

RELACIÓN ENTRE LA SOBREEXPOSICIÓN A PANTALLAS Y LA DIFICULTAD EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Claudia Milena Rodriguez Rodriguez
Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-6750-7954>

e-mail: romiro21@hotmail.com

Institución: Universidad Pedagógica
Experimental Libertador
"Gervasio Rubio "(IPRGR) Venezuela

Leidy Rocio Rodriguez Rodriguez
Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-2220-9601>

e-mail: leidyico@hotmail.com

Institución: Universidad Pedagógica
Experimental Libertador
"Gervasio Rubio "(IPRGR) Venezuela

Recibido 27/03/2025

Aprobado: 17/06/2025

RESUMEN

El uso de dispositivos electrónicos se ha incrementado de manera notoria en los últimos años, lo cual genera dudas sobre su efecto en el desarrollo infantil. En particular, este trabajo se centrará en la influencia de la duración de la visualización de la pantalla en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños que viven en áreas rurales. Durante la revisión de literatura, fue posible encontrar algunos documentos científicos que muestran que el uso desmedido de dispositivos digitales afecta las interacciones sociales y la regulación emocional. Para comprender este proceso, se han seleccionado enfoques de teorías socioculturales, aprendizaje social y apego, que describen cómo la no comunicación con los demás afecta la adquisición de habilidades interpersonales. La información encontrada y revisada indica que un largo tiempo de interacción con pantallas reduce las oportunidades para que los niños interactúen entre sí en la vida real, lo que resulta en una baja forma al procesar señales emocionales y regular el comportamiento en presencia de otros niños. En las áreas rurales, el problema se ve agravado por la falta de actividades fuera de línea disponibles y la dependencia de la tecnología para fines educativos y de ocio; se encontró que la mediación adulta durante el uso de dispositivos digitales afecta cómo los niños procesan la información social y emocionalmente. Derivado del análisis, se sugiere el desarrollo de estrategias que controlen la interacción con la tecnología mediante la limitación del uso de pantallas en entornos educativos y comunitarios para estimular la interacción presencial. Permitir el

¹ Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación.
² Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación

uso de dispositivos electrónicos en conjunto con actividades presenciales puede fomentar el desarrollo sociocultural de los niños. Se plantea seguir estudiando la influencia de los dispositivos electrónicos en diversos contextos y crear métodos que integran la tecnología sin obstaculizar la relación social en el desarrollo de la infancia.

PALABRAS CLAVE: desarrollo infantil, dispositivos digitales, habilidades socioemocionales, interacciones sociales.

RELATIONSHIP BETWEEN SCREEN OVEREXPOSURE AND DIFFICULTY IN SOCIO-EMOTIONAL SKILLS IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN

ABSTRACT

The use of electronic devices has increased significantly in recent years, raising concerns about their impact on child development. This paper will focus specifically on the influence of screen time on the development of socioemotional skills in children living in rural areas. During the literature review, it was possible to find several scientific documents showing that excessive use of digital devices affects social interactions and emotional regulation. To understand this process, approaches from sociocultural theories, social learning, and attachment were selected, which describe how a lack of communication with others affects the acquisition of interpersonal skills. The information found and reviewed indicates that prolonged screen time reduces opportunities for children to interact with each other in real life, resulting in poor performance in processing emotional signals and regulating behavior in the presence of other children. In rural areas, the problem is exacerbated by the lack of available offline activities and the dependence on technology for educational and leisure purposes. It was found that adult mediation during the use of digital devices affects how children process information socially and emotionally. Based on this analysis, the development of strategies to control interaction with technology by limiting the use of screens in educational and community settings is suggested, in order to encourage face-to-face interaction. Allowing the use of electronic devices in conjunction with in-person activities can foster children's sociocultural development. It is proposed to continue studying the influence of electronic devices in various contexts and to develop methods that integrate technology without hindering social relationships in child development.

Keywords: Socioemotional skills, digital devices, child development, social interactions.

El uso de dispositivos electrónicos ha experimentado un crecimiento en la última década, convirtiéndose en una herramienta utilizada en diversas actividades diarias, incluidas aquellas relacionadas con el aprendizaje infantil (UNESCO, 2023). El desarrollo de la exposición prolongada a las pantallas en la infancia en general y de los niños ha sido objeto de numerosas investigaciones. Varios estudios han descubierto la influencia de esta dinámica en el cognitivo y el desarrollo social de los niños, la dinámica puede conducir a los menores a una menor capacidad de interactuar con su entorno. En las áreas rurales, el desarrollo tiene características específicas debido a la mala vigilancia, los problemas de socialización y el acceso limitado a otras fuentes de actividad entorno proporciona. Todas las condiciones anteriores pueden aumentar los efectos del malware en el socio-emocional.

El creciente uso de dispositivos electrónicos ha cambiado la naturaleza de la socialización infantil. Desde la perspectiva, citado en Grané (2021), gran parte de las oportunidades de interacción presencial se pierden cuando los niños tienen acceso constante a las pantallas. Como resultado, los niños que socializan cara a cara menos frecuentemente y más a menudo practican la comunicación desde una pantalla son relativamente desfavorecidos cuando se trata de regular las emociones. No tener suficiente contacto físico con otros niños para desarrollar habilidades de empatía y una buena comprensión de las normas sociales. Serán capaces de seguir las normas de comportamiento mientras se relacionan con grupos de pares o adultos en el futuro. Por lo tanto, es importante investigar los efectos de la exposición a las disparidades a las

pantallas en la infancia y establecer métodos para compensar sus posibles consecuencias negativas (Grané, 2021).

En contexto rurales, este problema se agudiza debido a la falta de actividades recreativas presenciales. Según García et al. (2020),

Uno de los primeros problemas que se pueden identificar tras comenzar su utilización es la adicción, entendida como una afición de tipo patológico que provoca dependencia, la pérdida de control y que a su vez resta libertad para poder estrechar el campo de consciencia y que limita los intereses de una persona (Pág. 9)

La excesiva dependencia de la tecnología para entretenimiento y aprendizaje primario refuerza el aislamiento social en zonas con limitadas alternativas presenciales, en muchos casos, la supervisión de padres disminuye ante problemas de empleo o educación, logrando la consideración empéctica de García et al. quien expresa: El complemento en uso de la tecnología infantil puede ser alterado, debilitando la apropiación de la conducta de regulación y conflicto infantil. (García et al., 2020).

Los adultos escalonan la mediación, por un lado, en la regulación del tiempo de pantalla y, por otro lado, en la promoción de experiencias de socialización directas. Como indica la UNESCO (2023), “el uso de tecnología en la juventud debe estar acomodado con estrategias educativas para promover interacciones en persona y desarrollo socioemocional”. Como tal, se requiere que las políticas establezcan regulaciones para limitar la exposición a la pantalla y fomentar la creación de actividades que permitan la educación socioemocional. Las disposiciones políticas que escalonan el acceso infantil

a la tecnología con la oportunidad de ser social no aumentarían un humano cósmico como la medida del niño. Esto serviría para reducir el efecto del consumo digital sin borrar algunos de aprendizaje de la dinastía que brinda la crianza (UNESCO, 2023).

