre otros; recabados vía online de fuente confiables como Google académico, publicaciones de revistas indexadas y repositorios digitales de tesis de universidades nacionales e internacionales. Estas fuentes sirvieron de base para relacionar el contenido con el tema planteado.

El tratamiento de los datos se realizó mediante la estadística descriptiva, misma que (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006) plantean como la descripción de los datos para luego analizarlos y relacionarlos entre sí con sus variables. La presentación de los datos se realiza mediante las tablas

de distribución de frecuencias. Posteriormente se realizó el análisis de los resultados que permitió extraer importantes conclusiones

Resultados y discusión

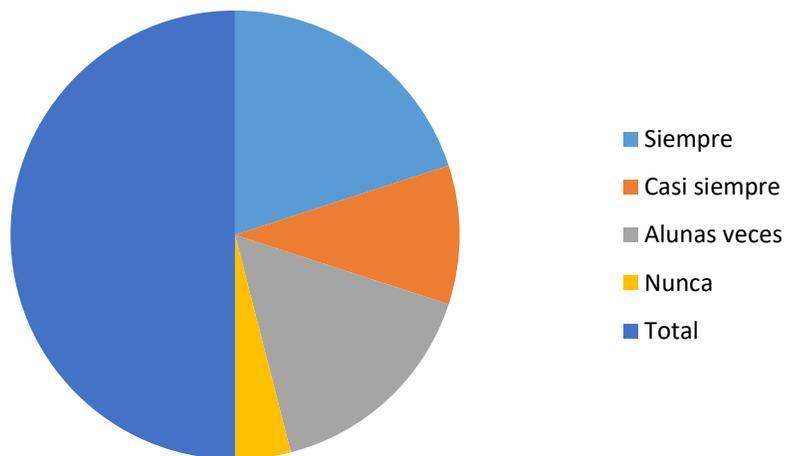
Tabla 1

Distribución frecuencial según solicitud de jugar con el móvil al levantarse

Opciones de respuesta	F	%
Siempre	10	40
Casi siempre	5	20
Algunas veces	8	32
Nunca	2	8
Total	25	100

Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Ilustración 1 Distribución frecuencial según solicitud de jugar con el móvil al levantarse



Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Antes de iniciar el análisis se debe clarificar que las adicciones a las tecnologías (Internet, móvil, videojuegos) tienen unos síntomas comunes muy característicos, tales como: a) necesidad de uso creciente de la tecnología para conseguir los mismos beneficios que al inicio (tolerancia); b)

reacciones emocionales negativas ante la imposibilidad de usar la tecnología o ante un tiempo considerable sin poder usarla (síndrome de abstinencia); c) uso excesivo de las tecnologías que interfiere con todas las esferas de la vida de la persona; d) dificultades para dejar la tecnología a pesar de ser consciente de las consecuencias negativas de esta conducta, y e) modificación del estado de ánimo como estrategia de escape aprendida para hacer frente a las dificultades inherentes a la propia vida (Stepien, 2014)

Todos estos elementos serán punto de partida para comprender el interés en proponer estrategias lúdicas en niños menores de cinco años que permitan el uso adecuado de móviles

Ahora bien, al observar los resultados se tiene que según los padres del 40% de los niños menores de cinco años casi siempre y un 20% siempre al levantarse, lo primero que solicitan es utilizar el móvil, conducta que puede ser indicio, de desarrollar adicción a la tecnología, si no es bordado a tiempo.

Tabla 2

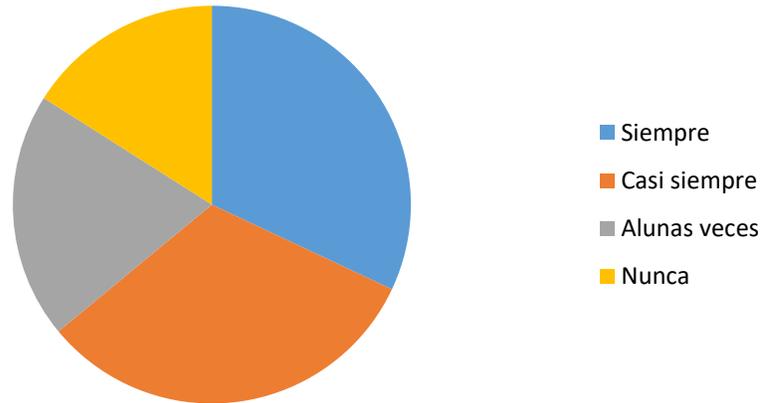
Distribución frecuencial en cuanto a las veces que juega más de tres horas seguidas

Opciones de respuesta	F	%
Siempre	8	32
Casi siempre	8	32
Algunas veces	5	20
Nunca	4	16
Total	25	100

Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Ilustración 2

Distribución frecuencial en cuanto a las veces que juega más de tres horas seguidas



Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Según los resultados encontrados, el 64% de los padres han señalado que los niños menores de cinco años pasan frente al móvil más de tres horas. Al respecto, (Uranga, 2016) en su investigación sugirió a los padres, que niños de primaria eviten tener tecnología dentro de sus cuartos; que tengan su primer celular a partir de los 12 años, ya que a esa edad el adolescente empieza a ganar autonomía y a desarrollar actividades por cuenta propia. Por lo que es necesario que estos resultados sean tomados como base para el diseño de estrategias que permitan disminuir el uso de esta tecnología por parte de los niños.

