

**USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN
VISOMOTORA EN NIÑOS DE 4 AÑOS**
**USE OF MOBILE DEVICES IN THE DEVELOPMENT OF VISUAL-MOTOR
COORDINATION IN 4-YEAR-OLD CHILDREN**

Autores: ¹Jeniffer Leonela Rizzo Peñafiel, ²Katherine Elizabeth León Valarezo, ³Grace Escobar Medina y ⁴Nelly Hodelin Amable.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-9498-8599>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6143-0659>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1171-5119>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-1499-130X>

¹E-mail de contacto: jlrizzop@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: kteleonv@ube.edu.ec

³E-mail de contacto: geescobarm@ube.edu.ec

⁴E-mail de contacto: nhodelina_a@ube.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*}Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 23 de Diciembre del 2025

Artículo revisado: 25 de Diciembre del 2025

Artículo aprobado: 5 Enero del 2026

¹Profesora en Ciencias de la Educación Especialización: Educadores de Párvulos graduada de la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Maestrante de Educación Inicial mención en Neurodesarrollo, otorgado por Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

²Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa graduada de la Universidad Nacional de Loja, (Ecuador). Maestrante de Educación Inicial mención en Neurodesarrollo, otorgado por Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

³PhD. en Educación Universidad San Marcos de Lima-Perú. Magíster en Gerencia Educativa en la Universidad de Guayaquil. Doctora en Psicología, Psicóloga en rehabilitación educativa, más de 25 años de experiencia docente en todos los niveles. Ex coordinadora y Ex subdecana de la Facultad de Educación de una prestigiosa universidad, actualmente profesora de la catedra de Neuropsicología del desarrollo humano de la universidad UBE.

⁴Licenciada en Ciencias de la Educación graduada de la Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador). Doctor en Ciencias Pedagógicas graduada de la Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, (Cuba).

Resumen

El presente estudio analizó la influencia del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de cuatro años de la escuela rural Dr. Eugenio Espejo N°35 de la parroquia Río Bonito cantón El Guabo de la provincia de El Oro en Ecuador, el alcance del estudio se centró en diagnosticar la relación causal entre los hábitos de exposición a pantallas y el nivel de desempeño de las destrezas motrices finas de la población infantil, considerando el factor del ejemplo parental y la disponibilidad de recursos. La metodología empleada fue un enfoque mixto, combinando la investigación descriptiva, de campo y aplicada. Se utilizaron instrumentos como la observación directa para evaluar el desempeño visomotor de los niños, encuestas para determinar los hábitos de uso de dispositivos y límites parentales, y entrevista a docentes para recoger la percepción profesional sobre las dificultades observadas en el aula. Los resultados mostraron una

correlación negativa y significativa, confirmando que la exposición pasiva y prolongada a dispositivos móviles está directamente relacionada con un déficit en la coordinación óculo-manual. Se identificó que la falta de límites y el uso de la tecnología como herramienta de contención familiar son los principales factores agravantes. Esta evidencia sustentó la necesidad de una intervención focalizada en el entorno familiar. Se concluye que es imperativo sustituir la interacción bidimensional de las pantallas por actividades tridimensionales y activas. En respuesta, se diseñó y validó un Plan Estratégico de Talleres de Intervención Familiar que utiliza recursos del entorno natural para la estimulación motriz, constituyendo una solución viable, pertinente y sostenible para mitigar las carencias visomotoras y asegurar el desarrollo óptimo de los niños en contextos con recursos limitados.

Palabras claves: Coordinación, Visomotora, Móviles, Exceso, Tecnología, Padres, Límites, Crianza, Rural, Inicial.

Abstract

This study analyzed the influence of mobile device use on the development of visuomotor coordination in four-year-old children at the Dr. Eugenio Espejo N°35 rural school in the Río Bonito parish of the El Guabo canton in the El Oro province of Ecuador. The study focused on diagnosing the causal relationship between screen exposure habits and the level of fine motor skills performance in the children, considering parental example and resource availability. A mixed-methods approach was used, combining descriptive, field, and applied research. Instruments included direct observation to assess children's visuomotor performance, surveys to determine device usage habits and parental limits, and interviews with teachers to gather their professional perceptions of the difficulties observed in the classroom. The results showed a significant negative correlation, confirming that prolonged passive exposure to mobile devices is directly related to a deficit in eye-hand coordination. The lack of limits and the use of technology as a tool for family containment were identified as the main aggravating factors. This evidence supported the need for intervention focused on the family environment. It was concluded that it is imperative to replace the two-dimensional interaction of screens with three-dimensional and active engagements. In response, a Strategic Plan of Family Intervention Workshops was designed and validated, utilizing resources from the natural environment for motor stimulation. This plan constitutes a viable, relevant, and sustainable solution to mitigate visuomotor deficiencies and ensure the optimal development of children in resource-limited contexts.

Keywords: Coordination, Visuomotor, Mobiles, Excess, Technology, Parents, Limits, Upbringing, Rural, Early Childhood.

Sumário

Este estudio analisou a influência do uso de dispositivos móveis no desenvolvimento da coordenação visomotora em crianças de quatro anos da escola rural Dr. Eugenio Espejo nº 35, na paróquia de Río Bonito, cantão de El Guabo,

província de El Oro, Equador. O estudo teve como foco diagnosticar a relação causal entre os hábitos de exposição a telas e o nível de desempenho da motricidade fina nas crianças, considerando o exemplo dos pais e a disponibilidade de recursos. Foi utilizada uma abordagem mista, combinando pesquisa descritiva, de campo e aplicada. Os instrumentos incluíram observação direta para avaliar o desempenho visomotor das crianças, questionários para determinar os hábitos de uso de dispositivos e os limites impostos pelos pais, e entrevistas com professores para coletar suas percepções profissionais sobre as dificuldades observadas em sala de aula. Os resultados mostraram uma correlação negativa significativa, confirmando que a exposição passiva prolongada a dispositivos móveis está diretamente relacionada a um déficit na coordenação olho-mão. A falta de limites e o uso da tecnologia como ferramenta de contenção familiar foram identificados como os principais fatores agravantes. Essas evidências reforçam a necessidade de intervenções focadas no ambiente familiar. Conclui-se que é imprescindível substituir a interação bidimensional das telas por atividades tridimensionais e ativas. Em resposta, foi elaborado e validado um Plano Estratégico de Oficinas de Intervenção Familiar, utilizando recursos do ambiente natural para a estimulação motora. Este plano constitui uma solução viável, relevante e sustentável para mitigar as deficiências visuomotoras e garantir o desenvolvimento ideal de crianças em contextos com recursos limitados.

