



NAVEGANDO CON EL ARTE HACIA EL FUTURO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO INFANTIL Y EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA

NAVIGATING ART INTO THE FUTURE: A TEACHING STRATEGY FOR CHILD DEVELOPMENT AND THE APPROPRIATE USE OF TECHNOLOGY

¹ Viviana Varón Arciniegas

² Angie Lorena González Ramos

³ Laura Marcela Pinzón Maldonado

RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda el impacto del uso temprano de dispositivos electrónicos en el desarrollo de un niño de 7 años (Anthuan Gallego). El objetivo principal fue fomentar la creatividad y la expresión personal del niño mediante una secuencia didáctica basada en el arte, permitiéndole explorar y comunicar sus emociones, pensamientos e ideas sin recurrir a dispositivos electrónicos.

Además, se establecieron objetivos específicos orientados a mejorar su desarrollo motriz, físico, social y emocional. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante un estudio de caso en un contexto real, en el que el participante ha tenido contacto significativo con pantallas desde su primer año de vida. Se implementó una estrategia pedagógica adaptada a los intereses del niño, utilizando el arte como herramienta para promover aprendizajes significativos y abordar el uso excesivo de la tecnología.

Los resultados evidenciaron avances importantes en el desarrollo integral del niño, destacándose mejoras en sus habilidades motrices, interacción social y gestión emocional. Asimismo, se observó una reducción en su dependencia hacia las pantallas, logrando un uso más equilibrado y adecuado de la tecnología.

Este estudio aporta a la sociedad al ofrecer una mirada crítica y propositiva sobre el uso de la tecnología en la infancia, demostrando que estrategias pedagógicas basadas en el arte no solo mitigan los efectos negativos del uso

¹ Profesor del Departamento de Educación - Universidad, (UMD), Colombia - Viviana.varon@teinco.edu.co/viviana.varon@uniminuto.edu - <https://orcid.org/0000-0001-9466-717X>

² Estudiante LEIN, Angie Lorena González Ramos [CV] del Departamento de Educación - Universidad, (UMD), Colombia - angie.gonzalez-ra@uniminuto.edu.co - <https://orcid.org/0009-0002-6185-0490>

³ Estudiante LEIN -Laura -Marcela Pinzón - Maldonado [CV] estudiante del Departamento de educación - Universidad, (UMD), Colombia - laura.pinzon-m@uniminuto.edu.co - <https://orcid.org/0009-0007-7708-0028>

excesivo de pantallas, sino que también promueven entornos más saludables y enriquecedores para el desarrollo integral de los niños.

El trabajo también refuerza la importancia del acompañamiento familiar en los procesos educativos y emocionales de los niños. La participación activa de la madre de Anthuan fue clave en el éxito de la estrategia, facilitando espacios de diálogo, creación conjunta y regulación emocional. La construcción de un libro artístico fortaleció el vínculo afectivo y proporcionó un medio tangible para registrar los avances y expresiones del niño.

Finalmente, este trabajo invita a docentes, cuidadores y profesionales de la educación a considerar alternativas pedagógicas centradas en el arte, que respondan a las necesidades individuales de cada niño y respeten sus ritmos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: arte, comunicación, dispositivos, expresión, riesgos, rutina.

ABSTRACT

This research project addresses the impact of early use of electronic devices on the development of a 7-year-old child (Anthuan Gallego). Its main objective is to foster the child's creativity and personal expression through an art-based didactic sequence, allowing him to explore and communicate his emotions, perceptions, thoughts, and ideas without resorting to electronic devices. Additionally, specific objectives are proposed to enhance the child's motor, physical, social, and emotional development.

The study follows a qualitative approach through a case study, selected within a real-life context in which the participant has had significant exposure to screens since his first year of life. A pedagogical strategy was implemented and adapted to the child's interests, using art as the central tool to promote meaningful learning and address the identified issue.

The results showed significant progress in the child's overall development, with notable improvements in his motor skills, social interaction abilities, and emotional regulation. Furthermore, a reduction in his dependence on screens was observed, leading to a more balanced and appropriate use of technology.

Moreover, this research contributes to society by offering a critical and proactive perspective on the use of technology in childhood, demonstrating that pedagogical strategies based on art not only mitigate the negative effects of excessive screen time, but also promote healthier and more enriching environments for children's holistic development.

KEYWORDS: art, communication, devices, expression, risks, routine.

DOI DEL ARTÍCULO: <https://doi.org/10.64351/rdynamikos.Vol5.N2.art2>

INTRODUCCIÓN

En la era digital, la tecnología desempeña un papel crucial en el aprendizaje infantil. Sin embargo, su integración requiere equilibrio para no afectar el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Un ejemplo claro es el caso de Jhosep Anthuan Gallego, un niño de siete años cuyo uso temprano y no supervisado de pantallas impactó negativamente su rendimiento escolar, sus habilidades sociales y su desarrollo emocional. Este caso refleja una problemática global: la exposición desmedida a dispositivos tecnológicos en la primera infancia.