Al indagar sobre la conducta del niño cuando se le llama la atención sobre el uso del dispositivo telefónico, se ha encontrado que los menores se molestan con los padres, familiares o amigos. Específicamente se encontró que la conducta es asumida por el 60% de los niños, según lo señalaron los padres; seguido del 24% que manifiestan que casi siempre. Lo que describe que la conducta es muy frecuente en estos hogares. Por norma general, se recomienda que los menores de 2 años no hagan un uso rutinario de ellas. De 3 a 5 años, se recomienda un uso máximo de 30 minutos diarios. De 6 a 12 años, se aconseja usarlas una hora al día como mucho. Y de 13 a 16 años, el límite es de dos horas diarias.

Se evidencia en la literatura que es en la adolescencia temprana y media donde aparecen las puntuaciones más elevadas de adicción, lo cual indica que se trata de una tecnología que se promociona a edades tempranas, llegando a formar parte del ocio de los más pequeños, probablemente en detrimento de otras actividades lúdicas necesarias para el desarrollo y la maduración óptima.

Tabla 3

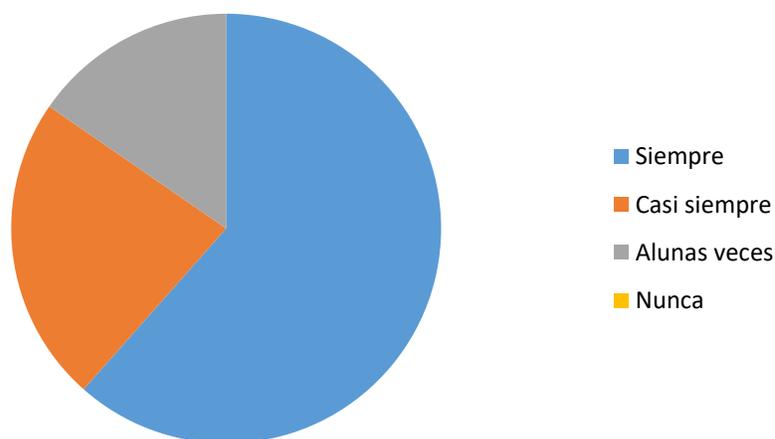
Distribución frecuencial según se molesta por el llamado de atención por el uso del móvil

Opciones de respuesta	F	%
Siempre	15	60
Casi siempre	6	24
Algunas veces	4	16
Nunca	0	0
Total	25	100

Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Ilustración 3

Distribución frecuencial según se molesta por el llamado de atención por



Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Otro aspecto que es relevante en relación a la conducta de los niños menores de cinco años es el hecho de que los infantes descuiden sus deberes escolares por el uso de los celulares. Al respecto, el 80% de los padres consideraron que esto casi siempre sucede en sus hogares. Esto se corresponde con la investigación realizada por Córdoba (2016) en su artículo Adicciones Tecnológicas alude que el abuso del teléfono móvil puede provocar síntomas tales como el bajo rendimiento escolar. Es importante señalar que los padres tienen la responsabilidad de informar a los hijos de los riesgos que corren, con el uso inadecuado de los móviles, video juegos, entre otros recursos, enseñarles a hacer un uso razonable y responsable de estos recursos, pero, sobre todo, protegerles con el ejemplo coherente.

Tabla 4

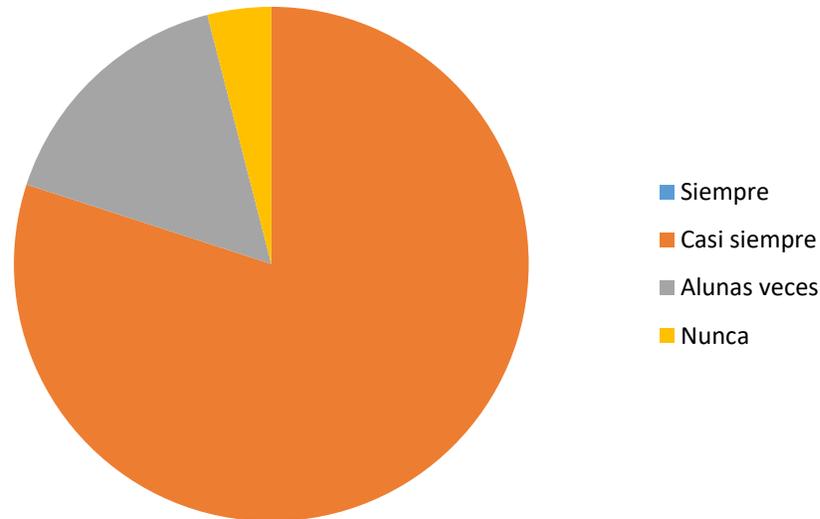
Distribución frecuencial según aplaza sus deberes escolares por jugar con el móvil

