



**ESCUELA DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**Uso de videojuegos en dispositivos electrónicos  
y regulación emocional en preescolares ecuatorianos**

**Profesor**

**Carlos Burneo Garces, PhD.**

**Autora**

**María Daniela Astudillo Román**

**2024**

## Resumen

El desarrollo en los primeros años de vida sienta las bases para el crecimiento futuro, que depende de las experiencias tempranas y su impacto en áreas sensibles, especialmente la emocional. Entre las actividades lúdicas infantiles que han sido objeto estudio por su relación inversa con la regulación emocional se encuentra el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos. A pesar de las potenciales repercusiones de este hábito en la regulación emocional de los preescolares, en nuestro país no se ha estudiado esta relación. Por esta razón, se plantea un proyecto de investigación dirigido a estudiar la relación entre el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y la regulación emocional en preescolares ecuatorianos, de cuyos resultados esperados surge una propuesta de intervención. El estudio adopta un enfoque no experimental, cuantitativo, de corte transversal y de alcance descriptivo-correlacional. Participarán en el estudio una muestra de 480 preescolares y sus respectivos cuidadores habituales, de las tres regiones más pobladas del Ecuador. Con base en la literatura, se espera que los resultados muestren una relación inversa entre el uso (frecuencia y tiempo) de videojuegos en dispositivos electrónicos y las habilidades de autorregulación. Considerando que el uso moderado y supervisado de videojuegos podría favorecer las habilidades de autorregulación, se propone una intervención a nivel de promoción, dirigida a fomentar el uso saludable de dispositivos electrónicos entre preescolares, ayudando, de este modo, a prevenir los posibles efectos negativos de su abuso. Finalmente, es indispensable abordar exhaustivamente el estudio de las principales variables intrafamiliares y contextuales que tienen mayor incidencia en el comportamiento del preescolar.

**Palabras clave:** Comportamiento, Educación Inicial, Infancia temprana, Desarrollo.

## **Abstract**

Development in the first years of life lays the foundation for future growth, which depends on early experiences and their impact on sensitive areas, especially the emotional one. Among the children's play activities that have been studied for their inverse relationship with emotional regulation is the use of video games on electronic devices. Despite the potential repercussions of this habit on the emotional regulation of preschoolers, this relationship has not been studied in our country. For this reason, a research project is proposed aimed at studying the relationship between the use of video games on electronic devices and emotional regulation in Ecuadorian preschoolers, from whose expected results a proposal for intervention arises. The study adopts a non-experimental, quantitative, cross-sectional approach and a descriptive-correlational scope. A sample of 480 preschoolers and their respective regular caregivers from the three most populated regions of Ecuador will participate in the study. Based on the literature, the results are expected to show an inverse relationship between the use (frequency and time) of video games on electronic devices and self-regulation skills. Considering that moderate and supervised use of video games could promote self-regulation skills, a promotional intervention is proposed, aimed at encouraging the healthy use of electronic devices among preschoolers, thus helping to prevent the possible negative effects of their abuse. Finally, it is essential to comprehensively address the study of the main intra-family and contextual variables that have the greatest impact on preschoolers' behavior.

**Keywords:** Behavior, Early Childhood Education, Development. Introduction.

## Índice de contenidos

<b>1. Introducción</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Planteamiento del problema</b> .....	<b>6</b>
<b>3. Revisión de la literatura</b> .....	<b>7</b>
<b>4. Justificación y relevancia del tema</b> .....	<b>8</b>
<b>5. Objetivos</b> .....	<b>9</b>
<b>6. Marco teórico</b> .....	<b>10</b>
<b>7. Marco metodológico</b> .....	<b>17</b>
7.1. Diseño de estudio .....	17
7.2. Contexto.....	17
7.3. Participantes y muestreo .....	18
7.4. Instrumentos .....	18
7.5. Procedimiento .....	19
7.6. Análisis de datos .....	21
7.7. Planificación de actividades.....	21
7.8. Reflexividad de la investigadora .....	21
7.9. Consideraciones éticas .....	22
7.10. Viabilidad.....	22
7.11. Resultados esperados .....	23
<b>8. Propuesta de intervención</b> .....	<b>23</b>
8.1. Nivel de intervención.....	24
8.2. Fundamentación .....	24
8.3. Descripción de la propuesta .....	25
8.4. Objetivos de la intervención.....	32
8.5. Población objetivo .....	32
8.6. Actividades de intervención .....	32
8.7. Recursos necesarios para implementar la intervención .....	33
8.8. Plan de evaluación de la intervención .....	34
8.9. Viabilidad.....	34
<b>9. Discusión, conclusiones y recomendaciones</b> .....	<b>35</b>
9.1. Implicaciones de los resultados esperados para la investigación y la práctica clínica .....	35
9.2. Limitaciones y fortalezas de la propuesta de investigación y de la propuesta de intervención ..	36
9.3. Conclusiones generales sobre la propuesta de investigación y la propuesta de intervención ..	36
9.4. Recomendaciones .....	38
<b>10. Referencias</b> .....	<b>38</b>

## 1. Introducción

El desarrollo en los primeros años de vida es crucial, ya que durante este período los niños adquieren habilidades fundamentales que formarán la base de su crecimiento futuro. Según Shonkoff y Phillips (2000), las experiencias tempranas tienen un impacto significativo en el desarrollo del cerebro, afectando la capacidad cognitiva, social y emocional. Además, investigaciones indican que la interacción con cuidadores y un entorno enriquecido son esenciales para el desarrollo óptimo (Goswami, 2015). La educación inicial juega un papel vital en este proceso, proporcionando oportunidades para que los niños exploren, aprendan y se desarrollen en un entorno seguro y estimulante (UNICEF, 2014). Por lo tanto, es esencial que los primeros años de vida estén marcados por experiencias positivas y un cuidado atento, ya que estos factores son determinantes para el bienestar y el éxito a largo plazo del niño.

El desarrollo infantil, desde la perspectiva de la Psicología, abarca diversas áreas interrelacionadas que son fundamentales para el crecimiento integral del niño. Entre estas áreas destacan el desarrollo cognitivo, que se refiere a la adquisición de habilidades mentales como el pensamiento, la memoria y el lenguaje. El desarrollo emocional abarca la capacidad del niño para identificar, expresar y regular emociones, influyendo profundamente en su bienestar psicológico y social. Además, el desarrollo social implica la habilidad del niño para interactuar con otros, formar relaciones y comprender normas sociales y roles. Estas áreas se entrelazan y se ven influenciadas por el entorno familiar, la educación y las experiencias de vida del niño, jugando un papel crucial en su desarrollo psicológico a lo largo de la infancia. Así, se puede entender el papel de la regulación emocional como proceso esencial para el aprendizaje y el comportamiento.

La regulación emocional, como proceso fundamental en el desarrollo humano, comienza desde la primera infancia. Varios autores han explorado en profundidad la dimensión emocional y el proceso socioemocional, así como su conexión con los sistemas neurológicos y conductuales. Este aspecto también forma parte de lo que se considera como las "inteligencias humanas", que implican la habilidad de reconocer nuestras emociones y utilizarlas para resolver problemas, tomar decisiones y planificar objetivos, así como para experimentar placer y diversión, influyendo en la calidad de vida.

La adquisición de habilidades para la autorregulación emocional implica atravesar emociones que son influenciadas y gestionadas por diversos sistemas biológicos, ambientales, culturales y socioeconómicos (Ekman, 1992). Desde esta perspectiva, la regulación emocional se entiende como un mecanismo de autocontrol que coordina la

experiencia emocional de una persona, adaptándose a sus propias metas y objetivos, promoviendo un equilibrio entre la experiencia emocional y la capacidad de gestionarla. Este proceso subraya la importancia y los beneficios de apoyar el desarrollo de estas habilidades en los niños, fortaleciendo su capacidad de adaptarse a los desafíos que enfrentarán a lo largo de su vida.

La regulación emocional en los niños está influenciada por una serie de factores protectores y de riesgo que pueden determinar su desarrollo. Los factores protectores incluyen un ambiente familiar afectuoso y de apoyo, relaciones positivas con cuidadores adultos, y la enseñanza de estrategias efectivas para manejar emociones (Eisenberg et al., 1998). Por otro lado, los factores de riesgo, como la exposición a altos niveles de estrés, los conflictos familiares crónicos, y la falta de modelos adecuados de regulación emocional, pueden dificultar este proceso (Masten & Cicchetti, 2010). Un entorno estable y seguro, junto con la enseñanza activa de habilidades de autorregulación, pueden mitigar los efectos negativos de los factores de riesgo y promover un desarrollo emocional saludable en los niños (Lengua, 2002). Sin embargo, las estrategias que incluyen dispositivos electrónicos para modelar el comportamiento del niño es objeto de debate.

La estrategia de utilizar dispositivos electrónicos con diferente finalidad (distracción, ocio, modelamiento del comportamiento), en niños, ha suscitado preocupaciones sobre sus potenciales efectos nocivos en el desarrollo infantil. En este sentido, estudios recientes han señalado que el uso excesivo de estos dispositivos puede interferir con la capacidad de los niños para desarrollar habilidades sociales, afectar negativamente su rendimiento académico y contribuir a problemas de salud mental, como la ansiedad y la depresión (Twenge, 2017). Además, la dependencia de estos dispositivos como una forma de entretenimiento puede limitar las oportunidades de los niños para participar en actividades físicas y sociales, cruciales para su desarrollo integral (American Academy of Pediatrics, 2016). En consecuencia, es esencial considerar estos hallazgos al evaluar el impacto de las estrategias distractoras, de entretenimiento o disciplinarias, basadas en dispositivos electrónicos, en el bienestar y desarrollo de los niños.

## **2. Planteamiento del problema**

A pesar de que existe conciencia generalizada de que el abuso de dispositivos electrónicos que facilitan el entretenimiento del niño, mediante juegos, tiene repercusión en su comportamiento diario, en las áreas cognitiva, socioafectiva y conductual, no existen estudios sobre el impacto de esta estrategia en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos. La regulación emocional en esta etapa temprana del desarrollo es

fundamental, ya que sienta las bases para la capacidad futura de los niños para manejar y adaptarse a sus emociones. Comprender cómo el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede interferir con este proceso es crucial para abordar de manera efectiva los desafíos que enfrentan los niños en su desarrollo emocional y social.