El uso inadecuado de la tecnología en edades tempranas puede generar consecuencias a corto, mediano y largo plazo, como dificultades en el aprendizaje, aislamiento social y dependencia emocional de las pantallas. En el caso de Anthuan, sus cuidadores utilizaron dispositivos como método de distracción, lo que limitó su interacción con actividades esenciales para su desarrollo. Este patrón se repite en numerosos hogares donde, por factores sociales, económicos o laborales, se sustituye el acompañamiento adulto por el uso de aparatos electrónicos.

Diversos estudios en el ámbito educativo y psicológico han alertado sobre los efectos de una exposición prolongada a dispositivos desde los primeros años de vida. En etapas tempranas, el cerebro infantil se encuentra en pleno proceso de desarrollo neuronal, por lo que requiere estímulos multisensoriales, movimiento, interacción social y vínculos afectivos seguros. Cuando estos se ven reemplazados por pantallas, los niños no solo pierden oportunidades de aprendizaje significativo, sino que también se exponen a riesgos como disminución de la atención, alteraciones del sueño y dificultades en la regulación emocional.

El presente estudio surge con el objetivo de analizar cómo la tecnología, sin mediación adecuada, puede afectar el desarrollo infantil. Se propone el arte y las actividades rectoras (como el juego, la exploración del medio y la literatura) como alternativas para equilibrar su uso, promoviendo habilidades críticas como la creatividad, la expresión simbólica, el pensamiento analítico y la autonomía. Estas actividades permiten a los niños construir conocimiento a partir de su entorno, fortalecer su identidad y establecer relaciones sociales más saludables.

El objetivo general de este estudio se orienta a evaluar los efectos del uso no supervisado de tecnología en el desarrollo infantil. Lo cual permite orientar los objetivos específicos hacia promover estrategias pedagógicas que integren el arte y actividades tradicionales para moderar el contacto con pantallas; así como fomentar talleres que enseñen a niños y cuidadores un uso responsable de herramientas tecnológicas.

El estudio tiene un impacto social directo, al alertar a docentes, instituciones y familias sobre la necesidad de regular la exposición a pantallas en la infancia. Además, propone un modelo educativo en el cual la tecnología no sea excluida, pero sí gestionada con criterios pedagógicos claros. La tecnología puede y debe ser un recurso útil, pero solo cuando se utiliza con propósito, supervisión y límites definidos; de lo contrario, tiende a convertirse en un sustituto de la interacción humana, afectando el desarrollo emocional y las habilidades interpersonales de los niños.

El caso de Anthuan sirve como punto de partida para reflexionar sobre el rol que cumplen los adultos en la construcción del entorno de aprendizaje de los niños. La falta de una guía adecuada lo llevó a desarrollar una fuerte dependencia hacia las pantallas, afectando su capacidad para concentrarse, socializar y manejar sus emociones. Sin embargo, cuando se incorporaron actividades artísticas y de exploración sensorial en su rutina, se evidenciaron mejoras significativas en su desarrollo integral. Esta experiencia pone en evidencia el valor del arte como herramienta formativa, terapéutica y de autorregulación.

Las actividades artísticas permiten al niño exteriorizar su mundo interior, comprender sus emociones, mejorar su coordinación motriz y establecer relaciones con otros a través del juego simbólico. Dibujar, pintar, contar cuentos o modelar con arcilla implican procesos cognitivos complejos y, a la vez, naturales para la infancia. Al ser actividades placenteras y significativas, favorecen el aprendizaje profundo y fomentan una conexión más saludable con el entorno.

Por otra parte, las actividades rectoras definidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en Colombia (el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio) constituyen pilares esenciales para garantizar un desarrollo integral. Estas actividades no son simples herramientas didácticas, sino experiencias fundamentales que permiten

al niño construir su pensamiento, su lenguaje, su cuerpo y sus vínculos. A través de ellas, los niños aprenden a convivir, a negociar, a descubrir el mundo con curiosidad y a resolver problemas de manera creativa, fortaleciendo su desarrollo integral.

En este sentido, se plantea la necesidad de fortalecer los espacios escolares y familiares como ambientes estimulantes, seguros y equilibrados. No se trata de demonizar la tecnología, sino de establecer límites y ofrecer alternativas enriquecedoras. La alfabetización digital en la infancia debe ser acompañada de una educación emocional, estética y ética. Es urgente formar a cuidadores y educadores en el uso crítico y consciente de los medios tecnológicos, entendiendo que estos deben estar al servicio del desarrollo humano y no al contrario.

El presente estudio también busca generar conciencia sobre la importancia del acompañamiento afectivo en la primera infancia. La creación de un libro didáctico junto a la madre de Anthuan, como parte de la intervención, no solo contribuyó a reducir su tiempo frente a pantallas, sino que además fortaleció el vínculo entre ambos. Esta actividad compartida se convirtió en una experiencia significativa, que combinó creatividad, juego y aprendizaje, demostrando que la educación también es un acto de amor y presencia.