Desde la perspectiva de Álvarez et al. (2020), “La adicción al teléfono esconde tras ella problemas tales como la inseguridad, baja autoestima, de sentir experiencias intensas, soledad, pobres habilidades sociales o la necesidad de mantenerse continuamente en contacto con otras personas.” (p.7). Por lo cual, el interactuar con compañeros y adultos les permite a los niños obtener herramientas para interpretar señales emocionales, controlar su reacción a diferentes situaciones y fortalecer su capacidad para adaptarse a diferentes entornos. No obstante, cuando la interacción de manera presencial se reduce, el desarrollo de estas habilidades puede verse afectado, limitando la construcción de relaciones interpersonales. Este fenómeno es notable en la actualidad, donde el uso excesivo de pantallas ha disminuido el tiempo dedicado a la convivencia social y a la comunicación directa; ante este escenario, es importante analizar el efecto de la sobreexposición a dispositivos electrónicos en la infancia y sus posibles consecuencias en el ámbito socioemocional (Galvagno et al., 2022).

En línea con lo anterior, la exposición desmedida a las pantallas y la disminución de la interacción social pueden ser una amenaza para el desarrollo socioemocional en los niños. De acuerdo con Mendoza y Torres (2021), argumentan que “el aprendizaje de la regulación emocional y la empatía es resultado de la práctica de habilidades sociales en situaciones reales” (p.112). Por lo tanto, cuando a los niños no se les permite jugar

de forma independiente o se les enseña desde casa a través de dispositivos, pierden oportunidades para resolver conflictos, interpretar gestos y expresiones y desarrollar habilidades de comunicación. Los autores sugieren una descripción general de los niños que dan demasiada importancia a los dispositivos electrónicos pueden carecer de habilidades para navegar en situaciones de interacción. Tales individuos también pueden tener dificultades para comprender reglas no verbales, incluido pensar en situaciones de interacción a largo plazo, de igual manera, jugar con un compañero da seguridad y amor en situaciones donde el contacto físico es una necesidad.

Sin embargo, en los contextos rurales, esta problemática se complejiza al ser más reducida la oferta de actividades recreativas y educativas presenciales. Según estudios reciente señalan que, en áreas rurales, los niños tienen menor acceso a entornos de socialización lo que acrecienta su dependencia digital (López y Ramírez, 2022, p. 88). Por ende, se expone que muchas de las competencias socio-emocionales no serían completamente desarrolladas en base a la relación con la tecnología. Es decir, muchos niños no socializarían de manera suficiente con sus compañeros debido a la poca infraestructura extracurricular de la ruralidad. Dado a la falta de infraestructura y espacios adecuados que fomenten una mayor cantidad y calidad de socialización, es que se vuelve imperativo el fomento de una experiencia mayor de socialización en estos espacios y no estar tan dependientes de la tecnología.

Ante todo eso, la mediación de los adultos en el uso de los dispositivos electrónicos es un factor de regulación de los efectos negativos de la sobreexposición a

las pantallas. La supervisión de los padres y los docentes puede direccionar la utilización de la tecnología a aquellas actividades que empoderan el aprendizaje socioemocional, en vez de sustituir la interacción presencial. De acuerdo con Pérez y Castillo (2023), las investigaciones contemporáneas establecen pautas para el tiempo frente a la pantalla y vincular las herramientas digitales a la socialización en los espacios comunitarios se pueden hacer con objetivo de promover el desarrollo de las habilidades socioemocionales en la infancia. De igual manera, es importante propagar las metodologías de la educación que incluyan la tecnología y al mismo tiempo las prácticas colaborativas, con el fin de promover el aprendizaje basado en la interacción con los pares. Tales medidas pueden ayudar a reducir los efectos nocivos del tiempo de pantalla excesivo y garantizar el desarrollo equilibrado de las competencias emocionales y sociales durante la etapa infantil.

Por lo expuesto en el presente escrito, se planteaba conocer cómo la sobreexposición a pantallas afecta las habilidades socioemocionales en niños de la educación primaria del sector rural con el objetivo de comprender las implicaciones de este problema en términos de desarrollo para este grupo en particular. De este modo, se desarrollaron dos objetivos específicos para el análisis, el primero fue descubrir cuáles son los efectos del uso excesivo de dispositivos electrónicos en habilidades socioemocionales de niños de la educación primaria en el campo y entender cuáles son las estrategias pedagógicas que pueden minimizar estos efectos y promover un desarrollo socioemocional sano.

El objetivo 2, caracteriza las dificultades socioemocionales asociadas a la sobreexposición, este objetivo fue alcanzado a partir del estudio de los documentos mencionados, con los cuales fue posible proponer los primeros postulados. De igual manera, es importante señalar que, desde el punto de vista conceptual, la investigación se basó en teorías del desarrollo infantil y de la psicología socio-cultural. En estos términos, expertos en la materia destacan que las habilidades socioemocionales se desarrollan a través de la interacción. De hecho, la revisión confirmó la vigencia del modelo de Vygotsky (1978) para el análisis del presente trabajo, considerando que, como antesala, sobre la base de la interacción social, las personas aprenden y crecen en el plano emocional. No obstante, los estudios incluidos en la revisión sugieren que la sobreexposición ha de dificultar o condicionar dichas interacciones, lo que deberá afectar las capacidades socioemocionales. Así, investigaciones previas evidenciaron que la exposición prolongada a dispositivos electrónicos modifica la forma en que los niños procesan sus experiencias sociales y gestionan sus emociones.

En consecuencia, según Cáceres (2024), la aplicación de las teorías socioculturales, del aprendizaje social y del apego en entornos rurales está desafiada por la disminución de interacciones “vivas” entre niños. En primer lugar, faltan lugares equipados para la socialización en zonas rurales, lo que apuntala para obtener habilidades socioemocionales necesarias y deniega oportunidades para adquirir experiencias para el desarrollo interpersonal. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se da cuando ocurre la interacción con otros; no obstante, en áreas donde los niños no

pasan mucho tiempo juntos, las interacciones surgen desafiadas por la falta de dinámicas que sostienen la comunicación y la cooperación. A pesar de la oportunidad de acceder a la información mediante la tecnología, permanecer allí no reemplaza la necesidad del diálogo directo con el entorno y la interacción situacional que necesita ser explorada para comprender la experiencia de construir habilidades sociales en la infancia.

Debido a las restricciones en espacios de socialización en comunidades rurales, el desarrollo de habilidades emocionales y comunicativas en la infancia se ha limitado en los últimos doce meses (Delgado et al., 2024). La observación e imitación de otros niños y adultos en contextos sociales proveyendo un marco que facilitará la internalización de normas y valores de convivencia. Por ello, la empatía y la regulación emocional se ven afectadas a medida que la interacción se encuentra regulada por referentes familiares. La falta de habilidades para negociar la solución de conflictos e integración en nuevos entornos, son otros indicadores. Mientras las dinámicas grupales proveen de un mapa experiencial para entender las mismas, la reciente ausencia de socialización activa generará una menor capacidad de entender y relacionarse.

La tecnología, como herramienta de aprendizaje y entretenimiento, aunque no es determinante por sí sola, plantea cuestionamientos sobre la socialización infantil. Según Tourn (2020),

Con las diferentes herramientas tecnológicas se pueden realizar múltiples actividades, ya que sus potencialidades son francamente enormes. Se pueden utilizar en distintos momentos y lugares para diversos fines. Las tecnologías pueden ser positivas o negativas, es decir, la valoración de las

mismas no depende de sus usos. Esto conlleva una serie de desafíos y riesgos a tener en cuenta.” (p.2).

