

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Story and family game para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**LEYDI PATRICIA MIRANDA INGA**

**ASESOR**

**SILVIA GEORGINA AGUINAGA DOIG**

**<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>**

**Chiclayo, 2023**

**Story and family game para fortalecer el uso académico de  
dispositivos tecnológicos en niños de cinco años**

PRESENTADA POR

**LEYDI PATRICIA MIRANDA INGA**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR

Maria del Rocio Hende Santolaya  
PRESIDENTE

Zoraida Katherine Usquiano Kamt  
SECRETARIO

Silvia Georgina Aguinaga Doig  
VOCAL

## **Dedicatoria**

Dedico este artículo de investigación de tesis a Dios, porque sin su guía nada hubiera sido posible.

A mis padres Melissa Inga Vidaurre y William Miranda Chapoñan, que, gracias a sus sacrificios y esfuerzos, pudieron darme una carrera universitaria, por ser mi motivación y más grande ejemplo de lucha y perseverancia, a mis abuelos Casimiro Inga Chayan, Rosa Maria Inga Vidaurre y Flor Chapoñan, por su apoyo incondicional en cada aspecto de mi vida.

A mi compañero de vida, mi hermano Willi Joel Miranda Inga, por ser mi fuente de inspiración para poder superarme cada día.

De igual manera, a mis buenos amigos que gracias a sus consejos y compañía pude seguir adelante, realmente fueron parte fundamental en mi desarrollo universitario.

## **Agradecimientos**

A mi asesora Silvia Georgina Aguinaga Doig, por su disposición de tiempo, conocimientos impartidos, resolver cada duda que tenía respecto a la redacción del presente artículo, bajo la constante innovación, buena investigación y sobre todo por la paciencia durante el desarrollo del presente informe de tesis.

## IT\_LEYDI MIRANDA\_2022

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

11%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

### FUENTES PRIMARIAS

---

1

Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola

Trabajo del estudiante

2%

2

1library.co

Fuente de Internet

1%

3

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad de Salamanca

Trabajo del estudiante

1%

5

Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD

Trabajo del estudiante

<1%

6

unicef.org.ni

Fuente de Internet

<1%

7

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

---

## Índice

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura .....	10
Materiales y métodos .....	15
Resultados y discusión.....	21
Conclusiones.....	28
Recomendaciones .....	28
Referencias Bibliográficas .....	29
Anexos .....	31

## Resumen

El presente trabajo de investigación lleva por título Story and Familiy Game en el cual se identificó que los niños de cinco poseen una constante relación con los dispositivos tecnológicos lo que conlleva a privarse en desarrollar otras habilidades para su desarrollo, por lo tanto se tuvo como objetivo realizar una propuesta sensibilizadora para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años ; la metodología que se empleo es el Método No experimental teniendo un Diseño Descriptiva-Propositiva. Una vez aplicado el instrumento se obtuvo como resultado que los niños conocían y utilizaban los dispositivos tecnológicos, sin embargo, se preocupaban más por emplear su tiempo libre en ingresar a las diferentes plataformas virtuales (YouTube y Google) originando que los evaluados se preocuparan más por aplicaciones digitales que por sus clases y aprendizaje. En conclusión, esta propuesta contribuirá a la mejora del desarrollo de habilidades en cuanto al uso de los dispositivos tecnológicos en niños y niñas de cinco años, así mismo, informa los padres de familia sobre el uso correcto con respecto al manejo de estos dispositivos tecnológicos en sus menores hijos e hijas.

***Palabras clave:*** tecnología, pedagogía, proyecto, desarrollo.

## **Abstract**

The present research work is entitled Story and Family Game in which it was identified that children of five have a constant relationship with technological devices, which leads to depriving themselves of developing other skills for their development, therefore the objective was make a sensitizing proposal to strengthen the academic use of technological devices in five-year-old children; the methodology used is the Non-experimental Method having a Descriptive-Proposal Design. Once the instrument was applied, the result was that the children knew and used the technological devices, however, they were more concerned about using their free time to access the different virtual platforms (YouTube and Google), causing those evaluated to be more concerned about digital applications than for their classes and learning. In conclusion, this proposal will contribute to the improvement of the development of skills regarding the use of technological devices in five-year-old boys and girls, as well. informing parents about the correct use regarding the management of these technological devices in their minor sons and daughters.

**Keywords:** technology, pedagogy, project, developmen.

## Introducción

Día tras día en nuestra actualidad la tecnología está avanzando en gran medida, siendo parte de nuestra vida cotidiana y provocando cambios en la manera cómo vemos el mundo. En cuanto al ámbito educativo no es ajeno a dichos cambios ya que está presente en el desarrollo, enseñanza y proceso educativo de los niños por lo que es de suma importancia el manejo con los estudiantes, ya que desde cierto punto estas tienen un efecto bidireccional; positiva y negativamente, así mismo, forma parte ya de nuestra cultura. Por ejemplo, la información que adquirimos la encontrábamos en libros y revistas, sin embargo, actualmente ahora la encontramos mucho más rápido en una Laptop, Celular, Tablet, etc.

Por otro lado, estos dispositivos traen grandes beneficios ya que conlleva a que el niño despierte una habilidad por manejar un dispositivo inteligente, pero a su vez si no se utiliza de manera adecuada esto conlleva a que el niño se envíe en juegos o aplicaciones distractoras de manera que deje de lado el ámbito educativo.

Desde el ámbito internacional en España, otro de los trabajos es de Mangisch y Mangisch (2019) quienes realizaron una investigación en la cual identificaron que los estudiantes y docentes universitarios hacen uso de los dispositivos móviles para sus actividades cotidianas, exponen en cuanto a los primeros que todos ellos poseen este dispositivo con internet, sin embargo, el uso que le propiciaban era solamente para las redes sociales y las búsquedas en Internet como el de su campus virtual o Gmail evidenciando de esta manera la falta de aprovechamiento de este recurso para la utilización pedagógica, es decir para sus aprendizajes. Ahora bien, en cuanto a los docentes, manifestaron la necesidad de recibir capacitaciones en el uso de las tecnologías, ya que desconocen de los beneficios o estrategias que se pueden emplear para la enseñanza. Por otro lado, estos autores manifiestan que de las universidades ya no necesitaran de los libros o laboratorios para la enseñanza por el contrario deben priorizar el uso de estas nuevas tecnologías y los nuevos dispositivos para que el estudiante sea visto como el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, en el Perú Juan Cobos Velasco (2020), bajo la metodología PACIE (presencia, alcance, capacitación, interacción, e-learning) y bajo un enfoque constructivista, realizó un estudio con el objetivo de analizar la incorporación y aportación de dispositivos móviles en la construcción de procesos de aprendizaje y conocimiento, y de cómo beneficia a la interacción de alumno-docente. Los resultados encontraron que el aprendizaje bajo este contexto se ve fortalecido al complementarse con dichos dispositivos electrónicos permitiendo la innovación y el estar conectado en todo momento.

En el ámbito local se tiene a Rodríguez y Sánchez (2021), quienes mencionaron que en el hogar los miembros de la familia utilizan diversas tecnologías como tv, computador, laptop, celular, tablet, smartphone, etc., y en el mayor de los casos conectados al internet; se tiene en claro que los niños y niñas a esta edad hacen el uso desmedidos de estas tecnologías sin tener en cuenta los peligros que estas ocasionan. Así mismo, fue importante saber si los padres

realmente conocían los beneficios y peligros que estas tecnologías presentan, ya que si se realiza el uso excesivo de las TIC puede generar en los niños y niñas muestren signos de riesgo en diversos ámbitos como el nivel de atención y relaciones con su entorno.

Estos dispositivos tecnológicos llaman la atención de los niños haciendo entretenidas las actividades, además de ello se puede crear nuevas estrategias para llamar la atención de aquellos que poseen alguna discapacidad y se caracteriza por presentar dificultades en mantener su atención a lo largo del tiempo con una afectación especial de la atención.

En referencia a las investigaciones previas se puede decir que no existe una idea concisa en cómo establecer el trabajo de los docentes para saber actuar ante los diferentes recursos tecnológicos. En cuanto a la brecha del conocimiento existe una carencia de investigaciones en referencia al nivel inicial, ya que se han encontrado trabajos para el nivel superior y en su mayoría trabajos de las TIC lo cual limita el trabajo de investigación, de igual forma no se aprecia ninguna propuesta de intervención en cuanto a los dispositivos tecnológicos para los niños y niñas.