En conclusión, la exposición temprana y no supervisada a pantallas perjudica el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. El arte y las actividades rectoras son herramientas clave para equilibrar el uso tecnológico y restablecer las condiciones necesarias para un desarrollo saludable. Es urgente implementar talleres educativos que fomenten un uso crítico y creativo de la tecnología en los entornos infantiles, promoviendo una cultura digital basada en el respeto, la autonomía y el bienestar integral. Solo así se puede garantizar que la tecnología sea una aliada en la infancia, y no un obstáculo para su pleno crecimiento. Además, se requiere una articulación interinstitucional que impulse políticas públicas enfocadas en el desarrollo infantil saludable en contextos tecnológicos actuales.

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

A partir de la noción e hipótesis de que la reducción de interacciones sociales y el aumento en el uso de dispositivos electrónicos durante la infancia afectan negativamente el desarrollo emocional, físico e interpersonal de los niños en su desarrollo, surge la necesidad de diseñar estrategias que contrarresten estos efectos. Las interacciones sociales y el juego tradicional son fundamentales para el desarrollo infantil, y su desplazamiento por la irrupción digital limita oportunidades para fortalecer habilidades interpersonales, interfiere en la regulación emocional y puede generar dependencia hacia las pantallas.

El propósito de esta investigación es identificar y proponer estrategias mediadoras para enfrentar los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos electrónicos en la infancia. Frente a ello, se plantea la hipótesis de que los niños que participen en actividades artísticas estructuradas y regulares desarrollarán una mayor capacidad para expresar sus emociones, mejorarán su postura, fortalecerán sus habilidades sociales y disminuirán su tiempo frente a pantallas, incrementando su bienestar integral.

A partir de esta hipótesis, se formulan como objetivos: fomentar la creatividad y expresión personal del niño mediante actividades artísticas que les permitan comunicar sus emociones sin recurrir a dispositivos electrónicos; diseñar rutinas integradas con actividades artísticas que favorezcan el desarrollo físico, mejoren su postura y estimulen la coordinación motora; promover habilidades interpersonales como la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo mediante dinámicas artísticas grupales; y, finalmente, reducir el tiempo de exposición a pantallas, utilizando el arte como una estrategia lúdica que motive a los niños a involucrarse en experiencias presenciales y significativas.

MARCO CONCEPTUAL O TEÓRICO

La pedagogía Montessori, en su obra *La mente absorbente del niño*, afirma que “la gran acción que podemos ejercer sobre los niños tiene como medio el ambiente; porque el niño absorbe el ambiente, todo lo toma del ambiente, encarnándolo en sí mismo” (Montessori, 1949, p. 50). Desde esta perspectiva, el arte es una herramienta fundamental para el desarrollo infantil, ya que permite a niños y niñas desarrollar su creatividad.

Con base en lo anterior, se indagaron los intereses del niño, encontrando que el arte era su principal medio de distracción y diversión. A partir de este hallazgo, se estructuró una estrategia pedagógica significativa que ofreciera una experiencia basada en la exploración. En este sentido, Lowenfeld contribuye con su teoría sobre las etapas del dibujo infantil, destacando cómo estas expresiones gráficas reflejan las características del desarrollo y la forma en que los niños se comunican a través de ilustraciones. La manera en que los adultos reciben los primeros trazos, a menudo llamados “garabatos”, con una connotación negativa puede influir notablemente en el desarrollo progresivo del niño. (Lowenfeld & Brittain, 1980, p.119).

Dawn Mannay (2017) aporta una perspectiva amplia sobre lo “narrativo” y “creativo”, destacando que lo visual debe integrarse desde el inicio en las narrativas. Esta aproximación resulta valiosa, ya que Anthuan logró conectar su mundo interno con el entorno a través de representaciones artísticas, visuales y simbólicas, como el cuento didáctico.

Olga Lucía Olaya Parra (2010) también aporta una mirada importante sobre la relación entre arte y sujeto. Según su análisis, la educación artística permite el desarrollo integral del individuo, tanto en su dimensión personal como social. En el caso del niño de siete años, se observaron avances significativos en su empatía hacia sus pares y su familia, así como una mejor gestión emocional, especialmente relacionada con el uso de pantallas, al contar con rutinas organizadas.

Loris Malaguzzi (1920–1994), mediante su enfoque de Reggio Emilia, resalta la importancia de los talleres de arte como espacios clave para el desarrollo de la motricidad. A través de la manipulación de diversos materiales, los niños ejercitan tanto la motricidad fina como la gruesa.

Por su parte, Howard Gardner, con su teoría de las inteligencias múltiples, ha destacado el desarrollo artístico como una vía para comprender mejor el mundo. Clasifica su enfoque en tres grandes grupos: características generales del desarrollo artístico, fases del desarrollo simbólico y medios expresivos como el dibujo, la música y la literatura. En este caso, desde los tres años, el niño comenzó a explorar actividades artísticas junto a su madre, como cartas interactivas, cuentos, bailes, ilustraciones y pintura.