Desde la perspectiva de entornos en los que la conectividad es restringida y la supervisión adulta, insuficiente, es posible que los niños desarrollen hábitos de interacción intermedia que no requieren de la presencia física, pasando por alto el proceso directo. A pesar de que la exposición a la pantalla de aprendizaje puede proveer materiales cognitivos, no reemplaza al acto social de la habilidad de la atención rescatada de las señales no verbales de la interacción cara a cara. Esta es una arena pertinente en la que observar el efecto de la tecnología en el desarrollo socioemocional, en comunidades en las que dicha interacción directa es escasa. Por lo tanto, es necesario analizar si alguna experiencia complementaria de socialización restringe el uso de la tecnología (Tourn, 2020).

Por esta razón, una de las medidas para abordar este problema consiste en la implementación de actividades grupales que fomenten la interacción social, por ejemplo, en diferentes contextos institucionales, como el escolar y el comunitario, la realización de actividades planificadas puede ayudar a solucionar este problema, mejorando las capacidades socioemocionales y disminuyendo el grado de dependencia de la tecnología (López y Sánchez, 2022, p. 88). Este esfuerzo requiere que los padres y profesores fomenten una socialización balanceada, es decir, una relación equitativa entre el uso de la tecnología y la participación en actividades presenciales. En consecuencia, un marco de referencia amplio que combine formatos digitales y sociales fuera de línea daría un

enfoque adecuado para combatir el apego a estas herramientas tecnológicas. La predisposición ética de cómo la educación puede abordar una preocupación de este tipo es una oportunidad para reflexionar (Farran y Garcias, 2023).

En contraste, como señala Vygotsky (1978), desde la perspectiva sociocultural, los niños desarrollan la capacidad para comunicar, empatizar y regularse emocionalmente mediante la interacción con el entorno social. De igual manera, la dependencia a las plataformas o dispositivos electrónicos puede acortar el tiempo de interacción social, por lo tanto, limitar la formación de habilidades interpersonales o modificar las dinámicas de interacción en la infancia no ayudarían a esta problemática. A su vez, la teoría del apego formulada por Bowlby (1969), establece que la calidad de las relaciones en la infancia afecta en la construcción de una base segura y la posibilidad adulta de ayudar a formar relaciones de apego. Al mismo tiempo, en los entornos rurales la oportunidad de socializar es escasa, lo que significa que la dependencia de las plataformas como un medio virtual de entretenimiento y educación puede influir en la incorporación de los lazos sociales y la formación de habilidades socioemocionales.

Un aspecto de la infancia que está siendo realmente desproveído por las regulaciones preventivas son las interacciones sociales. La interacción social de un niño pequeño es un aspecto importante de la incorporación de habilidades socioemocionales y la creación relativamente segura de su propia identidad. De acuerdo con Riva y Wiederhold (2021) la comunicación en persona permite, por ejemplo, la comprensión de la empatía y las normas sociales, así cuanto menos oportunidad tengan los niños

pequeños de ellas, menos probable es que regulen efectivamente sus propias emociones y se relacionen con los demás. En la práctica, en las áreas rurales este problema se intensifica, ya que no hay tantos lugares designados para que los niños se socialicen. Esta información es importante para entender cómo varios factores de una infancia influyen en la capacidad de proposición para mejorar aun así la interacción presencial.

Por otro lado, desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, la exposición prolongada condiciona la plasticidad neuronal y la forma en que los niños incorporan la información social. En este sentido, Korte et al. (2022), argumenta que el uso abusivo de pantallas en los primeros años de vida condicional causa alteraciones en la activación de áreas cerebrales de alerta y procesamiento de emoción que se traducen en la imposibilidad de responder a los estímulos externos en un ámbito presencial. Dado que en contextos con escasez de interacción la tecnología se convierte en el principal mecanismo de estimulación, también altera los patrones de aprendizaje vicario derivado de la observación y la imitación. A este respecto, la limitación del tiempo de pantalla y las actividades que favorecen la interacción con otros niños modifican la lógica de este desbalance (Korte et al., 2022, p. 112).

La implementación de estrategias educativas que integren experiencias presenciales y herramientas digitales puede favorecer el desarrollo socioemocional en la infancia. Según Cardenas et al. (2023), los enfoques de aprendizaje híbrido que combinan la interacción cara a cara con el uso regulado de tecnología permiten fortalecer la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos en entornos con acceso

limitado a actividades presenciales. En este sentido, el diseño de programas que equilibren la socialización con el uso de dispositivos electrónicos representa una alternativa para reducir los efectos de la sobreexposición a pantallas. La mediación de adultos en la regulación del tiempo de pantalla y en la promoción de espacios de interacción grupal desempeña un papel en la formación de habilidades interpersonales en la infancia (Cardenas et al., 2023).

Aunque la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) sigue siendo central en la comprensión del desarrollo socioemocional, algunos estudios recientes han ampliado este enfoque para incluir el papel de la tecnología en la mediación social. Investigadores como Aguirre y Flores (2022), plantean que “las herramientas digitales en la enseñanza vienen beneficiando múltiples campos de la educación, en especial el desarrollo de la inteligencia emocional” (P.2). De este modo, es importante explorar cómo la combinación de interacción cara a cara con experiencias tecnológicas podría maximizar las oportunidades de aprendizaje socioemocional de los niños.

En línea con lo anterior, la búsqueda de información evidenció que la teoría del aprendizaje social desarrollada por Bandura (1986), también es importante para comprender esta problemática, según este enfoque, los niños aprenden comportamientos y normas sociales a través de la observación y la imitación de modelos cercanos. No obstante, el tiempo no controlado en dispositivos electrónicos modifica este proceso, ya que los niños pueden adoptar patrones de conducta mediados por la tecnología, lo que podría afectar su desarrollo socioemocional. Por otro lado, en los

entornos rurales donde la interacción con modelos sociales fuera del núcleo familiar es reducida y la exposición a pantallas es frecuente, esto puede alterar la manera en que los niños acogen las normas sociales y así gestionar sus emociones en situaciones de interacción real (Cruz et al., 2020).

Por otro lado, el concepto de disrupción en la interacción social ha sido analizado a través de investigaciones en neurociencia, como la de Escobar et al., (2024) que afirma que “el tiempo excesivo frente a pantallas puede afectar el aprendizaje, la memoria, la salud mental, contribuyendo incluso la neurodegeneración en casos extremos” (p.4) las cuales sugieren que la exposición a las pantallas de una manera no controlada puede modificar los procesos cognitivos relacionados con la empatía y la comunicación. En este sentido, el análisis muestra que el uso desmedido de dispositivos electrónicos disminuye la capacidad para reconocer las señales emocionales de los demás, asimismo, la capacidad de interpretación de expresiones faciales, el tono de voz y el estado anímico de las personas, esto podría estar afectado por la reiteración de ciertos estímulos sensoriales por la exposición a pantallas. En los niños de enseñanza básica en contextos rurales, donde la interacción no mediada es más recurrente para la socialización, este proceso resulta en dificultades de relacionamiento.

