

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“LORETO”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**



**USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 717 “MORB” IQUITOS**

**2023**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORES:**

Cometivos Perez, Elva

Vasquez Escalante, Sara

**ASESOR (A) :**

**Lic. AIDA TERESA TRISOGLIO DOMINGUEZ DE SIFUENTES. Dra.**

**Iquitos, 2023**

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Yo, **ELVA COMETIVOS PEREZ**, identificada con DNI N° **05414309**, egresada del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela Pública de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo titulado: **USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 717 "MORB" IQUITOS 2023**
2. El texto de mi trabajo de investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual, el texto de trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente para lo cual he respetado las normas y referencias de las fuentes consultadas.
3. La investigación, los resultados, datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría son veraces.
4. Declaro que mi trabajo de investigación final cumple con todas las normas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Se firma en señal de veracidad lo declarado.

Iquitos, 06 de mayo de 2025

DRA. AIDA TERESA TRISOGLIO DOMINGUEZ DE SIFUENTES  
ASESOR.

ELVA COMETIVOS PEREZ  
AUTOR

## **DEDICATORIA**

Dedico a mi querido esposo Leonardo Rengifo Dacosta por brindarme su tiempo y apoyo constante e incondicional, a mis queridos hijos Nancy, Lea y Diogo que son mi motor y motivo para seguir logrando las metas trazadas en mi vida.

**SARA VÁSQUEZ ESCALANTE**

Dedico este trabajo a Dios por ser mi soporte emocional y concederme la vida, a mis hijas Ayllene Ninette, Elva Virginia y Hafner Ilmer Eugenia por brindarme sus apoyo moral e incondicional, a mis padres Eugenia y Francisco porque en todo este tiempo de preparación sentí que ellos no me soltaron de la mano y sé que siempre contaré con ellos.

**ELVA COMETIVOS PÉREZ**

## AGRADECIMIENTO

Agradecemos a mis queridos maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Loreto” por compartir sus sabios conocimientos en el tiempo que duro mi educación profesional.

A la directora y a todo el personal, padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa N°717 MORB Iquitos, por su apoyo brindado durante el desarrollo de la tesis.

Agradezco a mi asesora quién nos brindó sus conocimientos y enseñanzas, me guio como toda una profesional, por la paciencia y comprensión durante las clases, para poder desarrollar mi estudio de investigación

Así mismo agradecemos a Dios por acompañarnos y guiarnos espiritualmente en el logro de nuestras metas y a nuestras queridas familias por su apoyo incondicional, moral y económico, reflejando su amor por nosotras. Finalmente, a todas las personas que han hecho posible que se cumpla nuestro objetivo.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE DE CONTENIDO	4
ÍNDICE DE TABLA	6
ÍNDICE DE GRÁFICA	8
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 Definición y descripción del problema	15
1.2 Justificación	18
1.3. Objetivos	19
1.3.1. Objetivo general	19
1.3.2 Objetivos específicos	19
CAPÍTULO II	21
MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes del estudio	21
2.2. Marco teórico científico	24
2.3. Marco conceptual	30
CAPÍTULO III	31
METODOLOGÍA DEL ESTUDIO	31
3.1. Tipo y nivel de investigación	31
3.1.1. Tipo de investigación	31
3.1.2. Nivel de investigación	31
3.2. Diseño de la investigación	32
3.3. Población y muestra	32
3.3.1. Población	32
3.3.2. Muestra	32
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	32
3.4.1. Técnica	32
3.4.2. Instrumento	33

3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	33
3.5.1. Procesamiento de datos	33
3.5.2. Análisis de datos	33
3.6. Aspectos éticos a considerarse en el presente estudio	33
3.6. Cronograma de actividades	34
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>35</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	<b>35</b>
<b>DISCUSIÓN</b>	<b>62</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>63</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>64</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>65</b>
<b>ANEXO</b>	<b>66</b>
Anexo 1: Matriz de consistencia	67
Anexo 2: Tabla de operacionalización de la variable	68
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos	70
Anexo 4: Informe de validez por juicio de experto	72
Anexo 6: Base de Datos	76
Anexo 7: Fotografías del estudio	78

## ÍNDICE DE TABLA

	Páginas
<b>Tabla 1:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos	33
<b>Tabla 2:</b> TABLA 2. D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web	34
<b>Tabla 3:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Comprende conceptos básicos de seguridad en línea.	35
<b>Tabla 4:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar y pintar.	36
<b>Tabla 5:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Demuestra la capacidad de resolver problemas simples	37
<b>Tabla 6:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages	38
<b>Tabla 7:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital	39
<b>Tabla 8:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos	40
<b>Tabla 9:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Combina diferentes tipos de medios en sus creaciones digitales	41
<b>Tabla 10:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales	42
<b>Tabla 11:</b> D3: TIEMPO DE USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico	43
<b>Tabla 12:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse	44
<b>Tabla 13:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre.	45
<b>Tabla 14:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo	46

<b>Tabla 15:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos	47
<b>Tabla 16:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente	48
<b>Tabla 17:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas	49
<b>Tabla 18:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo	50
<b>Tabla 19:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea.	51
<b>Tabla 20:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas	52
<b>Tabla 21:</b> Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	53
<b>Tabla 22:</b> Nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	54
<b>Tabla 23:</b> Nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	56
<b>Tabla 24:</b> Nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	57
<b>Tabla 25:</b> Nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023	58

## ÍNDICE DE GRÁFICA

	Páginas
<b>Gráfico 1:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos	33
<b>Gráfico 2:</b> TABLA 2. D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web	34
<b>Gráfico 3:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Comprende conceptos básicos de seguridad en línea.	35
<b>Gráfico 4:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar y pintar.	36
<b>Gráfico 5:</b> D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Demuestra la capacidad de resolver problemas simples	37
<b>Gráfico 6:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages	38
<b>Gráfico 7:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital	39
<b>Gráfico 8:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos	40
<b>Gráfico 9:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Combina diferentes tipos de medios en sus creaciones digitales	41
<b>Gráfico 10:</b> D2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales	42
<b>Gráfico 11:</b> D3: TIEMPO DE USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico	43
<b>Gráfico 12:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse	44
<b>Gráfico 13:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre	45
<b>Gráfico 14:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo	46
<b>Gráfico 15:</b> D3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos	47

<b>Gráfico 16:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente	48
<b>Gráfico 17:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas	49
<b>Gráfico 18:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo	50
<b>Gráfico 19:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea.	51
<b>Gráfico 20:</b> D4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas	52
<b>Gráfico 21:</b> Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	53
<b>Gráfico 22:</b> Nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	54
<b>Gráfico 23:</b> Nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	56
<b>Gráfico 24:</b> Nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.	57
<b>Gráfico 25:</b> Nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023	58

## RESUMEN

El propósito del estudio fue determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023. El estudio tuvo un enfoque cualitativo orientado por una investigación básica descriptiva, cuyo diseño fue no experimental de tipo transversal. Incluyó una población muestra 28 niños y niñas de cinco años de edad. Se utilizó la técnica la observación directa. El estudio tuvo como resultado en el nivel de competencia digital temprana, destacando que la mayoría de los niños (58.6%) se ubican en el nivel "siempre". En la dimensión de creatividad con aplicaciones digitales, se observa que la mayoría de los niños (44.3%) también se encuentran en el nivel "siempre". En cuanto al tiempo de uso de medios tecnológicos digitales, se destaca que la mayoría de los niños (50%) lo realiza "siempre". Al analizar el comportamiento durante el uso de estos medios, se revela que la mayoría de los niños (46.43%) se sitúan en el nivel "siempre". Se concluyó en este estudio existe un nivel significativo de uso y aprovechamiento de medios tecnológicos digitales por parte de niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023, respaldando la idea de que la integración de la tecnología en la educación inicial puede ser beneficiosa para su desarrollo integral.

**Palabras claves:** Medios tecnológicos digitales, competencia digital, creatividad y niños.

## ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the level of use of digital technological media in five-year-old children of the Initial Educational Institution N°717 MORB Iquitos 2023. The study had a quantitative approach guided by a basic descriptive research, its design was non-experimental. transversal type. It included a sample population of 28 five-year-old boys and girls. The direct observation technique was used. The study resulted in the level of early digital competence, highlighting that the majority of children (58.6%) are located at the "always" level. In the dimension of creativity with digital applications, it is observed that the majority of children (44.3%) are also at the "always" level. Regarding the time of use of digital technological media, it stands out that the majority of children (50%) do it "always." When analyzing the behavior during the use of these media, it is revealed that the majority of children (46.43%) are at the "always" level. It was concluded in this study that there is a significant level of use and exploitation of digital technological media by five-year-old children in the Initial Educational Institution N°717 MORB Iquitos 2023, supporting the idea that the integration of technology. in initial education can be beneficial for their comprehensive development.

Keywords: Digital technological media, digital competence, creativity and children

## INTRODUCCIÓN

En el desarrollo del proceso educativo se ha implementado el uso de medios tecnológicos digitales en niños de 5 años siendo esta una forma de enseñanza donde la participación y la interacción de los niños con los dispositivos y las plataformas tecnológicas usadas como tabletas, computadoras, teléfonos inteligentes y aplicaciones diseñadas para su edad han permitido innovar en los infantes diversas actividades como el entretenimiento, la educación, la comunicación y la exploración de contenidos multimedia.

Implica la manera en que los niños emplean la tecnología para acceder a información, interactuar con programas educativos, jugar videojuegos, ver contenido multimedia, comunicarse con otros a través de plataformas digitales y, en general, cómo integran la tecnología en su vida cotidiana.

La definición del uso de medios tecnológicos digitales en niños abarca una amplia gama de actividades y experiencias que pueden tener un impacto significativo en su desarrollo cognitivo, social y emocional. Es fundamental comprender y analizar este uso para garantizar un equilibrio saludable y beneficioso en el desarrollo infantil.

El uso inapropiado de los contenidos es un problema, sin embargo, el Internet es una herramienta que proporciona acceso a una amplia gama de información, pero también expone a los niños a contenidos no apto para su edad, como violencia, pornografía y discursos de odio. La falta de supervisión adecuada puede exponer a los niños a situaciones traumáticas o confusas, afectando negativamente su salud mental y emocional.

La adicción a la tecnología es otra preocupación importante. La naturaleza adictiva de muchas aplicaciones y juegos en línea puede llevar a un uso excesivo y poco saludable. Los niños pueden volverse dependientes de la gratificación instantánea que ofrece la tecnología, afectando su capacidad para concentrarse en tareas académicas y actividades físicas.

La brecha digital es un problema significativo en muchos países latinoamericanos, donde no todos los niños tienen igual acceso a dispositivos y conexión a Internet de calidad, acentuando las desigualdades educativas y sociales.

Ministerio de Educación (2016) han explorado el conocimiento de los niños sobre las TIC y su uso en el aula, así como los posibles impactos negativos del abuso de la tecnología.

Bocanegra y López (2019) han señalado la falta de claridad en el uso efectivo de las TIC en el aula por parte de los docentes y la posible falta de atención al tema en el nivel inicial, según el Currículo Nacional, son aspectos preocupantes.

En este contexto, los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos en 2023 no están exentos a esta realidad. El uso inadecuado de medios tecnológicos digitales está afectando sus habilidades sociales, evidenciándose en comportamientos como la falta de regulación emocional, renuencia, reacciones agresivas e intolerancia hacia otros niños. Si estos problemas no se abordan de manera adecuada, podrían tener consecuencias a largo plazo para su desarrollo socioemocional, su salud mental y su bienestar general en la región. Es esencial encontrar un equilibrio entre la tecnología y las interacciones sociales en persona, además de fomentar una educación digital responsable y la supervisión activa por parte de padres y educadores.

El propósito de esta investigación es analizar el uso de medios tecnológicos digitales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos en 2023. La metodología será descriptiva, y la importancia de este estudio radica en la necesidad de que los docentes ajusten el uso de la tecnología a través de métodos y estrategias de enseñanza, guiando a los padres en su acompañamiento. El estudio se justifica como un aporte teórico y metodológico que puede servir como guía para docentes, padres y la comunidad en general, proporcionando herramientas pedagógicas para mejorar la práctica educativa y contribuyendo al desarrollo integral de los niños. En el ámbito social, este estudio podría beneficiar a educadores de otras instituciones educativas con características similares, brindando una acción de formación integral para fortalecer el desarrollo de los infantes.

El problema general que aborda esta investigación se centra en analizar el uso de medios tecnológicos digitales en niños de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos en el año 2023. La relevancia de este estudio radica en comprender la relación de los niños de esta edad con la tecnología digital y cómo este fenómeno impacta en su desarrollo.

La investigación se estructura en los siguientes segmentos:

Capítulo I: Engloba la formulación del problema, la definición y descripción detallada del mismo, la justificación de la investigación y los objetivos planteados.

Capítulo II: En esta sección, se aborda el marco teórico, el cual comprende los antecedentes del estudio, el marco teórico científico y el marco conceptual.

Capítulo III: Este capítulo engloba la metodología utilizada en la investigación, detallando el tipo y nivel de estudio, el diseño de investigación, la población y muestras seleccionadas, así como las técnicas e instrumentos empleados para la recopilación de datos. También se describen los procedimientos para el procesamiento de la información recolectada y se destacan los aspectos éticos considerados en el desarrollo del estudio. Además, se presenta el cronograma de ejecución y las actividades planificadas para proporcionar una visión global del proceso de investigación.

Capítulo IV: Presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, la discusión de los hallazgos, las conclusiones alcanzadas, las recomendaciones derivadas del estudio y la bibliografía consultada.

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Definición y descripción del problema

El problema del uso irracional de los medios tecnológicos por parte de los niños en la educación inicial se refiere a la tendencia preocupante de que los niños en edad preescolar y de inicial utilicen dispositivos electrónicos y tecnología de forma excesiva o inapropiada.