Finalmente, se trabajó con el niño mediante una estrategia pedagógica que consistió en la elaboración de un libro artístico con el acompañamiento de su madre. El arte se convirtió en un mediador de la creatividad y en una herramienta para el aprovechamiento del tiempo libre. A partir de esto, se diseñó una secuencia didáctica, entendida, según Laura Frade (2008), como “la serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante”.

Así, la elaboración de un cuento didáctico buscó minimizar el tiempo frente a pantallas a través de actividades artísticas que generen empatía e interés en el niño. En paralelo, un estudio realizado en Colombia documenta la disponibilidad y uso de medios electrónicos en la infancia, destacando que la vida moderna fomenta comportamientos sedentarios desde edades tempranas, lo cual se asocia con problemas de salud en la primera infancia (Camargo y Orozco, s.f., p. 175). En concordancia, si bien la tecnología ha traído múltiples beneficios, su uso excesivo está alterando la forma en que niños y jóvenes se relacionan con el mundo y desarrollan una mayor conexión con su entorno. Además, se busca que los niños adquieran herramientas emocionales y sociales que les permitan afrontar desafíos cotidianos de manera saludable y equilibrada. La

práctica regular de actividades artísticas tiene el potencial de mejorar la autoestima de los niños, promoviendo un sentido de logro personal y fortaleciendo su capacidad de resolución de problemas.

Es fundamental que estas actividades no solo se enfoquen en la expresión creativa, sino que también fomentan un espacio seguro y colaborativo, donde los niños puedan aprender a compartir, escuchar y respetar las ideas de los demás. Al integrar el arte en su rutina diaria, se busca también que los niños desarrollen habilidades motoras finas y gruesas a través de la manipulación de materiales y la participación en movimientos coordinados, lo que tiene un impacto positivo en su desarrollo físico.

De esta manera, se propone un enfoque integral que combine el arte, la interacción social y la actividad física para contrarrestar los efectos negativos del exceso de tiempo frente a pantallas. Así, se logra no solo estimular su creatividad, sino también formar individuos conscientes, resilientes y preparados para los retos del futuro.

Asimismo, es importante considerar que el arte no solo actúa como un canal de expresión, sino también como un medio para la construcción de identidad en la infancia. Como señala Eisner (2004), “el arte nos permite decir cosas que no pueden ser dichas de otra manera” (p. 5), lo cual resulta esencial en la etapa infantil, cuando las habilidades lingüísticas aún se están consolidando. A través del dibujo, la pintura o el juego simbólico, los niños manifiestan sus emociones, interpretan su realidad y desarrollan formas alternativas de comunicación.

En el caso trabajado, el niño logró expresar temores, alegrías y experiencias personales mediante las actividades artísticas propuestas, lo cual evidencia el poder del arte como herramienta terapéutica y pedagógica. Además, se observó cómo este tipo de estrategias promueven el pensamiento divergente, la imaginación y la capacidad de resolver problemas de manera creativa. Por lo tanto, incluir el arte en el currículo infantil no es un lujo, sino una necesidad que potencia el desarrollo integral de los niños. Esta propuesta educativa no sólo redujo el tiempo de exposición a pantallas, sino que también fortaleció vínculos afectivos, consolidó rutinas saludables y enriqueció el proceso de aprendizaje en un entorno lúdico, colaborativo y significativo.

MATERIALES Y MÉTODOS (METODOLOGÍA)

La investigación se llevó a cabo mediante un acompañamiento pedagógico, con el fin de dar solución a la problemática de un niño de siete años llamado Anthuan. Se seleccionaron variables clave para identificar el impacto del uso inadecuado de las pantallas en su desarrollo integral. Con la autorización de su madre, quien manifestó su preocupación por la dependencia del niño a los dispositivos tecnológicos, una situación que se ha presentado con frecuencia, se procedió a identificar la problemática y diseñar una estrategia pedagógica en forma de secuencia didáctica, basada en el arte como herramienta educativa. El niño ha mostrado interés por el arte desde pequeño, aunque este interés se ha visto desplazado por el uso excesivo de la tecnología.

El enfoque metodológico de la investigación es cualitativo, ya que permite comprender a los participantes a través de un estudio de caso que busca interpretar el significado de sus acciones. Esta perspectiva se fundamenta en una comprensión profunda de las experiencias humanas y sus contextos (Fernández, 2014, p. 9).