Por otro lado, la investigación realizada por Lozano et al. (2021), sostiene que “El uso adictivo de las redes sociales se ha demostrado que afecta a determinadas cuestiones vinculadas a las habilidades interpersonales y de comunicación y, por ende, a su empatía y su capacidad para detectar las emociones de los demás” (p.107), esto

demuestran que la exposición continua a dispositivos digitales también influye en la regulación emocional, en este sentido, la estimulación constante altera la capacidad de autocontrol de los niños y la incapacidad para manejar situaciones que desencadenen frustraciones, inseguridades y deseo. Este proceso en los entornos rurales entrafía dinámicas comunitarias, en la que se puede ver que la cooperación entre los miembros se expone si la afectación de estas habilidades podrían derivar en conflictos para integrar socialmente a los niños y las niñas para adaptarse al marco normativo; interacciones casi por completas sumas de estimulación muy controladas, con su núcleo familiar y de amigos, al no tener el contacto en la vida real, disfrutar juntos, pelear y compartir experiencias sociales, la construcción de empatía y comprensión emocional es deficiente (Lozano et al., 2021).

Avanzar en la neurociencia contemporánea ha hecho posible para las investigaciones compartir cómo la exposición repetitiva a las pantallas es probable que cambie la arquitectura cerebral de los niños, específicamente en áreas relacionadas con la toma de decisiones y la regulación emocional. Según Pons et al. (2022), los niños que miran más de tres horas al día de pantallas muestran signos de retraso en el desarrollo de la función ejecutiva, las funciones ejecutivas incluyen la inhibición de impulsos, la planificación y la toma de decisiones, entonces debido a que estas funciones también son importantes para la empatía, el autocontrol y la adaptación social. Los estudios en neurociencia cognitiva han demostrado que la estimulación constante y la inmediatez de las interacciones digitales interrumpen la capacidad de los niños para procesar

información emocional y social. Condición que crea que posiblemente pueda afectar su capacidad de enfrentar situaciones sociales e interpersonales muy complejas. Todo en orden establece la necesidad de imponer restricciones de tiempo frente a la pantalla para evitar posibles efectos cerebrales a largo plazo.

Con base en la anterior premisa, la presente investigación se propone en revisión documental analizar de qué manera la sobreexposición a las pantallas afecta en el desenvolvimiento de las habilidades socioemocionales en los niños de educación primaria en entornos rurales, un ejemplo de ello nos lo da la investigación de Betancourt et al. (2024), la cual concluyo que “En la actualidad los niños son considerados nativos digitales, por ende, están expuestos de manera prolongada al uso de pantallas. Por consiguiente, ha repercutido en sus áreas de desarrollo específicamente en el lenguaje oral” (p.6). Tal como se reveló en los estudios revisados que sostienen que el uso extendido de los dispositivos electrónicos puede tener consecuencias en la interacción social y la comunicación, tal como la empatía y la regulación de las emociones; considerando las particularidades del entorno rural y la forma en que estas afectan la socialización infantil. (Betancourt et al., 2024).

En este sentido, la propuesta no contemplaría la regulación del tiempo de pantalla, sino la integración de programas que fomenten el aprendizaje socioemocional a través de tecnologías interactivas. De acuerdo con Zapata y Zea (2022), en lugar de disminuir el tiempo de dispositivos, se considera la alternativa de integrarlos de manera constructiva al proceso educativo, por ejemplo, aplicaciones que ayuden a mejorar la

capacidad resolutoria de conflictos, el reconocimiento emocional o la cooperación podrían ser herramientas que los niños podrían emplear bajo la supervisión de un adulto combinado con actividades presenciales. Este enfoque híbrido apoyaría a los niños en equilibrar el mundo digital y el social, nivelando su desarrollo de competencias socioemocionales manteniendo el balance entre las ventajas de la tecnología y la necesidad de la interacción presencial (Guzmán et al., 2024).

En consecuencia, se busca comprender la relación entre la sobreexposición a pantallas y las habilidades socioemocionales en niños de educación primaria, pretendiendo generar insumos para la implementación de estrategias que permitan regular el uso de dispositivos electrónicos en contextos escolares y familiares. Por lo tanto, los hallazgos pueden servir como base para el desarrollo de políticas educativas que fomenten un equilibrio entre el uso de tecnologías digitales y la interacción social, resulta pertinente analizar cómo la formación al docente puede integrar metodologías que mitiguen los efectos negativos del uso excesivo de pantallas y mejor estas promuevan el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de actividades colaborativas (Baldoví et al., 2021)

De igual manera, el propósito de este trabajo está relacionado en caracterizar las dificultades socioemocionales asociadas a la sobreexposición a dispositivos electrónicos, con el fin de generar conocimiento sobre los efectos de esta práctica en el campo de la niñez. Los resultados de la revisión documental han permitido identificar que el tiempo excesivo frente a las pantallas puede alterar las dinámicas de socialización en

los niños, restringiendo el desarrollo de habilidades para la interacción en contextos como lo son los escolares y comunitarios (Sarmiento, 2024). La presente investigación pretende aportar un análisis que permita comprender en qué medida la tecnología afecta en la formación de habilidades socioemocionales y cómo estas modificaciones pueden influir en la convivencia infantil dentro del contexto rural.

A partir de la evidencia presentada en la sección anterior, este estudio ha logrado su objetivo de demostrar la relación entre el uso excesivo de pantallas y los procesos de socialización infantil. Los antecedentes encontrados permiten basar la coincidencia con Salinas (2024), sobre la relación entre un uso excesivo de la tecnología para la entretención y la enseñanza ha producido dificultades para establecer relaciones interpersonales entre los niños, mientras tanto también afectan su capacidad de regular la emoción, el autor argumenta que:

Para que los niños puedan regular su uso de la tecnología, es necesario que ciertas áreas de su cerebro estén completamente desarrolladas, algo que no ocurre durante la primera infancia. Por esta razón, les resulta difícil controlar la cantidad de contenido digital que consumen, y pueden pasar todo el día frente a una pantalla si no hay supervisión de un adulto. Además, mientras están absortos en las pantallas, descuidan actividades fundamentales para su desarrollo, como el contacto con otros niños, la conexión con la naturaleza, la exploración, los momentos de espera e incluso el aburrimiento (Salinas, 2024, p.6).

En ese sentido, el análisis de la presente investigación contribuye a desarrollar una comprensión del funcionamiento de la tecnología en la infancia en áreas rurales,

aportando información con respecto a investigación futura e intervención pedagógica y familiar.

La relación entre la sobreexposición a dispositivos con pantallas y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la educación primaria ha sido abordada por numerosas perspectivas teóricas y empíricas. Estudios anteriores como los de Cartanyà et al. (2021), han demostrado que el balance negativo de las horas de pantalla influye en la interacción social directa, lo que resulta en un cambio del comportamiento de los niños en la interpretación de las señales emocionales y la regular el comportamiento emocional al aire libre en caso de presencia. En este sentido, la teoría sociocultural enfatiza el importante papel del aprendizaje social a través de la interacción con los demás, lo que significa que la disminución de la cantidad de comunicación cara a cara puede influir en la regular en su adquisición; al mismo tiempo, otros estudios señalan que el acceso a los contenidos de aprendizaje en los dispositivos con pantallas también pueden ayudarles a entender sobre ciertas competencias, aludiendo a la necesidad de tomar contacto el contexto y la mediación del adulto (García et al., 2020).