A nivel internacional según el informe de (UNICEF, 2017), el exceso en la utilización de dispositivos tecnológicos durante la etapa de la segunda infancia podría conllevar el desarrollo de condiciones como depresión, ansiedad, agresividad e impulsividad. El uso de los medios tecnológicos digitales y las habilidades sociales de los niños es una preocupación a nivel mundial. Con el aumento de la accesibilidad y la presencia generalizada de la tecnología digital en la vida cotidiana, los niños se encuentran cada vez más expuestos a dispositivos electrónicos y plataformas en línea desde edades tempranas. A pesar de los beneficios educativos y de entretenimiento que ofrece la tecnología, también plantea desafíos significativos para el desarrollo social y emocional de los niños (Fueyo, 2011). Se ha observado que los niños comienzan a utilizar la tecnología a edades cada vez más tempranas, despertando en ellos la misma curiosidad que experimentan al enfrentarse al mundo real.

En un estudio realizado por Alonso y Romero (2017), se identificó que el uso problemático de Internet en dispositivos está asociado con problemas conductuales, como la transgresión de normas, dificultades de atención y manifestaciones de agresividad. Incluso se ha observado una evaluación con el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Uno de los principales problemas identificados es la disminución de la interacción social cara a cara. Los niños que pasan largas horas frente a pantallas electrónicas pueden perder oportunidades cruciales para interactuar con sus pares en entornos físicos, lo que puede resultar en dificultades en el desarrollo de habilidades sociales como la comprensión de las señales no verbales, la empatía y la resolución de conflictos. Además, la comunicación en línea puede carecer de las sutilezas emocionales que se transmiten en la comunicación en persona, lo que puede afectar la capacidad de los niños para construir relaciones sólidas.

Otro problema es la exposición a contenido inapropiado. Internet proporciona acceso a una amplia gama de información, pero también expone a los niños a contenido no apto para su edad, como violencia, pornografía y discursos de odio. La falta de supervisión adecuada

puede exponer a los niños a situaciones traumáticas o confusas, lo que puede afectar negativamente su salud mental y emocional.

La adicción a la tecnología es otra preocupación importante. La naturaleza adictiva de muchas aplicaciones y juegos en línea puede llevar a un uso excesivo y poco saludable. Los niños pueden volverse dependientes de la gratificación instantánea que ofrece la tecnología, lo que puede afectar su capacidad para concentrarse en tareas académicas y actividades físicas.

Asimismo, la brecha digital es un problema significativo en muchos países latinoamericanos. No todos los niños tienen igual acceso a dispositivos y conexión a Internet de calidad, lo que puede acentuar las desigualdades educativas y sociales. Los niños que carecen de acceso a la tecnología pueden quedar rezagados en términos de habilidades digitales y oportunidades educativas.

A nivel nacional la tecnología ha logrado ser un medio primordial para el desarrollo de diversas actividades que realiza el hombre dentro de una sociedad.

El estudio realizado por Buendia (2017) referente al conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en el aula de 3 a 5 años enfocándose en conocer como los niños utilizan los dispositivos en ciertas competencias tecnológicas con el apoyo del docente.

Mera (2018) señala que el abuso en la utilización de tecnologías aumenta la probabilidad de experimentar problemas de salud visual, especialmente cuando se pasa una cantidad excesiva de tiempo frente a una computadora realizando diversas actividades propuestas.

Estudios realizados por el Ministerio de educación (2016) señala que gran porcentaje de estudiantes hace uso inadecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje.

En la región, se han llevado a cabo investigaciones, tal como indican Silvera y Guzmán (2020). Estos estudios se enfocan en la adecuación de la educación básica durante el período de aislamiento social. Ante esta situación, el Ministerio de Educación se ha visto en la necesidad de implementar alternativas, incluyendo la utilización de medios tecnológicos como una estrategia pedagógica. Su objetivo principal es explorar cómo el aprendizaje a través de aulas virtuales puede tener un impacto positivo en el estado emocional de los niños de 5 años en Educación Inicial, quienes experimentan malestar emocional debido al distanciamiento social y la falta de interacción con sus compañeros.

El estudio busca destacar la importancia de conectar estos dos aspectos, emociones y aulas virtuales, y cómo pueden beneficiar el desarrollo emocional de los niños en esta etapa educativa.

Así mismo en nuestra localidad se realizó como señalan Bocanegra y López (2019) influencia de un software educativo en el aprendizaje de niños de 5 años. Institución Educativa Jardín Piloto N° 179 Iquitos, específicamente en el contexto de la educación de niños de 5 años, se han identificado varios problemas relacionados con la inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo. Las actividades de enseñanza tradicionales pueden resultar monótonas para los niños, lo que puede afectar su interés y motivación por aprender. Los docentes carecen de conocimiento claro sobre cómo utilizar efectivamente las TIC en el aula, lo que limita su capacidad para aprovechar estas herramientas en la enseñanza. A pesar de que en el Currículo Nacional menciona la importancia de utilizar las TIC en la educación, puede no estar recibiendo la atención adecuada en el nivel inicial

Los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023, no están ajenos esta realidad descrita, el uso inadecuado de los medios tecnológicos digitales está afectando las habilidades sociales en los niños, se observa en el aula, niños que no regulan sus emociones, reniegan, suelen reaccionar con agresividad, son intolerantes a los demás niños. Si no se abordan estos problemas de manera adecuada, podría haber consecuencias a largo plazo para el desarrollo socioemocional, la salud mental y el bienestar general de los niños en la región. Es esencial encontrar un equilibrio entre la tecnología y las interacciones sociales en persona, así como promover una educación digital responsable y la supervisión activa por parte de padres y educadores.

Ante la problemática tratada planteo la siguiente pregunta

#### 1.1.1. Pregunta general

¿Cómo es el Uso de Medios Tecnológicos Digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023??

#### 1.1.2. Preguntas específicas

1. ¿Cuál es el nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?

2. ¿Cuál es el nivel de la dimensión de creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?
3. ¿Cuál es el nivel de la dimensión de tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?
4. ¿Cuál es el nivel de la dimensión de comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?

## **1.2 Justificación**

El propósito de la investigación determina el uso de medios tecnológicos digitales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023 el estudio se sustenta en una metodología de tipo descriptivo.

La importancia de la investigación radica en que los docentes ajusten el uso de medios tecnológicos a través de métodos y estrategias de enseñanza sobre como enseñar a los niños a utilizar de forma adecuada la tecnología y orientar a los padres de familia en su acompañamiento.

Así mismo el estudio se justifica como un aporte teórico ya que los conocimientos tratados en la investigación respecto al uso de medios tecnológicos digitales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023 pueden servir como guía y orientación al docente y apoyo al parentesco y a la comunidad en general que tienen en sus manos la responsabilidad de enseñar, orientar acompañar a los niños del nivel inicial desde sus primeros años de vida para el logro de la competencia.

Es un aporte metodológico porque el estudio pone en consideración estrategias metodológicas objetiva que puede ser utilizadas en relación a la problemática de deficiencia de la tecnología en el campo de la educación inicial.

En el punto de vista práctico es un aporte significativo porque el estudio servirá como una evaluación diagnóstica para brindar herramientas pedagógicas a los directivos, docente y padres de familia de la institución educativa para mejorar la práctica educativa desde su perspectiva de orientar y ayudar a los infantes en potenciar el uso de la tecnología.

En el ámbito social es importante porque servirá a los educadores de otras instituciones educativas que reúnan ciertas características parecidas al estudio de investigación cercanos al entorno educativo como una acción de formación integral del infante para fortalecer el desarrollo integral.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

1. Identificar el nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.
2. Identificar el nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.

3. Identificar el nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.
4. Identificar el nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes del estudio

##### **A nivel local**

Bocanegra y López (2019) llevaron a cabo un estudio con el propósito de determinar si existe una diferencia significativa en el aprendizaje entre dos grupos de niños de 5 años: uno que utiliza un software educativo y otro que no lo utiliza en la Institución Educativa Inicial N° 179 "Jardín Piloto" de la ciudad de Iquitos durante el año 2019. El enfoque del estudio es cuantitativo, siendo de tipo experimental, analítico, transversal y prospectivo. Se empleó un diseño cuasi experimental con grupos de control y experimentales intactos, con posprueba. La población total consistía en 56 niños; no se utilizó una muestra, se trabajó con toda la población mediante un muestreo no probabilístico.

En cuanto a la técnica, se recurrió al análisis documental. Para el procesamiento de los datos, en el univariado se emplearon la distribución de frecuencia, el modo, el porcentaje y la gráfica de barras. Para el análisis bivariado, con el objetivo de responder a la interrogante, alcanzar el objetivo general y probar la hipótesis, se aplicó la prueba de U de Mann-Whitney con un nivel de significancia del 0.05. Los resultados concluyeron que, en el grupo experimental, el aprendizaje de los niños fue significativamente mayor debido al uso del software educativo en comparación con el grupo de control que no utilizó dicho software.

##### **A nivel regional**

Silvera y Guzmán (2020) señalan que la educación básica, específicamente en la población de niños de educación inicial, ha tenido que adaptarse a la situación global de

aislamiento social. Ante este escenario, el Ministerio de Educación ha implementado alternativas, incluyendo el uso de medios tecnológicos, como parte integral de la estrategia de enseñanza en todos los niveles de la Educación Básica, ya sea regular o superior.

Este estudio se enfoca en destacar que la adopción del aprendizaje a través de aulas virtuales puede tener un impacto positivo en el bienestar emocional de los niños. El aislamiento social y la ausencia de interacción con sus compañeros en el entorno escolar pueden generar malestar emocional en los niños. El objetivo principal de esta investigación es fusionar estos dos aspectos, las emociones y el aprendizaje en línea, subrayando la importancia de ambas variables y cómo pueden colaborar de manera conjunta para impulsar el desarrollo emocional de los niños de 5 años en el nivel de Educación Inicial.

### **A nivel nacional**

Jiménez (2022) llevó a cabo esta investigación con el propósito de examinar la relación entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 3, 4 y 5 años pertenecientes a diversas instituciones educativas en el distrito de Trujillo. La población estudiada estuvo compuesta por 15 docentes y 15 padres de familia. El diseño de la investigación se catalogó como descriptivo correlacional, empleándose dos cuestionarios como instrumentos para la recopilación de datos, los cuales fueron elaborados por la investigadora y sometidos a pruebas de validez para asegurar la legitimidad de las proposiciones que conforman el instrumento.

El muestreo utilizado no fue probabilístico por conveniencia, considerando que se trataba de grupos preformados. Los resultados obtenidos después de aplicar la propuesta indican que se acepta la hipótesis alterna ( $H_i$ ), que plantea la inexistencia de una relación

significativa entre el uso de las TIC y el aprendizaje de los niños. Esto se traduce en un resultado de 0,122 con una significancia bilateral de 0,666. En conclusión, los hallazgos sugieren que la relación entre el uso de las TIC y el aprendizaje es positivamente muy baja.

### **A nivel internacional**

Pérez (2020) llevó a cabo un estudio de revisión bibliográfica con un diseño teórico exploratorio y descriptivo. Su objetivo principal fue analizar la relación entre el uso de dispositivos digitales en la segunda infancia y los trastornos externalizantes. La información primaria se extrajo de artículos y libros relacionados con las variables de interés, mientras que las fuentes secundarias incluyen bases de datos como Scielo, Dialnet y Redalyc. El análisis abarcó material en español e inglés de los últimos 15 años, excluyendo textos clásicos que definen de manera precisa los trastornos externalizantes. Entre las conclusiones, se destacó la descripción de los dispositivos tecnológicos más utilizados en la segunda infancia, la caracterización de las conductas externalizantes en niños, y la evidencia de una relación directa entre ambas variables.

Cuello y Solano (2021) se propusieron describir el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramienta de aprendizaje durante el aislamiento social, según la perspectiva de estudiantes de Media Académica en el IED John F. Kennedy de Aracataca (Magdalena). La metodología del estudio fue descriptiva, con un diseño de campo no experimental transeccional. La población estudiada constaba de 60 estudiantes de grado 11, quienes completaron un cuestionario de 24 preguntas cerradas a través de Google Forms. Los resultados indicaron que más del 60% de la muestra estaba de acuerdo con la eficiente utilización de las TIC por parte de los docentes y que un 45,5% expresó estar medianamente de acuerdo con la

adaptación a la modalidad de aprendizaje, manifestando satisfacción con la metodología empleada, incluyendo la aplicación de WhatsApp como una herramienta impactante en la comunidad educativa.

Gutiérrez (2019) empleó una metodología mixta, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos para analizar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la crianza de niños en la primera infancia. La investigación incluyó 121 participantes de edades comprendidas entre los 18 y 52 años, con un estrato socioeconómico medio-alto. Tras la recopilación de datos mediante encuestas y entrevistas, se concluye que hay una tendencia creciente de que los niños de la primera infancia estén expuestos y se críen con el uso de las TIC. La mayoría de los padres permiten a sus hijos el acceso a estas tecnologías en el entorno familiar, evidenciando la influencia y penetración significativas de las TIC en la vida cotidiana, especialmente en la crianza de los niños.

## **2.2. Marco teórico científico**

### **2.2.1. Los medios tecnológicos.**

Como un recurso innovador para la generación de conocimiento se encuentran respaldadas por varias teorías.

Según Arroyo y Restrepo (2019), estas teorías incluyen la cibernetica social de Norbert Wiener, que introducen la noción del cerebro tríadico que abarca la capacidad intelectual, emocional e innovadora de las personas. Esta teoría se centra en la aplicación de metodologías y estrategias que incorporan las TIC en el entorno educativo. Además, se suma el Conectivismo propuesto por George Siemens, que se enfoca en la gestión del aprendizaje a través de diversas herramientas tecnológicas, facilitando el almacenamiento y el intercambio de información, así como la conexión entre ellas.

Para Mena (2019), las uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación, se consideran herramientas y recursos que tanto docentes como estudiantes utilizan para gestionar el proceso de aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos. Son recursos innovadores que despiertan la curiosidad de los estudiantes y, por lo tanto, es fundamental utilizarlas adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un mundo globalizado donde la tecnología es omnipresente, prohibir el uso de estas herramientas sería privar a los estudiantes de una educación que se adaptan a las nuevas metodologías, desconectándolos del mundo actual.

Los medios tecnológicos digitales en la primera infancia se refieren al uso de dispositivos electrónicos, como tabletas, teléfonos inteligentes, computadoras y otros dispositivos, así como el acceso a contenido digital en línea, por parte de niños desde su nacimiento hasta los 6 años de edad. Estos medios incluyen aplicaciones educativas, juegos interactivos, programas de televisión y otros recursos digitales diseñados para niños pequeños.