De acuerdo con lo anterior, se eligió el estudio de caso como metodología, definido por Sampieri y Mendoza (2008) como una investigación en la cual, mediante los procesos cuantitativo, cualitativo y/o mixto, se analiza profundamente y de manera integral una unidad para responder al planteamiento del problema, probar hipótesis y desarrollar teoría. Esta metodología permite ofrecer al niño un entorno enriquecedor que estimule su creatividad, expresión emocional y

aprendizaje activo, contribuyendo así al fortalecimiento de su desarrollo cognitivo, emocional y social. Por lo tanto, la investigación no solo busca comprender el impacto del uso inadecuado de las pantallas, sino también validar la eficacia de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el arte para mitigar este impacto y fomentar un desarrollo integral equilibrado.

El estudio se centra en Jhosep Anthuan, quien reside en el municipio de Soacha, Cundinamarca, junto a sus padres, hermana y abuelos maternos, quienes desempeñan un papel fundamental en su cuidado y formación. Actualmente cursa primer grado en el colegio León Magno, una institución cercana a su hogar. En el entorno escolar, desarrolla sus habilidades académicas y sociales interactuando con compañeros y docentes. Sin embargo, en su hogar, debido a la falta de pautas claras de crianza, pasa largas horas frente a dispositivos tecnológicos. A partir de esta situación, se analizó su caso y se reflexionó con base en diversas fuentes bibliográficas, como se presenta a continuación.

A modo de reflexión, es importante reconocer que la primera infancia es una etapa clave en el desarrollo humano. García (2013, p. 36) afirma que todos los niños son potencialmente creativos de acuerdo con su edad y características específicas, y que el estímulo y la educación son fundamentales para su desarrollo.

El desarrollo de un niño de siete años abarca diversas dimensiones. En el aspecto físico, destaca una mejor coordinación motora, especialmente en actividades que implican el uso de grandes grupos musculares, como nadar o trepar, así como la habilidad para utilizar tijeras de seguridad. En el plano cognitivo, comienzan a mostrar preferencias por ciertos estilos de aprendizaje. En el ámbito social, forman amistades generalmente con niños del mismo sexo, pueden jugar en grupos grandes y también requieren momentos de soledad. Finalmente, en lo emocional, se vuelven más conscientes de los sentimientos ajenos, desarrollando mayor empatía.

Sin embargo, en el caso de Jhosep, el uso excesivo de dispositivos electrónicos desde temprana edad ha afectado negativamente su desarrollo en estas dimensiones. Esto evidencia la necesidad de concientizar a los principales actores sociales sobre las consecuencias de esta problemática, ya que los niños son los más vulnerables. En la actualidad, la infancia se enfrenta a riesgos particulares relacionados con la tecnología, incluyendo la posibilidad de desarrollar dependencias o trastornos asociados al uso prolongado de pantallas.

Es fundamental no ignorar el contexto social actual, marcado por el consumo y la tecnología como principal fuente de información. Por ello, la presente investigación se enfoca en las infancias, una población especialmente vulnerable cuyo bienestar debe ser protegido por la familia, la escuela y el Estado. Se realizó una revisión del entorno del niño, identificando tanto los peligros como las afectaciones que genera el uso inadecuado de la tecnología en esta etapa de la vida.

Por otro lado, el instrumento de recolección de datos utilizado fue una entrevista semiestructurada, cuyo propósito fue recopilar información sobre los patrones de uso de dispositivos tecnológicos en un niño de siete años, así como los efectos de estos en su desarrollo social, emocional y cognitivo. También, se evaluó la percepción de las actividades artísticas como una estrategia alternativa para reducir el tiempo frente a las pantallas.

A partir de la información obtenida en la entrevista, se diseñó una secuencia didáctica estructurada que permitió evaluar el progreso y las interacciones del niño a lo largo de las actividades propuestas. La implementación de esta secuencia didáctica se centró en actividades artísticas que le permitieran a Anthuan expresar sus emociones y pensamientos a través del dibujo, la pintura y la música, con el objetivo de reducir su dependencia hacia los dispositivos electrónicos. Además, se promovió la interacción social mediante actividades grupales que fomentaran el trabajo en equipo y la cooperación, elementos esenciales en su desarrollo emocional y social. La intervención también incluyó momentos de reflexión en los

que Anthuan pudo compartir sus experiencias, lo que permitió evaluar su nivel de involucramiento y satisfacción con las actividades propuestas.

Los resultados preliminares sugieren que las actividades artísticas fueron efectivas para captar la atención de Anthuan, generando en él un creciente interés por participar en experiencias fuera del ámbito digital. Su capacidad para concentrarse aumentó, y mostró una mejora en su expresión emocional, especialmente en las tareas que implican el uso de colores y formas para representar sus sentimientos. Además, la interacción con otros niños durante las actividades grupales contribuyó a fortalecer sus habilidades sociales.

En conclusión, esta investigación evidencia la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que utilicen el arte como herramienta para mitigar los efectos negativos del uso excesivo de la tecnología, promoviendo un desarrollo integral y equilibrado en los niños.