Los efectos de la exposición prolongada a pantallas en la regulación emocional han sido analizados en estudios como los de Cadena et al. (2020), que sugieren una relación entre el consumo digital y la disminución en la capacidad de autorregulación en niños, desde la teoría del aprendizaje social, la observación de modelos en el entorno inmediato influye en la adquisición de conductas y habilidades interpersonales. No obstante, en entornos donde el contacto social se reduce por el tiempo frente a

dispositivos electrónicos muestra que los niños pueden presentar dificultades para desarrollar estrategias de manejo emocional. En contraste, algunos estudios han señalado que ciertos programas educativos digitales pueden promover el reconocimiento de emociones y la empatía si son utilizados con fines pedagógicos y bajo supervisión, esto sugiere que el impacto del uso de pantallas en el desarrollo socioemocional puede depender de la calidad y el tipo de contenido consumido (Grané, 2021).

Investigaciones recientes han demostrado que el uso no controlado de herramientas digitales, es decir, la exposición a pantallas puede generar dificultades en la regulación emocional, debido a la reducción de oportunidades para enfrentar situaciones que requieran paciencia y autocontrol. Según Contreras et al. (2023), desde la neurociencia, se ha identificado que el uso excesivo de dispositivos electrónicos está llevando a una disminución en la tolerancia y un incremento en la frustración y en la impulsividad en los niños. Este fenómeno podría explicarse por la frecuencia de utilización de entornos digitales, lo que está modificando la manera en que los niños gestionan la espera y respuesta ante situaciones que requieren regulación emocional; ahora bien, la mediación de adultos en el uso de dispositivos electrónicos podría desempeñar un papel importante en la enseñanza de estrategias de autorregulación.

En el contexto rural, donde las oportunidades de interacción social pueden ser limitadas, la dependencia de la tecnología para el entretenimiento y la educación adquiere características que no ayudarían al desarrollo socioemocional de los niños. Investigaciones como las de Ortega y Pinto (2020), han demostrado que el "...el efecto

promedio del uso de dispositivos de visualización (entendido como el uso diario promedio entre semana y el fin de semana) incrementa la probabilidad de sufrir problemas emocionales, de comportamiento o problemas en la interacción social de los niños con sus compañeros” (p.5), lo que podría repercutir en la construcción de vínculos afectivos y en la participación en actividades comunitarias. Desde la teoría del apego se argumenta que las interacciones presenciales en la época de la niñez son determinantes para el desarrollo de la seguridad emocional y la capacidad de establecer relaciones interpersonales. En este sentido, la reducción de interacciones presenciales en niños expuestos de manera desmedida a pantallas podría generar dificultades en la construcción de lazos sociales; sin embargo, algunas investigaciones como las de Rivas (2022), han identificado que el acceso a plataformas digitales permite a niños de zonas rurales ampliar su contacto con otros niños, lo que podría compensar en parte la limitación en la socialización presencial.

Los efectos del uso prolongado de pantallas también han sido estudiados desde la neurociencia, donde se ha identificado que la interacción digital constante puede modificar la forma en que los niños procesan la información social y responden a señales emocionales. En este sentido, según Aparicio et al. (2022), plantea que la disminución de la interacción cara a cara puede afectar la capacidad para reconocer expresiones faciales y tonos de voz, aspectos importantes en la comunicación interpersonal. En comparación con otras investigaciones que indican que el aprendizaje de habilidades sociales ocurre en gran medida a través de la observación y la imitación, han sugerido

que la mediación tecnológica introduce variaciones en estos procesos. No obstante, Carbonell et al. (2023), plantea que las tecnologías interactivas diseñadas con fines educativos pueden fortalecer algunas competencias emocionales si son implementadas con estrategias adecuadas en entornos escolares y familiares para los niños.

El análisis de la literatura sugiere que los efectos de la sobreexposición a pantallas en el desarrollo socioemocional de los niños de educación primaria no son homogéneos y dependen de varios factores, incluyendo la cantidad de tiempo de exposición, la calidad del contenido consumido y la presencia de mediadores como lo son los adultos en estos procesos de aprendizaje. Si bien los estudios revisados muestran que la reducción de la interacción presencial puede afectar la socialización de los niños. Algunos autores como Pedreira et al. (2021), han destacado que la tecnología puede ser una herramienta complementaria para fortalecer habilidades comunicativas cuando se utiliza de manera regulada y con propósitos educativos. Por ello, resulta pertinente continuar explorando estrategias que permitan un uso equilibrado de los dispositivos electrónicos en la infancia y en contextos rurales donde el acceso a recursos educativos y recreativos presenciales puede estar limitados.

El debate sobre la relación entre el uso de pantallas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación primaria sigue abierto y requiere de análisis que integren los riesgos y las oportunidades que ofrece la tecnología en este ámbito. Según Martínez et al. (2020), plantean que el acceso desmedido a dispositivos electrónicos puede afectar la construcción de vínculos interpersonales y la regulación

emocional en los niños, lo que concuerda con los postulados de las teorías del desarrollo infantil. Sin embargo, algunas investigaciones como las De Los Ángeles et al. (2024), han señalado que “Otro tipo de tecnología emergente que se utilizó fue el uso de inteligencia artificial (IA) en plataformas educativas, ofreciendo un potencial significativo para personalizar el aprendizaje y el seguimiento emocional de los estudiantes” (p.7). A partir de estos hallazgos, resulta necesario profundizar en el análisis de las condiciones en las que el uso de dispositivos electrónicos afecta en la socialización de los niños, esto con el fin de desarrollar estrategias que permitan mitigar sus efectos adversos y potenciar sus posibles beneficios.

El presente estudio plantea la necesidad de analizar la relación entre la sobreexposición a pantallas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación primaria en entornos rurales. Por lo tanto, a partir de los antecedentes revisados se propone una estrategia que contemple la regulación del tiempo de uso de dispositivos electrónicos y el fortalecimiento de la interacción social en espacios como los son los escolares y familiares. La literatura sugiere que la reducción del contacto cara a cara puede afectar la adquisición de competencias interpersonales; en este sentido, se busca establecer lineamientos que permitan mitigar los efectos de la exposición excesiva a pantallas, mediante intervenciones basadas en el aprendizaje social y la mediación de adultos en el uso de la tecnología (Guerrero et al., 2022).

El enfoque de esta investigación considera que la supervisión y orientación de los adultos en el uso de dispositivos electrónicos pueden influir en la manera en que los

niños procesan la información social. Según Gamboa y Cruz (2024), desde la perspectiva sociocultural, la interacción con otros niños y figuras de referencia, es un elemento central en el desarrollo emocional de esta población. Por ello, se sugiere implementar estrategias que combinen la tecnología con actividades que fomenten la comunicación presencial y la colaboración en entornos escolares y comunitarios. Investigaciones como las de Del Pilar (2022), han señalado que la exposición moderada a recursos digitales con objetivos educativos puede contribuir al aprendizaje de habilidades socioemocionales si se emplea en contextos estructurados; en consecuencia, la propuesta busca generar un equilibrio entre el uso de dispositivos electrónicos y las oportunidades de interacción social directa.