Palavras-chave: Coordenação, Visuomotor, Celulares, Excesso, Tecnologia, Pais, Limites, Educação, Rural, Primeira Infância.

Introducción

En la sociedad moderna, muchos afirman que los dispositivos móviles ofrecen oportunidades para que los niños de 4 años practiquen la precisión y la coordinación a través de juegos y actividades digitales; sin embargo, el creciente acceso a los móviles incluso en zonas rurales

plantea una preocupación sobre su impacto en el desarrollo en la coordinación visomotora puesto que su interacción con los infantes es limitada y centrada en movimiento simples que no estimulan las habilidades motoras y más bien las debilita al punto de verse reflejada en las actividades escolares. Un artículo en este orden la investigación científica de Robles, Carpio y Gago, (2024) titulada “Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos” menciona algo muy interesante, manifestando que la condición socioeconómica de las familia influye en el tiempo de uso de pantallas que se permite a los menores; por lo tanto, siendo que esta investigación se centra en la zona rural donde existe altos niveles de pobreza y falta de recursos que limitan el desarrollo motriz de los niños, subrayan la necesidad de investigar este fenómeno a fondo. De esta manera, se establece un antecedente sobre el estudio del uso adecuado de las tecnologías en un contexto rural.

El presente trabajo pretende abordar el problema sobre la influencia del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de la coordinación visomotora en los niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35, institución educativa de tipo multigrado pluridocente, es decir, un docente enseña a dos grados al mismo tiempo con actividades simultáneas y autónomas. En este sentido la exagerada exposición de niños de tan corta edad a prolongadas horas frente a pantallas, como resultado de la falta de control en sus hogares, puesto que en las reuniones que se realizan con los padres de familia debido a su bajo rendimiento manifiestan que la mayor parte del tiempo el niños juegan con los dispositivos móviles en casa, afectando negativamente en el desarrollo infantil ya que provoca retraso en habilidades motoras finas y

dificultades en la relación entre ojo-mano, las cuales se observan con mayor frecuencia en el aula de clases al momento de realizar actividades como entorchar, rasgar, ensartar, recortar, realizar la pinza digital, colorear, y otras. Por otro lado y apoyando lo anteriormente expresado, Tamayo, (2024) en su artículo “La era digital y la pérdida de habilidades motoras en la infancia”, expresa que el excesivo uso impacta negativamente en las habilidades motoras, ya que tras la pandemia se muestra un uso preferente hacia productos tecnológicos que aumentan la torpeza motriz de los infantes, enfatiza que el contexto influye significativamente en el desarrollo motor del niño y que siendo el entorno de índole rural se puede aprovechar las circunstancias favorables para potenciar las habilidades prácticas.

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Eugenio Espejo N°35”, ubicado en la zona rural, se ha observado que algunos niños de 4 años presentan dificultades en el agarre de objetos para la realización de estas actividades que se requiere de mucha precisión. Estas dificultades se observan debido a la afectación del uso de dispositivos móviles como un medio que utilizan en casa, los padres de familia y su “escaso apoyo brindado en el hogar hoy en día dificulta el progreso de su motricidad, acarreando dificultades en su estimulación y desarrollo” (Tamayo, 2024, 1090), para distraer al niño lo que produce un desgaste en los músculos de las manos atrofiándolas y debilitándolas, en palabras de Alonso & López (2021), el uso repetitivo de los dedos en pantallas táctiles, aunque desarrolla ciertas habilidades digitales, no estimula de forma suficiente los músculos de las manos y brazos involucrados en actividades más complejas como recortar, abotonar o pintar. Esto puede ocasionar una debilidad progresiva con dificultades en el desarrollo de la motricidad

fina, “varios estudios han indicado que pasar demasiado tiempo frente a pantallas digitales puede interferir con este desarrollo, ya que reduce el tiempo dedicado a actividades manipulativas que son esenciales para fortalecer la motricidad fina” (Barragán y Cruz, 2025, 51). Otro aspecto a considerar son los bajos niveles de manejo a la frustración, puesto que, al no terminar una actividad, el niño pierde el interés en los trabajos manuales lo que repercute en el desarrollo de la motricidad fina y coordinación ojo-mano. Según el Ministerio de Salud del Perú (2019), los niños que pasan mucho tiempo con dispositivos electrónicos pueden volverse más irritables y tener menos paciencia, ya que las pantallas ofrecen una gratificación instantánea que no se encuentra en el mundo real.

Un aporte significativo la obtenemos de Arrieta et al. (2023) en su artículo "Efectos de las Pantallas en niños y niñas menores de cinco años: Orientaciones dirigidas a padres y madres para su uso" de Colombia, donde afirma que el uso excesivo de pantallas en niños y niñas se asocia con varios efectos negativos, incluyendo problemas de salud física (como la obesidad debido al sedentarismo), riesgos para la visión (como astigmatismo y miopía), alteraciones en la calidad y duración del sueño, impactos en el desarrollo infantil, dificultades de atención y problemas en el desarrollo del lenguaje. Luna et al. (2024) mencionan que hoy en día los niños de edad preescolar crecen en ambientes familiares saturados de tecnologías, incluso tienen sus propios dispositivos, que son utilizados para entretenimiento y no con fines educativos cuando ellos necesitan la exploración, interacción con pares y adultos para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, motoras y socioemocionales. Esta situación se agrava en zonas rurales, donde la pobreza y la falta de recursos educativos limitan

aún más las oportunidades de desarrollo motriz. La escasez de estudios específicos en contextos rurales y la falta de orientación para padres y educadores sobre el uso adecuado de la tecnología subrayan la necesidad de investigar a fondo este fenómeno. Se requiere generar datos específicos de estas áreas, diseñar estrategias pedagógicas que integren la tecnología sin comprometer el desarrollo motor, y brindar orientación a familias y docentes para equilibrar el uso de pantallas con actividades manuales.