#### 2.2.2. Importancia del uso de los medios tecnológicos digitales:

Según Villegas et al. (2017), la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula revisa una gran importancia, ya que implica un cambio en el paradigma educativo. Este cambio se traduce de un enfoque centrado en la enseñanza hacia otro que se enfoca en el aprendizaje. La inclusión de las TIC en el entorno educativo exige la utilización de recursos educativos que sean más atractivos y motivadores, al mismo tiempo que fomentan el desarrollo de competencias digitales y la capacidad de procesamiento de información. En este contexto, se reconoce que el

desarrollo de competencias digitales promueve la autonomía del estudiante, permitiéndole convertirse en una persona con la motivación intrínseca de mantenerse informada y gestionar su propio proceso de aprendizaje.

Sin embargo, para que el uso efectivo de estas herramientas sea posible, es fundamental que resulten atractivos para los estudiantes, tal como sostiene Luque (2016). El empleo de las TIC como estrategia de aprendizaje atrae la atención de los alumnos, lo que sugiere que su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje debería generar resultados positivos.

**Desarrollo cognitivo y habilidades tempranas:** Los medios tecnológicos digitales pueden ser herramientas educativas valiosas en la primera infancia. Pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la memoria, a través de juegos y actividades interactivas.

**Aprendizaje personalizado:** Los medios digitales permiten la adaptación del contenido según el nivel de desarrollo y las necesidades individuales del niño, lo que facilita el aprendizaje personalizado y la atención a habilidades específicas.

**Preparación para el mundo digital:** Vivimos en una sociedad cada vez más digital, y exponer a los niños a la tecnología desde una edad temprana puede ayudarles a desarrollar habilidades digitales esenciales para su futuro.

#### 2.2.3. Riesgos del uso de los medios tecnológicos digitales:

De acuerdo con (Alvites, 2019), la facilidad de acceso y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de niños y adolescentes no es completamente beneficiosa, ya que conlleva ciertos riesgos que pueden tener un impacto negativo en la salud emocional de los estudiantes. Uno de estos riesgos es la exposición

al ciberacoso, una forma de acoso que se lleva a cabo a través de las TIC. (Rodríguez et al. 2020) respaldan esta afirmación al señalar que el ciberacoso implica el hostigamiento, la molestia, los insultos, las amenazas o el amedrentamiento deliberado de una persona a través de plataformas digitales. Muchos de los estudiantes que son víctimas de este tipo de acoso lo experimentan en las redes sociales, lo que tiene graves repercusiones en su bienestar psicológico.

**Sobrepeso y sedentarismo:** El uso excesivo de medios tecnológicos puede llevar a un estilo de vida sedentario y contribuir al sobrepeso infantil si no se equilibra con la actividad física.

**Exposición a contenido inapropiado:** Los niños pueden acceder accidentalmente a contenido no apto para su edad en línea o en aplicaciones si no se supervisa adecuadamente su uso.

**Adicción a la pantalla:** Los niños pueden desarrollar una dependencia excesiva de los dispositivos digitales, lo que puede afectar negativamente su desarrollo social y emocional, así como su sueño.

**Pérdida de interacción social y comunicación cara a cara:** El uso excesivo de medios tecnológicos puede reducir el tiempo que los niños pasan interactuando

#### 2.2.4. Dimensiones sobre el uso de medios de tecnológicos en el nivel inicial

La evaluación del uso de medios tecnológicos en niños de tres años en el nivel inicial debe llevarse a cabo considerando su edad y desarrollo cognitivo. Aquí se describen cuatro dimensiones clave para evaluar este uso de manera apropiada:

##### 2.2.4.1. Competencia Digital Temprana:

Habilidades básicas de manipulación: Evaluar la capacidad del niño para interactuar físicamente con dispositivos, como tocar la pantalla táctil, usar el mouse o teclado, y manejar dispositivos de forma segura.

Reconocimiento de iconos y símbolos: Observar si el niño puede identificar y relacionar iconos y símbolos simples en la pantalla, como íconos de aplicaciones o botones.

Entendimiento de la interfaz: Evaluar si el niño comprende cómo navegar y seleccionar opciones en una aplicación o juego específico.

#### 2.2.4.2. Creatividad con aplicaciones digitales:

Interacción con aplicaciones educativas: Observar cómo el niño interactúa con aplicaciones diseñadas para su edad, como juegos educativos que fomenten habilidades tempranas como la identificación de colores, formas y números.

Creatividad y expresión: Evaluar si el niño utiliza herramientas digitales (por ejemplo, aplicaciones de dibujo) para expresar su creatividad y narrar historias simples.

Uso de contenidos apropiados: Asegurarse de que el niño esté utilizando aplicaciones y contenidos diseñados específicamente para preescolares y que sean apropiados para su desarrollo.

#### 2.2.4.3. Tiempo de uso de los medios tecnológicos:

Duración del uso: Registrar el tiempo que el niño pasa frente a la pantalla y asegurarse de que esté dentro de los límites recomendados para su edad (generalmente, no más de 1 hora al día).

Variación de actividades: Observar si el niño utiliza medios tecnológicos como parte de una variedad de actividades diarias, incluyendo tiempo al aire libre, interacción social, juego creativo y lectura.

Interacción con adultos: Evaluar si los padres o cuidadores participan en las actividades en línea del niño, proporcionando orientación y apoyo.

#### 2.2.4.4. Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos:

Según (Alvites, 2019). Impacto en el comportamiento: Observar cualquier cambio en el comportamiento del niño relacionado con el uso de medios tecnológicos, como frustración, irritabilidad o dificultades para compartir.

Interacción social: Evaluar si el niño utiliza la tecnología de manera que aún tenga oportunidades regulares para interactuar con otros niños y adultos en entornos físicos y sociales.

Comunicación y lenguaje: Observar si el niño muestra un desarrollo adecuado del lenguaje y la comunicación, ya que el uso excesivo de dispositivos puede afectar negativamente estas áreas.

Es esencial que la evaluación se realice de manera continua y se utilice como una herramienta para adaptar y ajustar el uso de medios tecnológicos en el nivel inicial de acuerdo con las necesidades y el desarrollo de cada niño. Además, debe llevarse a cabo con sensibilidad a la etapa de desarrollo de los niños de tres años y enfocarse en crear un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y otras actividades educativas y sociales.

### **2.3. Marco conceptual**

Los medios tecnológicos digitales: son herramientas y dispositivos que utilizan tecnología para transmitir, comunicar, almacenar o procesar información. Estos medios pueden incluir una amplia gama de dispositivos y plataformas digitales que se utilizan para diversos fines, como la comunicación, el entretenimiento, la educación y la información.

Dispositivos electrónicos: Estos incluyen computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, relojes inteligentes y dispositivos de realidad virtual, entre otros. Estos dispositivos son utilizados para acceder a información en línea, aplicaciones, redes sociales y más.

Competencia Digital Temprana (CDT):

Es la habilidad y capacidad de los niños desde una edad temprana para utilizar, comprender y gestionar tecnologías digitales de manera efectiva y segura. Incluye la capacidad de interactuar con dispositivos tecnológicos, navegar por internet, comprender conceptos relacionados con la ciberseguridad y el respeto en línea, así como utilizar herramientas digitales de manera creativa y crítica. La

Creatividad con Aplicaciones Digitales:

Es la capacidad de las personas, incluyendo a los niños, para utilizar herramientas y recursos tecnológicos de manera imaginativa y original. Implica la creación de contenido digital, como arte, música, videos, historias, o cualquier otra forma de expresión creativa, utilizando aplicaciones y herramientas digitales.

Tiempo de Uso de los Medios Tecnológicos:

Se refiere a la cantidad de horas que una persona, en este caso, un niño, dedica al uso de dispositivos electrónicos y medios digitales, como computadoras, tabletas, teléfonos

inteligentes, televisión, videojuegos, etc. Este concepto es importante porque un uso excesivo o inadecuado de los medios tecnológicos puede tener impactos negativos en la salud, el bienestar y el desarrollo de los niños.

Comportamiento durante la Interacción con los Medios Tecnológicos:

Se refiere a cómo un niño se comporta mientras utiliza dispositivos electrónicos y tecnología digital. Esto incluye su grado de atención, concentración, respeto por las normas y límites establecidos por los adultos, así como su comportamiento en línea, como el respeto hacia otros usuarios y la seguridad en internet.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

En el presente estudio se realizó una investigación básica, debida que se buscó incrementar y contextualizar conocimientos de la variable uso de los medios tecnológicos digitales. Al respecto de la investigación básica es de carácter y está dirigido a un conocimiento y descriptivo de situaciones observables y aspectos fundamentales o de relación que se establece (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la Investigación, 2014)

##### **3.1.2. Nivel de investigación**

Este estudio se ha desarrollado a un nivel descriptivo simple. Las investigaciones descriptivas simples se distinguen por su objetivo de detallar las propiedades, características y rasgos esenciales de la variable analizada. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

### **3.2. Diseño de la investigación**

El diseño que se aplicó en el presente estudio ha sido no experimental de tipo transeccional, debido a que la variable uso de los medios tecnológicos digitales no se manipularon y además se recogió información mediante la ficha de observación en un solo momento y tiempo único. (Hernández, 2016)

El esquema del diseño es el siguiente:

$$M \longrightarrow O$$

Donde:

M= Muestra de estudio (niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°717 MORB)

O= Observación de la variable de Uso de medios tecnológicos digitales

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

La población estuvo compuesta por un total de 28 niños y niñas matriculados que asisten al salón cinco años en la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos en el año 2023,

#### **3.3.2. Muestra**

La muestra estuvo conformada por el 100% de la población cuyas características son los siguiente 20 niñas y 08 niños de la edad de cinco años de la institución educativa inicial MORB. así mismo el tipo de muestreo ha sido el no probabilístico, debido a que se seleccionó a criterio del investigador a los estudiantes que participaran de la investigación.

### **3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.4.1. Técnica**

La técnica que se aplicó para recoger información de la variable uso de medios tecnológicos digitales ha sido la observación sistemática

### **3.4.2. Instrumento**

El instrumento que se utilizó para recoger la información de la variable uso de medios tecnológicos digitales ha sido una ficha de observación el cual consta de 20 preguntas, la misma que estuvo estructurada con 4 dimensiones: competencia digital, creatividad, tiempo, comportamiento. El instrumento antes de su aplicación se sometió a validez de juicio de experto; siendo tres profesionales expertos en metodología de la investigación y en el tema de estudio. El promedio de validación obtenida de los tres expertos fue el valor de 85.337%.

## **3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

### **3.5.1. Procesamiento de datos**

- Para procesar los datos se organizó la información en una hoja de cálculo Excel.
- Se procesó los datos mediante el programa estadístico SPSS 26.
- Los resultados analizados se presentaron en tablas y gráficas.

### **3.5.2. Análisis de datos**

- Para analizar los datos se aplicó la estadística descriptiva representándoles mediante tablas y gráficos de frecuencia univariados.
- También se sometió el instrumento a validez de juicio de expertos antes de aplicar el instrumento.

## **3.6. Aspectos éticos a considerarse en el presente estudio**

Se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia, se protegió la integridad física, psicológica y moral de los niños y niñas que participaron del estudio. Esto porque se recogerán los datos en su estado natural y en un tiempo único, para ello se brindó un ambiente seguro y tranquilo.

Asimismo, la información que se obtenga de los participantes, solo fueron utilizados para fines del estudio, luego fueron eliminados y no se particularizó a ningún participante.

### 3.6. Cronograma de actividades

Nº	ACTIVIDADES	2023			
		A	S	O	N
01	Elaboración del proyecto de investigación	X			
02	Elaboración de instrumento	X			
03	Validez de instrumento a través de juicio de experto	X			
04	Aprobación del proyecto de investigación		X		
05	Recojo de información		X		
06	Organización de la información			X	
07	Ánalisis de la información			X	
08	Interpretación de datos				X
09	Presentación de informe				X

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la Investigación titulada: USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°717 MORB IQUITOS 2023, para observar el nivel de la variable uso de medios tecnológicos digitales se consideró a 28 niños y niñas de la Institución Educativa estudiada.