Para alcanzar estos objetivos, se plantea la integración de programas educativos que incluyan contenidos sobre regulación emocional y comunicación interpersonal en las plataformas digitales utilizadas en el ámbito escolar. En concordancia, la teoría del aprendizaje social indica que los niños adquieren habilidades observando e imitando modelos de conducta; en este sentido, el diseño de recursos digitales que promuevan la interacción colaborativa y el reconocimiento de emociones puede favorecer la construcción de competencias socioemocionales. De acuerdo con Tello et al. (2021), plantea que las aplicaciones educativas pueden ser un recurso complementario para reforzar la empatía y la autorregulación cuando se combinan con actividades que impliquen interacción cara a cara, esto sugiere que la regulación del tiempo de pantalla

debe considerar la cantidad de uso, la calidad de los contenidos y el contexto en el que se emplean.

El contexto rural presenta condiciones que requieren estrategias para abordar el impacto de la sobreexposición a pantallas en la socialización infantil. La limitada oferta de actividades recreativas y educativas presenciales puede contribuir a un mayor uso de dispositivos electrónicos como principal fuente de entretenimiento y aprendizaje; por ello, se propone el desarrollo de iniciativas comunitarias que fomenten la participación de niños en actividades grupales que fortalezcan la comunicación y el trabajo en equipo. Desde la teoría del apego, la interacción con cuidadores y figuras de referencia influye en la seguridad emocional y la capacidad para establecer vínculos interpersonales. En este sentido, la propuesta incluye la capacitación de docentes y familias para que incorporen estrategias que promuevan la socialización y reduzcan la dependencia de la tecnología en el desarrollo infantil (Ortiz et al., 2023).

La mediación de adultos en el uso de dispositivos electrónicos es un factor importante en la relación entre la tecnología y el desarrollo socioemocional de los niños, investigaciones han demostrado que los niños que cuentan con supervisión y orientación en el consumo de contenido digital desarrollan mejores habilidades de autorregulación y adaptación social en comparación con aquellos que utilizan dispositivos sin acompañamiento. Según Gavoto et al. (2023), en el contexto escolar, los docentes pueden desempeñar un papel importante al integrar estrategias que promuevan la interacción social en espacios presenciales, equilibrando el tiempo de exposición a

pantallas con actividades colaborativas. De manera similar, en el entorno familiar, la implementación de normas sobre el uso de dispositivos y la promoción de dinámicas de socialización cara a cara pueden contribuir a la reducción de los efectos adversos del tiempo de pantalla en la infancia.

Des de otra mirada, la implementación de estas estrategias requiere la colaboración entre instituciones educativas, familias y comunidades para garantizar su viabilidad la UNESCO (2023), ha señalado que la regulación del uso de tecnologías en la infancia debe considerar tanto los riesgos como las oportunidades que estas ofrecen en el aprendizaje. En este marco, la propuesta busca generar un modelo de intervención que combine herramientas digitales con metodologías participativas, permitiendo a los niños desarrollar habilidades socioemocionales a través de experiencias de socialización guiadas. Según Fernández et al. (2021), plantea que los entornos de aprendizaje híbridos, que combinan la interacción digital con la presencial, pueden ser seguros para fortalecer la comunicación y la cooperación infantil si se implementan con un enfoque estructurado, en función de ello, la propuesta enfatiza la necesidad de establecer regulaciones sobre el tiempo de pantalla y promover su uso en actividades que fomenten la interacción social.

A partir de los antecedentes analizados, la propuesta plantea que la reducción de los efectos negativos de la sobreexposición a pantallas en la infancia requiere un enfoque que considere tanto la regulación del tiempo de uso como la mediación en los contenidos digitales. Según Gunotuña et al. (2022), la evidencia revisada indica que la socialización

infantil depende de la interacción presencial con pares y adultos, lo que sugiere que la tecnología debe sustituir estos procesos y complementarlos con estrategias adecuadas. Por ello, la propuesta considera que el diseño de programas educativos y comunitarios debe centrarse en el desarrollo de habilidades interpersonales mediante metodologías que integren el aprendizaje digital con experiencias presenciales, esto permitirá que los niños en contextos rurales cuenten con oportunidades de socialización que favorezcan su desarrollo socioemocional sin depender del uso de dispositivos electrónicos.

El análisis realizado en este estudio permitió abordar la relación entre la sobreexposición a las pantallas y las habilidades socioemocionales en los niños que asisten a la escuela primaria en áreas rurales. Con base en esta relación, se logró concluir que la duración de la exposición a los dispositivos electrónicos puede afectar la destreza en la interacción y la regulación emocional. Dado que los estudios anteriores han demostrado que la interacción cara a cara es uno de los factores que promueven la adquisición de la mayoría de las habilidades interpersonales socioemocionales, la disminución de estos casos puede llevar a un cambio en la forma en que los niños interpretan la información social y cómo gestionar sus emociones. Al mismo tiempo, cabe destacar que algunos investigadores mencionaron que la incorporación de las TIC también puede facilitar el desarrollo de dichas competencias si se lleva a cabo con fines educativos y supervisión. (Solórzano y Avalos, 2024).

En correspondencia con los objetivos planteados, se identificó que la sobreexposición a pantallas puede estar asociada a dificultades en la comunicación y la

regulación de emociones en la infancia. Desde la perspectiva sociocultural, la interacción con pares y adultos es importante en el proceso de aprendizaje y en la construcción de habilidades sociales; en este sentido, los resultados indican que la reducción del tiempo de interacción presencial puede limitar el desarrollo de la empatía y la comprensión de normas sociales en niños de educación primaria (Grané, 2021). Sin embargo, algunos estudios han demostrado que los entornos digitales pueden fomentar la cooperación y el aprendizaje colaborativo cuando los contenidos están diseñados para promover la interacción, esto plantea la necesidad de analizar cómo los distintos tipos de uso de la tecnología influyen en la socialización infantil.

Asimismo, el estudio permitió caracterizar las dificultades socioemocionales a las que se pueden estar expuestos debido al uso de larga duración de dispositivos electrónicos en entornos rurales. De acuerdo con investigaciones como las de (Rivera y Sánchez, 2024) han documentado que, en estos contextos la restricción de acceso a actividades de recreación y menor disponibilidad de infraestructura educativa puede llevar al incremento del tiempo en pantalla en niños. En la teoría del apego se argumenta que durante la infancia las interacciones afectan en la construcción de seguridad emocional y la habilidad de relacionarse con las personas en vida adulta. Por tanto, en esta investigación se propuso analizar hasta qué punto el tiempo en pantalla incide en la construcción de relaciones emocionales a través de la modificación en interacciones reales en presencia. Algunos estudios han señalado que el uso de plataformas digitales

les permite a los niños conectarse con pares en situaciones en donde hay una limitante para socializar en presencial.