Una contribución la tenemos de Fung, Rojas y Delgado, (2020) en su artículo “Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes” realizado en Costa Rica, menciona que actualmente, con la era tecnológica, las pantallas juegan un papel fundamental dentro de la sociedad, incluyendo niños y adolescentes, quienes en la última década han aumentado de manera exponencial su uso a diario. La falta de información genera que padres y cuidadores permitan el uso de estos dispositivos desde edades muy tempranas, creyendo que los programas educativos ayudarán en el desarrollo del niño. Se ha asociado el tiempo de pantalla excesivo con alteraciones en diversos ámbitos de la salud, tales como: sedentarismo, cambios en el peso, alimentación, sueño, desarrollo y bienestar psicológico; influyendo en el desarrollo de los mismos factores tanto internos como externos al ambiente familiar. Es por ello que se debe concientizar a la población sobre las implicaciones negativas que conlleva el uso excesivo de las pantallas, así como también la importancia de la interacción con el mundo real para un adecuado desarrollo del menor.

Si bien existen estudios sobre el impacto de las pantallas en el desarrollo infantil, la mayoría se centra en contextos urbanos. Esta investigación

se sustenta en la teoría del aprendizaje Social de Bandura, la teoría de la plasticidad neuronal y el enfoque ecológico del desarrollo. Esta investigación aportará datos específicos sobre la realidad de los niños en entornos rurales, donde las condiciones socioeconómicas y el acceso a recursos educativos puede ser diferentes. La teoría social se sustenta en que la conducta de los niños en su gran mayoría es aprendida de los padres, este aprendizaje se denomina imitativo o “vicario” la teoría de plasticidad neuronal de Piaget sostiene que en esta etapa el cerebro del niño alcanza el punto máximo de desarrollo de ahí la importancia de la estimulación en este periodo de vida, la teoría ecológica de Urie Brofenbrenner plantea que el desarrollo humano ocurre en sistemas interconectados como es la familia, la escuela y la comunidad. La información obtenida podría servir para revisar, desarrollar o apoyar teorías existentes sobre el desarrollo psicomotor y la influencia de la tecnología en la primera infancia, especialmente en poblaciones con acceso limitado a recursos tradicionales de aprendizaje.

En este contexto, el presente estudio abordará el problema central respecto a cómo influye el uso de dispositivos móviles en el desarrollo en la coordinación visomotora en los niños de 4 años en contextos rurales de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35 debido a la urgencia neuroeducativa de intervenir en la ventana de oportunidad crítica (4 años) para el desarrollo cerebral. Se basa en la neuroplasticidad para revertir los déficits motrices y se fundamenta en la viabilidad contextual al usar materiales de bajo costo y disponibles en el entorno rural (piedras, semillas, tierra), haciendo la intervención sostenible y replicable abordando de esta manera el impacto negativo. En consecuencia, el objeto de investigación consiste en el análisis de dicha influencia. En consecuencia, el objeto

de investigación consiste en el análisis de dicha influencia. El objetivo general de esta investigación es analizar la influencia del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35. Para lograr esto, se buscará: (1) Identificar los fundamentos teóricos acerca del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de habilidades de coordinación visomotora; (2) Explorar la relación entre el uso de dispositivos móviles y el desarrollo de la coordinación visomotora; (3) Presentar estrategias de intervención para el uso adecuado de los dispositivos móviles; y, (4) Validar la propuesta planteada mediante el criterio de los expertos.

Materiales y Métodos

El estudio realizado tiene un enfoque mixto que tal como manifiestan Hernández-Sampieri, Mendoza (Hernandez-Sampieri & Mendoza, 2018) estos involucran una combinación de procesos sistemáticos, empíricos y criterios de investigación a la vez que implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como el análisis e interpretación de los fenómenos para llegar a deducciones producto de la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio, ya que combina ambos métodos en un mismo estudio para obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno investigado. Este enfoque aprovecha las fortalezas de ambos tipos de investigación y minimiza sus debilidades, ya que las técnicas que se aplicarán serán la encuesta, la entrevista, la observación con sus respectivos instrumentos. La investigación llevada a cabo es de tipo bibliográfica para fundamentar teóricamente el estudio, una investigación descriptiva para detallar el fenómeno, usando encuestas y observaciones, para evaluar el desarrollo motor y coordinación visomotora en

el contexto específico, una investigación de campo para comprender las prácticas en la zona rural, y una investigación aplicada para generar soluciones pedagógicas y orientaciones prácticas para familias y educadores en contextos rurales. Se buscó identificar la relación que existe entre el uso de dispositivos móviles y la coordinación visomotora, es decir, el análisis de la influencia del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35.

Los métodos de investigación teórico, empírico y matemático-estadístico son complementarios y esenciales para la obtención de conocimiento válido: el método teórico interpreta y analiza datos para construir y verificar teorías mediante procesos lógicos; el método empírico se basa en la observación y experimentación directa de la realidad para acumular información y comprobar hipótesis; y los métodos matemático-estadísticos cuantifican y analizan numéricamente los datos para identificar patrones y tendencias, permitiendo una toma de decisiones basada en evidencia cuantitativa. La población de nuestro estudio estuvo compuesta por 2 docentes, 11 madres de familia y 11 niños de educación inicial de 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35. La elección de esta población es significativa puesto que en observaciones iniciales se detectó una afectación en su desempeño óculo-manual y se encuentra en el grupo etario objeto de estudio. En opinión de Hernández Sampieri, son criterios importantes para la muestra a correcta elección de la misma con la finalidad de que sea representativa de la población objeto de estudio. (Hernández, 2018). La muestra seleccionada para esta investigación estuvo conformada por 3 estudiantes que presentaban afectación en su coordinación visomotora

quienes resultan tras aplicar varias sesiones de observación con actividades lúdicas que inmiscuyeron movimientos finos de las manos, coordinación viso-motriz y coordinación óculo-manual.

También se utilizó el instrumento de la entrevista que en palabras de Hernández-Sampieri, Mendoza (Hernandez y Mendoza, 2018) el entrevistador efectúa su tarea siguiendo una guía de preguntas específicas previamente elaborada y se sujetó exclusivamente a esta, en efecto, esta consistió en una lista de cinco preguntas estructuradas de opinión aplicadas a dos docentes del nivel, las cuales pretendían conocer su opinión acerca del uso excesivo de dispositivos móviles de sus estudiantes en sus respectivos hogares y las consecuencias visibles dentro del aula. Se utilizó la encuesta, instrumento de recolección de datos lo que es de carácter cuantitativo. Según Tamayo y Tamayo (2014) permite pintar un cuadro claro de la realidad y ver si hay patrones o vínculos entre las variables, involucra la recogida sistemática de información según un diseño establecido para asegurar su severidad convirtiendo opiniones y hechos en datos útiles que permiten llegar a la verdad. Es por ello que su utilización radica en que las preguntas se las puede fijar hacia ciertos aspectos y condiciones que se quieren saber acerca del objeto de la investigación. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Resultados y Discusión

En este apartado se desea demostrar de manera clara y contundente que el uso de dispositivos móviles repercute negativamente en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años cuando estos se manejan en forma constante en casa y se refleja en el mal

desempeño en las actividades que se realizan en el aula, trascendiendo en su aprendizaje.