Esta investigación, fue realizada en vista a las altas demandas del contexto presente, en donde el estado de confinamiento fue el punto central para la renovación e incorporación de aspectos adaptativos. La educación fue una de las más afectadas, incorporando el teletrabajo como recurso cotidiano para la enseñanza en las personas, y más aún en implementación de competencias y habilidades digitales en los niños para un proceso de aprendizaje en su desarrollo. Además del buen manejo de todos aquellos recursos tecnológicos con los cuales los niños interactúan de manera diaria y repercuten sobre su proceso de integración personal, social y académica.

Después de ver analizado y presentados estos aspectos controversiales surgió un gran planteamiento, el cual nos condujo a una propuesta sensibilizadora, ¿cómo promover el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial?

Como parte del proceso de mejora y aprovechamiento óptimo de los dispositivos tecnológicos, respecto a la comunidad infantil y padres de familia como actores de guía dentro del ámbito educativo, y siendo conscientes que en la actualidad las clases de enseñanza se manejaron de forma online y que además no todas las personas usaron de manera eficaz estos recursos digitales; se revisó una posible solución, el cual tuvo como objetivo general diseñar una propuesta sensibilizadora para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años. Por ello, se desglosan dos objetivos específicos, enmarcados en identificar el nivel actual del uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años, así como determinar las características de la propuesta sensibilizadora para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de cinco años.

En ello radica la justificación del trabajo, buscando concientizar y reflexionar sobre el buen uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de nivel inicial, ya que actualmente la gestión de estos recursos está orientada a su uso de forma excesiva, lo cual afecta al desarrollo óptimo del estudiante. Además de forma metodológica aportará significativamente ya que la propuesta podrá emplearse no solo en Educación Inicial sino en otros grados superiores optimizando la enseñanza aprendizaje de los pequeños. Cabe mencionar que los beneficiarios no solo serán los niños y niñas, sino por el contrario todos, padres de familia y docentes sabrán la importancia y el buen uso de los dispositivos tecnológicos.

### **Revisión de literatura**

Para entrar en contexto es importante mencionar y revisar investigaciones realizadas con anterioridad que ayudarán a encaminar el presente proyecto. Todos estos estudios conceptuales contribuyen a la integración de teorías y términos relevantes que se abordan durante el desarrollo, con el fin de lograr los objetivos.

### **Antecedentes**

En el ámbito internacional, Cabrera et al. (2018), a través de las frecuencias y percepciones de teléfonos y portátiles electrónicos que tienen estudiante y docentes realizaron un estudio acerca del cómo es que se suscita el proceso de introducción de tecnologías digitales y electrónicos en la pedagogía inicial y en ciertas prácticas de la formación de docencia en los alumnos; con el objetivo de determinar cuál es el impacto de la integración de dichos dispositivos en la enseñanza de los colegios. Participaron 385 estudiantes de formación de profesorado. Como resultado se halló que el uso enfocado a un aprovechamiento para la pedagogía de estas tecnologías, es de nivel medio, añadiendo que mayormente eran utilizados con fines comunicativos y gestionales.

Asimismo, Marlo Molina (2021) publicó un estudio sobre las Tecnología de información y comunicación (TIC) en Licenciatura de Educación Infantil de investigación en el que tenía como objetivo hallar como se encontraban las TIC en cuanto a la formación enseñanza educativa infantil en las universidades centrales de la Región Colombiana. Para ello, se utilizaron diversos instrumentos como la Matriz Bibliográfica, la Matriz por Temas-Problemas y la Ficha Resumen o Ficha Analítica, En los resultados encontramos cuatro dimensiones en las que se basa que engloba esta investigación: las TIC como un medio para enseñar en la infancia, en las interacciones de la infancia, en las políticas de la educación infantil y en el conocimiento de la educación infantil.

En Ecuador, Pozo et al. (2018), en su investigación realizaron una encuesta dirigida a jóvenes que oscilan entre los 14 y los 18 años, tuvo como fin el poder identificar cuál es el mayor uso que le dan a los dispositivos tecnológicos, tras un arduo análisis llegaron a la conclusión que había un gran porcentaje que emplean el celular y tablet como un como entretenimiento, mientras que para la obtención de cualquier tipo de información es muy baja, asimismo identificaron que el uso excesivo que le daban a estos dispositivos genera en los jóvenes efectos negativos que a larga podrían ser agravadas.

Por otro lado, Marcia y Garreta (2018), mencionan que en España aún persiste una preocupación docente debido al mal funcionamiento de la red en determinadas escuelas y que los padres de familia no emplean las tecnologías debido a la falta de desconocimiento de ellas. Por esta razón, enfatiza que el acceso y la alfabetización de las TIC se deben aprovechar para mejorar la comunicación entre estos dos actores educativos. De igual manera, contribuir a que los estudiantes sean capaces de integrarse sin ningún problema a esta nueva cultura digital, hace hincapié que los docentes deben tener una relación adecuada con las familias e inmiscuirse en las TIC contribuyendo a formar estudiantes cultos y capaces de desarrollarse dentro de la sociedad digital.

En el Perú específicamente en Lima, Vásquez (2017) propone un taller innovador con el fin de difundir el uso académico de aplicativos móviles para apoyar la formación profesional. Asimismo, menciona que más del 95% de estudiantes posee un dispositivo tecnológico, como las laptops y que estas son usadas para buscar información mucho más amplia navegando por distintas plataformas, por el contrario, con los celulares que lo emplean solo para acceder a información más sencilla y de fácil acceso como entrar a su campus virtual. El contenido del taller fue bastante innovador, llamativo y dinámico, pues empleó una serie de plataformas digitales móviles para la comunicación académica, la creación de contenido y la resolución de problemas, llegando a la conclusión que los dispositivos móviles y las TIC son herramientas fundamentales para la educación y que las ausencias de éstas ponen en peligro la enseñanza educativa.

En resumen podemos decir que la tecnología y los dispositivos móviles buscan y generan una mejora en la vida de las personas por ello es importante el uso que se le puede dar a estas ya que no necesariamente puede ser positivo, sino se les brinda un uso adecuado y correcto podrían formar malos hábitos, por este motivo es que debemos tomar conciencia de la importancia de estas y sacar el máximo provecho para los niños ya que se encuentran en una era tecnológica y son de gran ayuda para sus aprendizajes.

## **Bases teóricas**

### **Tecnologías de la información y comunicación (TIC)**

Las TIC son herramientas importantes para una mejor enseñanza, su uso se hace indispensable dentro de las aulas del nivel inicial, por ello la necesidad de usarlas de manera correcta en este mundo globalizado, ya que los niños y niñas están relacionados con ellas desde que nacen.

En primera instancia se define qué son TIC, pues existen muchas y variadas definiciones con respecto a ellas, Grande et al. (2016) en su investigación nos muestra una síntesis de estos, tal es así que, FUNDESCO en 1986 las define como un conjunto de tecnologías que nos permiten adquirir, almacenar, y registrar información diversa. Del mismo modo, Jiménez en 1994, engloba a las TIC como actividades relacionadas a la creación, almacenamiento y difusión de contenidos independiente de los soportes tecnológicos que empleamos, igualmente Roblizo y Cózar (2015), comentan que es un fenómeno impactante

que está inmerso en diversas áreas y actividades del ser humano ya sean académicas, laborales o de relajamiento.

Por lo tanto, desde este punto de vista se puede decir que las TIC son esenciales y tiene muchas funciones que podemos aprovechar se encuentran inmersas en la educación y son un punto de referencia para brindar una buena enseñanza permitiendo que los sujetos mejores sus procesos cognitivos y sean vistos como actores principales de su propio aprendizaje valorando la autonomía haciendo uso de diversas plataformas digitales como los dispositivos tecnológicos.

Adicionalmente a ello, las TIC se caracterizan por ser herramientas accesibles, adaptables y de fácil manejo, con el “propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo” (Castro et al., 2007).

Cabero en 1996 (citado por Castro) brindan algunas características sobre las TIC:

- a. Inmaterialidad: Se refiere al acceso de grandes personas en corto tiempo por medio de códigos lingüísticos.
- b. Interactividad: Permite una relación entre las personas y los dispositivos tecnológicos.
- c. Instantaneidad: Hace referencia a que las TIC pueden romper las barreras temporales y espaciales desde cualquier lugar donde se encuentre la persona.
- d. Innovación: Se refiere a la mejora continua de los dispositivos y plataformas digitales persiguiendo mejorando los parámetros de calidad en imagen y sonido.