A partir de las revisiones anteriores, se plantea que una solución posible a esta problemática es la regulación del tiempo de exposición a pantallas y educacional en estas mismas familias y entornos para los comportamientos de interacción social en apelaciones escolares de la comunidad. Según la UNESCO (2023) plantea que la utilización de tecnología en la infancia debe estar finalizada en el aprendizaje y sociabilidad infantil, evitando la generación de una dependencia de los dispositivos electrónicos para el entretenimiento. Por lo que se presupone a partir de esta información que el montaje de programas educativos donde se integren estas fascinaciones propias de la cultura digital y de actividades de interacción presencial puede ayudar a disminuir los efectos negativos generados por el tiempo de uso de pantallas en la infancia, recientes investigaciones muestran que los entornos híbridos pueden resultar beneficiosos para el desarrollo de habilidades emocionales y comunicacionales si son diseñados con metodologías que rijan la interacción participativa.

A la luz de la información revisada, la siguiente revisión bibliográfica sugiere que la relación entre el uso de dispositivos electrónicos y el desarrollo socioemocional en primera infancia es tema de investigación. Mientras que los riesgos de la sobreexposición a pantallas han sido bien identificados, las oportunidades del uso pedagógico se han documentado y distribuido en investigaciones como la de Fallas et al. (2020) presentando el interrogante sobre qué condiciones son óptimas para que el uso de tecnologías donde

place al aprendizaje sin dañar la socialización. Bajo este supuesto, investigaciones futuras se podrían centrar en valorar estrategias para regular el uso de pantallas en casa y en la escuela. De igual manera, sería importante valorar cómo la edad, el acceso a recursos educativos, y la adultez mediadora afectan la relación de variables en estudio.

Por otro lado, otro tema disponible para el análisis es el rol de los entornos familiares en la regulación del uso de pantallas y la promoción de habilidades socioemocionales. De acuerdo con Casillas et al. (2022), "...las variables sociofamiliares determinan la adquisición y desarrollo de estas competencias digitales: interacción por medio de tecnologías digitales, compartir información y contenidos digitales, participación ciudadana en línea, colaboración mediante tecnologías digitales, netiqueta y gestión de la identidad digital", estos enfoques demuestran cómo la interacción con los padres y las normas de pantalla para el dispositivo pueden influir en el modo en que los niños procesan la información social y el desarrollo del comportamiento social. Si es así, se sugiere la necesidad de investigar este tema antes de cómo la estructura de la familia, los padres en las dinámicas del cuidado y la socialización pueden reducir los daños del tiempo extendido de la pantalla. Mientras se busca esa investigación, un tema combinatorio específico es la posible combinación entre una educación digital y actividades que fomentan la comunicación y la coordinación en el hogar.

Referencias

- Aguirre, R., & Flores, G. (2022). La influencia de las herramientas digitales en la inteligencia emocional de los niños de inicial. *Ciencia Y Práctica*, 2(3).
<https://doi.org/10.52109/cyp2022326>
- Álvarez Cadena, K. A., Mora Alvarado, K. G., Pilamunga Asacata, D. E., & Naranjo Kean Chong, M. K. (2020). Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 264-280. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.113>
- Aparicio, D. M. S., Mindiola, J. J. L., Torres, B. J. F., & Aparicio, D. J. S. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *RECIAMUC*, 6(2), 388–395. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.\(2\).mayo.2022.388-395](https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.(2).mayo.2022.388-395)
- Baldoví, M. I. P., Suelves, D. M., & De Castro Calvo, A. (2021). Aprendizajes para la vida a través de la implementación de estrategias didácticas digitales: un estudio comparativo de casos. *Revista Iberoamericana De Educación*, 85(1), 17–38.
<https://doi.org/10.35362/rie8514044>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Betancourt, V. I., Chóez Lucero, J. B., Calderón Álvarez, C. S., & Álvarez Navarro, M. J. (2024). Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 – 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 438-442.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2263>
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Vol. 1. Attachment*. Basic Books.
- Cáceres, S. P. R. (2024). Representaciones sociales de la comunidad educativa en entornos rurales sobre discapacidad en la práctica pedagógica. *Ducere Revista De Investigación Educativa*, 3(1), e202401.
<https://doi.org/10.61303/2735668x.v3i1.52>
- Cadena, K. a. Á., Alvarado, K. G. M., Asacata, D. E. P., & Chong, M. K. N. K. (2020). Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. *Horizontes Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 4(15), 258–266.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.113>
- Cardenas, M. L., Pacheco, D., & Torres, R. (2023). *Blended learning y el desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación infantil*. *International Journal of Educational Technology*, 20(3), 85-99. c
- Cartanyà-Hueso, À., Lidón-Moyano, C., González-Marrón, A., Martín-Sánchez, J. C., Amigo, F., & Martínez-Sánchez, J. M. (2021). Association between Leisure Screen Time and Emotional and Behavioral Problems in Spanish Children. *The*

- Journal of Pediatrics, 241, 188-195.e3.
<https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2021.09.031>
- Carbonell, A. M., Rico, G. M., García, R. J. G., & Pérez, M. C. (2023). Las TIC y la competencia sociocomunicativa del alumnado con TEA: una revisión sistemática. *EDMETIC*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v12i1.14578>
- Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., & Muñoz-Repiso, A. G. (2022). Influencia de variables sociofamiliares en la competencia digital en comunicación y colaboración: (Influence of socio-familial variables on digital competence in communication and collaboration). *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 63, 7-33. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.84595>
- Contreras-Silva, M. Y., Villalobos, N. a. Á., De León-Gutiérrez, H., Elizondo-Omaña, G. G., Navarrete-Floriano, G., & Romo-Salazar, J. C. (2023). [Impact of electronic devices used at an early age on language]. *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*, 61(4), 427–432.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8200118>
- Cruz, C., Franco, C., Anunciação, F., & Cunha, M. J. (2020). A domesticação de ecrãs na infância: usos e mediação parental em meios cidadão e rural. *Comunicação E Sociedade*, 37, 71–92. [https://doi.org/10.17231/comsoc.37\(2020\).2411](https://doi.org/10.17231/comsoc.37(2020).2411)
- Delgado, G. D., Medrano, C. B. C., & Berumen, F. L. R. (2024). Comunicación familiar y Desarrollo Infantil en Comunidades Rurales. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(2), 674–693. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.167>
- De Los Ángeles Salgado Laureano, M., Matías, L. R., De León Chapa, A., Dávila, J. I. Z., & Bernal, I. G. (2024). Tecnologías y Educación Emocional: Innovación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Durante Crisis Sanitarias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 2182–2198.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14987
- De León Rivas, J. M. (2022). Dispositivos móviles uso y consecuencias a nivel neurofisiológico, emocional y conductual. *Revista Académica Sociedad Del Conocimiento Cunzac*, 2(2), 259–266.
<https://doi.org/10.46780/sociedadcunzac.v2i2.53>
- Del Pilar De La Torre Quispe, R. (2022). Trabajo colaborativo utilizando herramientas digitales en habilidades socioemocionales en estudiantes de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 4769–4789.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3780
- Escobar Tulcanaza, P. E., Cumbicos Guarnizo, T., Nieves Nieves, J. M., Iza Taco, B. N., Velásquez Veas, L. J., & Fajardo Chicaiza, D. C. (2024). El impacto del uso prolongado de pantallas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *South Florida Journal of Development*, 5(12). <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n12-086>
- Fallas, M. F., Mora, E. J. R., & Castro, L. G. D. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. *Revista Médica Sinergia*, 5(6), e370.
<https://doi.org/10.31434/rms.v5i6.370>