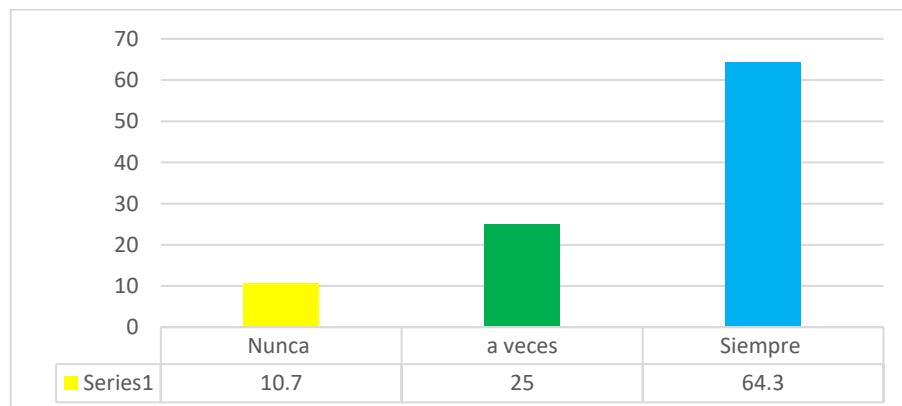
**TABLA 1.** *D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	3	10.7
A veces	7	25
siempre	18	64.3
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 1 podemos describir que 3(10.7 %) de los niños y niñas nunca muestran habilidades para encender y apagar dispositivos, 7 (25 %) lo hacen a veces y 18 (64.3 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 1.D1:** *Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

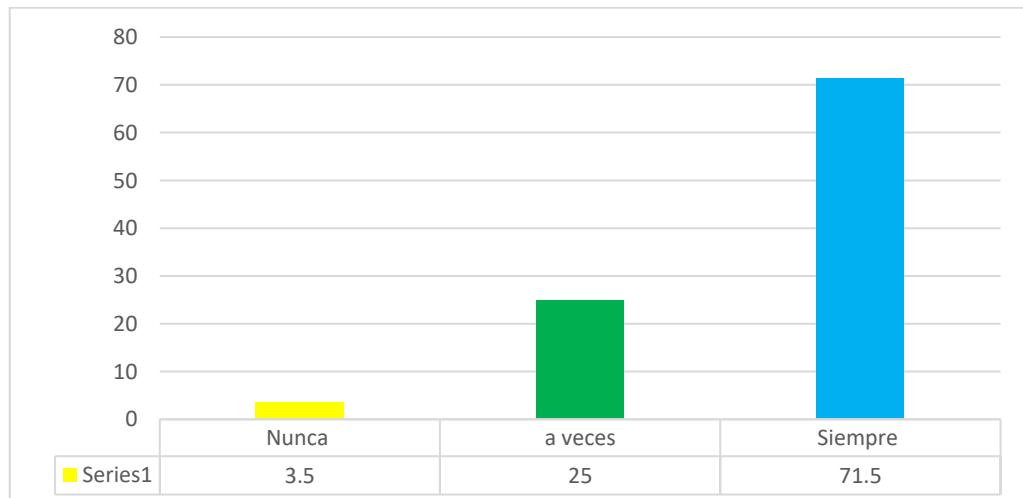
**TABLA 2. D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web**

Criterios	fi	%
Nunca	1	3.5
A veces	7	25
Siempre	20	71.5
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 2 podemos describir que 1 (3.5 %) de los niños y niñas nunca pueden navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web, 7 (25 %) lo hacen a veces y 20 (71.5 %) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 2 D1: Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

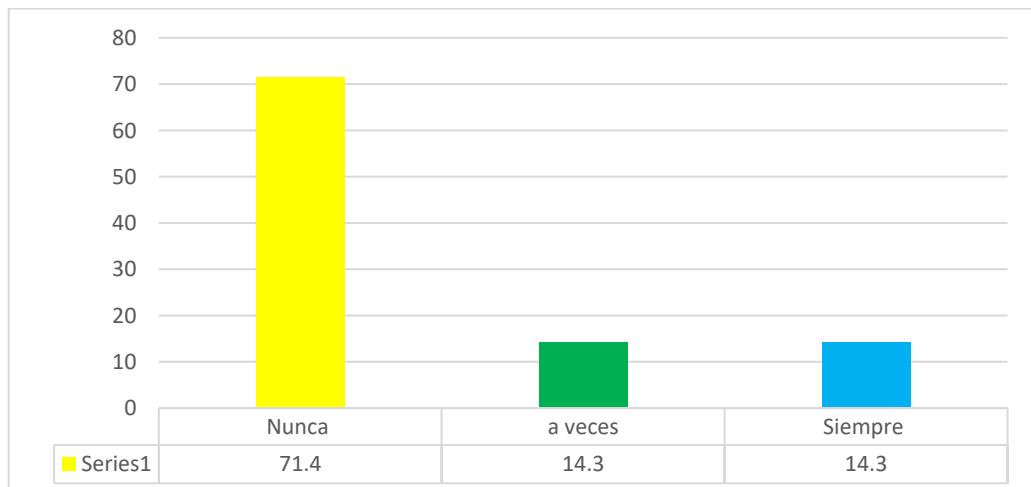
**TABLA 3.D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA: Comprende conceptos básicos de seguridad en línea.**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	20	71.4
A veces	4	14.3
siempre	4	14.3
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 3 podemos describir que 20 (71.4 %) de los niños y niñas nunca comprenden conceptos básicos de seguridad en línea, teniendo el porcentaje más alto, 4 (14.3 %) lo hacen a veces y 4 (14.3 %) lo realizan siempre.

**GRÁFICO 3 D1: Comprende conceptos básicos de seguridad en línea.**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

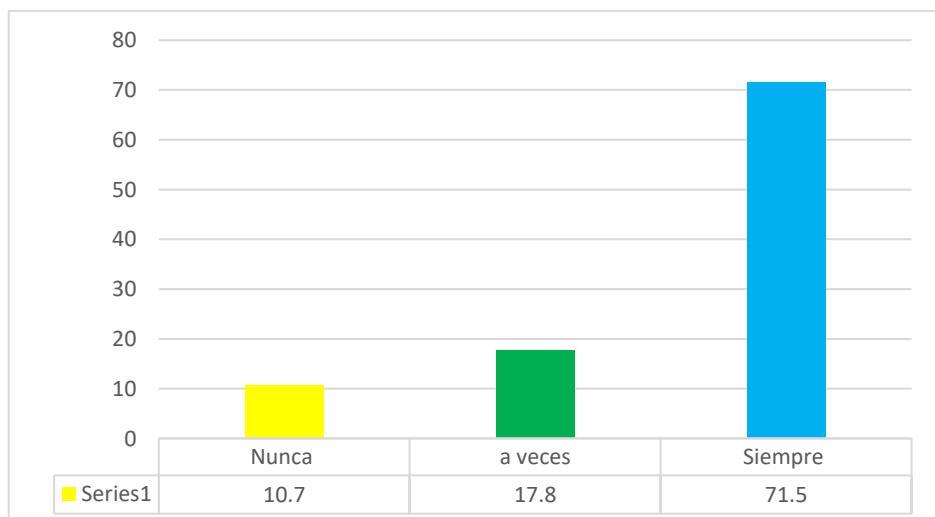
**TABLA 4.D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA:** *Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar y pintar.*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	3	10.7
A veces	5	17.8
Siempre	20	71.5
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 4 podemos describir que el 3 (10.7 %) los niños y niñas nunca son capaces de utilizar aplicaciones creativas para dibujar y pintar, 5 (17.8 %) lo realizan a veces y 20 (71.5 %) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 4. D1:** *Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar y pintar.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

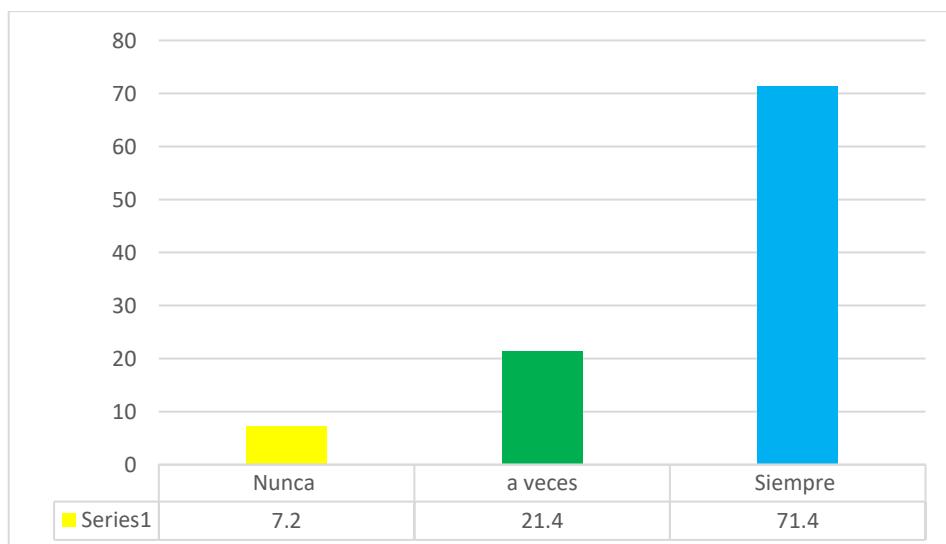
**TABLA 5.D1: COMPETENCIA DIGITAL TEMPRANA:** *Demuestra la capacidad de resolver problemas simples*

Criterios	fi	%
Nunca	2	7.2
A veces	6	21.4
Siempre	20	71.4
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 5 podemos describir que el 2 (7.2 %) de los niños y niñas nunca demuestran la capacidad de resolver problemas simples, 6 (21.4 %) lo hacen a veces y 20 (71.4 %) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 5. D1:** *Demuestra la capacidad de resolver problemas simples*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

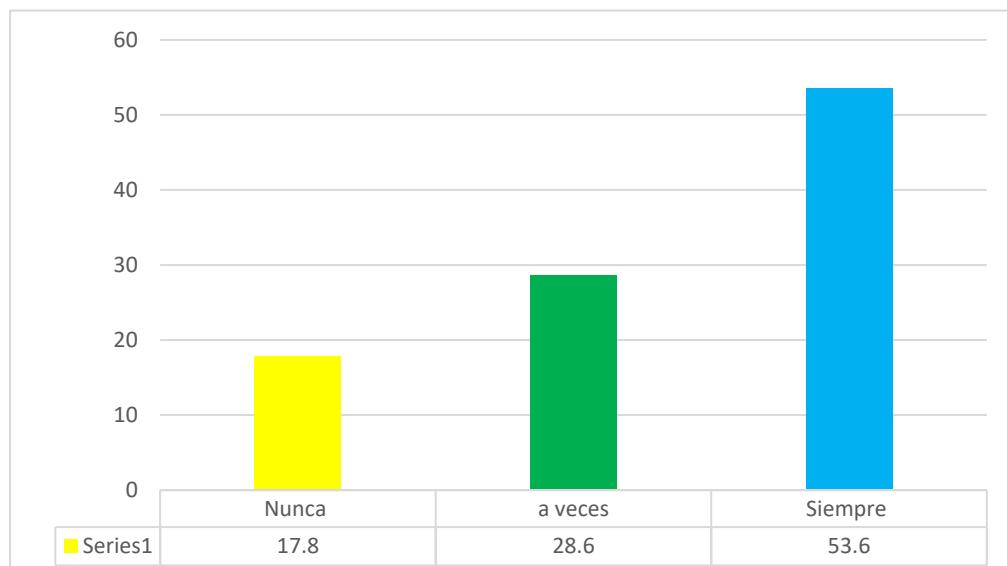
**TABLA 6.D 2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES:** Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	5	17.8
A veces	8	28.6
Siempre	15	53.6
Total	28	100

**Fuente:** Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023

En el cuadro número 6 podemos describir que ninguno 5 (28.6 %) de los niños y niñas nunca utilizan aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages, 8 (28.6 %) lo hacen a veces y 15 (53.6 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 6. D2:** Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages



**Fuente:** Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023

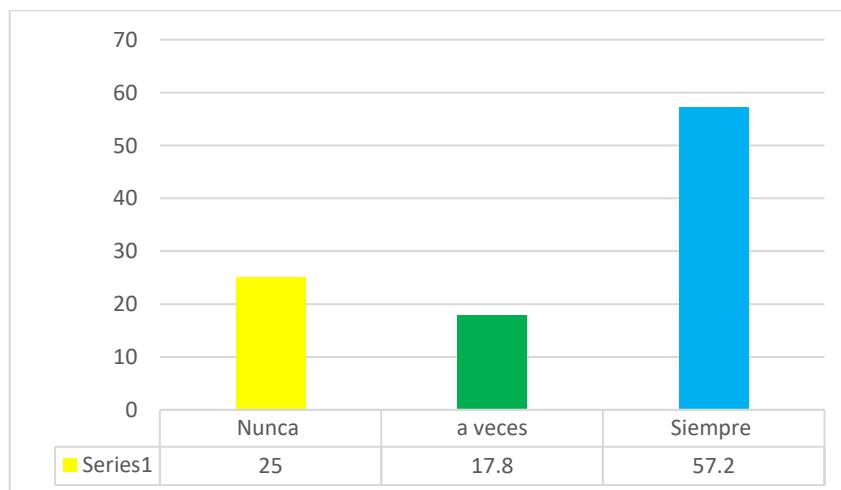
**TABLA 7. D 2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital**

Criterios	fi	%
Nunca	7	25
A veces	5	17.8
Siempre	16	57.2
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 7 podemos describir que 7 (25 %) de los niños y niñas nunca crean historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital, 5 (17.8 %) lo hacen a veces y 16 (57.2 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 7. D 2: Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

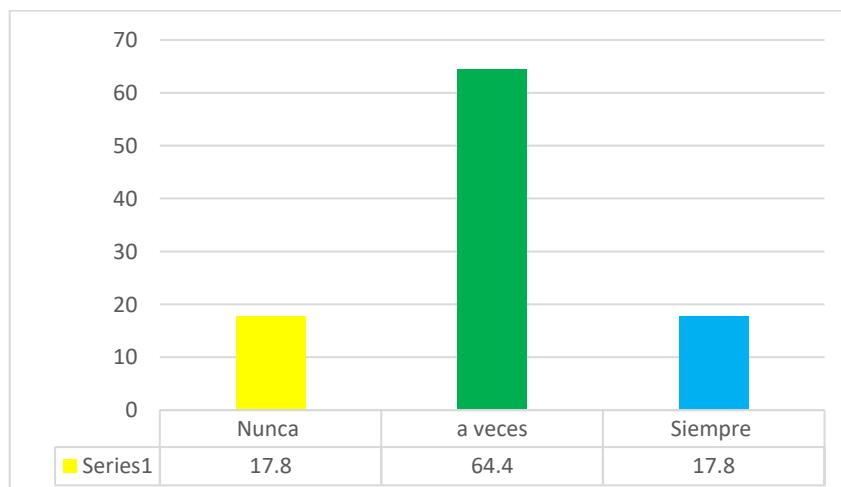
**TABLA 8.D 2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	5	17.8
A veces	18	64.4
Siempre	5	17.8
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 8 podemos describir que el 5 (17.8 %) de los niños y niñas nunca inventan nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos, 18 (64.4 %) lo hacen a veces teniendo el porcentaje más alto y 5 (17.8 %) lo realizan siempre

**GRÁFICO 8.D2: Inventan nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos.**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

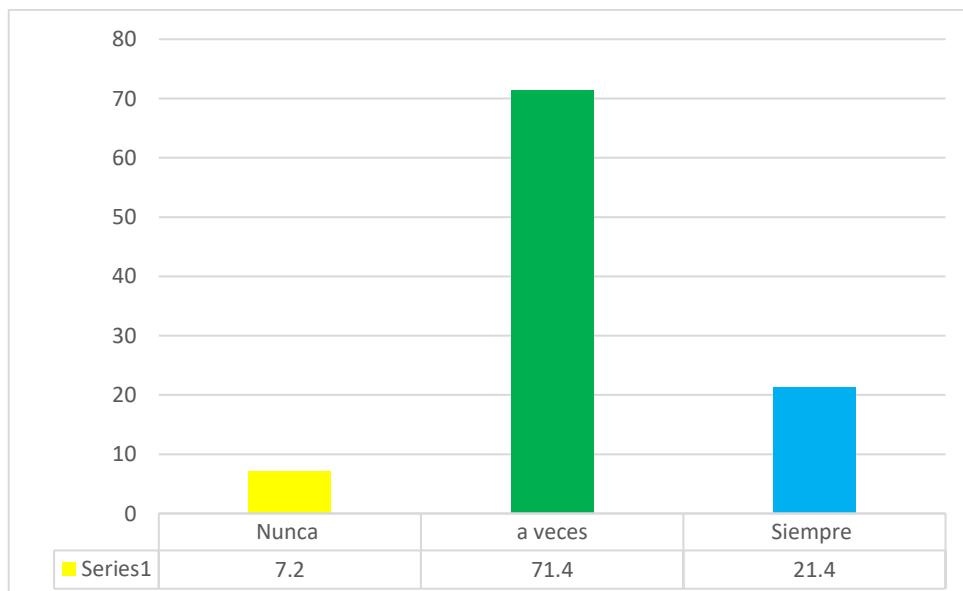
**GRÁFICO 9. D 2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES:** *Combina diferentes tipos de medios en sus creaciones digitales*

Criterios	fi	%
Nunca	2	7.2
A veces	20	71.4
Siempre	6	21.4
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 9 podemos describir que el 2 (7.2%) de los niños y niñas nunca combinan los diferentes tipos de medios en sus creaciones digitales, 20 (71.4 %) lo hacen a veces teniendo el porcentaje más alto y 6 (21.4 %) lo hacen siempre.