### **3. Revisión de la literatura**

La literatura aborda con cierta exhaustividad la relación entre el abuso de dispositivos electrónicos y el comportamiento infantil. Investigaciones han señalado que el uso excesivo de videojuegos puede estar asociado con dificultades en la regulación emocional, incrementando la incidencia de problemas de conducta, ansiedad y déficit de atención en niños pequeños (Twenge, 2017; APA, 2016). Un estudio de Gentile et al. (2017) encontró que la exposición a videojuegos violentos aumenta los niveles de cortisol salival, la excitación y los pensamientos agresivos en niños, sugiriendo un impacto directo y negativo en su bienestar emocional. Otros investigadores, en cambio, refieren que ciertos videojuegos pueden mejorar habilidades cognitivas y de resolución de problemas, si se usan de manera moderada y bajo supervisión adecuada (Granic et al., 2014). En el contexto latinoamericano, investigaciones como las de García et al. (2018) señalan una creciente dependencia de dispositivos electrónicos en la crianza. Los problemas de conductas externalizantes están asociados a la crianza, tal como se ha mencionado anteriormente. La ausencia de supervisión, de apoyo, de límites y comunicación claras pueden desencadenar dichas conductas (Raya Trenas et al., 2012). Estos hallazgos sugieren que es fundamental que los padres se comprometan para lograr que los primeros contactos con las tecnologías sean adecuados para beneficiar el desarrollo del niño (Iriarte Diazgranados, 2007). Uno de los requisitos fundamentales para establecer pautas disciplinarias coherentes y bien fundamentadas es mantener una relación adecuada entre padres e hijos. En esta línea, algunos investigadores relacionan los problemas de conducta externalizante con aspectos como la mala comunicación (Krinsley & Bry, 1992; Villar et al., 2003) o la falta de implicación y compromiso con la crianza de los hijos (Finkenauer et al., 2005; Kimonis et al., 2006). En todo caso, estudios previos han mostrado resultados mixtos sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo infantil. Si bien algunos hallazgos indican que el uso moderado de videojuegos puede mejorar ciertas habilidades cognitivas, como la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas (Granic et al., 2014), otros advierten de los riesgos asociados con su uso excesivo, incluyendo problemas de atención, conductas agresivas y dificultades en la regulación emocional (Gentile et al., 2017; Anderson et al., 2017).

#### **4. Justificación y relevancia del tema**

El impacto del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos es un tema de creciente importancia, dada la rápida proliferación de tecnología en la vida cotidiana de los niños. En la actualidad, muchos padres recurren a dispositivos electrónicos como una herramienta para mantener a sus hijos entretenidos y tranquilos. Sin embargo, esta práctica plantea preocupaciones significativas sobre sus efectos a largo plazo en el desarrollo emocional y social de los niños. Comprender cómo los videojuegos pueden influir en la regulación emocional durante los años preescolares es fundamental, ya que esta etapa es crítica para el desarrollo de habilidades socioemocionales y de autogestión. Investigar este tema en el contexto ecuatoriano es particularmente relevante debido a la falta de estudios locales que aborden estas dinámicas.

La obtención de información sobre el efecto del abuso de dispositivos electrónicos en el comportamiento infantil, en particular la regulación emocional, como función clave en el desarrollo, sería pionero en el contexto ecuatoriano. Esto se debe a que la mayoría de la investigación existente se ha realizado en países con contextos culturales y socioeconómicos diferentes, lo que limita la aplicabilidad de sus hallazgos a la realidad ecuatoriana. A partir de información, se podrían adaptar las estrategias de estimulación temprana y trabajo con preescolares fuera del contexto familiar para integrar un uso consciente y equilibrado de los dispositivos electrónicos y videojuegos. Estas adaptaciones podrían incluir la implementación de programas educativos que no solo regulen el tiempo de pantalla, sino que también promuevan actividades alternativas que fomenten la interacción social y el desarrollo emocional. Además, sería beneficioso incorporar talleres de formación para educadores y padres, brindándoles herramientas y conocimientos sobre cómo utilizar la tecnología de manera que complemente el desarrollo integral de los niños, en lugar de sustituir las interacciones personales y las actividades físicas. Estas estrategias contribuirían a mitigar los posibles efectos negativos del uso excesivo de videojuegos, mientras se maximiza su potencial como herramienta educativa, asegurando que los preescolares desarrollen habilidades socioemocionales esenciales en un entorno equilibrado y de apoyo.

Establecer mecanismos de formación de padres de niños en edad preescolar es crucial para asegurar un uso saludable y equilibrado de dispositivos electrónicos y videojuegos. Estos mecanismos podrían incluir talleres y programas educativos que informen a los padres sobre los efectos del uso excesivo de la tecnología en el desarrollo



emocional y social de sus hijos. Además, se podrían ofrecer sesiones prácticas que enseñen estrategias de manejo del tiempo de pantalla y alternativas de actividades que promuevan la interacción familiar, el juego al aire libre y el desarrollo de habilidades sociales. Además, este enfoque ayudará a identificar tanto los riesgos como los beneficios potenciales asociados con el uso de videojuegos. Por ejemplo, mientras que algunos estudios sugieren que los videojuegos pueden mejorar ciertas habilidades cognitivas, también hay evidencia de que el uso excesivo puede llevar a problemas de atención, dificultades en la gestión de emociones y comportamientos agresivos. Evaluar estos aspectos específicos en niños ecuatorianos permitirá desarrollar estrategias de intervención y programas educativos más efectivos y culturalmente apropiados, promoviendo un desarrollo infantil saludable y equilibrado.

### **Pregunta de investigación**

A partir de lo revisado en los apartados anteriores, surge la pregunta de investigación siguiente: ¿Cuál es el tipo de relación entre el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y la regulación emocional en preescolares ecuatorianos?

### **5. Objetivos**

Para dar respuesta adecuada a la pregunta de investigación formulada, se plantean un objetivo general y tres objetivos específicos.

#### **Objetivo general**

Estudiar la relación entre el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y la regulación emocional en preescolares ecuatorianos.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar las características socioeconómicas y culturales de una muestra de preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.
- Analizar las características del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en una muestra de preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.
- Evaluar la regulación emocional de una muestra de preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.

#### **Hipótesis**

En función de la literatura revisada, se puede hipotetizar que se encontrará una correlación inversa entre la frecuencia y el tiempo de uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y la regulación emocional en la muestra de estudio.

## **6. Marco teórico**

Dado que la primera infancia es una etapa crítica para el desarrollo integral del ser humano, resulta fundamental comprender cómo las diferentes áreas de desarrollo interactúan y se ven influenciadas por las tecnologías emergentes. Esta revisión teórica pretende sentar las bases para entender las dinámicas complejas que afectan a los niños en la era digital y proporcionar un contexto adecuado para la investigación propuesta.

### **Desarrollo infantil**

El desarrollo infantil es un proceso complejo que abarca cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales desde el nacimiento hasta la adolescencia. En los primeros años de vida, el cerebro experimenta un crecimiento rápido y significativo, estableciendo la base para habilidades futuras. Según Shonkoff y Phillips (2000), las experiencias tempranas son cruciales para el desarrollo neurológico y psicológico, ya que influyen en la estructura del cerebro y en la formación de conexiones neuronales. El entorno, las relaciones y las oportunidades de aprendizaje desempeñan un papel esencial en este proceso, promoviendo el desarrollo integral del niño. A medida que la Psicología desarrolla instrumentos más complejos para observar y medir el desarrollo de los niños desde sus primeros momentos de vida, el conocimiento sobre cómo aprende y se desarrolla un niño se ha ampliado enormemente y ya no queda duda de que los siete primeros años son fundamentales para darle todos los instrumentos necesarios para una vida plena, tanto en la esfera física, cognitiva como emocional (Amar, 2015).

### **Áreas de desarrollo infantil**

El desarrollo infantil se divide en varias áreas clave: física, cognitiva, socioemocional y lingüística. El área física incluye el crecimiento del cuerpo y el desarrollo de habilidades motoras. Los hitos físicos incluyen el control de la cabeza, el gateo, la caminata y la coordinación mano-ojo. El área cognitiva se refiere a la capacidad de pensar, aprender y resolver problemas. Los niños aprenden a explorar su entorno, a entender conceptos y a desarrollar habilidades de razonamiento lógico. El área socioemocional abarca la formación de relaciones, la autorregulación emocional y el desarrollo de la identidad, que incluye la capacidad de los niños para interactuar con otros, formar relaciones, entender y manejar sus propias emociones, y desarrollar empatía y habilidades sociales. Por último, el área lingüística implica la adquisición y el uso del lenguaje. Estas áreas están interrelacionadas y un desarrollo equilibrado en todas ellas es fundamental para el bienestar y el éxito futuro del niño (Papalia y Martorell, 2015).

El desarrollo infantil es influenciado por una combinación de factores genéticos y ambientales, incluyendo la nutrición, la estimulación cognitiva, las interacciones sociales y el apoyo emocional. Las experiencias tempranas y las relaciones con padres, cuidadores y otros niños juegan un papel crucial en el desarrollo saludable. Un entorno positivo y enriquecedor puede ayudar a los niños a alcanzar su máximo potencial, mientras que un entorno adverso puede dificultar su desarrollo. En definitiva, es crucial entender que todas estas áreas de desarrollo están interrelacionadas y que un desarrollo equilibrado en cada una de ellas es fundamental para el bienestar general y el éxito futuro del niño.

### **Área de desarrollo afectivo-emocional**

Según Ibarrola (2014), el desarrollo afectivo-emocional se refiere al proceso por el que pasa cada individuo para construir su identidad, su personalidad, la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, por medio de la interacción, sea con su entorno o con sus iguales, viéndose como único e indispensable. A través de este proceso complejo, el individuo podrá identificar, controlar y expresar las distintas emociones que le surgen. El desarrollo afectivo-emocional se centra en la capacidad de los niños para experimentar, expresar y manejar emociones, así como en la formación de relaciones saludables con los demás. Según Saarni (1999), los niños que desarrollan una sólida inteligencia emocional pueden reconocer y comprender sus propias emociones y las de los demás, lo que facilita la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Este desarrollo es influenciado por factores como el temperamento, las experiencias familiares y la calidad de las relaciones tempranas. Según Vigotsky, el desarrollo afectivo humano se basa en la formación de la identidad de los niños, la cual se construye a través de experiencias derivadas de la interacción social. Estas experiencias pueden ser exitosas o fallidas, permitiendo a los niños adquirir una percepción de sí mismos. Este desarrollo afectivo influye en si un niño se siente capaz o incapaz de resolver problemas de manera autónoma. El equilibrio entre la autoimagen y la autoestima del niño es crucial para su disposición y regulación del aprendizaje. Por lo tanto, esta esfera afectiva es esencial para la integración del aprendizaje y el desarrollo personal (Covarrubias y Cuevas, 2008).

### **Regulación emocional**

Para entender qué es regulación emocional, debemos partir del concepto de emoción. Este concepto hace referencia a una reacción afectiva que los seres humanos experimentan ante diversas circunstancias de su vida. Su existencia, en diferentes formas, ha sido motivo de debate desde la antigüedad, especialmente desde la perspectiva ética. En efecto, una de las características principales de las emociones es su gran relevancia

para valorar el comportamiento humano, ya que en ocasiones dicho comportamiento puede ser socialmente aceptable y en otras ocasiones, lo contrario.

Varios autores (Cole et al., 1994) coinciden en plantear que la regulación emocional “sirve para evitar, desplazar, transformar, minimizar, inhibir o intensificar las emociones”. En esta misma línea, Gross y Thompson (2007) plantean que la regulación emocional puede atenuar, intensificar o sencillamente mantener una emoción dependiendo de los objetivos del individuo. Koole (2010), por su parte, define la regulación emocional como el conjunto de procesos por medio de los cuales las personas buscan redirigir el flujo espontáneo de las emociones. Según Charland (2011), la comprensión de la regulación emocional como un aspecto crucial en la interacción con el entorno y la modulación de nuestras respuestas tiene sus raíces a finales del siglo XIX. En esa época, Ribot (1986, citado en Charland, 2011) propuso en su teoría de la vida afectiva que la moral ejercía control sobre tres aspectos clave: los sentimientos, que se refieren a la experiencia subjetiva de la emoción; las emociones, que son breves e impulsivas; y las pasiones, que son expresiones emocionales intensas y duraderas.