Análisis de ficha de observación a niños/as

Durante la observación realizada a un grupo de niños de cuatro años en un aula multigrado, se aplicaron diversas actividades diseñadas para evaluar sus habilidades de coordinación oculo-manual, viso-motriz y motricidad fina. En general, se observó un buen nivel de desarrollo en la mayoría de los niños, aunque un pequeño porcentaje aún se encuentra en proceso en algunas de estas habilidades. Entre las principales fortalezas del grupo destacan las actividades que implican el uso de las manos, como estampar las palmas o dejar huellas con el dedo índice, en las que la mayoría de los niños alcanzó un logro esperado o incluso destacado. También demostraron buen desempeño en tareas que requieren seguir patrones o guías, como pegar elementos sobre un dibujo, punzar puntos o enrollar papel. En cuanto a los niños que aún están en proceso, se identificó que podrían beneficiarse de actividades adicionales que refuerzen su precisión, destreza y coordinación. Las tareas que representan un mayor desafío para ellos incluyen la elaboración de bolitas de papel, el uso alternado de los dedos para plegar, la asociación de figuras geométricas con elásticos, el paso de lana por orificios, la manipulación de objetos como pelotas con cucharilla, la inserción de monedas y el trazado de líneas. Particularmente, la actividad de trazar líneas sobre puntos evidenció una distribución más equilibrada entre los niveles de logro (destacado, esperado y en proceso), lo cual sugiere que esta área representa un reto significativo para varios niños y podría requerir un acompañamiento más focalizado.

Efectivamente, aunque de forma general se observa que la mayoría de los niños de cuatro

años alcanzan un desempeño en proceso, existe en menor cantidad niños que carecen de estas destrezas y esto se debe al uso excesivo de dispositivos móviles lo que influye negativamente en el ejercicio de la coordinación oculo-manual, especialmente en las áreas donde se notan menores logros o un mayor número de niños en proceso. Según analiza Neurocentro (2023) en su página de noticias donde se refiere al “Impacto negativo del uso de dispositivos digitales en el desarrollo de niños y niñas” infiere las consecuencias físicas y cognitivas que produce el uso excesivo de dispositivos móviles y aclara que en general las actividades que se realizan en pantalla carecen de un objetivo en el desarrollo de habilidades visomotoras. Relacionar el hecho de arrastrar el dedo sobre la pantalla contrasta de la complejidad en el ejercicio que se produce entre la mano, el lápiz y la idea y además agrega que el exceso del uso de pantallas tiene efectos negativos tanto en el desarrollo neurológico de los niños como en la atención, la conducta y las funciones ejecutivas. Ante esta situación se recomienda que se evite exponer a niños menores de seis años a los móviles puesto que se desaprovecha la plasticidad cerebral que en esas edades se encuentra en su punto crítico.

En palabras de Robles et al. (2024) en su artículo “Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos”, expresa que en cuanto al logro de los hitos del desarrollo motor mientras se exponen a los niños en edades tempranas a pantallas, afecta negativamente con logros en la motricidad fina. Las actividades que realizan los niños de cuatro años al usar un dispositivo móvil no son iguales a las que se realizan de forma tradicional, esto se debe a que la pantalla al ser táctil requiere movimientos repetitivos y limitados de los dedos (deslizar, tocar) que no ejercitan la variedad de movimientos y destreza

necesaria en otras que si las requieren, por ejemplo al punzar sobre puntos marcados o trazar líneas con precisión demanda un control motor más sutil que no se obtiene del uso de pantallas. Es por esto que el uso excesivo de dispositivos lleva a un menor control de la presión adecuada, el control del lápiz o manipulación de objetos pequeños. Muchas de las actividades observadas, como pasar lana por orificios, colocar pelotas en un recipiente o insertar monedas, implican la coordinación de la vista con movimientos en un espacio real que tiene profundidad, en cambio, en un dispositivo móvil son interacciones planas que no ofrecen la misma experiencia, lo que podría limitar el desarrollo de la percepción de profundidad y la coordinación espacial que son vitales para realizar estas tareas. Además, el ritmo rápido y los estímulos constantes de muchos contenidos en los móviles pueden influir en la capacidad de los niños para mantener la atención y el enfoque en una tarea específica y de ritmo más lento, como las actividades de coordinación que requieren paciencia y concentración. Una menor capacidad de atención podría manifestarse en dificultades para completar tareas con precisión sin salirse de los límites o saltarse pasos. Es debido a esto que podrían presentarse problemas para realizar las diferentes actividades con precisión o también evitar se salten pasos necesarios para el logro del objetivo, se observa también poca disposición a realizar las actividades que requieren de mayor paciencia para concentrarse en cada paso del proceso.

Análisis de la entrevista a docentes

Al respecto se aplicó el instrumento a dos docentes de la institución la misma que obtuvo los siguientes resultados: al preguntar sobre ¿Cómo ha observado el uso de los dispositivos móviles de padres a hijos en reuniones escolares? Ambas docentes manifiestan que,

durante las reuniones escolares, los dispositivos móviles se usan de manera que restan atención a lo que está sucediendo. En ambos casos, los padres no están plenamente enfocados: unos porque revisan el teléfono y otros porque se lo dan prestan sus hijos para que no interrumpan. En las dos situaciones se percibe cierta falta de interés y supervisión, lo que puede afectar la comunicación y el sentido de importancia que se le da a la reunión.