En resumen, las características descritas amplían la concepción de la importancia tecnológica en nuestra sociedad siendo un medio más rápido para brindar y transferir la información desde cualquier sitio o lugar donde se encuentran las personas. Y si nos referimos a la educación facilita la interacción, innovación y comunicación en las I.E.

### **Uso académico de dispositivos móviles**

Existen diversos tipos de dispositivos tecnológicos y estos pueden clasificarse de muchas maneras ya sea por su portabilidad, como su utilidad, algunos pueden ser fijos y móviles. En primera instancia, los dispositivos fijos necesitan de un cable para funcionar ya que necesitan de carga eléctrica, mientras que los móviles operan sin necesidad de ello y son la forma más común de emplearlos.

Por ello que estos últimos son los más utilizados dentro de una casa o por las personas, a través de esta pandemia de la COVID-19 los celulares han sido de gran ayuda para la continuidad de la enseñanza educativa, por medio de plataformas virtuales como el meet o zoom, asimismo, por la aplicación del whatsapp muchos niños y adolescentes de zonas rurales ha sido el único medio para sus clases virtuales. Si nos podemos a pensar la utilidad de este aparato electrónico es de gran importancia para la educación, pues a través de él podemos navegar por distintas plataformas virtuales, como el google, youtube, y programas educativos,

por ende, la necesidad de que inculcar buenas prácticas educativas con respecto a los celulares, ya que si bien es cierto nos encontramos en una era tecnológica donde los niños ya saben utilizarlos desde muy pequeños es imposible que los padres no los descuiden y les enseñen el uso correcto de estos aparatos.

Tal es así que Organista et al. (2013) mencionan que los celulares pueden acceder a información por medio de internet y descargar diversas aplicaciones. Igualmente, el Ministerio de Educación Pública de Cartago (s.f) dice que estos dispositivos ayudan a organizar los contactos lo que facilita su localización y comunicación, asimismo, que generan aprendizajes por medio de la utilización de plataformas digitales y la interacción que se tenga con ellas, de igual modo, facilitan las actividades para el desarrollo educativo ayudando a adquirir un conocimiento a largo plazo mejorando la enseñanza ya que el docente puede generar diversos espacios interactivos para potenciar el aprendizaje del estudiante y enriquecer su actuar pedagógico.

En suma, los dispositivos tecnológicos y digitales, tienen un enfoque binario al poder integrar a la ciencia y a la tecnología, todos ellos utilizados día a día por el hombre con el fin de mejorar la calidad de vida. Estos dispositivos constan esencialmente de un mecanismo que en su conjunto de sus elementos dan consecuencia a una realización automática. En la actualidad representan un rol muy importante en los momentos de las realizaciones de tareas, ahondando en aspectos del desarrollo social, como los laborales, familiares, educativos y entre otros (Cuenca et al 2019).

### **Teorías del aprendizaje relacionadas a las TIC**

Si nos centramos en aspectos meramente tecnológicos que pueden contribuir a los aspectos educativos, se puede analizar la Teoría General de Sistemas y la Cibernética, con aportaciones posteriores a la década de los 30. Esta base teórica se enfatiza en presentarse como una forma sistemática y científica de aproximación y representación de la realidad, así como su orientación a diversas formas de trabajo disciplinar.

Dentro del proceso educativo facilitan el control de las variables fundamentales que intervienen en estos procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (Ojuky, 2012). Según Chacón (2010) basado en el estudio “La tecnología de la información y la comunicación y la calidad del aprendizaje” algunas de las ventajas al aplicar las tecnologías en el campo educativo pueden mejorar aspectos como la elección en los estilos de enseñanza, materiales de aprendizaje personalizados, dar un seguimiento en el registro individual de procesos educativos, monitoreo del progreso de la plana estudiantil, en la comunicación entre agente que participan en la educación y mayor acceso a los recursos didácticos.

Ya se han formado conceptos claros acerca de la enseñanza y el proceso de las TIC, es por eso que se hace pertinente presentar un modelo el cual sostiene la integración de diferentes aspectos en torno al aprendizaje. Sunkel et al. (2013) a través de una evaluación multidimensional señaló cinco componentes que sintetizan su incorporación al sector

educativo, los cuales son: los contenidos, el acceso, el uso, la gestión y la apropiación en donde se miden mediante su eficiencia y equidad. Si nos centramos ante el elemento sobre el uso, esto hace referencia ante si es significativo para objetivos pedagógicos y si su frecuencia es necesaria, además de las diferencias entre el uso por parte del docente y del alumno.

### **Entornos de aprendizaje remoto y el acercamiento obligado a las TIC**

Debido al confinamiento, el ámbito educativo tuvo que adaptar nuevos escenarios en donde las tecnologías eran los principales centros de comunicación evidenciando una contribución entre la telemática y la teleeducación, es decir, convertir los entornos físicos en virtuales. El proceso de evolución que han tenido y tienen las TIC, por un lado, genera un impacto en los contenidos; evaluaciones y aprendizajes para la formación de los alumnos y además la capacitación de los docentes, por otro lado, se debe considerar que como de manera presencial se daban una serie de acompañamientos en el aprender significativo de los estudiantes, la inserción abrupta de las tecnologías de comunicación e información por causa del Covid-19 deja abierta una amplia de recursos relacionados a la conectividad que pueden hacer posible un seguimiento escolar (Aguilar, 2020).

### **Competencias digitales a temprana edad**

Considerando los roles en el papel educativo, existe una posible desventaja que se está solucionando conforme se recibe una formación en el área tecnológica, los profesores han ido manteniendo una capacitación gradual que les ha permitido, dependiendo del recurso de su institución, posicionarse bajo la misma línea en los que se encuentran la mayoría de jóvenes y adolescente con conocimiento y accesibilidad al uso virtual (Aguilar, 2020).

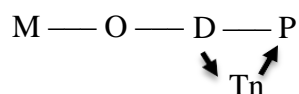
Según el Estado mundial de la infancia (2017, p 6) en el proceso de desarrollo psicosocial del niño, a medida que ellos crecen, la capacidad de la digitalización también lo hace, acompañándolos en la formación de oportunidades, socialización, y con ello sus experiencias para expresarse y ser escuchados.

### **Los programas virtuales para niños en el aprendizaje**

Gutiérrez et al. (2016) mencionan que la implementación de juegos virtuales interactivos durante la etapa de aprendizaje en los infantes son recursos que pueden contribuir a incrementar su creatividad, refuerzo de procesos cognitivos y además su motivación. Todo con el fin de alcanzar los objetivos realizados en cada unidad educativa, siendo los videojuegos, algo que mejora la psicomotricidad, iniciativa, y reflejos. A pesar de conocer estas ventajas es importante que dentro de este plan lúdico-educativo el seguimiento y acompañamiento de los padres o docentes sea de forma continua para dar un buen uso a estos dispositivos y lograr la enseñanza.

## Materiales y métodos

Este estudio estuvo basado en el paradigma positivista. Asimismo, la presente investigación utilizó un diseño descriptivo-propositivo, Estela (2020) expresó que es la realización de una interpretación correcta de la realidad y a través de ello surge una propuesta para atender las necesidades de esa población. A continuación, se muestra el diseño de la investigación.



Donde:

M: Niños de 5 años y padres de familia del colegio “I.E.P San Agustín - Morrope”

O: Información a recoger de las subcategorías “El uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de 5 años”

D: Diagnóstico

Tn: Marco teórico

P: Propuesta Sensibilizadora

La población, estuvo constituida por 35 niños de cinco años de la Institución Educativa Particular San Agustín de la ciudad de Motupe, en la región de Lambayeque. Donde la población muestral estuvo compuesta por 18 niños de 5 años de la sección “A” y 18 padres de familia para llevar a cabo este estudio.

**Tabla 1***Organización de cuadro de subcategoría*

Subcategoría	Elementos de subcategoría	Pregunta eje	Ítems Cuestionario dirigido a padres	Ítems Guía de observación a niños	Criterios de calidad			Observaciones/ Recomendaciones
					Claridad	Coherencia	Relevancia	
Uso de dispositivos	Habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos	¿Posee el niño(a) habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos?	1. ¿Cuál es el dispositivo tecnológico que su niño(a) emplea para las clases remotas?	El niño o niña:				
			2. ¿Considera Ud. que su niño posee habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos? ¿Qué habilidades ha observado?	Manipula encendido y apagado del audio y cámara en la plataforma de videoconferencia.				
			3. ¿Suele su niño(a) manipular funciones (graba audios, envía reacciones, utiliza stickers, etc.) en las redes sociales? ¿Cómo cuáles?	Manipula funciones del Whatsapp dejando audios, stickers u otros en el chat grupal de su aula.				

Acceso a programas y/o aplicaciones con fines educativos.	Programas y/o aplicaciones educativas	¿Acceden los niños(as) a programas/aplicaciones educativas?	4. ¿Cuál es la aplicación digital favorita de su niño(a)?	Menciona aplicaciones digitales que usa y son sus favoritas.
			5. ¿Cuáles son los vídeos de Youtube favoritos de su niño(a)?	Menciona gustos y preferencias cuando se trata de visualizar vídeos de YouTube.
Tiempo de uso de dispositivos tecnológicos	Organización del tiempo	¿Poseen un horario que ordena el uso de los dispositivos tecnológicos?	6. ¿Cómo se organiza la familia para el uso de los dispositivos tecnológicos, respecto de las clases remotas de su niño(a)?	Participa puntualmente de las clases por videoconferencia.
			7. Durante el día ¿Cuánto tiempo, hace uso su niño(a) del dispositivo tecnológico?	Permanece atento el tiempo que dura la clase por videoconferencia.
			8. ¿Quién es la persona que suele acompañar a su niño en las actividades de educación remota?	-

*Fuente: Elaboración propia*

**Tabla 2**

*Guía de observación a los niños de 05 años de la Institución Educativa Particular San Agustín de la ciudad de Motupe*

SITUACIÓN/MOMENTO A OBSERVAR	Ítem a observar	Observaciones														
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	
Actividades de retroalimentación por Whatsapp	<b>Manipula funciones del Whatsapp dejando audios, stickers u otros en el chat grupal de su aula.</b>	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	
Clase por videoconferencia	<b>Menciona aplicaciones digitales que usa y son sus favoritas</b>	Yotube	Yotube, juegos	Yotube, juegos de los heroes en pijama	Yotube, juegos	Yotube, juegos	Netflix, Youtube Kids	Juegos de Tom, Youtube, Cuentos	Yotube Kids, Piano kids	Youtube	Youtube, netflix	Tiktok, youtube	Youtube, wssp	Youtube, Netflix	Youtube, Tiktok	
	<b>Menciona gustos y preferencias cuando se trata de visualizar videos de YouTube.</b>	videos de la vaca lola, patita lulu, vocales y números	peppa pig	dibujos de las vocales, heroes en pijama, la vaca loca y cuentos	lady book	videos de super man, tomy y jerry	los ponys	Videos donde pintan paisajes	Los pequeños heroes (personajes biblicos)	Cuentos de hadas, peliculas animadas, videos del abecedario	canciones, sprindeman	Las vocales	videos de vocales, números y dibujos	Pepp pig, cuentos	Bod esponja, bugui bugui	
	<b>Participa puntualmente de las clases por videoconferencia</b>	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
	<b>Permanecen atentos el tiempo que estan durante toda la clase que se realiza por meet</b>	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI
	<b>Manipula encendido y apagado del audio y cámara en la plataforma de videoconferencia.</b>	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI

*Nota: Elaboración propia*

Con respecto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se precisó que uno de los recursos más viables que cuenta el docente para evaluar y recoger información relevante ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula, es un cuestionario. Por lo tanto, se empleó esta técnica cuyo instrumento ya mencionado anteriormente constituirá el soporte virtual empleado en circunstancias como las que se viven por efectos de la pandemia COVID-19.

Una vez elaborado el instrumento de recojo de información pasó por los procesos de validez. Respecto al primer punto, fue enviado a 7 expertos profesionales de la carrera de Educación Inicial, por su experiencia y trayectoria con grados de magíster y doctorados para que verificarán aspectos de claridad, coherencia y relevancia, dando como resultado, valores muy altos al calificar con 100% la herramienta en cuestión. De manera que se efectuó el procesamiento y consolidación de resultados mediante la V de Aiken a fin de corroborar la relevancia de los reactivos, obteniendo un valor de 0.96 lo que indica que el promedio obtenido se encuentra en un nivel muy alto, haciendo este instrumento válido y aplicable.

Los procedimientos empleados que consolidaron el trabajo investigativo, primero se tuvo contacto con la institución educativa particular San Agustín, por medio del director, formalizando un diálogo asertivo con el director Marcelino de la Cruz Cajo y la maestra del aula de cinco años sección "A", para establecer contacto con la población objeto del estudio que vinieron hacer los padres de familia y poder llevar a cabo la aplicación del instrumento, se realizó llamadas a los padres de familia para coordinar el horario en que se efectuaría la evaluación del instrumento por medio de la elaboración de un formulario Google que permite registrar los datos manteniendo la identidad oculta de cada padre. Así mismo, se elaboró una guía de observación que fue aplicada para los niños del aula de 5 años de la sección "A", para precisar dicha aplicación se realizó un escenario virtual por medio de la plataforma meet. Por consiguiente, fue posible la aplicación de dicho instrumento con el propósito de recoger información.

Durante el trabajo de campo se consideraron algunos procesos específicos. Primero, se tuvo claridad con los objetivos del estudio. Segundo, se seleccionó la población muestral de participantes. Tercero, se diseñó y aplicó la técnica e instrumento construido. Cuarto, se contactó con la población indicada, cumpliéndose con el rigor científico. Así mismo, se sometió al juicio de expertos, la propuesta sensibilizadora para el uso adecuado de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.

Por otro lado, también se llevó a cabo la redacción de la revisión de la literatura entorno a la investigación, el cual está compuesto por los antecedentes, las bases teóricas-científicas y la definición de términos básicos.

Se consideraron como otros procesos elementales la elaboración del marco teórico de dicha investigación, la realización del cuadro de subcategorías, guía de observación procesamiento y análisis de los datos. Con respecto al plan de procesamiento de la información, tras obtener la información deseada, se organizaron las datos en el programa documentos word el mismo recurso que permitió lograr la sistematización de los resultados.

**Tabla 3**  
*Matriz de consistencia*

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUBCATEGORÍA
Story and Family Game para fortalecer el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de 5 años.	¿Cómo promover el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial?	Objetivo General: Diseñar una propuesta sensibilizadora para promover el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.	Si se diseña una propuesta sensibilizada, entonces es probable promover el uso académico de dispositivos tecnológicos en niños de 5 años.	<b>SUBCATEGORÍAS</b> -Uso de dispositivos -Acceso a programas y/o aplicaciones con fines educativos. -Tiempo de uso de dispositivos tecnológicos <b>ELEMENTOS DE SUBCATEGORÍA</b> -Habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos -Programas y/o aplicaciones educativas -Organización del tiempo <b>PREGUNTA EJE</b> - ¿Posee el niño(a) habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos? - ¿Acceden los niños(as) a programas/aplicaciones - ¿Poseen un horario que ordena el uso de los dispositivos tecnológicos?
		Objetivos específicos: -Identificar el nivel actual del uso académico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.  -Determinar las características de la propuesta sensibilizadora: “Story and Family Game” para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.		
TIPO DE INV. Y DISEÑO	POBLACIÓN MUESTRAL		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
-Paradigma Positivista -Enfoque Cualitativo -Método No experimental -Diseño:  M — O — D — P ↓    ↓ <u>Tn</u>  Descriptiva-Propositiva	Población muestral: 18 Niños y 18 padres de familia		TÉCNICA: Observación Sistemática INSTRUMENTO: - Cuestionario - Guía de observación	

*Nota: Elaboración propia*

## Resultados y discusión

Conforme con la aplicación de la encuesta que se realizó a los padres de familia, en este apartado se tratara acerca de los resultados emitidos y una discusión de la investigación. A partir de ello se expone de forma precisa en el cuadro adjunto.

**Tabla 4**

*Resultados de las respuestas de la participación de los padres de familia*

SUBCATEGORÍA	CONCLUSIÓN CONDENSADA
<p><b>USO DE DISPOSITIVOS</b></p>	<p>Los niños en su mayoría cuentan con un dispositivo en casa, el cual saben manejarlo demostrando habilidad y dominio de los aplicativos que se almacena en él, asimismo, pueden ingresar a diferentes plataformas como el YouTube, google, wspp, entre otras, por otro lado, cuando hace uso de estos aplicativos especialmente el wspp, los niños envían stikers, fotos, audios y videos demostrado que tienen más facilidad y acercamiento al manejarlo debido a la interactividad que deben tener para sus clases remotas.</p>
<p><b>ACCESO A PROGRAMAS Y/O APLICACIONES CON FINES EDUCATIVOS.</b></p>	<p>Las aplicaciones más frecuentes a las que pueden acceder los niños son el YouTube kids, Tiktok, Juegos, Disney+, de ellas la más frecuente y favorita es el aplicativo del YouTube la cual lo utilizan para ver cuentos, dibujos, música infantil, videos de manualidades entre otros, por lo tanto, podemos decir que el niño posee mayor manipulación al ingresar a dicho aplicativo desde su dispositivo tecnológico.</p>
<p><b>TIEMPO DE USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS</b></p>	<p>Los padres de familia tienen una coordinación y planificación para el tiempo que los niños poseen rendir ante el dispositivo tecnológico respecto a sus clases remotas, teniendo claro que se debe brindar el apoyo costaste a su menor para su proceso académico mediante un dispositivo, por otro lado, durante el día los niños utilizan de 3 horas a más ante un dispositivo, la mayoría por la interactividad que debe tener para sus clases virtuales y el resto del tiempo por hobby. Así mismo, en su mayoría la persona que suele acompañar y ayudar al menor en las actividades de su educación remota es la madre de familia de cada uno de ellos.</p>

De esta manera se concluye que a raíz del contexto pandémico en donde los sectores de funcionamiento social se adaptaron al sistema de trabajo y aprendizaje tecnológico como

vía de desarrollo, los niños no fueron la excepción. A través del instrumento se evidenció el manejo, dominio y habilidad que estos poseen sobre dichos dispositivos incluyendo el uso del software como medio de acercamiento a las clases remotas emitidas por su institución en el momento de interactuar, Asimismo la dinámica de las aplicaciones, que hoy en día son más populares ya que ofrecen un amplio contenido de diversos temas y recursos los cuales pueden ser de beneficio pero también de perjuicio contra los infantes, entre ellos encontramos a YouTube y Google. Todo ello conllevó a la reflexión de la mirada integral que se debe prestar por parte los padres de familia, en aspectos educativos y cotidianos que los niños usan como fuente de sociabilidad estos aparatos tecnológicos, ya que no todo depende de aquellos, si no de diversos factores los cuales se van a complementar para fomentar el mejor desarrollo humano y del mismo modo tener un control más adecuado de la exposición del tiempo a dichos dispositivos sobre nuestros escolares.

En concordancia con estos resultados, el estudio de Ocola y Carvajal (2021) comenta que los padres de familia tratan de involucrarse en las actividades académicas, conocimiento, participación, cooperación con la escuela, voluntariado y aprendizaje de sus hijos, mediante ciertas herramientas como la tecnología y el uso adecuado de estos mismos, pero tienen como factor de obstáculo las dificultades económicas, falta de tiempo por trabajo, etc. Estos aspectos concuerdan con los hallados ya que relaciona el uso adecuado y el tiempo otorgado ante estos dispositivos en el desarrollo de clases remotas de los niños, pero además nos da luz de ciertos inconvenientes.

Según Ames (2001) es importante tener en cuenta que todos los medios digitales a los que se encuentran más propensos los niños y niñas han cambiado su manera de actuar, percibir, conocer, aprender y pensar, ya que se están criando y formando y se diferencia por tener mayor habilidad para la manipulación de estos dispositivos. Es por ello que se debe manifestar en las escuelas los estilos de aprendizaje basados en la interacción en donde la imagen y el uso de aplicaciones opere con mayor rigor para una mejor satisfacción de habilidades de desarrollo.

Por otro lado, respecto a la aplicación de la guía de observación que se realizó a los niños de 5 años, en este apartado se va a tratar acerca de los resultados emitidos y una discusión de la investigación. A partir de ello se expone de forma precisa en el cuadro adjunto.

**Tabla 5***Resultados de respuestas de la participación de los niños de 5 años*

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>CONCLUSIÓN CONDENSADA</b>
<b>ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN POR WHATSAPP</b>	Más del 60% de los niños(as) ha desarrollado la habilidad para manejar las funciones de la aplicación WhatsApp que les permite interactuar con su aula y poder reforzar las enseñanzas para su aprendizaje.
<b>ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN POR WHATSAPP</b>	Entre las aplicaciones digitales más utilizadas y favoritas de los niños encontramos aquellas donde sobresalen las audiovisuales especialmente YouTube, hallando contenidos preferidos como las caricaturas, videojuegos, dibujos animados, cuentos, etc. Para las clases por videoconferencia se evidencia que aproximadamente el 55% de los niños no son puntuales en las reuniones por la plataforma zoom algo que impide que todos se encuentren en el mismo nivel de aprendizaje, pero a pesar de ello es importante mencionar que la mayoría presta atención a las clases brindadas y tiene un manejo del encendido y apagado tanto de cámara como de los audios.

Dados los resultados se puede concluir que actualmente el desarrollo de habilidades socio cognitivas y las digitales, van de la mano hacia la contribución del proceso de aprendizaje de los niños. Mediante la aplicación del cuestionario hacia los infantes se evidencia que la mayoría de ellos presenta el manejo, dominio y habilidad sobre dichos dispositivos, algo que concuerda con los resultados obtenidos por parte de los padres. Del mismo modo las aplicaciones más utilizadas por aquellos es Youtube con visualizaciones en mayor prevalencia de contenidos como dibujos animados, videojuegos y cuentos. Siendo importante resaltar que durante esta etapa del desarrollo los procesos cognitivos de pensamiento y creatividad juegan un papel fundamental en el ámbito psicosocial y académico. Por otra parte, durante las actividades escolares brindadas por medios online se refleja un manejo de dichas plataformas, así como un buen promedio de alumnos que mantiene una atención selectiva a sus clases, esto ayuda a reforzar y fomentar aprendizajes significativos en el niño.

Según Unicef (2017) el Estado Mundial de la Infancia examina las formas en que la tecnología digital ha cambiado ya las vidas de los niños y sus oportunidades, y explora lo que puede deparar el futuro. Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo y con ello el desarrollo de habilidades tecnológicas.

En el acápite, se detallan los hallazgos a detalle procesados de manera cualitativa y que responden al diseño de los objetivos de la investigación. Posterior a las interpretaciones que se muestran, se discuten las ideas resaltando que los aportes empíricos hallados dan cuenta de las recientes investigaciones, dada la naturaleza del objeto en cuestión. También es importante mencionar que desde siempre existen teóricos explicando los beneficios y desventajas del uso de la tecnología en la educación y que ahora son motivo de algunas contrariedades por la edad de los usuarios y cuando constituye un recurso de utilización desmedida o desprovista de acciones de prevención en salvaguarda de la salud.

### **Nivel actual del uso académico del dispositivo tecnológico en niños del nivel inicial**

En relación al uso de los dispositivos, de la evaluación a los padres se encontró que, los niños en su mayoría cuentan con un dispositivo, sobre el cual tienen un dominio de aplicativos que se almacena en él, asimismo, pueden ingresar a diferentes plataformas como YouTube, google, wspp, entre otras, por otro lado, cuando hace uso de estos aplicativos especialmente el wspp, los niños envían stikers, fotos, audios y videos demostrado que tienen más facilidad y acercamiento al manejarlo debido a la interactividad que deben tener para sus clases remotas.

Mientras tanto en las observaciones realizadas a los menores se evidencia que más del 60% de los niños(as) ha desarrollado la habilidad para manejar las funciones de la aplicación WhatsApp que les permite interactuar con su aula y poder reforzar las enseñanzas para su aprendizaje.

Ante estos resultados se puede concluir que existe concordancia entre los datos recogidos por parte de los padres y los niños, donde de manera principal se menciona que mantienen la habilidad para dominar el uso de dispositivos tecnológicos.

### **Acceso a programas y/o aplicaciones con fines educativos**

Los informantes mencionaron que sus pequeños hijos entran con mayor frecuencia a aplicaciones como el YouTube kids, Tiktok, Juegos, Disney+, de ellas la más frecuente y favorita es el aplicativo del YouTube la cual lo utilizan para ver cuentos, dibujos, música infantil, videos de manualidades entre otros, por lo tanto, posee mayor manipulación al ingresar a dicho aplicativo desde su dispositivo tecnológico.

Por otro lado, las respuestas de los niños evidencian que entre las aplicaciones digitales más utilizadas y favoritas de los niños encontramos aquellas donde sobresalen las audiovisuales especialmente YouTube, hallando contenidos preferidos como las caricaturas, videojuegos, dibujos animados. cuentos, etc.

Dado ello, cuando hablamos del tipo de contenido y acceso a aplicaciones más utilizadas por parte de los infantes resalta la aplicación Youtube como medio audiovisual,

que según diversas fuentes periodísticas esta app es una de las líderes dentro de las redes sociales. Esto hace inferir, que existe concordancia entre ambas evaluaciones y que los padres están atentos a ello, para observar los sitios online que visita su hijo.

### **Tiempo de uso de dispositivos tecnológicos**

Los padres de familia tienen una coordinación y planificación para el tiempo que los niños poseen rendir ante el dispositivo tecnológico respecto a sus clases remotas, teniendo claro que se debe brindar el apoyo constante a su menor para su proceso académico mediante un dispositivo, por otro lado, durante el día, los niños utilizan de 3 horas a más un dispositivo, la mayoría por la interactividad que debe tener para sus clases virtuales y el resto del tiempo por hobby. Así mismo, en su mayoría la persona que suele acompañar y ayudar al menor en las actividades de su educación remota, es la madre de familia de cada uno de ellos.

En cuanto a las observaciones de los niños, hacen el uso del tiempo que se le determina para sus clases remotas, sin embargo, en varias ocasiones los utilizan más de las horas estipuladas con fines recreativos.

Mediante el análisis de los datos obtenidos por las evaluaciones se puede evidenciar medio nivel de coherencia entre ambos cuestionarios, ya que si bien es cierto si existe un tiempo determinado para las clases online nos recalcó específicamente el uso para ciertas aplicaciones añadidas.

De las subcategorías mencionadas y los principales hallazgos, se puede inferir que en la mayoría de infantes se evidencia el manejo, dominio y habilidad sobre dichos dispositivos. Del mismo modo las aplicaciones más utilizadas por aquellos es Youtube con visualizaciones en mayor prevalencia de contenidos como dibujos animados, videojuegos y cuentos. Por otra parte, durante las actividades escolares brindadas por medios online se refleja un manejo de dichas plataformas, así como un buen promedio de alumnos que mantiene una atención selectiva a sus clases.

Según Unicef (2017) en los últimos años durante Infancia se está examinando las formas en que la tecnología digital ha cambiado ya las vidas de los niños y sus oportunidades, y explora lo que puede deparar el futuro. Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo y con ello el desarrollo de habilidades tecnológicas. De esta manera se concluye que a raíz del contexto pandémico en donde los sectores de funcionamiento social se adaptaron al sistema de trabajo y aprendizaje tecnológico como vía de desarrollo, los niños no fueron la excepción.

Todo ello nos lleva a la reflexión de la mirada integral que se debe prestar por parte los padres de familia, en aspectos educativos y cotidianos que los niños usan como fuente de sociabilidad estos aparatos tecnológicos, ya que no todo depende de aquellos, si no de diversos factores los cuales se van a complementar para fomentar el mejor desarrollo

humano y del mismo modo tener un control más adecuado de la exposición del tiempo a dichos dispositivos sobre nuestros escolares.

Según Ames (2001) es importante tener en cuenta que todos los medios digitales a los que se encuentran más propensos los niños y niñas han cambiado su manera de actuar, percibir, conocer, aprender y pensar, ya que se están criando y formando y se diferencia por tener mayor habilidad para la manipulación de estos dispositivos. Es por ello que se debe manifestar en las escuelas los estilos de aprendizaje basados en la interacción en donde la imagen y el uso de aplicaciones opere con mayor rigor para una mejor satisfacción de habilidades de desarrollo.

Sin duda, los trabajos más recientes como el de Molina (2016), obtuvo información muy importante a tomar en cuenta como dentro del uso indiscriminado de la tecnología, puede fomentar comportamientos de violencia, además que el uso de juegos virtuales, causa en los niños y niñas, sensaciones de ansiedad, ya que necesitan “conectarse” para comunicarse con amigos o simplemente no buscan otras opciones de entretenimiento.

Cabe resaltar que, desde los postulados de la neurociencia, existiría preocupación por la temprana edad de los escolares expuestos a dispositivos con alta radiación, diversos estudios confirman que el uso excesivo de las tecnologías, puede acelerar el crecimiento del cerebro y podría asociarse con déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, aumento de la impulsividad y de la falta de autocontrol.

Asimismo, puede afectar al rendimiento académico, la alfabetización ocasionando un retraso en el desarrollo de los niños y alteraciones en sus procesos normales de sueño. (Desmurget, 2020).

A través de este análisis y como se mencionó anteriormente los niños se caracterizan por manipular ciertos dispositivos digitales, mediante tiempos no tan estrictos con objetivos diversos, todo esto es de suma utilidad no solo para la pedagogía si no que nos hace recabar aspectos del desarrollo humano mediante los procesos normativos de crecimiento que se fundamentan en la neurociencia.

### **Característica de la propuesta académica**

El programa sensibilizador se fundamenta en el modelo científico de Sunkel et al (2013), cuyo propósito es que los niños y niñas hagan uso de los dispositivos tecnológicos de manera académica para un buen desarrollo generándole competencias digitales.

Está compuesta por 12 talleres, los mismos que se describen a continuación:

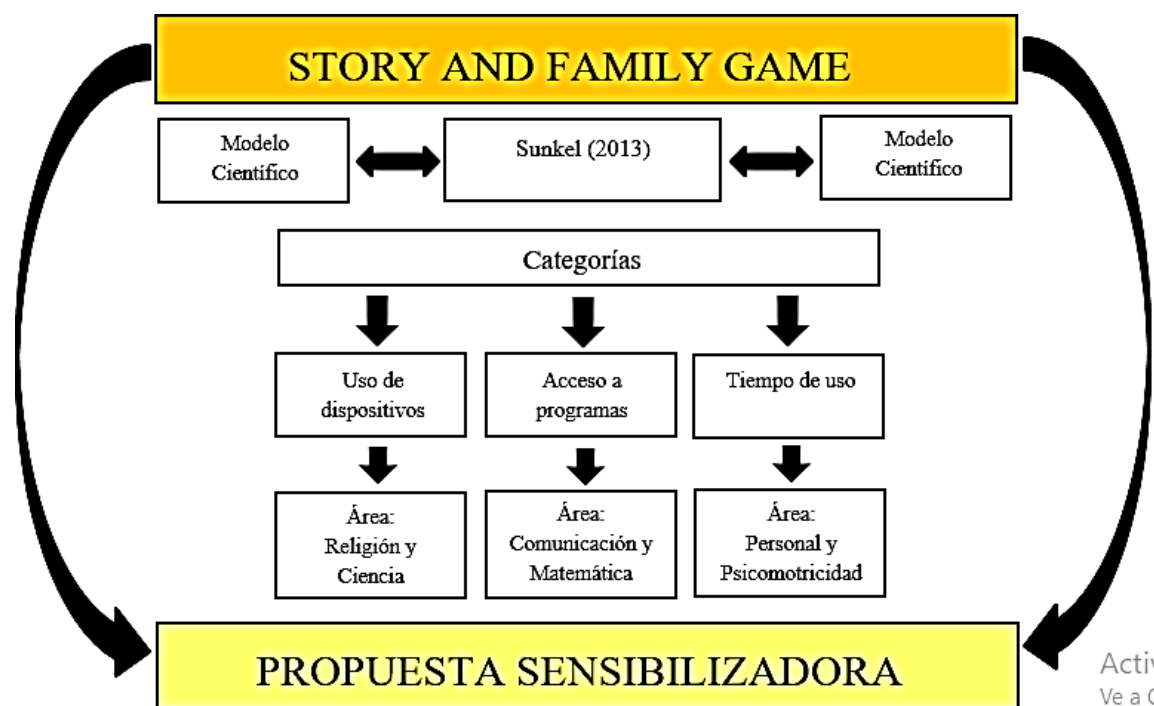
- a) Se desarrollarán estrategias de cuentos, juegos académicos para los niños y el involucramiento de la familia en estos dichos talleres.

- b) Atienda las 5 áreas del currículo las cuales son: Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología, Psicomotricidad y Personal (dentro de ella se trabaja el área de Religión)
- c) Las actividades propuestas se basan en las características y contexto del niño y del padre de familia.

Para un mayor alcance, se presenta a continuación el modelo teórico de la propuesta:

**Figura 1**

*Característica de la propuesta académica*



*Nota: Elaboración propia*

Entre los antecedentes que guardan relación con el presente trabajo tenemos a Vázquez (2017) quién propuso un taller de uso académico para alumnos universitarios ya que estos les permitiría acercarlos a las tecnologías que utilizaba dicha universidad, así mismo nos dice que más del 95% de estudiantes poseen el celular como principal dispositivo tecnológico para adquirir información. Por otro lado, menciona que en su mayoría las tecnologías no son aprovechadas de manera eficiente, tal vez por el desconocimiento educativo que tienen estas tecnologías. Concluyó que el taller de uso de los aplicativos móviles contribuiría al desarrollo de la competencia digital en los estudiantes en las que se enseñó la gestión de información como la búsqueda, la creación de contenidos y la resolución de problemas aprovechando estos dispositivos para lograr el desempeño académico para los alumnos.

Bajo la perspectiva de Robilizo y Cozar (2015) exponen que las tecnologías son especiales y que están inmersas en las actividades que realiza el ser humano, haciendo énfasis en el ámbito académico se generan innumerables beneficios a nivel cognitivo, social

y emocional permitiéndole a las personas fortalecer sus competencias digitales, mejorar sus procesos cognitivos y al manipular los dispositivos tecnológicos ser vistos como actores principales en la construcción de su aprendizaje.

En conclusión, la tecnología y los dispositivos tecnológicos generan grandes conocimientos si se utiliza de manera adecuada por ello es importante darle un buen uso y conocer nuevas herramientas digitales que logren un desarrollo integral y académico en el niño.

Respecto a las limitaciones de la investigación no se ha encontrado investigaciones actualizadas, además no se encontró trabajos dónde hallen información de las subcategorías limitando el trabajo investigativo.

### **Conclusiones**

1. La presente investigación nos permitió conocer desde una mirada más profunda la relación entre las tecnologías y los niños dentro de la formación educativa, por ello el planteamiento de los objetivos específicos y el aterrizaje en una propuesta sensibilizadora, respondiendo a la problemática actual y el surgimiento de posibles efectos negativos.
2. En cuanto al primer objetivo se identificó que el nivel actual del uso académico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial fue bueno porque tenían el manejo, dominio y habilidad sobre aplicaciones digitales, sin embargo, no le daban un buen uso académico si no un uso lúdico debido a que los padres no supervisan las acciones que sus hijos desarrollaban en vida cotidiana. Siendo de esta manera, se puede determinar que representa un posible factor de riesgo que conlleve al uso inadecuado e inapropiado de estas tecnologías y no favorezca al desarrollo educativo de los infantes.
3. Se determinó que las características de la propuesta sensibilizadora "Story and Family Game" desarrolla y fortalece habilidades significativas en los niños y niñas, promoviendo competencias digitales, ayudándolos en su autonomía al usar dispositivos tecnológicos para su aprendizaje entendiendo que el celular no solo cumple la función lúdica sino pedagógica, en la que muestra ese compromiso de los padres hacia sus hijos en sus actividades

### **Recomendaciones**

Se sugiere que para futuras investigaciones lo desarrollen a través de diseños experimentales para tener un análisis más complejo de las actividades y ampliar el conocimiento científico.

Los padres de familia deben mostrar un mayor compromiso en el aprendizaje de sus hijos compartiendo experiencias significativas para un desarrollo integral fortaleciendo sus competencias y habilidades.

Las docentes del nivel inicial deben hacer uso de las tecnologías ahora más que nunca puesto que estamos en un contexto semipresencial haciendo más atractivas y llamativas las actividades y que agraden al niño.

## Referencias Bibliográficas

- Aguilar Gordón, Floralba del Rocío. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Ames P. (2016). *Los niños y sus relaciones con las tecnologías de información y comunicación: un estudio en escuelas peruanas*. *Revista científica de la infancia adolescencia y juventud*. <https://revistas.ufrj.br/index.php/desidades/article/view/3512>
- Cabrera Borges, C. A., Rodríguez Zidán, C. E. y Zorrilla Salgado, J. P. (2018).
- Castro, S. Casado, D & Guzmán, B (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13 (23),213-234. [fecha de Consulta 28 de mayo de 2022]. ISSN: 1315-883X. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>
- Chacón, M. A. (2010). La Tecnología Educativa en el marco de la Didáctica. Recuperado de Cobos, J. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. Universidad Politécnica Salesiana
- Cuenca, M & Loayza, G (2019). Dispositivos tecnológicos de comunicación y rendimiento académico en la educación básica de La Concordia. <http://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/9608>
- Desmurget, M. (2020). La fábrica de cretinos digitales. *Penínsu*  
Educación Comparada, 9(14), pp 123-141  
educativas de los estudiantes de profesorado de Uruguay. *Revista Latinoamericana de Estado De Hidalgo*
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). El estado mundial de la infancia: Niños en un mundo digital. UNICEF. <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Grande, M., Cañón, R. y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: Evolución del concepto y características. *IJERI: Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, (6), 218–230. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703>  
[http://www.ugr.es/~ugr\\_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf](http://www.ugr.es/~ugr_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf)
- Infantil en Colombia. Universidad del Atlántico
- Integración de dispositivos móviles en la formación inicial y en las prácticas
- Macià, M. & Garreta, J. (2018). Accesibilidad y alfabetización digital: barreras para la integración de las TIC en la comunicación familia/escuela. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 239-257.DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.1.290111>
- Macià, M., & Garreta, J. (2018). Accesibilidad y alfabetización digital: barreras para la integración de las TIC en la comunicación familia/escuela. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 239-257. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.290111>

- Mangisch Moyano, G. C., & Mangisch Spinelli, M. D. R. (2019). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad. 17.  
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331462375011/331462375011.pdf>
- Marlon Molina (2021). Las TIC en la investigación de las Licenciaturas en Educación  
 Ministerio de Educación Pública (s.f). Uso de teléfonos celulares: ¿Un nuevo aliado en la educación? Ministerio de Educación.  
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/cartago1.pdf>
- Ocola, K. P. (2021). *Programa de escuela de padres para potenciar la participación activa en el proceso educativo de sus hijos (Tesis de licenciatura)*.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3294>
- Ojuky Islas (2012). Fundamentos de Tecnología Educativa. Universidad Autónoma del Organista, J. McAnally, L. Lavigne, G (2013), El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica. Revista científica especializada en innovación educativa: Apertura. 5 (1),  
<http://udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/372/311>
- Paredes, R (2020). Investigación propositiva. Trujillo, Perú: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica.  
<https://es.calameo.com/books/006239239f8a941bec906>
- Pozo, V. Vernimmen, G., & Estrella I. (2018). Análisis del uso de dispositivos tecnológicos en la juventud de la provincia del Guayas. En M.d.R. Cruz-Díaz, F.J. Caro González, A. Ramírez García (Ed.), *Uso del teléfono móvil, juventud y familia* (pp. 199-212). Sevilla: Egregius
- Raymond. V, Vernimmen, G & Tutivén. I (2018). Análisis del uso de dispositivos tecnológicos en la juventud de la provincia del Guayas. Universidad de Guayaquil, Ecuador
- Roblizo, M & Cózar, R. (2016). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de Educación Infantil y Primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para docentes. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 47, 23-39. <http://hdl.handle.net/11441/45279>
- Rodriguez Gastelo, M. J., & Sanchez Vargas, V. P. (2021). Influencia de las nuevas tecnologías en el nivel de atención de los niños de 5 años de una institución educativa privada. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/4121>
- Sunkel, G., Trucco, D & Espejo, A. (2013). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe: Una mirada multidimensional. Naciones Unidas. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36739/1/S20131120\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36739/1/S20131120_es.pdf)
- Vazquez, K & Quiroz, R. (2017). Uso académico de dispositivos tecnológicos por los estudiantes de Ingeniería Industrial de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima] Repositorio campus UNMSM. [http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7140/Vasquez\\_mk.pdf?sequence=3](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7140/Vasquez_mk.pdf?sequence=3)

**Anexos.****Anexo N° 1:****CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA**

Link de la encuesta: [https://docs.google.com/forms/d/14qXT-RAYXDO\\_1ywsr8rU6PrhT4fpHL-V0iZkWDyYT60/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/14qXT-RAYXDO_1ywsr8rU6PrhT4fpHL-V0iZkWDyYT60/edit?usp=sharing)

The image shows a Google Forms interface for a survey titled "ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS". The form is displayed in a light pink theme. At the top, there is a navigation bar with icons for help, view, undo, redo, and a purple "Enviar" button. Below the navigation bar, there are tabs for "Preguntas", "Respuestas", and "Configuración". The main content area is divided into three sections:

- Title Section:** "ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS" with a close and menu icon.
- Introduction:** "El objetivo de esta encuesta es conocer el nivel de uso que los niños y niñas del nivel inicial poseen al contar con el acceso a un dispositivo tecnológico (Laptop, Tablet y Celular). La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de esta investigación."
- Consentimiento Informado:** A section with the following text:

Si usted accede a participar, se le pedirá completar la encuesta que le tomará 15 minutos aproximadamente de su tiempo. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria, sus respuestas a la encuesta serán absolutamente anónimas frente a ello, solicito su autorización y colaboración para completarlas.  
\*Por favor conteste con total SINCERIDAD, recomendándose que si utiliza su móvil, lo coloques de forma horizontal para una completa visualización de las preguntas.  
\*Información adicional sobre la investigación lo puede solicitar al número 954420313 y comunicarse con Leydi Miranda Inga, investigadora a cargo del estudio (Carrera Educación Inicial, USAT).  
Desde ya le agradecemos su participación.

Below the consent section, there is a question: "He leído el consentimiento y acepto participar voluntariamente en la investigación. \*". It has two radio button options: "Sí" and "No".

In the bottom right corner, there is a watermark: "Activar Windows. Ve a Configuración para activar Windows."

ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Preguntas Respuestas Configuración

Sección 2 de 3

## ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Descripción (opcional)

### DATOS REFERENCIALES

Descripción (opcional)

Persona que responde a la encuesta \*

Padre

Madre

Apoderado

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows

ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Preguntas Respuestas Configuración

2. ¿Considera Ud. que su niño(a) posee habilidad en el manejo de los dispositivos tecnológicos? ¿Qué habilidades ha observado?

Texto de respuesta largo

3. ¿Suele su niño(a) manipular funciones (graba audios, envía reacciones, utiliza stickers, etc.) en las redes sociales? ¿Cómo cuáles?

Texto de respuesta largo

4. ¿Cuál es la aplicación digital favorita de su niño(a)?

Texto de respuesta largo

5. ¿Cuáles son los videos de Youtube favoritos de su niño(a)?

Texto de respuesta largo

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows

Preguntas Respuestas Configuración

6. ¿Cómo se organiza la familia para el uso de los dispositivos tecnológicos, respecto de las clases remotas de su niño(a)?

Texto de respuesta largo

7. Durante el día ¿Cuánto tiempo, hace uso su niño(a) del dispositivo tecnológico?

Texto de respuesta largo

8. ¿Quién es la persona que suele acompañar a su niño en las actividades de educación remota? - Especificar el parentesco.

Texto de respuesta largo





### Anexo 3: Organización de la propuesta “STORY AND FAMILY GAME”

ESTRATEGIA	PLANIFICACIÓN		MEDIACIÓN		EVALUACIÓN		TIEMPO
	Talleres	Objetivo	Secuencia didáctica	Materiales	Técnica / Instrumento	Producto	
TALLER DE CUENTA CUENTOS	“Alimentos saludables y no saludables”	Que los niños y niñas identifiquen qué alimentos son saludables y nos aportan energía y cuáles no lo son.	Inicio Desarrollo Cierre	Cuadro de doble entrada, frutas y alimentos de juguete, canastas, vídeo	Lista de cotejo	Fotografía-audio. Video del cuento sobre el tema tratado	45 min
	“Creamos un cuento en familia de oraciones pictográficas”	Que los niños y niñas conozcan diversas formas de cuidar el medio ambiente.	Inicio Desarrollo Cierre	Link del programa, imágenes, canciones	Lista de cotejo	Vídeo leyendo las oraciones Video narrando un cuento en familia	45 min
	“Todo lo que puedo hacer”	Reconocerán aquellas acciones que pueden realizar por sí mismos durante las actividades de cuidado personal, como lavarse las manos, cepillarse los dientes, peinarse, cambiarse de ropa, etc.	Inicio Desarrollo Cierre	Canción	Lista de cotejo	Canción	45 min

<b>TALLER DE JUEGOS</b>	“Oraciones pictográficas”	Que los niños y niñas puedan leer por medio de dibujos.	Inicio Desarrollo Cierre	Link del programa <a href="https://www.pictotraductor.com/">https://www.pictotraductor.com/</a> Cuento, imágenes.	Lista de cotejo	Vídeo de lectura de imágenes	45 min
	“Explorando en mi casa”	Que los niños y niñas empleen el conteo hasta en situaciones de su vida cotidiana.	Inicio Desarrollo Cierre	Link del programa <a href="https://wordwall.net/es/resource/16700357/conteo-hasta-el-10">https://wordwall.net/es/resource/16700357/conteo-hasta-el-10</a> Canción	Lista de cotejo	Vídeo del niño contando hasta el número 10 mediante el programa	45 min
	“Moviéndome a mi ritmo”	Que los niños y niñas expresaran sus gustos e intereses por la música a través de canciones, familiarizándose con el ritmo y mencionan sus preferencias por diversos géneros musicales.	Inicio Desarrollo Cierre	Lista de Canciones, audios	Lista de cotejo	Video por wspp	45 min
	“Cuidamos a nuestro planeta tierra”	Que los niños y niñas conozcan diversas formas de cuidar el medio ambiente.	Inicio Desarrollo Cierre	Vídeo, canciones.	Lista de cotejo	Vídeo de exposición del niño sobre las acciones de cuidado del medio ambiente	45 min
	“Celebramos nuestra fe en Jesús”	Que los niños y niñas conozcan los acontecimientos más importantes de la Semana Santa.	Inicio Desarrollo Cierre	Televisor de cartón, imágenes de la Semana Santa A3, ficha de trabajo, imágenes de semana, álbum de papel, goma, cosas para decorar	Lista de cotejo	Vídeo del niño o niña sobre su compromiso por Semana Santa.	45 min

<b>TALLERES CON LA FAMILIA</b>	“Nuestras costumbres en el Mes morado, Mes del Cristo Moreno”	Que el niño identifique y comunique las costumbres que tiene su familia en el mes morado.	Inicio Desarrollo Cierre	Imágenes (Señor de los Milagros - postres típicos - hábito) y canciones	Lista de cotejo	Audio de wsp sobre las costumbres familiares del mes de octubre	45 min
	“Nos ubicamos en el espacio”	Que los niños y niñas puedan ubicarse en el espacio por medio de su cuerpo a través de juegos cotidianos	Inicio Desarrollo Cierre	Cintas, paletas, botones, chapitas	Lista de cotejo	Vídeo del juego del niño con su familia	45 min
	“Juguemos con nuestra lateralidad”	Que los niños y niñas jueguen con su lateralidad en actividades cotidianas.	Inicio Desarrollo Cierre	Hojas de colores, una venda, imágenes, vasos de colores y bolitas de colores.	Lista de cotejo	Video del circuito	45 min
	“Just Dance”	Que los niños y las niñas puedan aprender y conocer los movimientos que su cuerpo expresa mediante la música.	Inicio Desarrollo Cierre	Link del programa <a href="https://justdancenow.com/">https://justdancenow.com/</a>	Lista de cotejo	Video bailando con la familia	45 min

Link Carpeta de Drive: <https://drive.google.com/file/d/1bAvtZJIO3rYfW-TUHpE31wdsMYtdiBKir/view?usp=sharing>