HALLAZGOS O RESULTADOS

Se obtuvo información fundamental que permitió una visión integral y estructurada sobre el uso de dispositivos tecnológicos y la incorporación de actividades artísticas, identificando sus efectos en el desarrollo infantil. A través de entrevistas y de la implementación de una secuencia didáctica, fue posible determinar cuántas horas dedicaba el niño al uso de dispositivos, qué actividades realizaba en ellos y el nivel de supervisión al que estaba expuesto. Esta información facilitó la comprensión de los cambios observados en su comportamiento y desarrollo. A partir de los hallazgos, se identificó el arte como un interés significativo para el niño, lo cual permitió diseñar una intervención adaptada a sus necesidades, promoviendo su participación activa y su disposición para reducir el uso de la tecnología.

Se implementó una secuencia didáctica con una frecuencia de dos días por semana, durante aproximadamente seis meses, distribuida en cinco sesiones. En estas se trabajó con pintura libre, dibujo, creación de personajes con plastilina y uso de materiales reciclables para elaborar producciones artísticas. Las sesiones se desarrollaron de la siguiente manera:

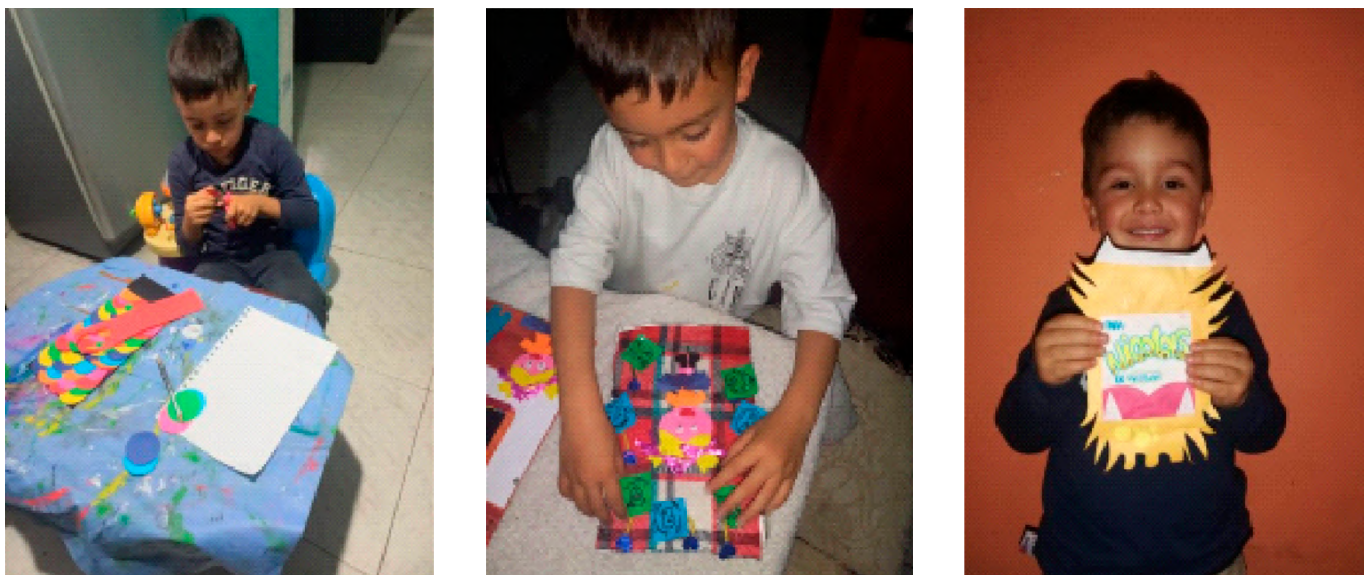
- **Primera sesión:** Se llevaron a cabo actividades de pintura libre sobre hojas de material reciclado, elaborando figuras de animales, ya que a Anthuan le gustan este tipo de ilustraciones. Se exploraron combinaciones de colores y la creación de nuevas tonalidades.
- **Segunda sesión:** Se entabló un diálogo con el niño para definir un cuento que serviría como base para el trabajo didáctico. En este espacio, Anthuan eligió *Julieta imagina*, una historia sobre la empatía y las relaciones sociales entre dos niños en un entorno escolar.
- **Tercera sesión:** El niño elaboró bocetos de los personajes del cuento mediante el dibujo libre, imaginando cómo serían Julieta y Nicolás.
- **Cuarta sesión:** Se construyeron los personajes utilizando plastilina y materiales reciclables como hojas, cartón, retazos de papel crepé y seda. Además, se avanzó en la elaboración de aproximadamente cinco páginas del cuento.
- **Quinta sesión:** Con el acompañamiento de su madre, el niño finalizó la creación del cuento didáctico. Esta actividad no solo fomentó su creatividad, sino que también fortaleció el vínculo afectivo entre ambos, al compartir una experiencia significativa basada en la historia de Julieta y su amigo.

Secuencia didáctica “Expresa con tus manos”

Esta estrategia tiene como propósito ofrecer herramientas pedagógicas prácticas para padres, cuidadores y docentes, con el fin de minimizar el uso inadecuado de dispositivos tecnológicos en niños pequeños, fomentando su desarrollo integral mediante actividades artísticas.