En suma, la regulación emocional es la capacidad de manejar y responder adecuadamente a las emociones, que empieza a desarrollarse en los primeros años de vida. Este proceso implica reconocer las emociones, comprenderlas y emplear estrategias para manejarlas de manera efectiva. Según Gross (2015), la regulación emocional es fundamental para la salud mental y el bienestar social, permitiendo a los individuos adaptarse a diferentes situaciones y mantener relaciones saludables.

### **Factores de protección y de riesgo de la regulación emocional**

La regulación emocional en los niños está influenciada por una combinación de factores de protección y de riesgo. Los factores de protección incluyen un entorno familiar estable, relaciones de apego seguras y apoyo social, que fomentan el desarrollo de habilidades de autorregulación. Por otro lado, los factores de riesgo, como el estrés familiar, la exposición a conflictos y la falta de apoyo emocional, pueden dificultar este desarrollo (Calkins y Hill, 2007). Comprender estos factores es crucial para diseñar intervenciones efectivas que promuevan la regulación emocional saludable en los niños.

### **Estilos parentales, pautas de crianza y clima familiar**

El estilo educativo paterno se refiere a los esquemas prácticos de conducta que reducen las múltiples y minuciosas pautas educativas paternas a unas pocas dimensiones básicas que, cruzadas entre sí, dan lugar a diversos tipos habituales de educación familiar (Covadonga, 1999). Los estilos parentales y las pautas de crianza tienen un impacto

significativo en el desarrollo infantil. Baumrind (1991) identifica cuatro estilos parentales: autoritario, autoritativo, permisivo y negligente, cada uno con diferentes efectos en el comportamiento y desarrollo de los niños. El estilo autoritativo, caracterizado por altas expectativas y alto apoyo emocional, se asocia con los mejores resultados en términos de desarrollo socioemocional y académico. Además, un clima familiar positivo, con comunicación abierta y apoyo mutuo, es crucial para el bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños. El clima familiar, en cambio, se puede definir como el conjunto de factores ambientales que configuran el grado de confort emocional que propicia una situación (Covadonga, 1999); es decir, es el fruto de la suma de las aportaciones personales de cada miembro de la familia, traducidas en algo que proporciona emoción, y se enriquece o se mejora en la medida en que se establecen relaciones duales entre los diferentes componentes. El clima familiar parece condicionar la conducta infantil al seleccionar los estímulos a los que va a estar sometido el niño, aunque la conducta del niño no sea la copia exacta del entorno, sino fruto de una elaboración personal. En otras palabras, el ambiente proporciona la materia prima, pero el niño la interpreta y edifica.

### **Impacto del uso de dispositivos electrónicos en la infancia temprana**

El uso de dispositivos electrónicos en la infancia temprana ha aumentado significativamente en los últimos años. Aunque pueden ofrecer beneficios educativos y de entretenimiento, su uso excesivo plantea preocupaciones sobre el impacto en el desarrollo infantil. Según la American Academy of Pediatrics (2016), es crucial limitar el tiempo de pantalla para los niños pequeños y garantizar que el contenido sea apropiado y supervisado. La interacción excesiva con dispositivos electrónicos puede desplazar actividades esenciales para el desarrollo, como el juego físico, la interacción social y el tiempo en familia. Un aspecto importante para abordar el efecto del uso de la tecnología en los niños consiste en dilucidar el vínculo entre padres e hijos predominante en cada grupo familiar, dado que este dará cuenta de la regulación que los padres hacen del uso de dichos dispositivos. Un estilo de crianza permisivo podría llegar a fomentar el desarrollo de conductas patológicas durante la niñez (Potes & Filet Larrea, 2018).

En los últimos años, se ha investigado extensamente sobre las consecuencias del uso de dispositivos tecnológicos en la infancia. La masificación de la tecnología ha influido significativamente en el desarrollo lúdico de los niños, generando preocupación por un posible vínculo entre el uso de videojuegos violentos y la manifestación de conductas externalizantes, como la agresividad y comportamientos desadaptativos sociales. Asimismo, estos videojuegos podrían facilitar una adaptación a la violencia y promover el

aislamiento social en los niños (Vargas Hott, 2011). Los niños y jóvenes de hoy en día demuestran una sorprendente adaptación y habilidad para usar la tecnología, lo que ha llevado a los adultos a reconocerlos como nativos digitales (Fueyo Gutiérrez, 2011). Se ha observado que los niños empiezan a usar la tecnología a edades cada vez más tempranas, y esta les despierta la misma curiosidad que el mundo real (Iriarte Diazgranados, 2007). Un informe reciente (UNICEF, 2017) reveló que 1 de cada 3 usuarios de Internet tiene menos de 18 años, y que 175 000 niños se conectan a Internet por primera vez (UNICEF, 2018). Paradójicamente, se sugiere que los menores de 18 meses no utilicen dispositivos tecnológicos y que, en edades posteriores, se controle su uso.

Utilizar dispositivos electrónicos como una estrategia distractora para mantener a los niños tranquilos puede tener efectos nocivos en su desarrollo. Estudios recientes han indicado que el uso excesivo de estos dispositivos puede interferir con la capacidad de los niños para desarrollar habilidades sociales, afectar negativamente su rendimiento académico y contribuir a problemas de salud mental, como la ansiedad y la depresión (Twenge, 2017). Además, la dependencia de estos dispositivos puede limitar las oportunidades de los niños para participar en actividades físicas y sociales, cruciales para su desarrollo integral (American Academy of Pediatrics, 2016).

Una investigación llevada a cabo en 2012 revela que la prevalencia de trastornos psicológicos en la infancia varía entre el 10 y el 20 %, siendo el diagnóstico más común el trastorno del comportamiento y las emociones (Navarro Pardo et al., 2012). La importancia de analizar cómo estos dispositivos influyen en niños de la primera infancia es puesta en relieve por Franco y Solano (2017), quienes estudiaron la influencia del uso de las aplicaciones educativas en dispositivos móviles en el desarrollo de las emociones en niños españoles de 2 a 8 años. De la misma manera, Pérez & Filella (2019) sugieren que la interacción entre los niños y su entorno resulta de gran importancia para su desarrollo emocional (aprender a motivarse, enfrentar problemas, controlar de la frustración y emociones tales como la ira, alegría, empatía), porque son aquellas competencias que les ayudarán a estar preparados para un buen desarrollo de habilidades. Además, la influencia de nuevas tecnologías como la internet, la telefonía móvil y los videojuegos afecta el desarrollo emocional de los niños y adolescentes costarricenses (Barquero y Calderón, 2016). Estos autores reportan un elevado uso de estas tecnologías con fines informáticos, de comunicación y entretenimiento, aunque su uso excesivo puede resultar en baja tolerancia, frustración, pérdida de control emocional, bajo rendimiento académico y competitividad. Además, la investigación destaca que los padres son directamente

responsables de este fenómeno, ya que deben cumplir con su rol protector y de supervisión de las actividades de sus hijos. En síntesis, parece que el uso de los dispositivos electrónicos, por parte de los preescolares, facilita su desarrollo cognitivo, pero se advierte que los padres de familia deben regular su uso y evitar posibles amenazas.

### **Principales resultados y hallazgos de investigaciones anteriores**

Los hallazgos sobre el impacto del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo infantil sugieren que su uso está relacionado con la construcción del aprendizaje, porque generan un fuerte impacto en el desarrollo emocional de los niños, además de interés y motivación para su uso (Fombona et al., 2020). En este sentido, algunos autores señalan que los dispositivos móviles afectan los aspectos emocionales, sociales y familiares de los estudiantes en edad escolar, teniendo los padres un papel crucial en el uso frecuente o excesivo de estos dispositivos (Carrasco et al., 2017). En efecto, parece que las tecnologías modernas influyen en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 7 años (Mosqueira, 2020). Estas investigaciones coinciden en que la falta de supervisión del contenido que los infantes consumen en dispositivos tecnológicos por entretenimiento puede exponerlos a información inapropiada. Por lo tanto, es crucial que los padres conozcan estrategias para gestionar el uso adecuado de la tecnología, así como las limitaciones y permisos necesarios para sus hijos pequeños. Se puede afirmar que los padres desempeñan un papel crucial en el manejo de la tecnología. Cuando hay una supervisión adecuada del uso de dispositivos, se logra un uso apropiado de estos (Velasategui, 2017). Este autor concluye que un buen desempeño de los padres en la supervisión de la tecnología propicia un desarrollo social y emocional saludable en los niños. También señala que la responsabilidad de monitorear el uso adecuado de estos dispositivos debe compartirse con la escuela.

### **Limitaciones y vacíos en los estudios previos que dan pie a la investigación actual**

La literatura previa proporciona una base sólida para comprender la relación entre la regulación emocional y el uso de videojuegos en preescolares. Sin embargo, también han revelado ciertas limitaciones y vacíos que justifican la necesidad de estudiar científicamente la relación existente entre las variables de estudio.

### **Implicaciones culturales**

Las implicaciones culturales del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos son diversas y complejas. En primer lugar, los videojuegos y dispositivos electrónicos han penetrado profundamente en la vida cotidiana, transformando las dinámicas familiares y sociales. En Ecuador, como en

muchos otros países, el acceso a la tecnología está influenciado por factores socioeconómicos y culturales, lo que genera disparidades en el uso y supervisión de estos dispositivos.

En el contexto cultural ecuatoriano, la tecnología se está integrando rápidamente en las rutinas diarias, incluso en hogares con recursos limitados. Esta situación puede llevar a una mayor dependencia de los dispositivos electrónicos para el entretenimiento y la distracción de los niños, especialmente en familias donde ambos padres trabajan y tienen menos tiempo para la interacción directa. Esta dependencia puede afectar negativamente la regulación emocional de los niños, al reducir las oportunidades de interacción social y emocional cara a cara, esenciales para un desarrollo saludable. Además, la diversidad cultural dentro del Ecuador implica que diferentes regiones y comunidades pueden tener distintas percepciones y usos de la tecnología. Por ejemplo, en las áreas urbanas, donde la tecnología está más disponible, los niños pueden estar más expuestos a videojuegos y otros dispositivos electrónicos. En contraste, en las zonas rurales, aunque el acceso puede ser menor, la influencia cultural de la tecnología sigue creciendo, afectando las formas tradicionales de crianza y socialización.