- Farran, X. C., & Garcias, A. P. (2023). Tecnologías digitales en educación: poniendo el foco en la ética. *Edutec Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 83, 1–6. <https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2829>
- Fernández, I. M. G., Fernández, H. S., Regalado, M. E. A., & Iglesias, M. L. (2021). Educar en la escuela infantil del siglo XXI: diálogo, inclusión y tecnología. *Innoeduca International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 75–88. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12112>
- Gamboa, D. a. C., & Cruz, C. E. C. (2024). Cultivando la Inteligencia Emocional en la Era de la Inteligencia Artificial: Promoviendo la Educación Centrada en el Ser Humano. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(2), 16–30. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.189>
- Galvagno, L. G. G., Azzollini, S. C., & Elgier, Á. M. (2022). Asociaciones entre la exposición a medios electrónicos y comunicación durante la infancia temprana. *Pensando Psicología*, 18(1), 1–23. <https://doi.org/10.16925/2382-3984.2022.01.02>
- García-Ríos, C. A., Yenchong-Meza, V. N., & Miranda-Barros, D. H. (2020). *Tiempo de exposición a pantallas en población pediátrica. Una revisión bibliográfica*. *Polo Del Conocimiento*, 5(1), 816–827. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2018>
- Gavoto, L., Terceiro, D. A., Volij, C., Discacciati, V. R., & Terrasa, S. A. (2023). Exposición a pantallas en niñas, niños y adolescentes: recomendaciones, límites y controversias en el marco del distanciamiento social obligatorio. Un estudio cualitativo. *Revista Del Hospital Italiano De Buenos Aires*, 43(2). <https://doi.org/10.51987/revhospitalbaire.v43i2.220>
- Grané, M. (2021). *Infancia y pantallas - Evidencias actuales y métodos de análisis*. Octaedro eBooks. <https://doi.org/10.36006/16283>
- Guerrero-Bautista, P. D., Garavito-Sanabria, P. S., Beltrán-Pérez, R. F., González-Quintero, D. S., & González-Clavijo, A. M. (2022). Efectos deletéreos en el desarrollo de los niños a causa de la exposición temprana a pantallas: revisión de la literatura. *Revista Médicas UIS*, 35(3). <https://doi.org/10.18273/revmed.v35n3-2022011>
- Gunotuña-Cunuhay, D. I., Henríquez-Coronel, M. A., & Erazo-Álvarez, C. A. (2022). Competencias digitales en niños e incidencia en el aprendizaje en Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(1), 231. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1787>
- Guzmán, J. D. T., Vera, A. R., & Vera, R. R. (2024). Fortalecimiento de las Competencias Socioemocionales en los Estudiantes de Grado Cuarto de la Institución Educativa Técnica La Chamba del Guamo-Tolima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3156–3168. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9648

- Korte, M., Schmidt, R., & Gross, C. (2022). *Digital media exposure and neurocognitive development in early childhood*. *Journal of Neuroscience Research*, 100(2), 105-120. <https://doi.org/10.1002/jnr.25001>
- López, F., & Ramírez, J. (2022). *Impacto de la digitalización en el desarrollo social infantil*. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 54(2), 85-102. <https://doi.org/10.1016/j.rlp.2022.03.004>
- López, M., & Sánchez, J. (2022). *Desarrollo socioemocional y aprendizaje en contextos rurales*. *Revista de Psicología Educativa*, 29(3), 85-102. <https://doi.org/10.1016/j.psedu.2022.06.004>
- Lozano Blasco, R., Mira Aladrén, M., & Gil Lamata, M. (2021). ¿Afectan las redes sociales a nuestra empatía? Un estudio con jóvenes universitarios. *Revista Educación Investigación Innovación y Transferencia*, 1, 105-130. https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202115318
- Martínez, G., Garmendia, M., & Garitaonandia, C. (2020). La infancia y la adolescencia ante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs): oportunidades, riesgos y daño. *Zer - Revista De Estudios De Comunicación*, 25(48), 349–362. <https://doi.org/10.1387/zer.21116>
- Mendoza, C., & Torres, H. (2021). *Neurodesarrollo y aprendizaje: Influencia del uso de pantallas en la infancia*. *Psicología Educativa*, 27(3), 110-124. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2338_1-2-2.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2023). *Las tecnologías digitales en la educación: Oportunidades y desafíos para el aprendizaje*. UNESCO
- Ortega-Mohedano, F., & Pinto-Hernández, F. (2020). Predicting wellbeing in children's use of smart screen devices. *Comunicar*, 29(66), 119–128. <https://doi.org/10.3916/c66-2021-10>
- Ortiz-De-Villate, C., Gil-Flores, J., & Rodríguez-Santero, J. (2023). Variables asociadas al uso de pantallas al término de la primera infancia. *Pixel-Bit Revista De Medios Y Educación*, 66, 113–136. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.96225>
- Pedreira, M. C. C., Zubizarreta, A. C., & Havránková, T. (2021). Móviles y pantallas en edades tempranas: convivencia digital, derechos de la infancia y responsabilidad adulta. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, 26, 1–17. <https://doi.org/10.7203/realia.26.15936>
- Pérez, M., & Castillo, R. (2023). *Estrategias de regulación del tiempo de pantalla en la educación primaria*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(4), 50-67. <https://www.redalyc.org/journal/3439/343967896027/343967896027.pdf>
- Pons, M., Caner, M., Rubies, J., Carmona, M., Ruiz, M. A., & Yáñez-Juan, A. M. (2022). A comparative study of recreational screen time in neurodevelopmental disorders. *Revista De Neurología*, 74(9). <https://doi.org/10.33588/rn.7409.2021505>

- Riva, G., & Wiederhold, B. K. (2021). *The psychology of digital media and social interactions*. *Annual Review of Cyberpsychology*, 14(1), 55-72.
https://www.academia.edu/29363752/The_Psychology_of_Social_Networking_Volume_1_Personal_Experience_in_Online_Communities
- Rivera, J. R. M., & Sánchez, M. S. (2024). La influencia de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito socioemocional. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4).
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2445>
- Salinas Barron, I. E. (2024). Salud oral en la era digital: Impacto del uso de pantallas en niños y adolescentes. Revisión de la literatura. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(3). <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i3.278>
- Sarmiento Reyes, Ó. E. (2024). Competencias socioemocionales y riesgo social en la educación rural. *Societas*, 26(2). <https://doi.org/10.48204/societas.v26n2.5341>
- Solórzano, V. E. N., & De los Ángeles Avalos Guijarro, A. (2024). Desarrollo de Habilidades Socioemocionales a través de las TIC. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 281-391. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3929>
- Tello, M. N. C., Pérez, R. R., Alva, C. Y. P., & Fernández, B. H. (2021). Habilidades Socioemocionales en las Instituciones Educativas. *SciComm Report*, 1–17.
<https://doi.org/10.32457/scr.v1i1.609>
- Tourn, A. (2020). Impactos de las tecnologías en la niñez. *Journal De Ciencias Sociales*. <https://doi.org/10.18682/jcs.vi14.1699>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Zapata, M. V., & Zea, M. P. C. (2022). Aplicaciones y dispositivos móviles como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza. *Revista Cognosis*, 7(3), 109–126. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i3.5116>