**GRÁFICO 9. D2: Combina diferentes tipos de medios en sus creaciones digitales**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

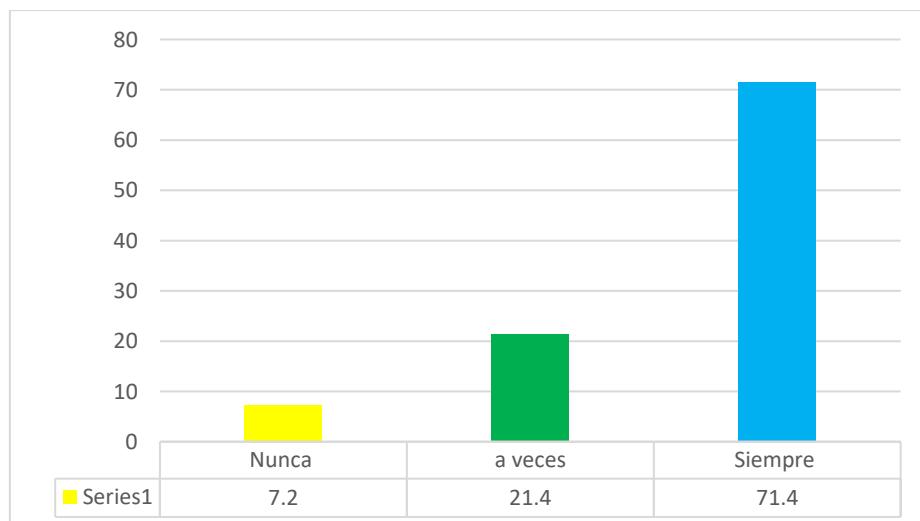
**GRÁFICO 10.D 2: CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES: Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	2	7.2
A veces	6	21.4
Siempre	20	71.4
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 10 podemos describir que 2 (7.2 %) de los niños y niñas nunca demuestran creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales, 6 (21.4 %) lo hacen a veces y 20 (71.4 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 10.D2: Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

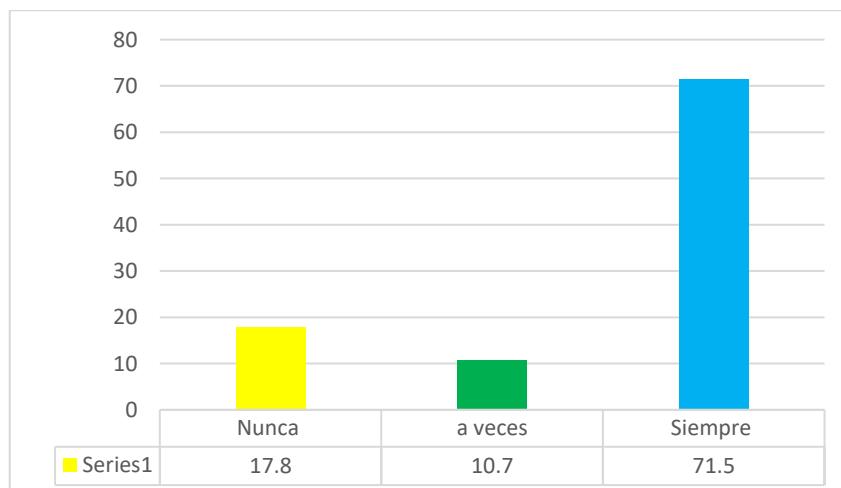
**TABLA 11 D 3: TIEMPO DE USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS:** *Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	5	17.8
A veces	3	10.7
Siempre	20	71.5
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 11 podemos describir que 5 (17.8 %) de los niños y niñas nunca se sabe cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico, 3 (10.7 %) lo hacen a veces y 20 (71.5 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 11.D3: Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

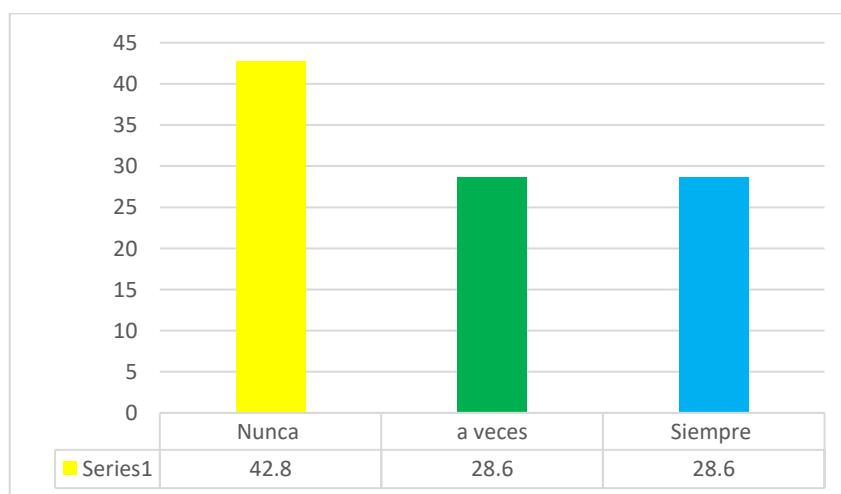
**TABLA 12. D 3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS:** *Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	12	42.8
A veces	8	28.6
Siempre	8	28.6
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 12 podemos describir que 12 (42.8%) de los niños y niñas nunca tienen un horario establecido para el uso de dispositivos teniendo el porcentaje más alto, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse, 8 (28.6%) lo hacen a veces y 8 (28.6 %) lo hacen siempre.

**GRÁFICO 12. D3: Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

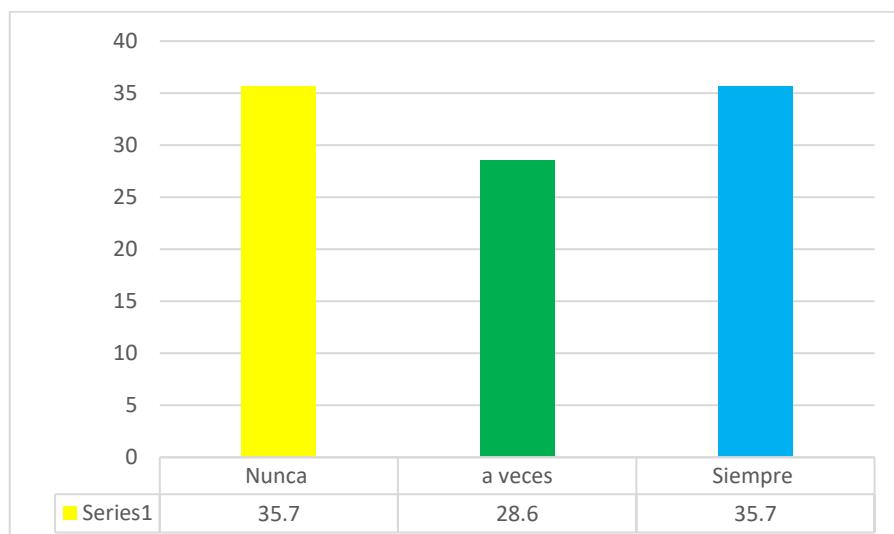
**TABLA 13. D 3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre.**

Criterios	fi	%
Nunca	10	35.7
A veces	8	28.6
Siempre	10	35.7
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 13 podemos describir que 10 (35.7%) de los niños y niñas nunca equilibran el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre, 8(28.6 %) lo hacen a veces y 10 (35.7 %) lo hacen siempre.

**GRÁFICO 13. D 3: Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre.**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

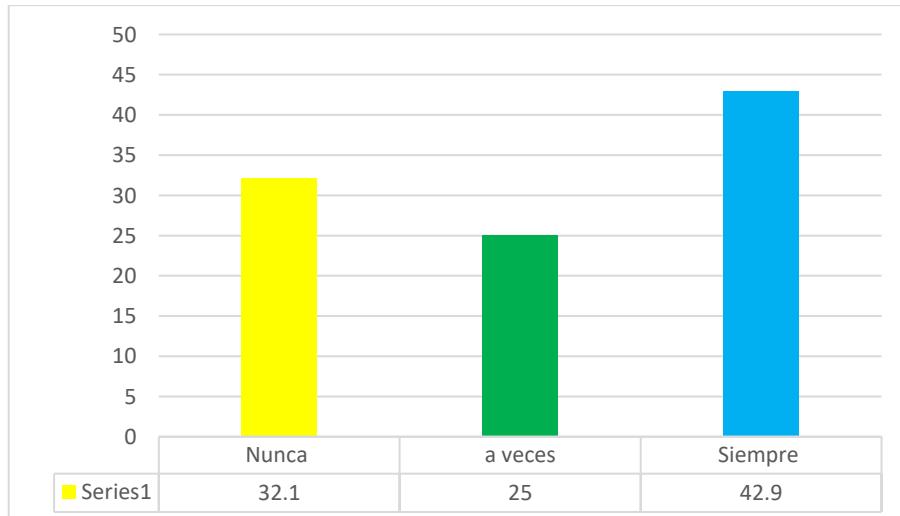
**TABLA 14. D 3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS:** Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo

Criterios	fi	%
Nunca	9	32.1
A veces	7	25
Siempre	12	42.9
Total	28	100

**Fuente:** Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.717, Iquitos, Loreto 2023

En el cuadro número 14 podemos describir que 9 (32.1 %) de los niños y niñas nunca conocen que los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo, 7 (25 %) lo hacen a veces y 12 (42.9 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 14.D 3: Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo**



**Fuente:** Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.717, Iquitos, Loreto 2023

**TABLA 15. D 3: TIEMPO DE USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos**

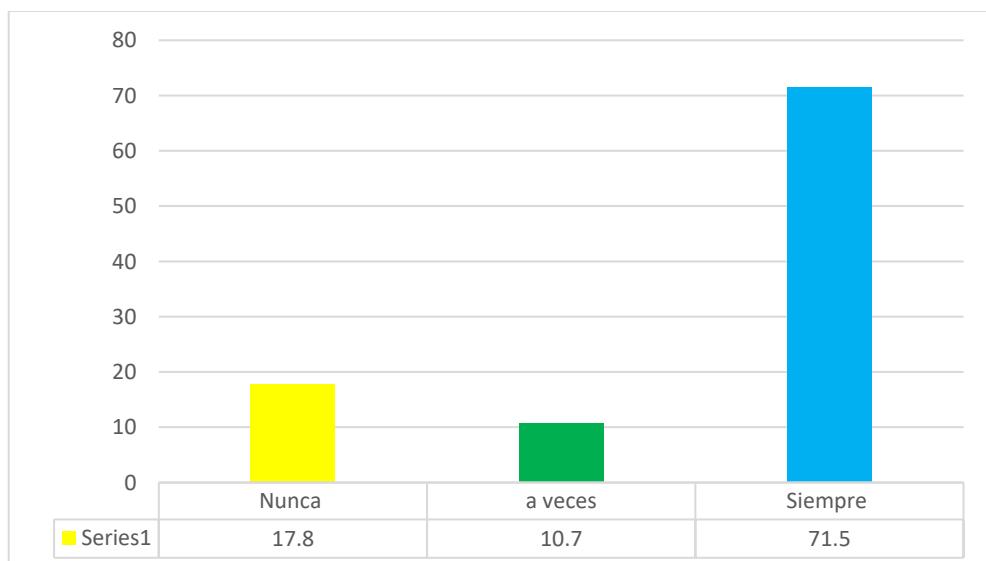
Criterios	fi	%
Nunca	5	17.8
A veces	3	10.7
Siempre	20	71.5
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 15 podemos describir que 5 (17.8 %) de los niños y niñas nunca muestran signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos, 3 (10.7 %) lo hacen a veces y 20 (71.5 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

#### **GRAFICO 15.**

*D 3: Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.717, Iquitos, Loreto 2023*