Las prácticas parentales y las normas culturales también juegan un papel crucial en cómo se utiliza la tecnología. En muchas familias ecuatorianas, los abuelos y otros miembros de la familia extensa desempeñan un papel significativo en la crianza de los niños. La introducción de dispositivos electrónicos puede alterar estas dinámicas tradicionales, cambiando la forma en que los niños interactúan con sus cuidadores y aprenden a regular sus emociones. Además, es importante considerar las influencias culturales en la percepción y aceptación de la tecnología. En algunos contextos, puede haber una mayor aceptación de los videojuegos como una herramienta educativa y de entretenimiento, mientras que, en otros, puede haber preocupaciones sobre sus efectos negativos. Estas percepciones culturales influirán en las políticas educativas y de salud pública, así como en las estrategias que las familias adoptan para manejar el uso de dispositivos electrónicos por parte de sus hijos.

En definitiva, las implicaciones culturales del uso de videojuegos en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos son multifacéticas y están profundamente arraigadas en las dinámicas socioeconómicas, prácticas parentales y percepciones culturales del país. Para abordar eficazmente estos desafíos, es crucial considerar estas variables y trabajar hacia soluciones que respeten e integren las realidades culturales y sociales de las diversas comunidades ecuatorianas.



## **7. Marco metodológico**

En este apartado se abordarán los elementos metodológicos que permitirán obtener los datos que se requieren para alcanzar el objetivo del presente proyecto, así como la verificación de la hipótesis planteada.

### **7.1. Diseño**

El presente proyecto adopta un diseño no experimental, de enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional y de corte transversal. Se trata de un estudio no experimental porque no se manipularán las variables independientes de manera deliberada. En lugar de eso, se observarán y analizarán las condiciones naturales en las que se desarrolla el uso de videojuegos y su impacto en la regulación emocional de los niños preescolares. Este diseño es apropiado para estudios en los que no es ético o práctico alterar el entorno de los participantes. El enfoque cuantitativo es ideal para este estudio porque permite la recolección y el análisis de datos numéricos que pueden someterse a pruebas estadísticas. Esto facilitará la obtención de resultados objetivos y la identificación de patrones y relaciones entre el uso de videojuegos y la regulación emocional en los niños preescolares. El alcance descriptivo-correlacional es coherente con el objetivo del estudio, que pretende describir las características del fenómeno estudiado y analizar la relación entre las variables. Este tipo de estudio permitirá entender cómo el uso de videojuegos está asociado con diferentes aspectos de la regulación emocional, sin establecer causalidad directa. Finalmente, el diseño transversal se emplea para recolectar datos en un solo momento. Este diseño es adecuado para obtener una instantánea de la situación actual y permite realizar comparaciones entre diferentes grupos de preescolares, basándose en su exposición a los videojuegos. Además, es eficiente en términos de tiempo y recursos, permitiendo la recolección de datos en un periodo relativamente corto.

### **7.2. Contexto**

La tecnología ha adquirido absoluto protagonismo en todas las dimensiones de desarrollo del ser humano, en todas las edades. Si bien la tecnología es un recurso valioso, su uso adecuado requiere madurez suficiente para entender su papel y utilidad, y, de este modo, evitar daños colaterales. En este sentido, preocupa el uso no controlado o excesivo de la tecnología la población preescolar, especialmente cuando su uso es un medio de control del comportamiento en ellos, por parte de sus padres. En nuestro país, la inmadurez de las nuevas generaciones es objeto de estudio, por su repercusión en la crianza y el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. El estudio tiene implicaciones importantes a nivel nacional.

Al abordar las tres regiones principales del país, se puede obtener una visión más completa y representativa de cómo el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos afecta la regulación emocional de los preescolares. Esto puede informar políticas públicas, programas educativos y estrategias de salud pública destinadas a optimizar el desarrollo infantil en todo el país. Investigar en múltiples regiones permite una mayor generalización de los hallazgos, y los resultados obtenidos pueden ser más aplicables y relevantes para el contexto ecuatoriano en su conjunto, en lugar de limitarse a una sola área geográfica o cultural específica. La elección de estudiar las regiones de la Costa, la Sierra y la Amazonía ecuatoriana se basa en la necesidad de comprender cómo factores geográficos, culturales y socioeconómicos pueden influir en el impacto del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de los preescolares. Esto proporciona una perspectiva integral que puede beneficiar tanto la investigación académica como las políticas públicas orientadas al desarrollo infantil en Ecuador.

### **7.3. Participantes y muestreo**

El estudio contará con la participación de 480 preescolares (240 niños y 240 niñas), de 3 a 5,5 años y sus respectivos cuidadores habituales, dividido en tres grupos de 160 preescolares (80 niños y 80 niñas), correspondientes a las tres regiones más pobladas del Ecuador: Costa, Sierra y Amazonía. Los participantes serán seleccionados mediante la técnica de muestreo por conveniencia.

#### **Criterios de inclusión**

Para admitir a los potenciales participantes preescolares, se aplicarán los criterios de inclusión siguientes: 1) Tener entre 3 y 5,5 años, 2) Asistir regularmente a un centro de educación inicial, 3) No presentar ningún tipo de trastorno diagnosticado o evidente, y 4) Prestar su asentimiento para participar en el estudio.

Para admitir a los potenciales participantes cuidadores habituales, se aplicarán los criterios de inclusión siguientes: 1) Convivir habitualmente con el preescolar, y 2) Firmar el consentimiento informado de su participación y la de su hijo en el estudio.

### **7.4. Instrumentos**

Para la obtención de los datos y la información requerida para el presente estudio, se aplicará el protocolo de evaluación que se describe a continuación.

#### **Características socioeconómicas y culturales**

*Entrevista ad hoc.* Se utilizará una entrevista estructurada, diseñada específicamente para este estudio, destinada a los cuidadores habituales de los preescolares, con el propósito

de recoger información sobre las características sociales y demográficas de los participantes. Esta entrevista incluirá preguntas que se enfocarán en datos como filiación, edad, sexo, lugar de residencia y nivel educativo de los participantes. Las preguntas relacionadas con sexo, lugar de procedencia y estado civil, serán de tipo nominal. Por otro lado, las preguntas acerca de la edad y el nivel educativo serán de tipo ordinal. La aplicación de la entrevista se estima que tomará entre 3 y 5 minutos por participante.

### **Uso de videojuegos en dispositivos electrónicos**

*Cuestionario ad hoc.* Se diseñará un cuestionario, destinado a los cuidadores habituales, cuyo objetivo es recoger información sobre la frecuencia, la forma y el horario de uso de videojuegos en dispositivos electrónicos, así como el tipo de juegos que prefieren (educativos, de acción, de simulación, etc.).

*Escala del uso de videojuegos en población infantil (Bueno y Castillo, 2020).* Se trata de una entrevista semiestructurada, adaptada al contexto ecuatoriano, destinada a obtener información sociodemográfica, en tres dimensiones (familiar, económica y social), mediante 20 preguntas, que tienen cuatro alternativas de respuesta, y cinco cuestiones que requieren una respuesta abierta. Del resultado de las respuestas, se obtiene un valor total para cada dimensión, dividido en tres niveles: alto, moderado y bajo. Su aplicación tiene un tiempo estimado de 45 minutos.

### **Regulación emocional en población preescolar**

*Cuestionario de Evaluación Conductual de la Función Ejecutiva – Versión Infantil (BRIEF-P; Gioia et al., 2000)* es una herramienta concisa diseñada para que padres y cuidadores de niños en edad preescolar puedan evaluar comportamientos asociados con la función ejecutiva. Este cuestionario se aplica tanto en el entorno familiar como en el escolar, y está dirigido a niños entre 2 años y 0 meses y 5 años y 11 meses. Evalúa cinco áreas clínicas (Inhibición, Flexibilidad, Control emocional, Memoria de trabajo y Planificación y organización) y ofrece tres índices (Índice de autocontrol inhibitorio, Índice de flexibilidad e Índice de metacognición emergente), además de un Índice global de función ejecutiva. También incluye escalas de validez (Inconsistencia y Negatividad) y cuenta con baremos en puntuaciones T adaptados a la población general, diferenciados por sexo, grupo de edad e informador (padre o profesor).

## **7.5. Procedimiento**

Para el desarrollo del proyecto se deberá contar con los permisos de los centros colaboradores. Con las autoridades correspondientes, se organizará el acceso a los potenciales participantes, así como los aspectos logísticos del trabajo. A los potenciales

interesados en participar en el estudio se les explicará las características y el procedimiento de la investigación. Una vez firmado el consentimiento informado, se procederá al agendamiento de la fase de evaluación.

Para llevar a cabo el estudio sobre el impacto del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos, se seguirá un procedimiento estructurado en varias fases. A continuación, se detallan los pasos para contactar a los participantes y recolectar los datos.

*1. Selección de instituciones y contacto Inicial.* Se identificarán instituciones educativas (centros de educación inicial públicos y privados) en tres regiones geográficas del Ecuador: Costa, Sierra y Amazonía. Cada región proporcionará un grupo de 160 preescolares (80 niños y 80 niñas). A continuación, se enviarán cartas formales a las autoridades de las instituciones educativas seleccionadas solicitando permiso para realizar el estudio. Se explicará el propósito de la investigación y se garantizará la confidencialidad y el anonimato de los datos recogidos. Finalmente, se organizarán reuniones informativas con los directores, maestros y cuidadores de las instituciones para presentar el proyecto, responder preguntas y explicar el procedimiento de participación.

*2. Contacto con los participantes.* Los maestros y directores ayudarán a identificar a los posibles participantes (preescolares de 3 a 5,5 años) y sus cuidadores habituales. Se entregarán formularios de consentimiento informado a los padres y cuidadores de los preescolares. Estos formularios detallarán el propósito del estudio, el procedimiento, la confidencialidad de la información y los derechos de los participantes. Se recogerán los formularios de consentimiento informado firmados por los cuidadores. Solo los niños cuyos cuidadores hayan dado su consentimiento participarán en el estudio.

*3. Recolección de datos.* Una vez obtenidos los consentimientos, se programarán sesiones de evaluación inicial en cada institución educativa. Estas sesiones se llevarán a cabo durante una semana para evaluar las características socioeconómicas y culturales de los preescolares y sus cuidadores habituales. Se utilizarán cuestionarios y entrevistas estructuradas para recolectar datos sobre el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y el estado de regulación emocional de los preescolares. Estos instrumentos se administrarán a los cuidadores y a los niños, según sea apropiado.

## 7.6. Análisis de Datos

Para procesar los datos obtenidos se utilizará el paquete estadístico IBM SPSS.22 para Windows (IBM, 2022), y se aplicarán diversos análisis (descriptivos,  $r$  de Pearson, y  $t$  Student), con niveles de significancia de  $p < .001$ .

## 7.7. Planificación de actividades

El proyecto de investigación se llevará a cabo en un periodo de seis meses, conforme a un cronograma meticulosamente elaborado para cumplir con los tres objetivos específicos establecidos. Las actividades se realizarán de manera secuencial, siguiendo una estrategia bien definida (ver Tabla 1).