En la segunda pregunta que increpa: ¿Ha notado alguna dificultad en la coordinación visomotora en el agarre del lápiz, el uso de tijeras, la construcción con bloques o actividades de ensartar entre los estudiantes que usted cree que tienen un mayor tiempo de exposición a dispositivos móviles en casa? Ambas respuestas coinciden en que los niños que pasan más tiempo usando dispositivos móviles en casa muestran dificultades en su coordinación visomotora. En los dos casos se mencionan problemas concretos como el agarre inadecuado del lápiz y la dificultad para usar tijeras, lo que refleja un impacto negativo en su motricidad fina. Además, las observaciones se basan en la experiencia directa con los estudiantes y reconocen que estos niños necesitan apoyo y práctica para mejorar sus habilidades manuales. En la tercera pregunta que indaga: ¿Qué estrategias o recomendaciones se han dado a los padres para mejorar la coordinación visomotora con respecto al uso de dispositivos móviles en casa? Las dos respuestas coinciden en que es importante reducir el tiempo que los niños pasan frente a pantallas y, en su lugar, fomentar actividades manuales que fortalezcan la coordinación visomotora. Ambas proponen juegos y tareas prácticas con las manos, como ensartar, rasgar, recortar, manipular objetos pequeños o construir, para mejorar la precisión y la destreza. También resaltan la importancia de que estas actividades se realicen en compañía

y con supervisión de los padres, promoviendo así la interacción y el aprendizaje conjunto. En la cuarta pregunta que nos dice: ¿Cómo cree usted que el docente puede mejorar el desempeño del estudiante en el salón de clases estableciendo un equilibrio en el uso de dispositivos móviles? Manifiestan que el docente puede mejorar el desempeño de los estudiantes usando los dispositivos móviles de forma equilibrada y con un propósito educativo. las dos docentes resaltan que este uso debe estar orientado a actividades que favorezcan el aprendizaje, ya sea mediante tareas manuales o recursos digitales como videos y canciones, siempre con un enfoque que motive a los niños y potencie su atención y rendimiento académico. En la quinta pregunta interroga de la siguiente manera: ¿Piensan que el uso de dispositivos móviles causa adicción a largo plazo? Ambas coinciden en que el uso excesivo de dispositivos móviles en niños puede generar adicción y traer consecuencias negativas. Las dos mencionan que pasar demasiado tiempo frente a una pantalla afecta el bienestar, ya sea en el aspecto emocional, cognitivo o físico, e insisten en la importancia de establecer límites claros en el tiempo de uso. También comparten la idea de que el móvil debe usarse de forma controlada, supervisada y por períodos cortos para evitar daños en el desarrollo de los niños.

Análisis e interpretación de la encuesta a padres de familia

La encuesta que se realizó a 11 padres de familia en reunión autorizada por la líder educativa de la institución educativa, arrojó los siguientes datos:

Tabla 1. Presencia de dispositivos móviles en casa

Opciones	Cantidad
Si	8
No	3
Total	11

Fuente: elaboración propia

De los 11 padres encuestados, 8 (72,7%) tienen dispositivos móviles en casa, mientras que 3 (27,3%) no los tienen. Estos datos nos muestran que la gran mayoría de los hogares de los niños evaluados cuentan con dispositivos móviles. Esto subraya la relevancia del entorno digital en la vida cotidiana de nuestros pequeños, estableciendo un contexto importante para entender sus hábitos.

Tabla 2. Tiempo de exposición del niño a dispositivos móviles

Tiempo	Cantidad
1 hora	8
3 horas	3
4 horas	0
5 horas	0
6 horas	0
+6 horas	0
TOTAL	11

Fuente: elaboración propia

8 padres (72,7%) indican que sus hijos pasan 1 hora al día utilizando dispositivos móviles, y 3(27,3%) señalan que sus hijos lo usan durante 3 horas. Ningún niño pasa más de 3 horas al día con dispositivos. Es reconfortante ver que la mayoría de los niños tienen una exposición relativamente moderada a los dispositivos móviles, con una hora diaria como el tiempo más común. Sin embargo, hay un grupo de pequeños que triplica ese tiempo, lo que podría representar una diferencia significativa en la cantidad de horas que dedican a otras actividades más físicas y creativas.

Tabla 3. Momentos del día es más frecuente el uso de los dispositivos móviles

Momentos	Cantidad
Antes de ir a clases	0
Después de salir de clases	4
Todo el día	0
Los fines de semana	7
TOTAL	11

Fuente: elaboración propia

7 padres (63,6%) afirman que sus hijos usan más los dispositivos móviles los fines de semana, y 4(36,4%) indican que el uso es más frecuente después de salir de clases. Ningún

niño los utiliza antes de ir a clases o durante todo el día. Los fines de semana son el momento más popular para que los niños usen dispositivos, lo cual tiene sentido, ya que las familias tienen más tiempo libre. Sin embargo, el uso después de clases también es común, lo que podría estar reemplazando el tiempo de juego al aire libre por otras actividades manuales que son tan importantes para su desarrollo especialmente en la coordinación viso motora.

Tabla 4. Aplicaciones más utilizadas en dispositivos móviles

Aplicaciones	Cantidad
Youtube	5
Youtube kids	6
Juegos en línea	0
Free Fire	0
Roblox	0
Duolingo	0
Otros	0
TOTAL	11

Fuente: elaboración propia

6 padres (54,5%) mencionan que sus hijos usan YouTube Kids, mientras que 5 (45,5%) señalan el uso de YouTube. No se registra el uso de juegos en línea como Free Fire, Roblox, Duolingo u otras aplicaciones. Los videos son, sin duda, la actividad favorita. Es bueno saber que de la mitad de los niños usan la versión especial para niños, YouTube kids, que está diseñada con contenido más seguro. Aun así, el hecho de que sólo se utiliza en plataformas de video sugiere que la interacción de los niños es más pasiva que activa, lo que podría influir en el desarrollo de sus habilidades de coordinación viso motora.

Tabla 5. Los dispositivos móviles afectan el desarrollo del niño/a

Opciones	Cantidad
SI	11
NO	0
TOTAL	11

Fuente: elaboración propia

La totalidad de los padres encuestados, 11(100%), creen que el uso de dispositivos móviles afecta el desarrollo de sus hijos. Es un

consenso unánime. Los padres son conscientes de la influencia, ya sea positiva o negativa, que las pantallas tienen en la vida de sus hijos. Esta percepción compartida es un punto de partida fundamental para cualquier iniciativa que busque gestionar su uso de forma más consciente.