Opciones de respuesta	F	%
Siempre	0	0
Casi siempre	20	80
Algunas veces	4	16
Nunca	1	4
Total	25	100

Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Ilustración 4

Distribución frecuencial según aplaza sus deberes escolares por jugar con el móvil



Nota: Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Se ha considerado que empieza a haber indicios de empleo inadecuado cuando el incremento del uso produce una interferencia grave en la vida cotidiana y el niño pierde interés por otras actividades, por ejemplo, comienza a relegar las tareas escolares y a ausentarse de actividades extraescolares.

Desde las ideas anteriores se proponen estrategias lúdicas que disminuyan la utilización de estos dispositivos, tales como:

- Planificar actividades al aire libre, las cuales son clave para el desarrollo de los más pequeños.
- Diseñar momentos en los que los niños puedan ayudar en la cocina durante la elaboración de la comida o la cena, una actividad que no solo puede ser divertida, sino también educativa.
- Planificar una rutina donde se realicen juegos de mesa o las actividades manuales
- Responsabilizar al niño del cuidado otro ser vivo, limita de forma progresiva el uso del celular
- Forrar una pared con papel continuo y pintar con las manos un mural.

- Buscar piedras que por morfología ya nos recuerden a algo y crear una historia
- Aprenderse un baile o inventarse una coreografía con una canción ayude a la recreación.

Conclusión

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El aprendizaje a través del juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativo; así como también en el núcleo familiar, tomando en cuenta que en cada una de las áreas de desarrollo: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica, el juego ofrece beneficios.

En la investigación realizada se ha encontrado que existe por parte de los niños, un riesgo a convertirse en adictos a la tecnología, puesto que sus padres han observado en ellos las siguientes conductas: emplear el celular más de tres horas continuas, disgustarse al momento de llamarles la atención, incumplimiento de sus responsabilidades escolares, tales conductas han sido indicadores que la OMS a indicado como indicios de adicción a la tecnología

Se proponen algunas estrategias lúdicas a ser desarrolladas en el núcleo familiar, para disminuir el tiempo de exposición de los niños a la pantalla del teléfono móvil, las cuales, además de ser de carácter recreativo, poseen un componente educativo y socio-afectivo

Referencias

1. Arias, F. (2006). El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme. 5ta Edición.
2. Armayones, M. (2016). El Efecto Smartphone. Conectarse con sentido. Editorial UOC: Manuales.
3. Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M., & Comas, I. C. (2008). Escuela Infantil platero y yo, . El juego como estrategia didáctica. Barcelona: : Grao.

4. Bernal Torres, C. (2006). Metodología de la investigación: para la administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación.
5. Borja, M., & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
6. Calero, M. (2003). Educar jugando. Mexico: Alfaomega.
7. Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos.
8. de la Gándara, J. (2016). Cibernícolas. BCN, . Plataforma Editorial.
9. Delgado, E., & DEUSTO, F. (2017). Los nativos digitales no existen. Barcelona: . Grupo Planeta.
10. Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales,.
11. Garaigordobil, M. (2003). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid.: Pirámide.
12. García, A. (2003). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad.
13. García, A. (2007). El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia comunes en la primera infancia .
14. Gonzales, G. (2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando.
15. Guasch, E. (2018.). Generación 4C., S.L. Medici. Omega BCN.
16. Guédez, C., & Sierra, J. (2006). Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. . Caracas: .: Fe y Alegría.
17. Hernández, C., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill. 4ta ed.
18. Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). Investigación del Comportamiento. México: McGraw-Hill.
19. Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. , (I) 2, . Revista digital de divulgación Educativa, 94-97. .
20. Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
21. Mundo, E. (19 de febrero de 2023). 5 Razones por las que limitar el uso de dispositivos electrónicos a los niños según expertos . El Mundo , págs.

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/actualidad/crear-perfumes-quimica-ciencia-perfumista/>.

22. Palella, S., & Martins, F. (2012). Metodología de la Investigación Cuantitativa. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental. FEDEUPEL.
23. Rodriguez, H. (2016). Importancia de la formación de los docentes de las instituciones. Pachuca : Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
24. Sierra, D., & Guédez, C. (2006). Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. Caracas: Fe y Alegría.
25. Stepien, K. (2014). Internet addiction. the phenomenon of pathological internet use- problems of interpretation in the definition and diagnosis. Internal Security, doi://dx.doi.org/10.5604/20805268.1157164.
26. Uranga, M. (2016). Consumos culturales: el celular es el centro de la vida adolescente. . La Nación. , <http://www.lanacion.com.ar/1931299-consumos-culturales-elcelular-es-el-centro-de-la-vida-adolescente>.
27. Vida, T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).