La estrategia fue implementada en tres espacios, como lo son inicio, desarrollo y cierre. En un primer momento, para la etapa de inicio, se dio la bienvenida al niño y se estableció un espacio de diálogo para conocer qué cuento le gustaría utilizar como base del proyecto. En este caso, se escogió *Julieta imagina* de Elizabeth Rúales. Este cuento fue adaptado a un formato de libro didáctico que el participante desarrolló sesión tras sesión, asumiendo un rol activo en su proceso de aprendizaje.

Imagen 1. Fotografías del proceso desarrollado por Anthuan Gallego González



Nota. Las fotografías muestran la elaboración por Anthuan Gallego González de la portada del libro didáctico del cuento, “Julieta imagina” de Elizabeth Rúales. Soacha, Cundinamarca (2024).

Durante la etapa de desarrollo, se detalla la creación de cada página del libro, utilizando materiales accesibles y visualmente atractivos que incentivaron la creatividad del niño y fortalecieron su vínculo con la madre. Las actividades manuales realizadas estimularon sus habilidades motoras, sensoriales y emocionales, al tiempo que se limitaba el uso de dispositivos electrónicos.

Los materiales empleados incluyen pinturas de colores, escarcha, pompones, papel esponja, palos de paleta, tela, hojas de colores, lana, recortes, tapas de gaseosa, cucharas, cintas de colores, pegamento, silicona, velcro, fomi, recortes de revistas y stickers. Estos elementos decorativos añadieron riqueza visual y táctil a las páginas del libro, fomentando la expresión artística mediante dibujos, estampados y texturas diversas. El uso de materiales reutilizables promovió el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación ojo-mano, al tiempo que aumentó su concentración, precisión y creatividad.

El cierre de la secuencia didáctica permitió consolidar los aprendizajes, reflexionar sobre la experiencia y reforzar los vínculos familiares mediante la presentación del libro terminado. Durante este momento, el niño expresó sentirse orgulloso de su trabajo y reconoció los beneficios de las actividades artísticas en su desarrollo. Al presentar el libro, explicó el contenido

de cada página, compartió los materiales utilizados y describió sus emociones durante el proceso creativo. Este ejercicio fortalece su autoestima y su capacidad de comunicación.

Los resultados obtenidos, basados en una investigación cualitativa mediante el método de estudio de caso, permitieron identificar y analizar una problemática específica en el desarrollo infantil y formular una solución centrada en herramientas pedagógicas artísticas. La investigación surgió a partir de la observación directa de Jhosep Anthuan Gallego, un niño con exposición temprana a dispositivos tecnológicos, la cual no contaba con la supervisión adecuada, impactando negativamente en su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Además, se evidenció que, debido a las obligaciones laborales de la madre, otros cuidadores recurrían al uso de pantallas como medio de distracción, lo que agravó la situación. Las dificultades se detectaron en diferentes niveles, en cuanto al aspecto cognitivo se evidencian problemas de atención, concentración limitada y aprendizaje fragmentado; en cuanto a los vínculos sociales es posible identificar que Anthuan tiene poca interacción con sus pares y dificultad para establecer relaciones; en el ámbito emocional se presenta una tendencia al aislamiento, signos de dependencia emocional hacia las pantallas y alteraciones en el comportamiento.

Estas dificultades pueden manifestarse a corto plazo como bajo rendimiento académico e irritabilidad; a mediano plazo, en la dificultad para socializar y desarrollar habilidades emocionales; a largo plazo, en dependencia tecnológica y problemas de autorregulación.

Impacto de la intervención

Como respuesta a esta problemática, el diseño de una secuencia didáctica busca fomentar la creatividad y la expresión personal del niño mediante actividades artísticas. Con esto, se buscó mejorar las habilidades motoras finas, como el agarre de las tijeras y la precisión manual; reducir el impacto negativo sobre la salud visual causado por el uso excesivo de pantallas; promover la interacción social a través de actividades grupales al aire libre y utilizar el arte como vía para que el niño exprese y gestione sus emociones.

La rutina implementada, con actividades artísticas dos veces por semana, le permitió al participante encontrar nuevos espacios para desarrollar su creatividad. Como resultado, mostró un interés creciente por las actividades manuales como la pintura, el dibujo y la plastilina. Incluso, comenzó a solicitar materiales para continuar sus creaciones en casa, reflejando un cambio positivo en sus hábitos y motivaciones.

Este proceso también contribuyó a mejorar su desarrollo motriz, especialmente en el uso de tijeras y a mantener una mejor postura corporal durante las actividades. Además, al reducir el tiempo frente a pantallas, se protegió su salud visual y se promovió una experiencia educativa más enriquecedora. Asimismo, se observó una notable evolución en su capacidad para gestionar emociones, expresarse verbalmente y mantener la atención durante períodos de tiempo más prolongados. La interacción con su madre durante las sesiones generó un espacio de confianza y comunicación que fortaleció el vínculo afectivo, favoreciendo el desarrollo emocional del niño.

A nivel social, Anthuan mostró una actitud abierta para compartir sus experiencias y resultados con sus compañeros en la escuela, lo que evidenció avances en su habilidad para establecer relaciones interpersonales. Cabe resaltar que la aplicación constante de esta estrategia también permitió sensibilizar a la madre sobre la importancia de limitar el uso de dispositivos electrónicos, reforzando prácticas de crianza positiva y consciente. De esta forma, el proceso no solo impactó al niño, sino también a su entorno familiar, promoviendo un ambiente más propicio para su desarrollo integral.

CONCLUSIONES

Finalmente, este estudio permitió identificar la manera en que el uso inadecuado y excesivo de dispositivos tecnológicos durante la primera infancia puede generar impactos significativos en el desarrollo social y emocional de los niños, como en el caso de Jhosep Anthuan Gallego. Los hallazgos destacan que el contacto temprano con pantallas, sin una supervisión adecuada, tiende a limitar la interacción social, las habilidades motrices y emocionales del desarrollo integral de los niños.

Frente a ello, las actividades artísticas se presentaron como una alternativa eficaz para contrarrestar estos efectos. A través de estas, los niños logran expresar sus emociones e ideas de manera creativa, sin recurrir a dispositivos electrónicos, estimulando su creatividad y mejorando las habilidades sociales, lo que, a su vez, promueve un crecimiento integral y mayor bienestar general.

En el caso de Anthuan, los resultados reflejan que las herramientas artísticas ofrecieron una vida significativa para regular el uso de pantallas. Su interacción con materiales como pinturas y lápices despertó un interés genuino por las actividades creativas, lo cual favoreció su desarrollo integral. Esta experiencia resalta la importancia de ofrecer opciones enriquecedoras y balanceadas que permitan a los niños crecer en entornos estimulantes y saludables.

La propuesta pedagógica basada en actividades artísticas resultó ser una estrategia efectiva para mejorar la motricidad fina, fomentar la creatividad mediante el dibujo y la pintura, fortalecer la interacción social y promover la autorregulación emocional. En este espacio, el arte se consolidó como un medio poderoso para que los niños expresen y gestionen sus emociones de manera saludable, al tiempo que desarrollen habilidades manuales y sociales.

Por su parte, este estudio subraya la importancia de detectar tempranamente los impactos negativos del uso inadecuado de la tecnología en la infancia. Aunque los dispositivos electrónicos pueden ser herramientas educativas valiosas, su uso sin control tiende a reemplazar la interacción directa y la estimulación significativa, lo cual puede tener efectos adversos, especialmente en las primeras etapas del desarrollo.

La implementación de esta propuesta permitió reducir el tiempo de exposición a las pantallas y fomentar un desarrollo más equilibrado en Anthuan, confirmando la validez de la estrategia planteada. Sin embargo, surgen nuevos interrogantes que podrían orientar futuras investigaciones: ¿Qué otros enfoques pedagógicos pueden complementar al arte en la reducción del tiempo frente a pantallas?, ¿Cuáles serían las implicaciones a largo plazo de implementar estrategias alternativas en la infancia?

Esta investigación resalta la necesidad de un equilibrio en la incorporación de la tecnología en la vida infantil, enfatizando el papel fundamental de los cuidadores y educadores. La creación del libro didáctico no solo mitigó los efectos negativos del uso excesivo de pantallas, sino que también se convirtió en una experiencia significativa que fortaleció el vínculo afectivo madre-hijo, promoviendo un aprendizaje conjunto y dejando un recurso pedagógico valioso para el futuro.

Lo anterior evidencia que, a partir de estrategias pedagógicas adecuadas como el arte, es posible guiar a los niños hacia un desarrollo integral y un uso más consciente y enriquecedor de la tecnología. Además, se reafirma la importancia de implementar propuestas educativas creativas que integren a la familia, fortalezcan los vínculos afectivos y estimulan aprendizajes significativos desde las primeras etapas del desarrollo.



REFERENCIAS



- Camargo, D. y Orozco, L. (2013). Factores asociados a la disponibilidad y uso de medios electrónicos en niños desde preescolar hasta 4° grado. *Biomédica*, 33(2), 175.
- Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Paidós.
- Gardner, H. (2011). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI* (2.ª ed.). Paidós.
- Hernández, R. (s. f.). *Metodología de la investigación* (6ª ed.).
- Mannay, D. (2017). *Métodos visuales, narrativos y creativos en investigación cualitativa*. Narcea Ediciones.
- Malaguzzi, L. (2020). *Los cien lenguajes de la infancia: La experiencia de Reggio Emilia en la transformación de la educación*. Editorial Morata.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2024). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*.
- Zapata Gutiérrez, M. (2019). Tras las huellas del arte infantil. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 2(14), 71–80.