Tabla 6. Límite de tiempo en el uso de dispositivos móviles en casa

Opciones	Cantidad
Si	10
No	1
Total	11

Fuente: elaboración propia

10 padres (90,9%) establecen límites de tiempo para el uso de dispositivos móviles, mientras que 1 (9,1%) no lo hace. La inmensa mayoría de los padres están tomando medidas para regular el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas. Esto demuestra un compromiso activo con el bienestar de sus pequeños, aunque todavía hay un caso que podría beneficiarse de implementar esta práctica.

Tabla 7. Supervisión sobre el uso de dispositivos móviles

Opciones	Cantidad
Si	11
No	0
Total	11

Fuente: elaboración propia

Todos los padres, 11(100%), firman que supervisan el contenido que sus hijos consumen. Es muy alentador saber que todos los padres están atentos a lo que sus hijos ven. Esta supervisión es vital para protegerlos de contenidos inapropiados y para guiar su aprendizaje de manera segura, mostrando un alto nivel de responsabilidad familiar.

Tabla 8. Uso del control parental

Opciones	Cantidad
Si	6
No	5
Total	11

Fuente: elaboración propia

6 padres (54,5%) usan alguna aplicación o herramienta de control parental, mientras que 5 (45,5%) no lo hacen. A pesar de que la mayoría de los padres supervisan el contenido, sólo un poco más de la mitad utiliza herramientas de control parental. Esto sugiere que, si bien hay una preocupación activa, todavía hay espacio para que las familias adopten tecnologías que les ayuden a gestionar el uso de las pantallas de manera más efectiva y sin tener que estar encima de los niños todo el tiempo.

Tabla 9. Pertinencia del uso de dispositivos móviles en casa

Opciones	Cantidad
Si	4
No	7
Total	11

Fuente: elaboración propia

7 padres (63,6%) no consideran apropiado el uso de dispositivos móviles en casa, mientras que 4(36,4%) si lo hacen. La mayoría de los padres tienen serias dudas sobre la conveniencia de los dispositivos móviles en el hogar. Esto refleja una tensión entre la realidad de su presencia y la creencia de que no siempre son la mejor herramienta para el desarrollo de los niños.

Tabla 10. Momentos apropiados para usar los dispositivos móviles

Momentos	Cantidad
La hora de almorzar	2
Cuando llora	0
En una reunión familiar	1
Ninguno	8
Total	11

Fuente: elaboración propia

8 padres (72,7%) consideran que ningún momento es apropiado para dar un dispositivo móvil a sus hijos. Por otro lado, 2 (18,2%) lo hacen a la hora de almorzar, y 1 (9,1%) lo considera apropiado en una reunión familiar. Este es quizás el dato más revelador. Una gran

mayoría de los padres cree que no hay un momento ideal para darles un dispositivo móvil a sus hijos. Los pocos que lo hacen, lo ven como una herramienta para mantenerlos ocupados, pero la conciencia de que no es la mejor opción es abrumadora. Esto refuerza la idea de que los padres están buscando alternativas y son conscientes de los desafíos que el uso de estas tecnologías puede traer consigo.

Propuesta de talleres a padres

En vista de que en el grupo analizado de niños de 4 años hay una cuarta parte que presenta dificultades en su coordinación visomotora y que coincidencialmente en la encuesta observamos la misma cantidad de padres de familia que no establecen límites en el uso de dispositivos móviles en el hogar, se diseña una propuesta para ayudar a enfrentar estos desafíos crecientes ante el boom tecnológico y la escasa regulación en su manejo. Es por ello que se plantea la implementación de talleres dirigidos a padres de familia, en los que se disponen cuatro temas a trabajar:

Talleres para padres de familia

El objetivo general de los talleres es formar a los padres de familia acerca de recursos accesibles y procesos de reflexión personal orientados al establecimiento de límites saludables en el uso de dispositivos móviles, con el fin de fomentar el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años, utilizando el ejemplo positivo y la creación de actividades lúdicas con materiales del entorno. El Taller 1, denominado “Jugamos con lo que tenemos”, tiene como propósito instruir a los padres para que sean capaces de crear materiales de juego con instrumentos naturales y accesibles de su entorno rural, estimulando la coordinación visomotora de sus hijos y ofreciendo alternativas concretas al uso de dispositivos móviles. Este taller tiene una

duración de una hora y resalta la importancia de las actividades manuales y su ejecución en el hogar, aprovechando los materiales reciclados del medio y los recursos que brinda la naturaleza, lo que permite generar una conexión auténtica y significativa entre padres e hijos. Inicialmente, se desarrolla una dinámica en la que cada parente comparte con los asistentes un juego que recuerda haber practicado en su infancia sin la intervención de la tecnología, invitándolos a reflexionar sobre el uso de la imaginación y los elementos del entorno para divertirse. Posteriormente, los padres se organizan en grupos para explorar los materiales disponibles a su alrededor y crear dos o tres juguetes o actividades lúdicas, como masa casera, rompecabezas con cartón, encajes con cajas o tapitas, sellos con hojas, pintura con vegetales, mándalas con piedras, palos y flores, así como exploración de texturas con cortezas o frutas. A continuación, cada grupo presenta sus creaciones y comparte apreciaciones sobre cómo consideran que estas actividades contribuyen al desarrollo de la motricidad fina y la creatividad de los niños. Finalmente, se entrega a los padres una hoja con una lista de ideas y sugerencias adicionales para crear juegos con elementos de la naturaleza en casa, exemplificando la facilidad de confeccionar recursos sencillos y económicos que permiten estimular y mejorar la destreza visomotora, al mismo tiempo que se fortalece el vínculo emocional y la colaboración familiar.

El Taller 2, titulado “Límites con amor”, tiene como objetivo capacitar a los padres para que, mediante la autorreflexión, establezcan límites saludables en el uso de dispositivos móviles, modelen conductas positivas y fomenten actividades que fortalezcan la coordinación visomotora en sus hijos de 4 años. Este taller tiene una duración de una hora y treinta minutos y se centra en la reflexión personal sobre el

ejemplo que brindan los padres y el impacto que este tiene en la educación de sus hijos. En un primer momento, se desarrolla una dinámica en la que cada parente escribe en una tarjeta cuántas horas estima que su hijo utiliza el celular al día y, en otra tarjeta, cuántas horas lo utiliza él o ella, lo que permite comparar ambas cifras y abrir un espacio de reflexión sobre el tiempo de exposición a las pantallas y la importancia del rol parental como modelo a seguir. Posteriormente, se realiza una charla en la que se exponen las consecuencias del uso excesivo de dispositivos móviles en la coordinación visomotora, enfatizando el aprendizaje por imitación propio de la infancia y resaltando la necesidad de que los padres adopten primero hábitos tecnológicos saludables. Luego, los padres participan en actividades manuales utilizando materiales elaborados en el taller anterior, finalizando con una reflexión guiada a través de preguntas orientadas a identificar las emociones experimentadas durante la actividad, las habilidades que se desarrollan al priorizar actividades manuales sobre las pantallas, las formas de integrar estas prácticas en la rutina familiar y las alternativas posibles cuando no se dispone de los mismos materiales en casa. Finalmente, se invita a los padres a elaborar un plan familiar que reduzca el tiempo de uso de dispositivos, involucrando a todos los miembros del hogar, identificando momentos libres de pantallas como la hora de la comida y proponiendo al menos tres actividades alternativas para realizar en el hogar.