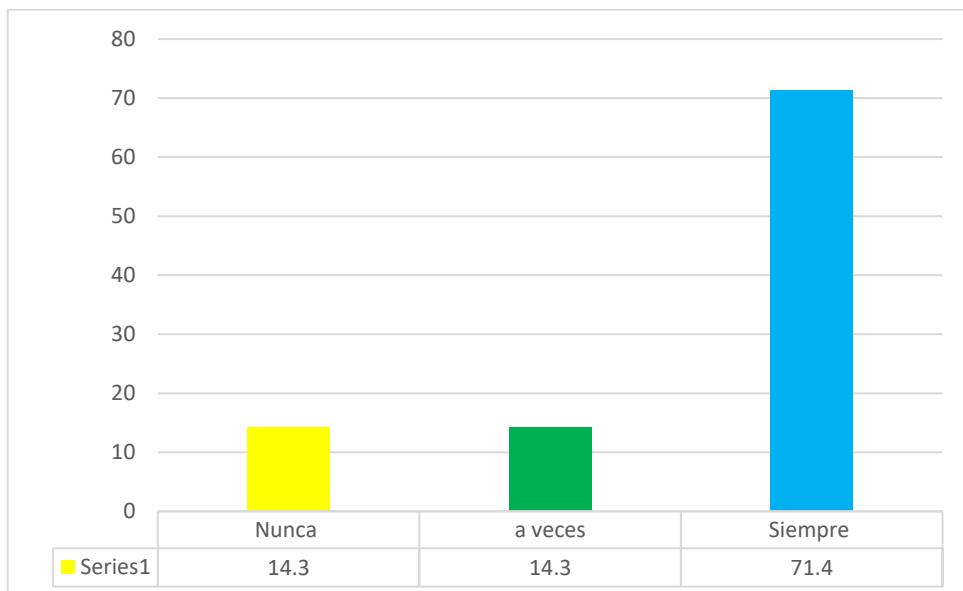
**TABLA 16. D 4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS:** *Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	4	14.3
A veces	4	14.3
Siempre	20	71.4
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 16 podemos describir que 4 (14.3 %) de los niños y niñas nunca se concentran en la actividad digital sin distraerse constantemente, 4 (14.3%) lo hacen a veces y 20 (71.4 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 16. D4: Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

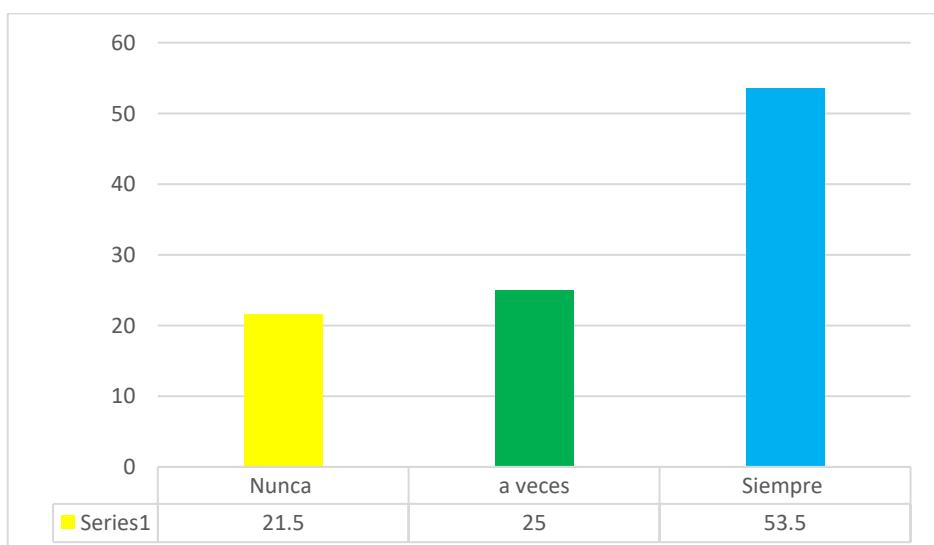
**TABLA 17. D 4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	6	21.5
A veces	7	25
Siempre	15	53.5
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 17 podemos describir que 6 (21.5 %) de los niños y niñas nunca siguen pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas, 7 (25 %) lo hacen a veces y 15 (53.5 %) lo realizan siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 17. D4: Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

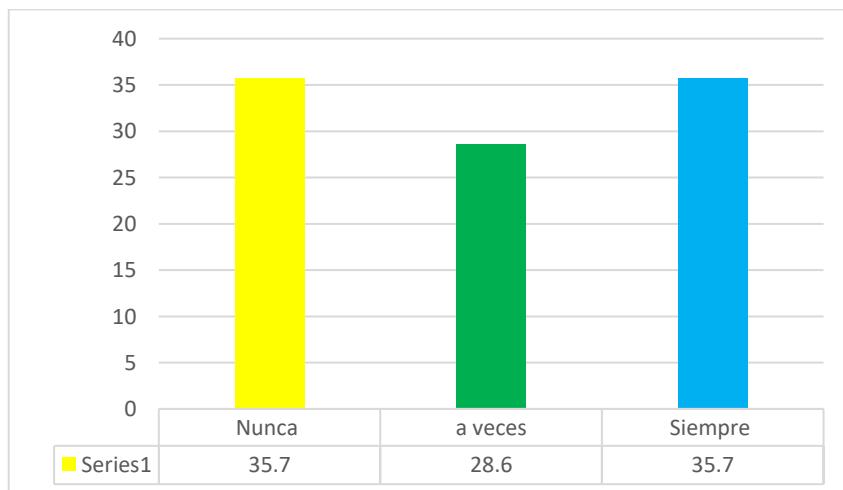
**TABLA 18. D 4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	10	35.7
A veces	8	28.6
Siempre	10	35.7
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 18 podemos describir que 10 (35.7 %) de los niños y niñas nunca obedecen las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo, 8 (28.6 %) lo realizan a veces y 10 (35.7 %) lo hacen siempre.

**GRÁFICO 18. D4: Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

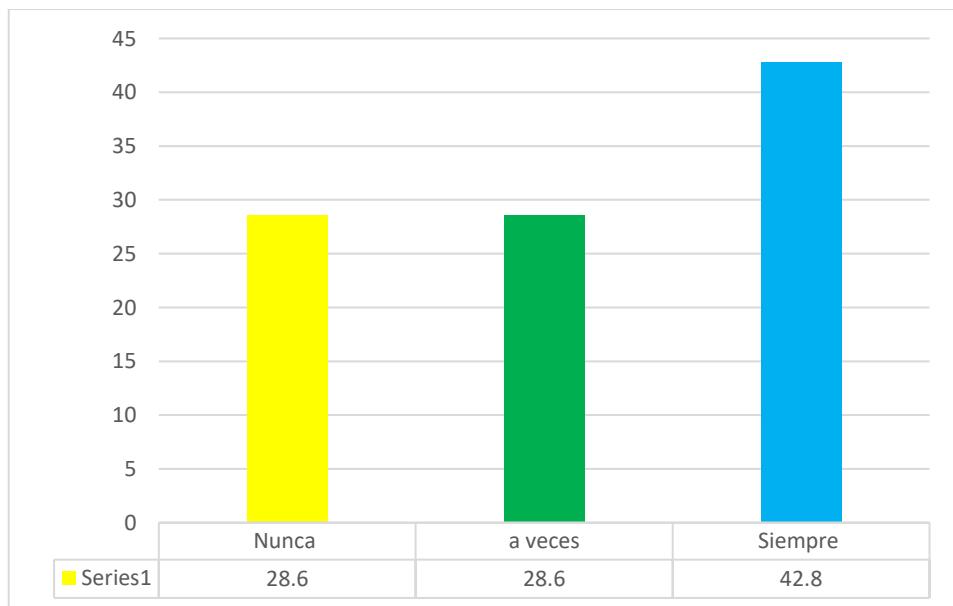
**TABLA 19.** *D 4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea.*

Criterios	fi	%
Nunca	8	28.6
A veces	8	28.6
Siempre	12	42.8
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 19 podemos describir que 8 (28.6 %) de los niños y niñas nunca muestran empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea, 8 (28.6 %) lo realizan a veces y 12 (42.8 %) lo hacen siempre teniendo el porcentaje más alto.

**GRÁFICO 19.** *D4: Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

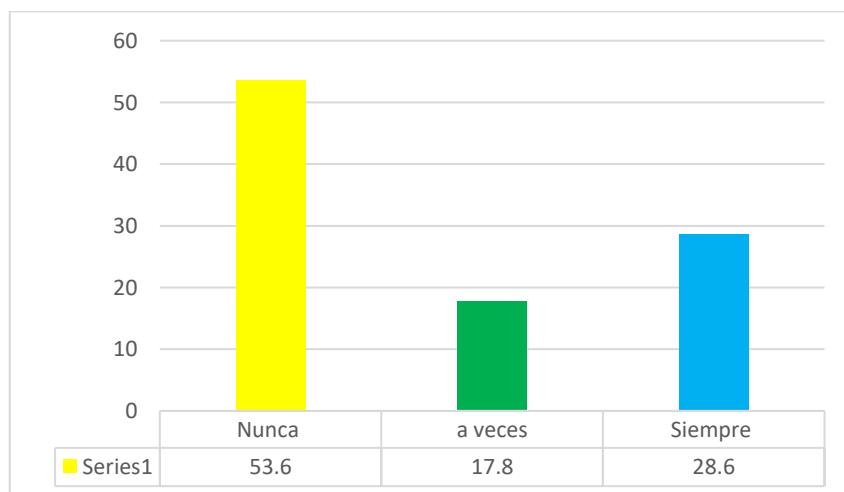
**TABLA 20. D 4: COMPORTAMIENTO DURANTE LA INTERACCIÓN CON LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS: Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas**

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	15	53.6
A veces	5	17.8
Siempre	8	28.6
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En el cuadro número 20 podemos describir que 15 (53.6 %) de los niños y niñas nunca pueden comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas teniendo el porcentaje más alto, 5 (17.8 %) lo realizan a veces y 8 (28.6 %) lo hacen siempre.

**GRÁFICO 20. D4: Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas**



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

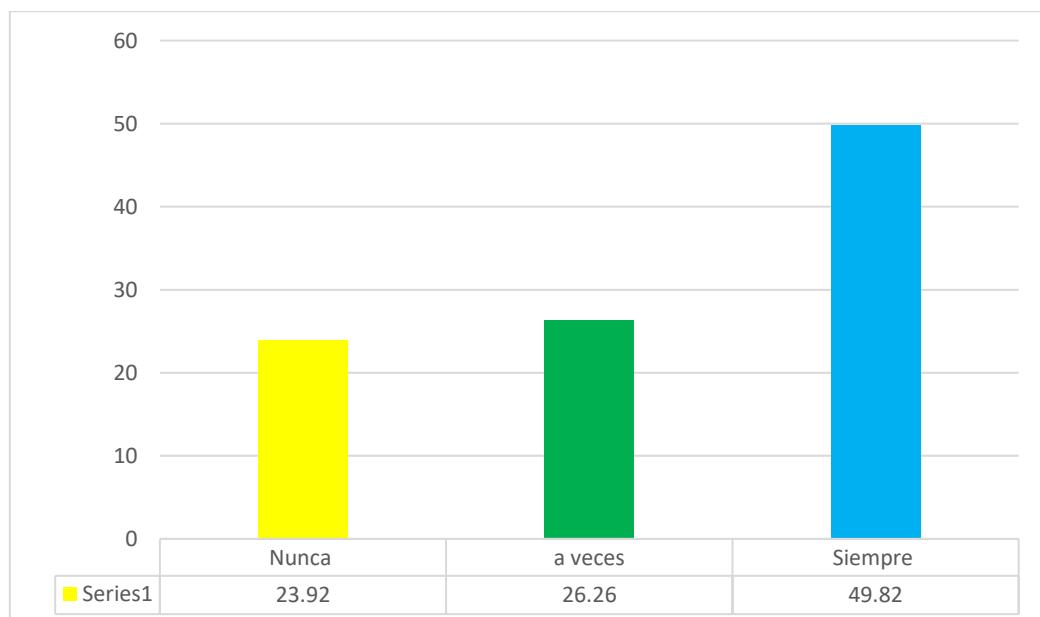
#### 4.2 Resultados a nivel de objetivo general

**TABLA 21.** *Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*

Criterios	f <sub>i</sub>	%
Nunca	6.7	23.92
A veces	7.36	26.26
Siempre	13.95	49.82
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

**GRAFICO 21.** *Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En la tabla y gráfico 21, se observa que los niños de cinco años de la Institución Educativa N°717 - MORB , indica que el 6.7 ( 23.92%) nunca utilizan adecuadamente los medios digitales, así mismo 7.36 ( 26.26% ) a veces lo hacen, se

puede inferir que la mayoría de niños de cinco años de edad que el 13.95( 49.82%) siempre lo hacen obteniendo el porcentaje más alto en el uso de medios tecnológicos digitales.

Para Mena (2019), las uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación, se consideran herramientas y recursos que tanto docentes como estudiantes utilizan para gestionar el proceso de aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos. Son recursos innovadores que despiertan la curiosidad de los estudiantes y, por lo tanto, es fundamental utilizarlas adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un mundo globalizado donde la tecnología es omnipresente, prohibir el uso de estas herramientas sería privar a los estudiantes de una educación que se adaptan a las nuevas metodologías, desconectándolos del mundo actual.

#### **4.3 Resultados a nivel de objetivos específicos**

Respecto al objetivo específico 1:

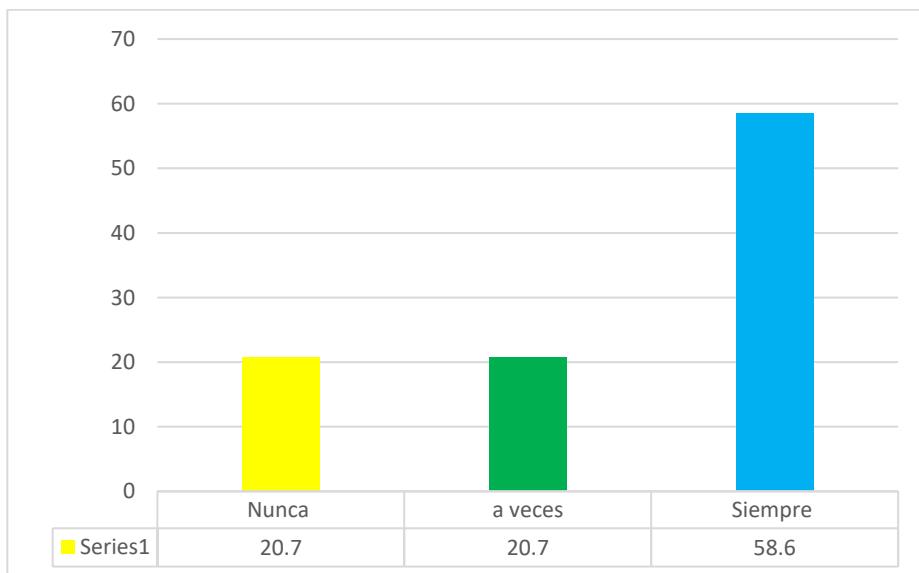
1.- Identificar el nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.