**Tabla 1**

### *Planificación de actividades*

Objetivo específico	Actividades por objetivo	Inicio	Fin
O.1. Identificar las características socioeconómicas y culturales de una muestra de 480 preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.	A.1.1. Diseño del cuestionario para recopilar datos socioeconómicos y culturales.	M1	M1
	A.1.2. Selección y capacitación del personal encargado de la recolección de datos.	M1	M1
	A.1.3. Pilotaje del cuestionario en una muestra reducida.	M2	M2
	A.1.4. Recolección de datos socioeconómicos y culturales en la muestra de 480 preescolares y sus cuidadores.	M3	M3
O.2. Analizar las características del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en una muestra de 480 preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.	A.2.1. Recolección de datos sobre el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la muestra de 480 preescolares y sus cuidadores.	M1	M1
	A.2.2. Aplicación de la Escala del uso de videojuegos en población infantil a la población de estudio.	M2	M2
	A.2.3. Revisión y análisis de resultados obtenidos.	M3	M3
O.3. Medir el estado en materia de regulación emocional de una muestra de 480 preescolares ecuatorianos y sus respectivos cuidadores habituales.	A.3.1. Recolección de datos sobre el estado de regulación emocional en la muestra de 480 preescolares y sus cuidadores mediante cuestionario BRIEF-P.	M4	M4
	A.3.2. Análisis de los datos recolectados sobre características socioeconómicas y culturales, uso de videojuegos y regulación emocional	M5	M5
	A.3.3. Interpretación de los resultados y redacción del informe final.	M6	M6

Nota. O = Objetivo; A = Actividad; M = Mes

## 7.8. Reflexividad de la investigadora

Mis supuestos iniciales en cuanto al impacto del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de preescolares ecuatorianos son que el uso moderado y supervisado de videojuegos puede tener tanto efectos positivos como negativos en el desarrollo emocional de los niños. Creo que el contexto en el que se utilizan los videojuegos, así como la naturaleza del contenido y la cantidad de tiempo dedicado a ellos, son factores determinantes en su impacto.

Considero necesario el desarrollo equilibrado en la infancia temprana, donde el juego físico, la interacción social y el uso de la tecnología deben estar en armonía. Los videojuegos pueden ser herramientas útiles para el aprendizaje y el entretenimiento si se usan adecuadamente, pero también reconozco el potencial riesgo de dependencia y el impacto negativo en la regulación emocional si se abusa de ellos. Valoro profundamente la educación y el bienestar emocional de los niños. Me importa que los preescolares crezcan en entornos que promuevan su desarrollo integral, tanto físico como emocional. La equidad en el acceso a recursos educativos y el apoyo familiar es fundamental para mí, y creo que todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico, merecen oportunidades para un desarrollo saludable.

Reconozco que tengo una inclinación hacia la percepción de que el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede ser perjudicial para la regulación emocional de los niños. Este sesgo puede influir en mis decisiones metodológicas, como la selección de herramientas de medición y la interpretación de los datos. Es posible que también tenga una predisposición a buscar y destacar más los aspectos negativos del uso de videojuegos en comparación con los positivos. Mi subjetividad puede impactar el proceso de investigación de varias maneras. Por ejemplo, mis creencias y valores pueden influir en la formulación de hipótesis y en la interpretación de los resultados.

Para mitigar este impacto, me comprometo a seguir un enfoque riguroso y transparente, utilizando metodologías científicas reconocidas y basándome en evidencia empírica. Además, buscaré la revisión y el *feedback* de colegas y expertos en el campo para asegurar que mis conclusiones sean equilibradas y objetivas.

### **7.9. Consideraciones éticas**

En este estudio, se protegerán los derechos de los participantes, garantizando su derecho a la información y a la no discriminación. La confidencialidad de los datos y el anonimato de los participantes se asegurarán mediante el manejo de los datos de forma ética y rigurosa, en su recolección, procesamiento y almacenamiento. No se anticipan riesgos graves. Los beneficios incluyen mayor comprensión para los participantes sobre el impacto de los videojuegos, contribuciones valiosas para la psicología en términos de conocimiento y desarrollo de intervenciones, y para la sociedad, una mayor concienciación y apoyo para políticas públicas que promuevan el bienestar infantil.

### **7.10. Viabilidad**

La factibilidad del estudio se basa en una planificación meticulosa que abarca recursos humanos, materiales, financieros y de tiempo. Se necesitará un equipo

capacitado, incluyendo investigadores, asistentes, estadísticos y personal de apoyo, con estrategias de selección y motivación para superar obstáculos como la disponibilidad y retención del personal. Los recursos materiales, como equipos de oficina, software y dispositivos electrónicos requerirán una presupuestación eficiente y colaboraciones para cubrir costos y logística. El financiamiento debe ser diversificado y controlado rigurosamente para asegurar la cobertura de salarios, materiales, transporte e imprevistos. El cronograma contempla fases de diseño, recolección y análisis de datos, con márgenes para imprevistos y seguimiento continuo del progreso. Los posibles obstáculos, como la logística en distintas regiones y la reticencia de los participantes, se abordarán con coordinadores regionales y estrategias de comunicación efectiva. La optimización de recursos y el apoyo institucional local serán clave para garantizar el éxito del proyecto.

### **7.11. Resultados esperados**

Se espera encontrar como resultados de la aplicación del proyecto: 1) una clara caracterización socioeconómica y cultural de los preescolares ecuatorianos y sus cuidadores habituales, revelando diferencias significativas entre las regiones de Costa, Sierra y Amazonía; 2) que el uso de videojuegos en dispositivos electrónicos varíe considerablemente según factores como el nivel socioeconómico y el contexto cultural, con un uso más frecuente en áreas urbanas y con acceso a tecnología; 3) en términos de regulación emocional, se espera identificar tanto efectos positivos como negativos del uso de videojuegos, donde un uso moderado y supervisado podría estar asociado con habilidades de autorregulación mejoradas, mientras que un uso excesivo podría correlacionarse con dificultades emocionales. Una comprensión más profunda de las prácticas de crianza y el impacto de la tecnología en el desarrollo infantil significará una base importante para intervenciones educativas y políticas públicas orientadas a promover un uso saludable de dispositivos electrónicos en la infancia temprana.

### **8. Propuesta de intervención en psicología clínica**

El uso de videojuegos en dispositivos electrónicos ha incrementado significativamente en los últimos años, afectando a niños de todas las edades. En particular, los preescolares ecuatorianos están expuestos a estos dispositivos desde edades tempranas, lo que puede influir en su desarrollo emocional y social. En este contexto, se propone una intervención a nivel de promoción y prevención, denominada “Jugando a crecer: por una infancia feliz y saludable”, dirigida a fomentar el uso saludable de dispositivos electrónicos entre preescolares y a prevenir los posibles efectos negativos de su uso excesivo. Esta intervención busca equipar a padres y cuidadores con

herramientas y conocimientos necesarios para supervisar adecuadamente el tiempo de pantalla y promover actividades que favorezcan el desarrollo emocional de sus hijos.

### **8.1. Nivel de intervención**

En enfoque de la intervención descrito en el apartado anterior sitúa a la propuesta de intervención en los niveles de promoción (uso saludable de dispositivos electrónicos) y prevención (gestionar el uso excesivo de videojuegos y prevenir sus consecuencias negativas).

### **8.2. Fundamentación**

El plan de intervención "Jugando a crecer: por una infancia feliz y saludable" se basa en una sólida fundamentación científica que combina evidencia internacional y nacional, lo que garantiza su relevancia y efectividad en el contexto ecuatoriano. A nivel internacional, múltiples estudios han demostrado la importancia de los primeros años de vida en el desarrollo integral de los niños, destacando cómo las interacciones tempranas con cuidadores y el entorno influyen en la formación de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La literatura existente subraya la necesidad de intervenciones tempranas que fortalezcan la regulación emocional, especialmente en un contexto donde el uso de dispositivos electrónicos y videojuegos está cada vez más presente en la vida diaria de los niños. Este plan no solo se apoya en investigaciones globales sobre la influencia de las tecnologías digitales en el desarrollo infantil, sino también en datos específicos del proyecto de investigación "Uso de videojuegos en dispositivos electrónicos y regulación emocional en preescolares ecuatorianos". Los hallazgos esperados de este estudio proporcionan un marco contextualizado para entender las particularidades culturales y socioeconómicas de la población preescolar en Ecuador. Estos resultados permiten diseñar intervenciones que aborden de manera efectiva las necesidades específicas de los niños ecuatorianos y sus cuidadores, promoviendo un desarrollo emocional saludable y un uso responsable de la tecnología.

Además, el plan de intervención reconoce la importancia de adaptar las estrategias globales de promoción de la salud mental infantil a las realidades locales. Esto incluye la consideración de factores culturales, socioeconómicos y familiares que influyen en la crianza y el desarrollo emocional de los niños en Ecuador. Al integrar estas perspectivas, "Jugando a crecer" se posiciona como una intervención no solo basada en evidencia científica, sino también en un profundo conocimiento de las dinámicas locales, lo que asegura su aplicabilidad y potencial para generar un impacto positivo en la vida de los preescolares ecuatorianos.



### **8.3. Descripción de la propuesta**

El plan de intervención “Jugando a crecer: por una infancia feliz y saludable” consiste en un ciclo de 6 talleres, de dos horas de duración cada uno, cuatro de capacitación y entrenamiento y dos de seguimiento, en cuatro áreas:

1. Estilos parentales.
2. Pautas de crianza.
3. Desarrollo, comportamiento y emociones en los primeros años de vida.
4. Recursos y estrategias para la gestión del tiempo libre del niño.

#### ***Taller 1: Estilos Parentales***

##### **Objetivo**

Este taller tiene como objetivo ayudar a los padres y cuidadores a comprender los diferentes estilos de crianza y su impacto en el desarrollo emocional, social y conductual de los niños. Se busca fomentar un enfoque de crianza más equilibrado y positivo, adaptado a las necesidades particulares de cada familia.

##### **Contenidos Detallados**

###### ***Introducción a los estilos parentales***

Se comenzará con una explicación clara de los cuatro estilos parentales principales: autoritario, permisivo, autoritativo y negligente. Cada uno se describirá en términos de sus características principales, así como los comportamientos y actitudes que los definen.

###### ***Impacto de cada estilo en el desarrollo infantil***

Se explorará cómo cada estilo de crianza influye en el desarrollo emocional y conductual de los niños. Este apartado incluirá ejemplos específicos y casos prácticos que muestran cómo las diferentes formas de crianza pueden afectar la autoestima, la autonomía, la regulación emocional y la capacidad para formar relaciones sociales saludables.

###### ***Identificación del propio estilo parental***

Los participantes se guiarán en un proceso de autoevaluación para identificar su estilo de crianza predominante. Se les proporcionarán herramientas como cuestionarios y dinámicas grupales para reflexionar sobre sus prácticas cotidianas.

###### ***Estrategias para adoptar un enfoque más equilibrado y positivo***

Se ofrecerán recomendaciones prácticas para aquellos que deseen ajustar su estilo parental. Esto incluirá técnicas para mejorar la comunicación, establecer límites de manera

efectiva y fomentar la empatía y el respeto mutuo dentro del hogar. Los participantes aprenderán a crear un entorno familiar que promueva un desarrollo saludable y equilibrado para sus hijos.

## ***Taller 2. Pautas de crianza***

### **Objetivo**

El objetivo de este taller es dotar a los padres y cuidadores un conjunto de pautas prácticas que les permitan ejercer una crianza efectiva, orientada a promover el bienestar y el desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones: emocional, social, cognitiva y física.

### **Contenidos Detallados**

#### ***Estrategias de disciplina positiva***

Se abordarán técnicas de disciplina que refuercen el comportamiento adecuado sin recurrir a castigos severos o agresivos. Los participantes aprenderán métodos como el refuerzo positivo, la orientación en la toma de decisiones, y cómo usar consecuencias naturales y lógicas para guiar el comportamiento del niño.

#### ***Establecimiento de rutinas y límites claros***

Se enfatizará la importancia de establecer rutinas diarias que proporcionen estructura y seguridad a los niños. Los padres aprenderán cómo establecer límites claros y coherentes que permitan a los niños entender lo que se espera de ellos, promoviendo un ambiente de respeto y orden dentro del hogar.

#### ***Comunicación efectiva y resolución de conflictos***

Este apartado se centrará en mejorar las habilidades de comunicación entre padres e hijos. Se enseñarán técnicas para escuchar activamente, expresar emociones de manera asertiva y resolver conflictos de forma constructiva. Los participantes aprenderán cómo mantener un diálogo abierto y respetuoso, que favorezca la comprensión mutua y fortalezca la relación familiar.

#### ***Importancia del afecto y la seguridad emocional***

Se destacará el papel crucial del afecto y la seguridad emocional en el desarrollo del niño. Los participantes explorarán formas de expresar amor y apoyo de manera constante, creando un entorno emocionalmente seguro que permita al niño desarrollarse con confianza y autoestima.

### ***Taller 3. Desarrollo, comportamiento y emociones en los primeros años de vida***

#### **Objetivo**

El objetivo de este taller es proporcionar a los padres y cuidadores un conocimiento profundo sobre el desarrollo infantil, con un enfoque especial en las emociones y el comportamiento de los niños en sus primeros años. Se busca que los participantes comprendan las etapas clave del desarrollo, reconozcan comportamientos normales y potenciales señales de alerta, y adquieran estrategias efectivas para apoyar el desarrollo emocional saludable de sus hijos.

#### **Contenidos Detallados**

##### ***Etapas del desarrollo infantil (cognitivo, social y emocional)***

Se presentará una visión integral de las principales etapas del desarrollo infantil, abordando cómo los niños progresan en las áreas cognitiva, social y emocional. Se explicará cómo cada etapa está interconectada y cómo los padres pueden apoyar activamente el crecimiento de sus hijos en cada una de estas áreas.

##### ***Comportamientos típicos y atípicos en los preescolares***

Este segmento ayudará a los participantes a identificar comportamientos que son esperados y naturales en los niños preescolares, así como aquellos que podrían indicar un desarrollo atípico o la necesidad de intervención. Se discutirán ejemplos concretos y se proporcionarán guías para diferenciar entre un comportamiento que forma parte del desarrollo normal y uno que podría requerir atención especial.

##### ***Técnicas para apoyar la regulación emocional y el desarrollo saludable***

Los padres aprenderán técnicas específicas para ayudar a sus hijos a desarrollar habilidades de autorregulación emocional, como el manejo del estrés, la expresión adecuada de las emociones, y la resolución de conflictos. Estas herramientas son fundamentales para que los niños desarrollen una base emocional sólida que los acompañe a lo largo de su vida.

##### ***Manejo de problemas de comportamiento comunes***

Se ofrecerán estrategias prácticas para manejar problemas de comportamiento que suelen presentarse en la edad preescolar, como las rabietas, la desobediencia y la agresividad. Los participantes aprenderán cómo abordar estos desafíos de manera constructiva, promoviendo un ambiente familiar positivo y seguro.

## **Taller 4. Recursos y estrategias para la gestión del tiempo libre del niño**

### **Objetivo**

El objetivo de este taller es dotar a los padres y cuidadores de herramientas y estrategias prácticas para gestionar el tiempo libre de los niños de manera efectiva, promoviendo actividades que favorezcan su desarrollo integral y minimizando el uso excesivo de dispositivos electrónicos.

### **Contenidos Detallados**

#### ***Actividades lúdicas y educativas alternativas a los videojuegos***

Se explorarán diversas opciones de actividades que sean tanto lúdicas como educativas, las cuales pueden sustituir o complementar el tiempo que los niños pasan frente a dispositivos electrónicos. Estas actividades estarán diseñadas para estimular la curiosidad, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades diversas, como la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración.

#### ***Planificación y estructuración del tiempo libre***

Los participantes aprenderán a planificar y organizar el tiempo libre de sus hijos de manera equilibrada, asegurando que haya un buen reparto entre actividades estructuradas y tiempo de juego libre. Se discutirá cómo establecer rutinas que incluyan tiempo para el juego activo, el descanso y el aprendizaje, permitiendo que los niños disfruten de una variedad de experiencias enriquecedoras.

#### ***Importancia del juego activo y social***

Este apartado enfatizará la relevancia del juego activo, que involucra movimiento físico y estimula el desarrollo motor, y del juego social, que promueve habilidades interpersonales y emocionales. Se presentarán ejemplos de juegos que fomentan la interacción con otros niños y adultos, fortaleciendo la empatía, la cooperación y la comunicación.

#### ***Estrategias para fomentar la creatividad y habilidades sociales a través del juego***

Se proporcionarán técnicas para estimular la creatividad de los niños y desarrollar sus habilidades sociales mediante actividades de juego. Estas estrategias incluirán el uso de juegos de roles, manualidades, y proyectos colaborativos que impulsen la imaginación y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que refuercen las habilidades para trabajar en equipo y resolver conflictos.

## ***Primer taller de seguimiento***

### **Objetivo**

El propósito de este primer taller de seguimiento es evaluar cómo han implementado los padres y cuidadores las estrategias y técnicas aprendidas en los talleres anteriores, además de ofrecerles la oportunidad de aclarar dudas y recibir apoyo personalizado.

### **Contenidos Detallados**

#### ***Revisión de la aplicación de los conceptos y técnicas enseñadas***

Se hará una evaluación de cómo los participantes han aplicado en su vida diaria los conceptos sobre estilos parentales, pautas de crianza, desarrollo infantil y gestión del tiempo libre. Se revisarán ejemplos concretos de su experiencia para identificar qué ha funcionado bien y qué aspectos requieren mayor atención.

#### ***Discusión de desafíos y soluciones***

Este segmento estará dedicado a la discusión abierta sobre los desafíos que los padres y cuidadores han encontrado al intentar aplicar las estrategias enseñadas. Se alentará a compartir experiencias, permitiendo que los participantes se apoyen mutuamente, y se ofrecerán soluciones prácticas y alternativas para superar los obstáculos más comunes.

#### ***Ajustes en las prácticas de crianza basados en las experiencias de los participantes***

A partir de las discusiones y el *feedback* recibido, se identificarán áreas donde los participantes podrían necesitar realizar ajustes en sus prácticas de crianza. Se proporcionarán recomendaciones personalizadas y se adaptarán las estrategias a las necesidades particulares de cada familia, asegurando que las técnicas sean efectivas y sostenibles a largo plazo.

## ***Segundo taller de seguimiento***

### **Objetivo**

El objetivo de este segundo taller de seguimiento es consolidar los cambios positivos logrados por los participantes, reforzar los conceptos clave aprendidos y ayudarles a planificar estrategias sostenibles para el futuro.

### **Contenidos Detallados**

#### ***Evaluación de los progresos alcanzados***

Se realizará una evaluación exhaustiva de los avances logrados por los padres y cuidadores desde el primer taller de seguimiento. Se revisarán los logros en la implementación de las estrategias de crianza y se destacarán los cambios positivos en el desarrollo y bienestar de los niños.

### ***Refuerzo de los conceptos clave***

Se volverán a enfatizar los conceptos fundamentales de los talleres anteriores, asegurando que los participantes mantengan un entendimiento sólido de las estrategias de crianza positiva, la regulación emocional y la gestión del tiempo libre. Este refuerzo tiene como objetivo afianzar el aprendizaje y fomentar la confianza en la aplicación continua de las técnicas.

### ***Planificación de prácticas sostenibles a largo plazo***

Se guiará a los participantes en la creación de un plan a largo plazo para mantener y mejorar las prácticas de crianza efectivas. Se discutirán cómo integrar las estrategias aprendidas en la vida cotidiana de manera sostenible, adaptándolas a cambios futuros y a las necesidades en evolución de sus hijos.

### ***Recapitulación de recursos y apoyo continuo***

Se hará una recapitulación de los recursos disponibles para los participantes, incluyendo materiales de apoyo, contactos para consultas futuras y redes de apoyo comunitario. Además, se discutirá cómo los padres y cuidadores pueden continuar accediendo a apoyo y orientación en el futuro para garantizar que sigan en el camino correcto hacia una crianza positiva y saludable.

## **Metodología**

La metodología del plan de intervención se basa en un enfoque interactivo y participativo para asegurar una experiencia de aprendizaje efectiva y práctica. Tendrá una duración de 3 meses, con dos talleres al mes. A continuación, se detalla cada componente de esta metodología:

### ***Enfoque interactivo y participativo***

*Discusión en grupo.* Los talleres fomentarán el diálogo abierto entre los participantes. Se promoverá que los padres y cuidadores compartan sus experiencias, planteen preguntas y discutan sobre los temas presentados. Este formato ayuda a construir una comprensión compartida y a aprender de las experiencias de los demás.

*Estudios de casos.* Se presentarán escenarios específicos relacionados con la crianza y el desarrollo infantil. Los participantes analizarán estos casos, aplicarán los conceptos

aprendidos y discutirán posibles soluciones y estrategias. Los estudios de casos permiten contextualizar los conceptos teóricos en situaciones prácticas.

*Role-playing.* Se emplearán técnicas de simulación donde los participantes asumirán diferentes roles y escenarios relacionados con la crianza. Esta técnica ayuda a los padres a practicar habilidades de manejo de conflictos, comunicación efectiva y otras estrategias en un entorno controlado y de apoyo.

*Ejercicios prácticos.* Los talleres incluirán actividades diseñadas para aplicar los conceptos y técnicas en situaciones reales. Estos ejercicios prácticos permiten a los participantes experimentar directamente las estrategias de crianza y evaluar su efectividad en un entorno guiado.

### **Recursos necesarios**

*Material didáctico.* Incluye folletos, guías, manuales y otros documentos que proporcionen información detallada sobre los temas tratados en los talleres. Estos materiales servirán como referencia durante y después de los talleres, facilitando el aprendizaje continuo.

*Espacio adecuado para la realización de talleres.* Se necesita un espacio físico que sea cómodo y funcional para las actividades grupales. Debe contar con suficiente espacio para que los participantes se muevan libremente y puedan participar en las actividades interactivas, además de estar equipado para acomodar a todos los asistentes de manera segura.

*Facilitadores capacitados.* Los talleres serán dirigidos por profesionales con experiencia en psicología infantil, desarrollo infantil y técnicas de intervención. Estos facilitadores deben estar capacitados para guiar a los participantes a través de las actividades, responder a sus preguntas y proporcionar retroalimentación constructiva.

*Recursos audiovisuales.* Se utilizarán herramientas como proyectores, pantallas y equipos de audio para presentar información visual y auditiva. Los recursos audiovisuales ayudan a ilustrar conceptos, mostrar ejemplos y mantener a los participantes comprometidos.

### **Evaluación**

*Evaluación formativa.* Durante cada taller, se llevará a cabo una evaluación formativa para medir la comprensión y aplicación de los conceptos. Esta evaluación puede incluir cuestionarios rápidos, encuestas de retroalimentación, y la observación de la participación en discusiones y ejercicios prácticos. El objetivo es identificar áreas que necesitan refuerzo y ajustar el contenido y las actividades en función de las necesidades de los participantes.

*Evaluación sumativa.* Al finalizar el ciclo de talleres, se realizará una evaluación sumativa para medir el impacto general de la intervención. Esta evaluación incluirá una revisión de los logros alcanzados en relación con los objetivos del plan de intervención. Se recogerán datos sobre los cambios en el conocimiento, habilidades y prácticas de crianza de los participantes, así como sobre el impacto en el bienestar y desarrollo de los niños. Esta evaluación final ayudará a determinar la efectividad del programa y a identificar posibles áreas de mejora para futuras intervenciones.

#### **8.4. Objetivos de la Intervención**

El plan de intervención “Jugando a crecer: por una infancia feliz y saludable” tiene un objetivo general y dos objetivos específicos.

##### **Objetivo general**

Dotar a cuidadores habituales de preescolares ecuatorianos de herramientas y conocimientos necesarios para supervisar y gestionar adecuadamente el tiempo de uso de dispositivos electrónicos por parte de los preescolares que están bajo su responsabilidad.

##### **Objetivos específicos**

- Informar a cuidadores habituales de preescolares ecuatorianos sobre los riesgos y beneficios del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la infancia temprana.
- Capacitar y entrenar a cuidadores habituales de preescolares ecuatorianos en estrategias para promover el uso saludable de videojuegos en dispositivos electrónicos en la infancia temprana.

#### **8.5. Población objetivo**

El plan de intervención “Jugando a crecer: por una infancia feliz y saludable” se propone beneficiar a 2.400 cuidadores habituales de preescolares ecuatorianos, distribuidos en las tres regiones más pobladas del Ecuador (Costa, Sierra y Amazonía), durante un año. Cada taller estará dirigido a grupos de aproximadamente 40 participantes, asegurando así una atención personalizada y un ambiente propicio para el aprendizaje interactivo. Los participantes se seleccionarán a través de un proceso de convocatoria en centros educativos, comunidades y programas de salud infantil.

#### **8.6. Actividades de la intervención**

Se realizarán sesiones mensuales dirigidas a padres y cuidadores para educarlos sobre el uso saludable de dispositivos electrónicos y estrategias de crianza efectiva. Estos



talleres estarán diseñados para proporcionar conocimientos y habilidades prácticas que ayuden a los padres a gestionar el tiempo de pantalla de sus hijos y a implementar técnicas de crianza que promuevan el bienestar emocional y social. Se abordarán temas como los riesgos del uso excesivo de dispositivos, la importancia del equilibrio entre tiempo de pantalla y actividades físicas, y métodos para establecer límites claros y positivos.

Se implementarán actividades físicas semanales para los niños con el objetivo de promover el juego físico y la interacción social. Estas actividades están diseñadas para contrarrestar el tiempo de pantalla prolongado y fomentar un estilo de vida activo y saludable. Los programas incluirán juegos y ejercicios que no solo mejoren la condición física de los niños, sino que también fortalezcan sus habilidades sociales a través de la cooperación y el trabajo en equipo.

Se establecerán herramientas y técnicas para controlar y limitar el tiempo de pantalla en el hogar. Esto puede incluir el uso de aplicaciones de monitoreo que permiten a los padres rastrear el tiempo que sus hijos pasan en dispositivos electrónicos, así como la implementación de horarios y reglas claras sobre el uso de estos dispositivos. La supervisión activa está destinada a asegurar que el tiempo frente a la pantalla sea equilibrado con otras actividades y que se mantenga dentro de límites saludables.

Se distribuirán diversos recursos para apoyar la intervención, incluyendo folletos, videos y recursos en línea que detallan los beneficios de un uso moderado de dispositivos electrónicos. Estos materiales servirán como herramientas de referencia para los padres, ofreciendo consejos prácticos y evidencia científica sobre cómo el uso controlado de tecnología puede impactar positivamente en el desarrollo de sus hijos.

### **8.7. Recursos necesarios para implementar la intervención**

La intervención requerirá la participación de profesionales especializados, como psicólogos y trabajadores sociales, así como personal de apoyo para asegurar el correcto funcionamiento de las actividades y talleres. Estos profesionales estarán encargados de facilitar los talleres, proporcionar asesoramiento personalizado y apoyar en la implementación de estrategias de intervención.

Se necesitarán equipos audiovisuales para la realización de talleres, que permitirán una presentación efectiva del contenido. También se requerirán materiales educativos impresos y digitales, tales como folletos y videos, para reforzar los temas discutidos en las sesiones. Las herramientas de monitoreo de tiempo de pantalla son cruciales para supervisar el uso de dispositivos electrónicos en el hogar.

Se necesitarán espacios adecuados para la realización de los talleres, como salas de reuniones, y áreas dedicadas al juego y ejercicio físico para los programas de actividad física. Los espacios deben ser seguros, accesibles y apropiados para la edad de los niños y el tipo de actividades que se llevarán a cabo.

Se deberán asignar fondos para cubrir los costos asociados con la intervención, incluyendo los salarios del personal, la adquisición de materiales educativos y los gastos logísticos relacionados con la organización de los talleres y programas de actividad física.

### **8.8. Plan de evaluación de la intervención**

*Medición pre y posintervención.* Se llevará a cabo una evaluación comparativa del uso de dispositivos electrónicos y la regulación emocional de los niños antes y después de la intervención. Esto permitirá medir el impacto de la intervención en estos aspectos y determinar si se han logrado mejoras significativas.

*Encuestas de satisfacción.* Se recogerá *feedback* de los padres y cuidadores sobre su experiencia con los talleres y los materiales proporcionados. Las encuestas ayudarán a evaluar la satisfacción de los participantes y a identificar áreas de mejora para futuras intervenciones.

*Observaciones directas.* Se monitorizarán los cambios en el comportamiento de los niños durante las actividades físicas y en el entorno del hogar. Las observaciones directas proporcionarán información sobre la efectividad de las actividades en la promoción del juego activo y la interacción social, así como sobre la implementación de las estrategias de manejo del tiempo de pantalla.

*Análisis estadístico.* Se realizarán análisis estadísticos de los datos recolectados para evaluar la efectividad general de la intervención. Estos análisis compararán los datos pre y posintervención para identificar patrones, tendencias y mejoras en los resultados relacionados con el uso de dispositivos electrónicos y la regulación emocional.

### **8.9. Viabilidad**

La propuesta es viable dado que se cuenta con el apoyo de instituciones locales y la disposición de recursos necesarios. Los posibles obstáculos incluyen la resistencia al cambio de hábitos y la falta de compromiso por parte de los cuidadores. Para abordarlos, se implementarán estrategias de motivación, como incentivos y la creación de una comunidad de apoyo entre los participantes. Además, se gestionará un seguimiento continuo y adaptaciones a la intervención según sea necesario para asegurar su éxito. La duración de seis meses es adecuada para observar cambios significativos y evaluar el impacto de la intervención. Esta propuesta de intervención preventiva y de promoción del

uso saludable de dispositivos electrónicos tiene el potencial de mejorar significativamente la regulación emocional de los preescolares ecuatorianos, ofreciendo beneficios tangibles para los niños, sus familias y la comunidad en general. Con una implementación bien planificada y evaluada, esta intervención puede servir como modelo para otras regiones y contextos similares.

## **9. Discusión, conclusiones y recomendaciones**

Esta sección busca explorar las repercusiones anticipadas de los resultados del proyecto tanto en la investigación como en la práctica clínica. También se pretende evaluar las ventajas y desventajas tanto de la propuesta de investigación como de la intervención propuesta, así como identificar las limitaciones del proyecto. Al finalizar el proyecto, se presentarán conclusiones que resuman los hallazgos obtenidos y se propondrán recomendaciones o propuestas basadas en los resultados de la aplicación del proyecto.

### **9.1. Implicaciones de los resultados esperados para la investigación y la práctica clínica**

Los resultados esperados del proyecto tienen el potencial de llenar un vacío significativo en la literatura científica sobre el impacto del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en la regulación emocional de preescolares. Investigaciones previas han señalado que el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede tener efectos adversos en el desarrollo emocional, incluyendo dificultades en la regulación emocional y el manejo del estrés (Anderson & Dill, 2000; Gentile et al., 2011). Estos hallazgos sugieren que un uso moderado y supervisado podría ofrecer beneficios, como el desarrollo cognitivo y social (Hinkley et al., 2018). La investigación proporcionará datos específicos sobre la población ecuatoriana, permitiendo una mejor comprensión del impacto cultural y contextual de los dispositivos electrónicos en el desarrollo infantil. Esto podría inspirar y guiar futuras investigaciones en contextos similares o diferentes, contribuyendo al cuerpo de conocimientos existente.

Desde una perspectiva clínica, los resultados podrían influir en las prácticas y recomendaciones relacionadas con el manejo del tiempo de pantalla en los preescolares. Si los hallazgos confirman que el uso moderado y supervisado de videojuegos tiene efectos positivos, esto podría justificar la implementación de estrategias y programas educativos para padres y cuidadores. Además, se podrían desarrollar guías para la práctica clínica que ayuden a los profesionales a asesorar a las familias sobre el uso equilibrado de la tecnología, integrando estas recomendaciones en programas de intervención y prevención.

## **9.2. Limitaciones y fortalezas de la propuesta de investigación y de la propuesta de intervención**

Es la primera investigación en el ámbito ecuatoriano, impulso para otras investigaciones... En cuanto a las limitaciones y fortalezas de la propuesta de investigación, es crucial reconocer que la recolección de datos puede enfrentar desafíos logísticos y la participación de los cuidadores puede variar según la disposición y compromiso. Sin embargo, la metodología mixta utilizada, combinando entrevistas y cuestionarios estructurados, permite obtener una comprensión integral de las experiencias y percepciones de los participantes. En contraste, la propuesta de intervención se beneficia de un enfoque preventivo y educativo, dirigido a empoderar a los padres y cuidadores con estrategias efectivas para gestionar el tiempo de pantalla y promover actividades alternativas que fomenten el desarrollo emocional saludable en los niños.

La investigación representa un avance significativo al abordar un tema poco explorado en el contexto ecuatoriano, lo cual puede servir como base para futuras investigaciones en el área. La combinación de entrevistas y cuestionarios estructurados ofrece una comprensión más completa y profunda de las experiencias y percepciones de los participantes, aumentando la robustez de los hallazgos. La recolección de datos puede enfrentar dificultades relacionadas con la logística, como el acceso a participantes y la variabilidad en la disposición de los cuidadores para participar. La participación puede variar dependiendo del compromiso y la disponibilidad de los cuidadores, lo cual podría afectar la representatividad y generalización de los resultados.

La intervención se basa en estrategias preventivas y educativas, empoderando a los padres con herramientas para manejar el tiempo de pantalla y promover actividades alternativas beneficiosas para el desarrollo emocional de los niños. La eficacia de la intervención dependerá de la capacidad para implementar las estrategias de manera consistente y adaptarlas a las necesidades específicas de cada familia.

## **9.3. Conclusiones generales tras desarrollar la propuesta de investigación y la propuesta de intervención**

Las conclusiones generales del estudio subrayan la necesidad de abordar el uso de dispositivos electrónicos en la infancia con un enfoque equilibrado y matizado. La investigación y la intervención propuestas han revelado que, mientras que los dispositivos electrónicos pueden ofrecer beneficios significativos, como el desarrollo cognitivo y la capacidad de socialización, también presentan riesgos potenciales que no deben subestimarse.

Los dispositivos electrónicos, cuando se usan de manera moderada y adecuada, pueden proporcionar una variedad de estímulos cognitivos que apoyan el aprendizaje y el desarrollo. Las aplicaciones educativas, los juegos interactivos y los contenidos multimedia pueden facilitar habilidades como la resolución de problemas, la memoria y la comprensión del lenguaje. Los dispositivos electrónicos también pueden fomentar la interacción social entre los niños, especialmente en contextos donde el acceso a oportunidades de socialización en persona puede ser limitado. Las plataformas de comunicación y los juegos en línea pueden ofrecer a los niños oportunidades para colaborar, competir y compartir experiencias con sus compañeros.

El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede tener efectos adversos en el desarrollo emocional de los niños. Los estudios han mostrado que una exposición prolongada puede estar asociada con dificultades en la regulación emocional, aumento de la ansiedad, y problemas de atención. Esto puede resultar en una incapacidad para manejar el estrés y las emociones de manera efectiva. El uso excesivo puede llevar a un comportamiento más impulsivo y menos autocontrolado. Los niños que pasan demasiado tiempo frente a las pantallas pueden experimentar dificultades en la gestión de sus emociones y en la resolución de conflictos, afectando negativamente sus interacciones sociales y su bienestar general.

Para maximizar los beneficios de los dispositivos electrónicos mientras se minimizan los riesgos, es esencial implementar políticas y prácticas que promuevan un uso responsable. Esto incluye establecer límites claros sobre el tiempo de pantalla, asegurarse de que el contenido consumido sea apropiado y educativo, y fomentar la supervisión y participación de los padres y cuidadores.

La educación digital debe formar parte integral del desarrollo infantil. Esto significa no solo enseñar a los niños cómo utilizar la tecnología de manera segura y productiva, sino también integrarla con estrategias que promuevan el bienestar emocional. Las actividades que combinan el uso de dispositivos electrónicos con el juego activo, la creatividad y la interacción social pueden ayudar a equilibrar los efectos positivos y negativos.

Las estrategias de intervención deben centrarse en el desarrollo saludable y equilibrado del niño. Esto incluye no solo la gestión del tiempo de pantalla, sino también el fomento de actividades alternativas que promuevan habilidades emocionales y sociales. Las intervenciones deben diseñarse para apoyar tanto el desarrollo cognitivo como el bienestar emocional, creando un entorno que permita a los niños prosperar en todas las áreas de su vida.

#### 9.4. Recomendaciones

En cuanto a las recomendaciones para la implementación de la investigación, se sugiere establecer alianzas con instituciones educativas y comunitarias para facilitar el acceso a los participantes y garantizar la representatividad de las muestras. Además, para futuras investigaciones, se recomienda explorar más a fondo los efectos a largo plazo del uso de videojuegos en dispositivos electrónicos en el desarrollo emocional y conductual de los niños. Para la implementación de la propuesta de intervención en la práctica clínica, se recomienda diseñar programas continuos de formación para padres y cuidadores, así como integrar estas prácticas en las políticas de atención temprana y educación infantil.

Este estudio busca contribuir al campo psicológico y educativo proporcionando evidencia empírica sobre cómo manejar adecuadamente el uso de dispositivos electrónicos en preescolares, promoviendo un desarrollo emocional saludable desde las primeras etapas de la vida.

#### 10. Referencias

- Amar Amar, J. J. (2015). Desarrollo infantil y prácticas de cuidado. *Universidad del Norte*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=frFCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desarrollo+infantil&ots=h0x07siSre&sig=CbVxMXKsBH4Jaivo2jqHw2hMNM#v=onepage&q=desarrollo%20infantil&f=false>
- Barquero, A., & Calderón, F. (2016). Influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo emocional del niño y adolescente y posibles desajustes. *Revista Cúpula*, 30(2), 11-25. <https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v30n2/art02.pdf>
- Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M., & Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-Hombre-Sociedad*, 27(1), 108-137. <https://doi.org/10.7770/CUHSO-V27N1-ART1191>
- Cole, P. M., Michel, M. K., & Teti, L. O. (1994). The development of emotion regulation and dysregulation: A clinical perspective. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59(2-3), 73-100, 250-283. <https://doi.org/10.2307/1166139>
- Covarrubias, M., & Cuevas, A. (2008). La perspectiva histórico-cultural del desarrollo y la construcción de la esfera afectivo-motivacional. *Psicología para América Latina. Revista Electrónica Internacional de la Unión Latinoamericana de Entidades de Psicología*. <http://psicolatina.org/14/perspectiva.html>
- Charland, L. C. (2011). Moral undertow and the passions: Two challenges for contemporary emotion regulation. *Emotion Review*, 3(1), 83-91. <https://doi.org/10.1177/1754073910380967>

- DE, C. R. (1999). La familia y su implicación en el desarrollo infantil. *Revista Complutense de Educación*, 158, 1130-2496. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111441753/actividad-4-texto-2-la-familia-y-su-implicacion-en-el-desarrollo-infantil-libre.pdf?1707860266=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa+familia+y+su+implicacion+en+el+desarr.pdf&Expires=1718596013&Signature=HRnOeSKkfvMmw7D3TVPGDzgNT0BS4XwS1xpyAK1wUptbnI02i9PlcEyPcY49k5yjR0W1qVfzXjh0KdYq4~eKQ5eg~CuExHkQXgGkNoFH5~qJRy20RQXgXLJhVtyEftil~w8sfX11DYmeHGXDUF~PeDRSeqr~1MzF9TdkWko3ChXRRQFnNq2-6mfgGZCG4hIW26BL48UJnHpZBT6A8YnCYKy6reeCiy6aYqzm~BvMO1-Hwq98uCXp0XAFNb4d4WSkFh9AGhpTv-QOFqUbNgpaWYVhujOr0s9QI5VbslhZ36eQSkdqXwB2lsJBA10nRb94~9E3jrmWG710~qJg\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111441753/actividad-4-texto-2-la-familia-y-su-implicacion-en-el-desarrollo-infantil-libre.pdf?1707860266=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa+familia+y+su+implicacion+en+el+desarr.pdf&Expires=1718596013&Signature=HRnOeSKkfvMmw7D3TVPGDzgNT0BS4XwS1xpyAK1wUptbnI02i9PlcEyPcY49k5yjR0W1qVfzXjh0KdYq4~eKQ5eg~CuExHkQXgGkNoFH5~qJRy20RQXgXLJhVtyEftil~w8sfX11DYmeHGXDUF~PeDRSeqr~1MzF9TdkWko3ChXRRQFnNq2-6mfgGZCG4hIW26BL48UJnHpZBT6A8YnCYKy6reeCiy6aYqzm~BvMO1-Hwq98uCXp0XAFNb4d4WSkFh9AGhpTv-QOFqUbNgpaWYVhujOr0s9QI5VbslhZ36eQSkdqXwB2lsJBA10nRb94~9E3jrmWG710~qJg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Guthrie, I. K., & Reiser, M. (2000). Dispositional emotionality and regulation: Their role in predicting quality of social functioning. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(1), 136-157. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.1.136>
- Fombona, J., Pascual, M., & Sevillano, M. (2020). Uso de los dispositivos tecnológicos y la construcción de su aprendizaje. *Educ. Soc. Campinas*, 41(1), 1-15. <https://doi.org/10.1590/ES.216616>
- Franco, S., & Solano, I. (2017). Inteligencia emocional con dispositivos móviles: Un análisis de aplicaciones para niños en edad infantil. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 3, 51-63. <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2017/308641>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Efectos de los videojuegos violentos sobre el cortisol salival, la excitación y los pensamientos agresivos en niños. *Computers in Human Behavior*, 70, 39-43. <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2019a2>
- Goswami, U. (2015). Children's cognitive development and learning. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2nd ed., Vol. 4, pp. 244-250). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK310550/>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). Los beneficios de jugar videojuegos. *American Psychologist*, 69(1), 66. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

- Gross, J. J. (2014). Emotion regulation: Conceptual and empirical foundations. In J. J. Gross (Ed.), *Handbook of Emotion Regulation* (2nd ed., pp. 3-20). Guilford Press. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2376680>
- Ibarrola, B. (2014). La educación emocional en la etapa 0-3. <http://www.fundacionmaresme.cat/wp-content/uploads/2014/07/21a-PON%C3%88NCIA-2.pdf>
- Iriarte Diazgranados, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). *Psicología desde el Caribe*, 20, 208-224. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>
- Krinsley, K. E., & Bry, B. H. (1992). Sequential analyses of adolescent, mother and father behaviors in distressed and non-distressed families. *Child & Family Behavior Therapy*, 13(4), 45-62. [https://doi.org/10.1300/J019v13n04\\_03](https://doi.org/10.1300/J019v13n04_03)
- Koole, S. L. (2010). The psychology of emotion regulation: An integrative review. In J. De Houwer & D. Hermans (Eds.), *Cognition & Emotion: Reviews of Current Research and Theories* (pp. 128-167). Psychology Press. [https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/12/cognition\\_and\\_emotion.pdf](https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/12/cognition_and_emotion.pdf)
- Lengua, L. J. (2002). The contribution of emotionality and self-regulation to the understanding of children's response to multiple risk. *Child Development*, 73(1), 144-161. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00397>
- Masten, A. S., & Cicchetti, D. (2010). Developmental cascades. *Development and Psychopathology*, 22(3), 491-495. <https://doi.org/10.1017/S0954579410000222>
- McRae, K., & Gross, J. J. (2020). Emotion regulation. *Emotion*, 20(1), 1-9. <https://doi.org/10.1037/emo0000703>
- Mosqueira, H. (2020). Influencias de las tecnologías modernas en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 7 años en la ciudad de Babahoyo 2019. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(8), 1-8. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/866/752>
- Navarro-Pardo, E., Meléndez Moral, J. C., Sales Galán, A., & Sancerni Beitia, M. D. (2012). Desarrollo infantil y adolescente: Trastornos mentales más frecuentes en función de la edad y el género. *Psicothema*, 24(3), 377-383. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72723439006.pdf>
- Potes, M. V., & Filet Larrea, G. J. (2018). Tecnofamilias: Crecer en cavernas digitales. *Revista Eureka*, 15(2), 295-307. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6204/2/tecnofamiliascrecer>