El Taller 3, denominado “Crianza que transforma”, tiene como objetivo comparar los estilos de crianza existentes e identificar aquellos más efectivos para establecer límites saludables en el uso de dispositivos móviles, integrando conductas que fomenten la coordinación visomotora y la conexión familiar. Este taller tiene una duración de una hora y

quince minutos y comienza con una dinámica en la que los padres expresan en una sola palabra cómo reaccionan cuando su hijo les pide el móvil, escribiéndola en una tarjeta, lo que permite tomar conciencia de las reacciones instintivas que surgen en estas situaciones. A continuación, se desarrolla una charla en la que se presentan de manera sencilla y clara los diferentes estilos de crianza, utilizando ejemplos cotidianos del contexto rural y enfatizando el estilo democrático como el más adecuado para la convivencia familiar. Posteriormente, los padres se organizan en pequeños grupos y analizan un caso de estudio contextualizado en la realidad rural, como la situación de un padre o madre que regresa cansado del trabajo en la finca y su hijo le pide inmediatamente el móvil, reflexionando sobre las consecuencias de aplicar un estilo permisivo frente a un estilo democrático. Cada grupo presenta sus soluciones desde el enfoque democrático, destacando la negociación y la sustitución del uso del móvil por una actividad manual. Seguidamente, los padres elaboran un semáforo de reglas en una cartulina, en el que plasman compromisos concretos para aplicar el estilo democrático en el establecimiento de normas. El taller concluye motivando a los padres a aplicar en casa lo aprendido, haciendo hincapié en que su ejemplo constituye el principal motor para que los niños valoren las actividades manuales y el juego activo por encima de las pantallas.

El Taller 4, titulado “Construyendo rutinas con amor y equilibrio”, tiene como propósito orientar a los padres en la organización de rutinas familiares que integren momentos de juego, aprendizaje y descanso, estableciendo límites claros y afectivos en el uso de dispositivos móviles, al mismo tiempo que se promueven actividades que fortalezcan la coordinación visomotora en los niños de 4 años.

Este taller tiene una duración de una hora y treinta minutos y se inicia con una dinámica en la que los padres dibujan un círculo que representa las 24 horas del día, marcando el tiempo que sus hijos dedican a pantallas, juegos físicos, lectura, descanso y convivencia familiar. Posteriormente, se realiza una explicación breve y reflexiva sobre cómo los hábitos y el ejemplo de los padres influyen directamente en el comportamiento de los niños frente a la tecnología. A continuación, se desarrolla una actividad práctica orientada a la elaboración de un horario familiar equilibrado, que contemple un tiempo limitado y regulado para el uso de dispositivos, actividades motrices y creativas, momentos de lectura compartida y rutinas de descanso adecuadas. Finalmente, cada parente escribe en una hoja su compromiso personal sobre cómo regulará el uso de pantallas en el hogar y qué actividad alternativa realizará con su hijo, construyendo de manera simbólica un árbol de compromisos que refuerza la responsabilidad y el amor en la crianza cotidiana.

Evaluación de talleres para padres

Al aplicarse los cuatro talleres se debe medir la eficacia en la concreción de los objetivos planteados al inicio, para ello se aplica un post encuesta mediante una ficha de evaluación de talleres, que indique los niveles de satisfacción, al ser comprendidos y aceptados los conocimientos transmitidos al parente de familia. Para ello se toma en cuenta algunos criterios como: Alcance de los objetivos de los talleres; Los temas fueron expuestos con claridad; La facilitadora abrió espacios de participación para reflexionar sobre los temas propuestos; Los temas tratados son considerados importantes para la vida familiar. De esta forma la aplicabilidad de los talleres se confirmó mediante la evaluación final de los padres de familia, quienes manifestaron resultados

positivos y un alto nivel de satisfacción con la metodología implementada, destacando la utilidad de las herramientas prácticas de estimulación con materiales del entorno con las que se alcanzaron niveles altos de comprensión acerca de los hábitos y límites en el uso de las tecnologías, así como la interacción con sus hijos mediante el ejemplo.

Validación de expertos

La validación se centró en los criterios de pertinencia, coherencia interna, viabilidad y creatividad, la cual se llevó a cabo con el juicio de expertos tomando en cuenta las observaciones realizadas por dos especialistas con experiencia comprobada en la Educación Inicial, a quienes se les administró un Instrumento de Validación con una valoración de 1 (Deficiente) y 5 (Excelente). Los resultados de la evaluación reflejaron altos niveles de aceptación y solidez de la propuesta en todos los criterios que se detallan a continuación:

Tabla 11. Resultados validación de expertos

Criterios	Puntuación
Pertinencia	4.8/5
Coherencia Interna	4.7/5
Viabilidad	4.6/5
Originalidad	4.5/5

Fuente: elaboración propia

La puntuación obtenida refleja que supera el umbral de 4.5 en todos los criterios nos ratifica su validez metodológica y pertinencia contextual. El puntaje alto en pertinencia (4.8) es crucial, pues valida la hipótesis de que la intervención debe centrarse en la capacitación del entorno familiar y no solo del niño. Así mismo, la alta calificación en viabilidad (4.6) asegura que la solución es aplicable en el contexto rural, también se destaca la observación realizada por los expertos sobre coherencia Neuroeducativa de los talleres 2 y 3 confirmando que la manipulación de materiales

del entorno y la naturaleza es la estrategia más efectiva para estimular la integración visomotora en niños de 4 años. En síntesis, la validación por juicio de expertos establece que el plan estratégico presentado en cuatro talleres es una herramienta educativa robusta y lista para ser implementada, garantizando un alto grado de eficacia en el logro de objetivos del estudio.

Conclusiones

El análisis realizado mediante la evidencia empírica recabada, en la aplicación de los instrumentos de observación, encuesta a los padres de familia y entrevista a las docentes, ha permitido determinar que el uso excesivo de dispositivos móviles influye negativamente en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Eugenio Espejo N°35. Los datos recogidos indican que si bien la mayoría de niños demuestran logros esperados, existe una correlación entre el tiempo de exposición a pantallas y aquellos que presentan dificultades en la motricidad fina, debido a que el móvil ofrece interacciones pasivas y bidimensionales teniendo de esta manera poca ejercitación para el desarrollo de la destreza manual y control motor. Además, la encuesta expresa que a pesar de ser conocedores del daño que produce la tecnología en sus hijos un pequeño porcentaje no establece límites claros para su uso, mas allá de ellos según la entrevista a docentes el actuar de los padres de familia se constituye en un ejemplo nocivo para los niños/as. Respecto a las investigaciones realizadas en diferentes fuentes demuestran que el excesivo uso de pantallas en niños de 4 años se asocia con una menor destreza manual y fuerza de pinza lo que genera dificultades en el desarrollo de la coordinación visomotora. A partir de la pandemia que azotó el mundo, la tecnología ha suplido muchas actividades manuales que antes eran comunes y

que hoy se ven relegadas por aplicaciones y juegos que no aportan ningún significado al desarrollo del niño más bien está provocando retrasos no solo en el área visomotora sino también en la cognición, las emociones y la socialidad que también son factores que inciden en el desempeño del niño/a.

Una vez aplicados los instrumentos se pudo notar un patrón preocupante que es el ejemplo que se trasmite al niño por parte de los adultos, muchos de ellos revisan sus celulares durante las reuniones o se los dan sus hijos lo que trasmite el mensaje de que el mundo digital es más importante que lo que sucede en la vida real. Este comportamiento se refleja en la encuesta donde los padres de familia manifiestan que después de clases y fines de semana son los momentos de mayor uso, en este aspecto las docentes nos recuerdan que el uso de dispositivos móviles no es el enemigo, sino la falta de límites y el ejemplo que damos. Las estrategias de intervención para el uso adecuado de los dispositivos móviles en niños de 4 años se enfocan en establecer un tiempo limitado de exposición (máximo de 15 a 20 minutos con pausas), asegurar siempre el acompañamiento de un adulto que interactúe y oriente, seleccionar contenidos educativos que estimulen la memoria, el lenguaje y la motricidad fina, y combinar lo digital con actividades reales como dramatizar cuentos o dibujar lo escuchado. Además, es fundamental fijar reglas claras tanto en el hogar como en la escuela, modelar con el ejemplo evitando el uso excesivo de los dispositivos frente a los niños y promover alternativas como juegos al aire libre, música, arte y actividades creativas. De esta manera, los dispositivos móviles dejan de ser un riesgo y se convierten en herramientas de apoyo al aprendizaje y al desarrollo integral, siempre que se utilicen con equilibrio, límites y acompañamiento responsable. La validación de

la propuesta por criterio de expertos evidenció que las estrategias planteadas responden a las necesidades de los niños de 4 años y resultan pertinentes, coherentes y aplicables en el contexto educativo. Los especialistas coincidieron en que la regulación del tiempo de uso de los dispositivos, el acompañamiento adulto, la selección de contenidos educativos y la alternancia con actividades físicas y creativas favorecen el desarrollo integral infantil. No obstante, recomendaron reforzar la propuesta mediante la incorporación de materiales prácticos como guías de juegos, dinámicas para el aula, talleres de capacitación dirigidos a padres y docentes, así como indicadores de seguimiento que permitan evaluar los avances. En conclusión, la propuesta fue considerada válida y viable, siempre que se complemente con recursos y herramientas que garanticen su aplicación efectiva tanto en la escuela como en el hogar.

Referencias Bibliográficas

- Arrieta, I., Soto, P., Alarcón, S., López, M., & Narea, M. (2022). *Efectos de las pantallas en niños y niñas menores de cinco años: Orientaciones dirigidas a padres y madres para su uso* (Prácticas para Justicia Educacional, N.º 19). Centro Justicia Educacional.
- <https://www.centrojusticiaeducacional.cl>
- Barragán, A., & Cruz, J. (2025). *Efectos del uso de dispositivos móviles en la motricidad fina en preescolares de Coatzacoalcos, Veracruz durante el ciclo escolar 2024–2025. Scientific Research Journal*, 5(9), 49–63.
<https://doi.org/10.53942/sricidi.v5i9.247>
- Camino. (s. f.). *Formato de evaluación formación familias*. Scribd.
<https://es.scribd.com/document/522274162/formato-de-evaluacion-formacion-familias>
- Fung, M., Rojas, E., & Delgado, L. (2020). *Impacto del tiempo de pantalla en la salud*

- de niños y adolescentes. Revista Médica Sinergia, 5(6), e370.*
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Luna, Y., Rivera, D., Pérez, M., & Riera, J. (2024). *Explorando la influencia de los dispositivos móviles en el desarrollo intelectual y comportamental de niños en edad preescolar. Revista PUCE, (118), 61–84.*
- Neuro-Centro. (2022). *Uso de dispositivos digitales e impacto negativo en el desarrollo de los niños y niñas.* <https://neuro-centro.com/uso-de-dispositivos-digitales-e-impacto-negativo-en-el-desarrollo-de-los-ninos-y-ninas/>
- Robles, E., Carpio, P., & Gago, L. (2024). *Uso de pantallas y su influencia en la cognición y los hitos del desarrollo motor de infantes mexicanos. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes.* <https://doi.org/10.21134/rpcna.2024.11.2.3>
- Tamayo, S. (2024). *La era digital y la pérdida de habilidades motoras en la infancia. Polo del Conocimiento, 9(12), 1087–1109.* <https://doi.org/10.23857/pc.v9i12.8530>
- Ucharico, A. (s. f.). *Ficha de observación.* Scribd. <https://es.scribd.com/document/556713195/ficha-de-observacion>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Jeniffer Leonela Rizzo Peñafiel, Katherine Elizabeth León Valarezo, Grace Escobar Medina y Nelly Hodelin Amable.