**TABLA 22.** *Nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*

COMPETENCIA DIGITAL	f1	%
Nunca	5.8	20.7
a veces	5.8	20.7
Siempre	16.4	58.6
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

**GRÁFICO 22.** *Nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En la tabla y gráfica 22, muestra el nivel de la dimensión de competencia digital temprana, donde 28 niños (100%) presentan lo siguiente:

En la dimensión de competencia digital temprana se muestra que el 5.8 (20.7% )de los niños y niñas se encuentran En el nivel “Nunca” y el 5.8 (20.7% )de los niños se ubican en el nivel “A veces”, y el 16.4 (58.6%.) se ubican en el nivel siempre donde estos resultados indican que la mayoría de los niños han desarrollado la dimensión de competencia digital temprana durante las actividades.

Respecto al objetivo específico 2:

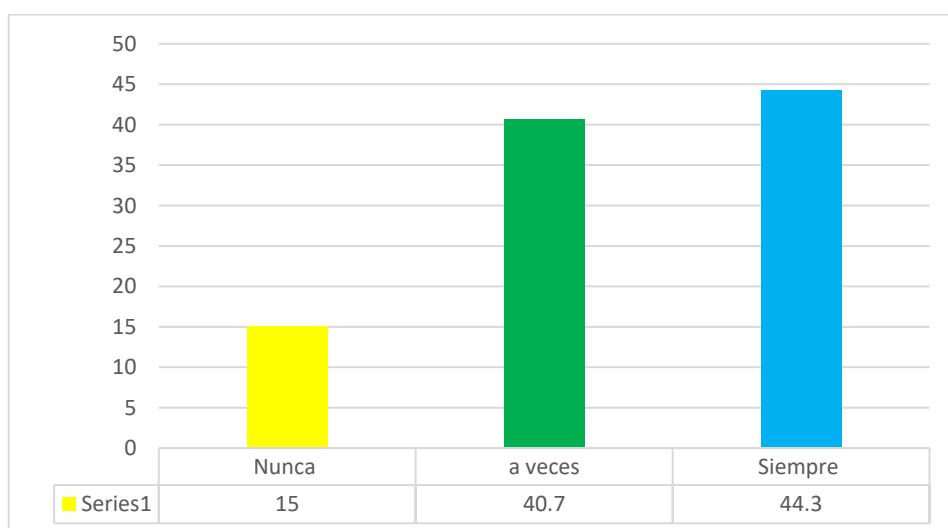
**2.-** Identificar el nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.

**TABLA 23.** *Nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*

CREATIVIDAD CON APLICACIONES DIGITALES	f1	%
Nunca	4.2	15
a veces	11.4	40.7
Siempre	12.4	44.3
Total	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

**GRÁFICO 23.** *Nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En la tabla y gráfica 23, muestra el nivel de la dimensión de creatividad con aplicaciones digitales, donde 28 niños (100%) presentan lo siguiente:

En la dimensión de creatividad con aplicaciones digitales se muestra que el 4.2 (15%) de los niños y niñas se encuentran en el nivel “Nunca” y el 11.4 (40.7%) de los niños se ubican en el nivel “A veces”, y el 12.4 (44.3%) se ubican en el nivel siempre donde estos resultados indican que la mayoría de los niños han desarrollado la dimensión de creatividad con aplicaciones durante las actividades.

Respecto al objetivo específico 3:

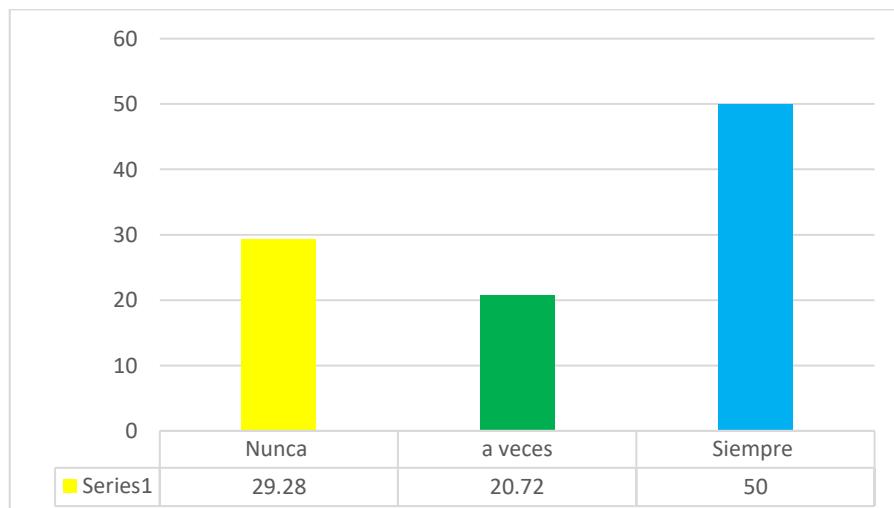
3. Identificar el nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.

**TABLA 24.** *Nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*

Tiempo	Fi	%
Nunca	8.2	29.28
A veces	5.8	20.72
Siempre	14	50
TOTAL	28	100

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

**GRÁFICO 24.** *Nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En la tabla y gráfica 24, muestra el nivel de la dimensión del tiempo de uso de medios tecnológicos digitales, donde 28 niños (100%) presentan lo siguiente:

En la dimensión de competencia digital temprana se muestra que el 8.2 (29.28%) de los niños y niñas se encuentran En el nivel “Nunca” y el 5.8 (20.72% )de los niños se ubican en el nivel “A veces”, y el 14 (50%.) se ubican en el nivel “siempre” donde estos resultados indican que la mayoría de los niños han desarrollado la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales durante las actividades.

Respecto al objetivo específico 4:

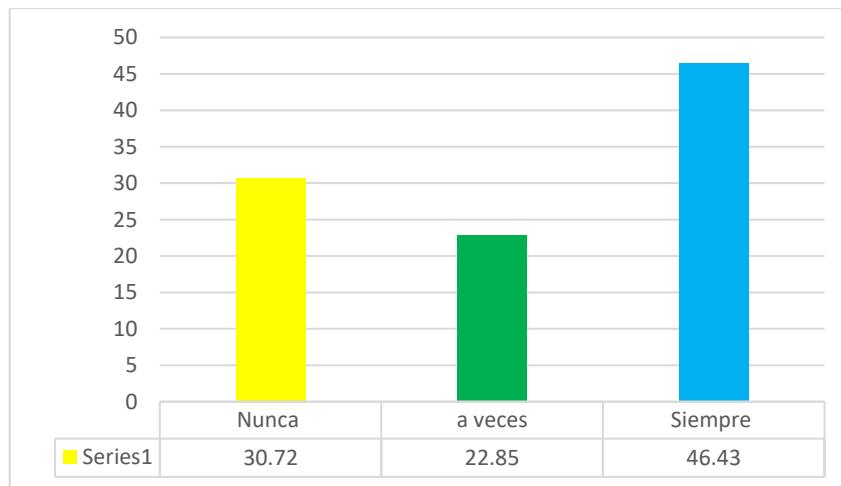
4. Identificar el nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023

**TABLA 25.** *Nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023*

Comportamiento	Fi	%
Nunca	8.6	30.72
A veces	6.4	22.85
Siempre	13	46.43
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

**GRÁFICO 25.** *Nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023*



**Fuente:** *Ficha de observación a los estudiantes de 5 años de la I.E.I 717, Iquitos, Loreto 2023*

En la tabla y gráfica 25, muestra el nivel de la dimensión del comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales, donde 28 niños (100%) presentan lo siguiente:

En la dimensión de competencia digital temprana se muestra que el 8.6 (30.72% ) de los niños y niñas se encuentran En el nivel “Nunca” y el 6.4 (22.85% )de los niños se ubican en el nivel “A veces”, y el 13 (46.43%.) se ubican en el nivel siempre donde estos resultados indican que la mayoría de los niños han desarrollado la dimensión de comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales durante las actividades.

## DISCUSIÓN

En la presente investigación, los resultados obtenidos a partir del análisis de las respuestas de los niños indican que la mayoría (49,82%) utiliza adecuadamente los medios tecnológicos digitales "Siempre". Además, un porcentaje considerable (26,26%) lo hace "A veces", mientras que un menor grupo (23,92%) indica "Nunca" utilizar adecuadamente estos medios. Estos hallazgos resaltan la importancia de la integración de las tecnologías digitales en el contexto de la educación inicial.

Coincidiendo con estos resultados, Gutiérrez (2019) respalda la tendencia de crianza de los niños de la primera infancia de la mano de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Gutiérrez identifica una clara influencia de las TIC en la vida cotidiana. Este autor sugiere que, dado el entorno digital en el que los niños nacen, se encuentran expuestos y tienen facilidad para utilizar estas tecnologías desde temprana edad.

Sin embargo, contrastando con esta perspectiva, Jiménez (2022) argumenta que existe una relación baja entre el uso de las TIC y el aprendizaje de los niños de 3, 4 y 5 años. Su investigación, que involucró a 15 docentes y 15 padres de familia en el distrito de Trujillo, empleó cuestionarios y arrojó un coeficiente de calificación de 0.122 con una significancia bilateral de 0.666. Estos resultados llevan a la conclusión de que la relación entre el uso de las TIC y el aprendizaje es positivamente muy baja.

Estas discrepancias entre las perspectivas de Gutiérrez y Jiménez pueden deberse a variaciones en la muestra, la metodología empleada o las diferencias en la interpretación de los resultados. Es fundamental considerar la complejidad del fenómeno, así como las particularidades de cada contexto educativo, para comprender de manera integral el impacto de las TIC en el desarrollo de los niños en la educación inicial.

## CONCLUSIONES

En cuanto al objetivo general, al analizar los resultados se destaca que el 49.82% de los niños afirman utilizar los medios tecnológicos digitales "Siempre" de manera adecuada. Asimismo, el 26.26% indica hacerlo "A veces", mientras que el 23.92% señala "Nunca". Estos datos sugieren que la mayoría de los niños de 5 años demuestran un buen uso de los medios tecnológicos digitales.

Respecto al primer objetivo específico, enfocado en la Competencia Digital Temprana, se observa que el 58.6% de los niños se sitúan en el nivel "Siempre", el 20.7% en "A veces" y un 20.7% en "Nunca". Estos resultados indican que las actividades implementadas han contribuido al desarrollo de competencias digitales tempranas, respaldando la relevancia de la integración de medios tecnológicos en la educación inicial.

En relación con el segundo objetivo específico, centrado en la Creatividad con Aplicaciones Digitales, se destaca que el 44.3% de los niños se encuentra en el nivel "Siempre", el 40.7% en "A veces" y el 15% en "Nunca". Estos hallazgos sugieren un sólido desarrollo en las actividades con aplicaciones digitales que fomentan la expresión creativa en los niños, proporcionando un entorno propicio para su desarrollo.

En cuanto al tercer objetivo específico, que aborda la dimensión Tiempo de Uso de Medios Tecnológicos, se revela que el 50% de los niños lo hace "Siempre", el 20.72% "A veces", y el 29.28% "Nunca". Estos resultados indican que el tiempo dedicado a actividades digitales es significativo, sugiriendo una integración exitosa de la tecnología en el entorno educativo.

En relación con el cuarto objetivo específico, centrado en el Comportamiento durante el Uso de Medios Tecnológicos, se observa que el 46.43% de los niños se sitúan en el nivel "Siempre", el 22.85% en "A veces" y el 30.72% en "Nunca". Estos resultados sugieren un comportamiento mayormente positivo y adecuado durante las actividades con medios digitales, respaldando la idea de que la implementación de tecnología en la educación inicial es beneficioso.

## RECOMENDACIONES

Recomendaciones sobre la Tesis "Uso de los Medios Tecnológicos Digitales en los Niños" a la Directora de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023

Se sugiere a la Directora de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023, que promueva programas de formación y concientización dirigidos a docentes, padres de familia y la comunidad en general. Estos programas deberían abordar temáticas relacionadas con el uso responsable de medios tecnológicos por parte de los niños, destacando aspectos como la seguridad en línea, el contenido adecuado y la gestión del tiempo frente a dispositivos digitales.

A los Docentes de la I.E.I. estudiada:

Se recomienda a los docentes que integren estrategias educativas en sus planes de trabajo para fomentar un uso consciente y educativo de los medios tecnológicos. Esto incluye la incorporación de herramientas digitales en actividades pedagógicas, así como la enseñanza de habilidades críticas para evaluar la información en línea. Además, se sugiere abordar temas relacionados con la ciberseguridad y la promoción de contenidos educativos en plataformas digitales.

A los Padres de Familia:

Se sugiere a los padres de familia que establezcan normas claras sobre el uso de medios tecnológicos en el hogar y que supervisen las actividades en línea de sus hijos. Fomentar el diálogo abierto sobre el contenido que consumen y participar activamente en experiencias digitales junto con los niños puede fortalecer la comprensión de los riesgos y beneficios de la tecnología. Asimismo, se les anima a establecer límites de tiempo y a proporcionar alternativas saludables y enriquecedoras fuera del entorno digital.

A Futuros Investigadores:

A los futuros investigadores interesados en el tema del uso de medios tecnológicos en niños, se les insta a continuar explorando nuevas líneas de investigación. Estas podrían centrarse en la creación de estrategias innovadoras para aprovechar los beneficios educativos de la tecnología, así como en la identificación de prácticas y políticas que promuevan un uso equilibrado y saludable de los medios digitales en el desarrollo infantil.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvites C. (2019). *Adolescencia, ciberbullying y depresión, riesgos en un mundo globalizado. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 19 (1), 210-234.  
<https://doi.org/10.30827/eticanet.v19i1.11867>
- Bocanegra V. y López J. (2019) *influencia de un software educativo en el aprendizaje de niños de 5 años. Institución Educativa Jardín Piloto N° 179 Iquitos. Perú*
- Cuello N. y Solano I. (2021) *Uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social 2021*. Barranquilla, Atlántico Colombia.
- Gutiérrez M. (2019) *El uso de las TICs por parte de la primera infancia en el entorno familiar*. Bogotá Colombia
- Guzmán E. (2021) *El Aprendizaje virtual y las emociones en los niños de 5 años de la Institución educativa inicial 601022 del distrito de Napo, Maynas - Loreto 2020*
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hurtado, J. (2000) *Metodología de la investigación, Fundación Sypla*. Caracas Venezuela
- Jiménez K. (2022) *Uso de las tics para favorecer el aprendizaje en niños del nivel inicial, Trujillo*
- Pérez L. (2020) *Uso de dispositivos tecnológicos en la segunda infancia y conductas Externalizantes 2020*. Buenos aires Argentina
- Rodríguez, et al (2020). *Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva, Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, ISSN: 1989-4155 (agosto 2020)*.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.htm>

# **ANEXO**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°717 MORB IQUITOS 2023

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General:</b> ¿Cómo es el Uso de Medios Tecnológicos Digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>1.- ¿Cuál es el nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?</p> <p>2.- ¿Cuál es el nivel de la dimensión de creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?</p> <p>3.- ¿Cuál es el nivel de la dimensión de tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?</p> <p>4.- ¿Cuál es el nivel de la dimensión de comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar el nivel de la dimensión competencia digital temprana en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.</p> <p>Identificar el nivel de la dimensión la creatividad con las aplicaciones tecnológicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.</p> <p>Identificar el nivel de la dimensión tiempo de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023.</p> <p>Identificar el nivel de la dimensión comportamiento durante el uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°717 MORB Iquitos 2023</p>	<p>Uso de medios tecnológicos digitales</p>	<p><b>Competencia digital temprana</b></p> <p><b>Creatividad con aplicaciones digitales</b></p> <p><b>Tiempo de uso de los medios tecnológicos</b></p> <p><b>Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos</b></p>	<p><b>Tipo de Investigación</b> Descriptiva simple</p> <p><b>Diseño</b> No experimental</p> <p><b>Población y muestra</b> La población está conformada por 28 niños de 5 años de la N°717 MORB Iquitos 2023</p> <p><b>Muestra</b> La muestra estará conformada por 100% de la población.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos</b> Las técnicas que se emplearan será la observación.</p> <p><b>Instrumentos</b> Ficha de observación</p> <p><b>Técnica de análisis de datos</b> Estadística descriptiva</p>

## Anexo 2: Tabla de operacionalización de la variable

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Uso de medios tecnológicos digitales	Conjunto de usos de medios tecnológicos digitales por los cuales los niños de cinco años expresan sus conocimientos, destrezas, sentimientos y experiencias el cual será analizado en las siguientes dimensiones:	Competencia digital temprana  Creatividad con aplicaciones digitales  Tiempo de uso de los medios tecnológicos	1.- Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos tecnológicos de manera autónoma 2.- Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web diseñadas para su edad 3.- Comprende conceptos básicos de seguridad en línea, como no compartir información personal o aceptar solicitudes de desconocidos 4.- Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar, pintar o crear historias digitales 5.- Demuestra la capacidad de resolver problemas simples relacionados con el uso de la tecnología, como encontrar una canción en una aplicación de música  6.- Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages 7.- Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital, como la grabación de voz 8.- Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos 9.- Combina diferentes tipos de medios (imágenes, sonidos, texto) en sus creaciones digitales 10.- Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales  11.- Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico 12.- Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse 13.- Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre	Ficha de observación

			<p>14.- Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo</p> <p>15.- Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos</p>	
		Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos	<p>16.- Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente</p>	

### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

## CUESTIONARIO PARA MEDIR USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°717 MORB IQUITOS 2023”

### Presentación

El presente instrumento tiene como objetivo medir el nivel de uso de medios tecnológicos digitales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°717 MORB Iquitos 2023” obtener el grado de bachiller.

### Instrucciones:

A continuación, se presenta una serie de enunciados el cual se debe marcar con una X los criterios que continuación se indica:

		CATEGORÍAS		
		SIEMPRE 3	A VECES 2	NUNCA 1
<b>Dimensión: Competencia digital temprana</b>				
1	Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos tecnológicos de manera autónoma			
2	Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web diseñadas para su edad			
3	Comprende conceptos básicos de seguridad en línea, como no compartir información personal o aceptar solicitudes de desconocidos			
4	Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar, pintar o crear historias digitales			
5	Demuestra la capacidad de resolver problemas simples			
<b>Dimensión: Creatividad con aplicaciones digitales</b>				
6	Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages			
7	Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital, como la grabación de voz			
8	Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos			
9	Combina diferentes tipos de medios (imágenes, sonidos, texto) en sus creaciones digitales			
10	Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales			
<b>Dimensión: Tiempo de uso de los medios tecnológicos</b>				
11	Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico			
12	Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse			
13	Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre			
14	Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo			

15	Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos			
<b>Dimensión: Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos</b>				
16	Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente			
17	Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas			
18	Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo			
19	Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea			
20	Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas			

Valores: Nunca = 1 A Veces = 2 Siempre = 3

#### **Anexo 4: Informe de validez por juicio de experto**

#### **INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ**

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de expertos en la variable de investigación. La validez de un estudio “Se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir” (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 201). Los expertos fueron: Mgr. Aida Teresa Trisoglio de Sifuentes, identificada con DNI:05241199; Mgr. Marco Aurelio Pumayali Quispe identificado con DNI: 31038594; Mgr..Shirley Kesslena Suárez Reategui identificado con DNI: 05384961. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez del instrumento de recolección de datos, el cual debe tener como mínimo 0.80% en el coeficiente de correlación calculado.

Tabla resumen de valoración de la validez de contenido del instrumento de recolección de datos

Nº	Expertos	INSTRUMENTO		
		PRUEBA DE ENTRADA		
		Calificación lograda	Calificación total	Porcentaje
1	Aida Teresa Trisoglio de Sifuentes	48	50	96.00%
2	Marco Aurelio Pumayali Quispe	48	50	96.00%
3	Shirley Kesslena Suárez Reategui	48	50	96.00%
VALIDEZ DE LA PRUEBA DE ENTRADA = 288/3= 96.00 %				

El promedio obtenido de validación dada por los expertos al instrumento de recolección de datos es de 96.00 %, el cual se encuentra dentro del parámetro del intervalo establecido considerado como validez alta, apto para su aplicación.

Parámetro:

Elevada: 90 a 100%

Alta: 80 a 89.99%

## Anexo 5: Carta de aceptación

### FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

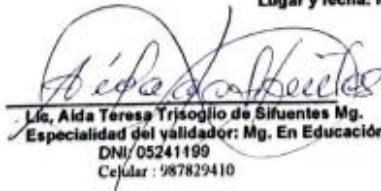
#### 1. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES	:	TRISOGLIO DE BIFUENTES AIDA TERESA
GRADO ACADEMICO MÁS ALTO	:	MG. EN EDUCACIÓN
CARGO E INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA	:	DOCENTE I.E VIRGEN DE LORETO
AUTORES DEL INSTRUMENTO	:	ELVA COMETIVOS PERÉZ SARA VÁSQUEZ ESCALANTE
LUGAR Y FECHA	:	Iquitos 29/10/2023

#### 2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		DEFICIENTE 1	BAJO 2	REGULAR 3	BUENA 4	EXCELENTE 5
1. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
5. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.					X
8. COHERENCIA	Logicidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.				X	
9. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					X
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente ( )	Regular ( )	Bueno ( )	Muy Bueno ( )	Excelente ( )
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO ( )			RECHAZADO ( )	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre de 2023

  
 Lcda. Aida Teresia Trisoglio de Sifuentes Mg.  
 Especialidad del validador: Mg. En Educación  
 DNI/05241199  
 Celular : 987829410

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

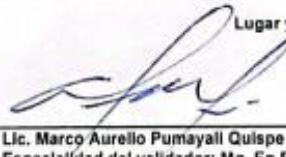
**1. DATOS GENERALES:**

APELLIDOS Y NOMBRES	:	PUMAYALI QUISPE MARCO AURELIO
GRADO ACADEMICO MÁS ALTO	:	MG. EN EDUCACIÓN
CARGO E INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA	:	DOCENTE I.E SAGRADA FAMILIA
AUTORES DEL INSTRUMENTO	:	ELVA COMETIVOS PERÉZ SARA VÁSQUEZ ESCALANTE
LUGAR Y FECHA	:	Iquitos 29/10/2023

**2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		DEFICIENTE 1	BAJO 2	REGULAR 3	BUENA 4	EXCELENTE 5
1. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
5. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.				X	
8. COHERENCIA	Logidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.					X
9. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					X
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		( )	( )	( )	( )	( )
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO ( )			RECHAZADO ( )	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre de 2023

  
 Lic. Marco Aurelio Pumayali Quispe  
 Especialidad del validador: Mg. En Educación  
 DNI: 31038594

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

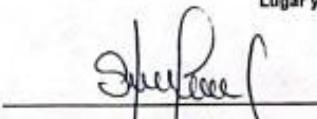
**1. DATOS GENERALES:**

APELLIDOS Y NOMBRES	:	SUÁREZ REATEGUI SHIRLEY KESSLENA
GRADO ACADEMICO MÁS ALTO	:	MG. EN EDUCACIÓN
CARGO E INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA	:	ESPECIALISTA A.G.IUGEL MAYNAS
AUTORES DEL INSTRUMENTO	:	ELVA COMETIVOS PERÉZ SARA VÁSQUEZ ESCALANTE
LUGAR Y FECHA	:	Iquitos 29/10/2023

**2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/ CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		DEFICIENTE 1	BAJO 2	REGULAR 3	BUENA 4	EXCELENTE 5
1. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
5. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.					X
8. COHERENCIA	Logicidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.				X	
9. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					X
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		( )	( )	( )	( )	( )
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO ( )			RECHAZADO ( )	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre de 2023



Lic. Shirley Kesslena Suárez Reátegui Mg.  
DNI 05384961  
Especialidad del validador: Mg. En Educación

## Anexo 6: Base de Datos

NUNCA 1

A VECES 2

SIEMPRE 3

Nº	Dimensión	Items	1	%	2	%	3	%	Total
1	Competencia digital temprana	Muestra habilidades para encender y apagar dispositivos tecnológicos de manera autónoma	3	10.7	7	25	18	75	28
2		Puede navegar de forma sencilla por aplicaciones o páginas web diseñadas para su edad	1	3.5	7	25	20	71.4	28
3		Comprende conceptos básicos de seguridad en línea, como no compartir información personal o aceptar solicitudes de desconocidos	20	71.4	4	14.2	4	14.2	28
4		Es capaz de utilizar aplicaciones creativas para dibujar, pintar o crear historias digitales	3	10.7	5	17.8	20	71.4	28
5		Demuestra la capacidad de resolver problemas simples relacionados con el uso de la tecnología, como encontrar una canción en una aplicación de música	2	7.1	6	21.4	20	71.4	28
6	Creatividad con aplicaciones digitales	Utiliza aplicaciones digitales para crear arte, como dibujos, pinturas o collages	5	17.8	8	28.6	15	53.6	28
7		Crea historias o cuentos usando aplicaciones que permiten la narración digital, como la grabación de voz	7	25	5	17.8	16	57.1	28
8		Inventa nuevas formas de jugar o interactuar con aplicaciones de juegos	5	17.8	18	64.3	5	17.8	28
9		Combina diferentes tipos de medios (imágenes, sonidos, texto) en sus creaciones digitales	2	7.1	20	71.4	6	21.4	28
10		Demuestra creatividad al utilizar aplicaciones digitales, produciendo resultados únicos y personales	2	7.1	6	21.4	20	71.4	28
11	Tiempo de uso de los medios tecnológicos	Cuánto tiempo pasa el niño frente a dispositivos tecnológicos en un día típico	5	17.8	3	10.7	20	71.4	28
12		Tiene un horario establecido para el uso de dispositivos, como limitaciones de tiempo en la mañana y antes de acostarse	12	42.8	8	28.5	8	28.5	28
13		Equilibra el tiempo frente a la pantalla con actividades físicas y juego al aire libre	10	35.7	8	28.5	10	35.7	28
14		Los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo	9	32.1	7	25	12	42.8	28
15		Muestra signos de frustración o ansiedad cuando se le restringe el uso de dispositivos	5	17.8	3	10.7	20	71.4	28

16	<b>Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos</b>	Se concentra en la actividad digital sin distraerse constantemente	4	14.2	4	14.2	20	71.4	28
17		Sigue pautas de seguridad en línea, como no compartir información personal o comunicarse solo con personas conocidas	6	21.4	7	25	15	53.5	28
18		Obedece las reglas establecidas por los adultos, como horarios de uso y límites de tiempo	10	35.7	8	28.5	10	35.7	28
19		Muestra empatía y respeto hacia otros usuarios en juegos o actividades en línea	8	28.5	8	28.5	12	42.8	28
20		Puede comunicarse con adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas	15	53.5	5	17.8	8	28.5	28

## Anexo 7: Fotografías del estudio



**Creatividad con aplicaciones digitales:** Niños utilizando aplicaciones digitales para crear collages de imágenes



**Competencia digital temprana:** Niños mostrando sus habilidades para encender y apagar dispositivos tecnológicos de manera autónoma



**Tiempo de uso de los medios tecnológicos:** Se evidencia que los contenidos a los que el niño accede son apropiados para su edad y nivel de desarrollo



**Comportamiento durante la interacción con los medios tecnológicos:** Los niños expresan a los adultos sobre su experiencia digital y buscar ayuda en caso de problemas o preguntas.

### **Anexo 8: Consentimiento informado**

La presente investigación se realizó con fines de obtener el grado de bachiller Sara Vásquez Escalante y Elva Cometivos Pérez de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Loreto”. Tiene como propósito determinar el uso de medios tecnológicos digitales que presentan los estudiantes de la Institución educativa en la que estudia su menor hijo(a).

Las docentes registrarán información relacionada al USO DE MEDIOS TECNOLÓGICOS DIGITALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°717 MORB IQUITOS 2023, en el ambiente escolar que desarrolla las sesiones de clase.

La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este estudio. Si tiene alguna duda adicional puede contactar a las autoras a los siguientes correos:

[iquitosaravasq2014@gmail.com](mailto:iquitosaravasq2014@gmail.com) - [elcopeayvi@gmail.com](mailto:elcopeayvi@gmail.com)

Yo \_\_\_\_\_ acepto que mi hijo(a) \_\_\_\_\_ participe en la investigación a cargo de Zoe Cristel Chota Pipa

Firma \_\_\_\_\_

DNI: