

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



**STORY AND FAMILY GAME PARA PROMOVER EL USO**  
**PEDAGÓGICO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EN NIÑOS DEL**  
**NIVEL INICIAL**

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

**AUTOR**

**LEYDI PATRICIA MIRANDA INGA**

**ASESOR**

**SILVIA GEORGINA AGUINAGA DOIG**

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

**Chiclayo, 2021**

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>IV. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
<b>V. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS .....</b>	<b>15</b>
<b>VI. CRONOGRAMA.....</b>	<b>24</b>
<b>VII. PRESUPUESTO .....</b>	<b>25</b>
<b>VIII. COLABORADORES .....</b>	<b>25</b>
<b>IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>26</b>
<b>X. ANEXOS .....</b>	<b>28</b>

## RESUMEN

La presente investigación titulada Story and Familiy Game para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial se basa en aspectos del contexto actual en donde el infante posee una constante relación con estos dispositivos para llevar a cabo su proceso de enseñanza durante el último año a raíz del contexto de pandemia, los cuales pueden acarrear diversas consecuencias en él. El objetivo se centra en realizar una propuesta sensibilizadora que tiene como objeto de estudio el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, dicha propuesta consta de tres dimensiones los cuales son: Taller de cuenta cuentos, Taller de juegos para niños y Taller de juegos tradicionales para la familia. En definitiva, dicha propuesta sensibilizadora “Story and Familiy Game” posee una validez de contenido mediante el juicio de expertos por el cual se concluye que es aprobada para el análisis de esta investigación con el fin de contribuir a la mejora en cuanto al uso de los dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, informando a los padres de familia sobre el uso correcto con respecto al manejo de estos dispositivos en sus menores hijos e hijas.

### **Palabras claves:**

Dispositivos tecnológicos, Talleres, Pedagogía, Propuesta sensibilizadora.

## **ABSTRACT**

The present investigation entitled Story and Family Game to promote the pedagogical use of technological devices in children of the initial level is based on aspects of the current context where the infant has a constant relationship with these devices to carry out their teaching process during the last year as a result of the pandemic context, which can have various consequences in it.

The objective is focused on making a sensitizing proposal that has as object of study the pedagogical use of technological devices in children of the initial level, said proposal consists of three dimensions which are: Storytelling Workshop, Games Workshop for children and Workshop of traditional games for the family. In short, said awareness-raising proposal "Story and Family Game" has a validity of content through the judgment of experts by which it is concluded that it is approved for the analysis of this research in order to contribute to the improvement in terms of the use of the technological devices in children of the initial level, informing parents about the correct use regarding the handling of these devices in their minor sons and daughters.

### **Keywords:**

Technological devices, Workshops, Pedagogy, Sensitizing proposal.

## I. INTRODUCCIÓN

Sabemos que en la actualidad la tecnología está avanzando, convirtiéndose así en parte de nuestras actividades diarias y provocando cambios en la manera cómo vemos el mundo. El campo educativo no es ajeno a dichos cambios, estas tecnologías abren puertas a otros procesos de aprendizaje-enseñanza, por lo que es de suma importancia el manejo de estas mismas para una utilización óptima y más aún cuando son incorporadas a la interacción con los niños, ya que desde cierto punto estas tienen un efecto bidireccional; positiva y negativamente.

La tecnología forma parte ya de nuestra cultura y algunos niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, la computadora o teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país. Todas estas configuraciones se han aumentado durante el último año a raíz del contexto de pandemia, haciendo relevante la promoción de dispositivos electrónicos para el desarrollo de la educación en los niños.

Partiendo de ello, en este documento se presentará una investigación sobre el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, además de una propuesta sensibilizadora para la promoción de estos mismo. Espinar y López (2009) mencionan que conforme pasa el tiempo, el uso cotidiano de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) son utilizados con mayor frecuencia por una persona a temprana edad.

Desde una mirada internacional, nos dirigimos a la perspectiva según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (UNESCO, 2020) esta organización está de acuerdo en que los distintos caminos que utiliza la tecnología para llegar a la educación ha facilitado todo tipo de información para una enseñanza más integradora, además de ir de la mano con el desarrollo de la plana docente, mejorar la calidad y llevando a cabo diversos mecanismos para una

mejor administración educativa. Ante aquello se puede entender que, en esta esfera del desarrollo humano, se plantean retos en donde estos recursos tecnológicos nos ayudan a la contribución de aprendizajes como forma de adaptación y evolución del hombre.

Otra organización que nos habla acerca de este tema es la Organización Mundial de la Salud (OMS) quien dice lo siguiente, “una de cada cuatro personas se ven afectadas por la adicción a las redes sociales, este flagelo genera problema de conducta”, esta cita nos hace reflexionar acerca de aquellas conductas producto de la mala organización de la red tecnológica como cambio de conducta, aislamiento, muchos cambian su estado de ánimo, depresión, son algunas de las características que empezarán a presentar los menores. Después de ver analizado y presentados estos aspectos controversiales surge un gran planteamiento, el cual nos conducirá a una propuesta sensibilizadora, ¿Es probable diseñar una propuesta sensibilizadora para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial?

Siguiendo esta línea de investigación, se trae a cola los beneficios que conduce a la contribución de estas nuevas formas de interacción niño- tecnología, es muy frecuente escuchar en la sociedad ahora, que los niños vienen con un chip integrado, y esto se debe a la rápida adaptación y utilización de una manera casi intuitiva.

Según Yessenia Viridiana (2014), quien cita un artículo sobre el desarrollo infantil, se menciona que los niños con edades comprendidas entre los dos y cuatro años de edad, tienen una interacción más rápida y fortuita con pantallas tecnológicas, como teléfonos, laptop, computadora, tablets y hasta juegos de consola.

Esto influirá en la Educación básica del niño, a la adquisición de cualidades digitales, y con ello trae la elaboración de nuevos materiales de aprendizaje, formas y comunicación que hará un proceso más dinámico entre alumno y maestro.

Aparatos electrónicos como Tablet que poseen una amplia gama de apps que impulsan el desarrollo infantil, teniendo ventajas en su uso, ya que muchas de ellas están creadas para leer, jugar, ver videos, etc. Todo ello con el objetivo de crear una relación entre aprendizaje-tecnología, en donde es la interacción que tiene el niño con un dispositivo electrónico, también logre aprender y contribuir en diferentes áreas del currículo nacional, así mismo, surgiendo un entretenimiento sano al mismo tiempo (Laura Marés, 2012, p.7).

Así mismo, no podemos ocultar que el uso de dispositivos genera factores que perjudican física y emocionalmente a los niños, pero todo ello depende del manejo y conducción que se les propicia a aquellos. Lo más óptimo sería acompañar estas rutinas como por ejemplo el de ver televisión con ejercicios a medio tiempo, además de la direcciona tipo de cadenas nacionales e internacionales a los que ellos están expuestos. Esto se genera debido a que este tipo de propagandas siempre están a la espera del consumo de sus servicios (Walsh 2005, p.1).

Del mismo modo se originan conductas agresivas y violentas como causa de la visualización de ciertos tipos de canales y como bien menciona Bandura en el aprendizaje observacional, los niños siempre tienen una predisposición por la imitación social. Agregado a esto, los efectos en el desarrollo de atención a nivel cognitivo también pueden verse afectados.

Planteados y analizados todos estos supuestos que se implican dentro del proceso educativo, al referirnos a la administración de ciertos dispositivos tecnológicos como auxiliares promocionales dentro del aprendizaje-enseñanza se planteara una propuesta sensibilizadora que tiene como objeto de estudio el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, relacionado con su objetivo general, el cual es diseñar un programa sensibilizador para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.

## II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación, es originada en vista a las altas demandas del contexto presente, en donde la pandemia ha sido un punto importante para la actualización e incorporación de aspectos adaptativos, y la educación ha sido uno de las más afectadas, propiciando el teletrabajo como recurso para la enseñanza en las personas, y más aún en implementación de competencias y habilidades digitales en los niños para un proceso y producción de aprendizaje. 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.

Según Lurrari (2008), si bien es cierto las TIC hoy en día se están añadiendo al sistema educativo, pero como se integran es importante tener en cuenta todo lo que conlleva, es decir, los cambios que se tendría. Hoy en día, dado el contexto que se presenta, en donde todo se desarrolla de manera virtual usando distintos dispositivos, debemos de decir que la educación también ha ido cambiando y es por ello que se resalta el uso de estas herramientas tecnológicas y también en las competencias de educación inicial. Tanto que el docente y los estudiantes desarrollarán estas competencias y si se da el uso adecuado se puede utilizar de una manera confiable y sobre todo eficaz.

Sabemos muy bien y resaltamos la importancia de la educación como esencia de la persona, sin embargo, unida a las herramientas tecnológicas se llevaría a otra dimensión donde seremos nosotros los protagonistas.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, la finalidad de esta propuesta es concientizar y reflexionar al buen uso de dispositivos tecnológicos en niños de nivel inicial, ya que actualmente la gestión de estos recursos está orientado a su uso de forma excesiva, en lo cual afecta al desarrollo óptimo del niño.



### **III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Como parte del proceso de mejora y aprovechamiento óptimo de los dispositivos tecnológicos, por parte de la comunidad infantil y padres de familia como actores de guía dentro del ámbito educativo, y siendo conscientes de que en la actualidad las clases de enseñanza se manejan de forma online y que además no todas las personas usan de manera eficaz estos recursos digitales; se revisará una posible solución, la cual tiene como objetivo general diseñar una propuesta sensibilizadora para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.

Por ello, se desglosan dos objetivos específicos, enmarcados en identificar el nivel actual del uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, así como determinar las características de la propuesta sensibilizadora para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.

### **IV. MARCO TEÓRICO**

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 abordaremos durante el desarrollo, con el fin de lograr nuestros objetivos.

#### **Antecedentes**

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 las escuelas. 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.

Dentro de los mismos lineamientos, desde un punto de vista internacional Manuel Área Moreira (2010), realizó una investigación llamada Proyecto medusa con el objetivo de analizar el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en ciertos centros educativos de enseñanza infantil, primaria y secundaria en Canarias. Esta exploración tuvo un enfoque de estudio longitudinal, en donde se seleccionaron cuatro centros educativos en la que se aplicaron diversos métodos de recogida de información.

De ello se encontró que las TIC generan cambios a nivel macro educativo como dentro de las aulas, resaltando al docente como un ente guía y mediador para las competencias educativas en estas Instituciones Educativas.

Asimismo, 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.

Por último, 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.

### **Bases teóricas - científicas**

Dentro de una sociedad con carácter productivo participan áreas del saber y áreas tecnológicas en conjunto para lograr este objetivo, contribuyendo al crecimiento de todos estos aspectos modificando su entorno para en distintos periodos de tiempo. En la actualidad debido a la Era Tecnológica son muy visibles todos estos desarrollos.

Jean Piaget, fue uno de los investigadores más importantes dentro de la teoría pedagógica infantil, basado en las construcciones mentales del niño en su Teoría Cognoscitiva enmarcando en su desarrollo cognitivo en etapas, y dentro de ellas periodos de tiempo, conceptualizando diversas habilidades que debe tener para el cumplimiento de dicha etapa. Sus etapas son: la sensoriomotriz (0 a 2 años), la pre-operacional (2 a 7 años), la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) y la de operaciones formales (12 años en adelante).

Durante el proceso del logro a la meta de la etapa sensoriomotriz, el niño comienza con el desarrollo de los reflejos, presenta reacciones circulares para sostener y conocer objetos y con ella la interacción con el mundo a través de sus manos, además se origina en él, la permanencia de objeto; la cual consiste en que a pesar no tener en su campo visual a personas objetos no quiere decir que no existan. muestran signos de una habilidad para usar sus conocimientos adquiridos para alcanzar una meta (Arancibia et al, 2007).

En el trabajo de investigación nos centraremos en la etapa pre-operacional donde comienzan con los primeros procesos de empatía y por ello, colocarse bajo el

papel de alguien o bien llamados juegos de roles, aunque aún poseen egocentrismo impidiendo el acceso a pensamiento abstractos. Además, en esta etapa, Piaget menciona que los niños manejan un pensamiento mágico acerca de las causalidades que los rodean en el mundo, pueden darse cuenta, por ejemplo, de que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma que adquiere, pues éste conserva su volumen (Arancibia et al, 2007).

Posteriormente, se suscita la etapa de las operaciones concretas, en este periodo de tiempo se hacen presentes tres conceptualizaciones importantes. La seriación, la cual consiste en la capacidad del niño para identificar objetos y números de manera jerárquica; la clasificación, acuñando a la habilidad que posee para determinar la clase o grupo al cual pertenece una cosa; y la conservación, evidenciando que a pesar de las transformaciones que tenga un objeto este no cambia en cantidad (Arancibia et al, 2007).

Como cuarta etapa final, tenemos la fase de operaciones formales, en ella resaltan la capacidad de la lógica matemática y en el manejo consistente de operaciones abstractas y de conceptos; como también las operaciones con índole científico acompañado de las hipótesis deductivas. En cuanto al pensamiento, este se va encaminado hacia uno reflexivo y analítico (Arancibia et al, 2007).

Alrededor de los años 50, Skinner en su libro “La ciencia del aprendizaje y el arte de enseñar” postuló y habló acerca de una enseñanza programada mediante el uso de máquinas, ello se origina por una investigación diseñada en buscar y analizar las diversas formas individuales del aprendizaje, permitiendo al estudiante avanzar progresivamente a su ritmo. El manifiesta que al complementar estos programas con retroalimentación sería beneficioso para el alumno (Urias et al 2015).

Bajo el enfoque cognitivista, abordamos los trabajos realizados en la comparación de computadoras y la mente humana, estas teorías mencionan que las tecnologías educativas de comunicación e información sirven como instrumentos y

herramientas, en donde nace una mediación para el desarrollo de experiencias educativas del alumnado en conjunto con los nuevos materiales creados. De ello se concluye que por un lado contribuyen a la motivación para el aprendizaje y al mismo tiempo conforman un aprendizaje significativo (Urias et al 2015).

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 postulas desde 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 disciplinarias. Dentro del proceso educativo facilitan el control de las variables fundamentales que intervienen estos procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (Ojuky, 2012).

Según Chacon (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.

## **Definición de Términos Básicos**

### **Tecnología.**

Para M. Bunge (1985), la tecnología es el “vastísimo campo de investigación, diseño y planeación que utiliza conocimientos científicos con el fin de controlar cosas o procesos naturales, de diseñar artefactos o procesos, o de concebir operaciones de manera racional”. Importante también es mencionar que la tecnología es un conocimiento amplio, verificadamente científico con el que se trata

de sistematizar al mundo y se ocupa de investigar, diseñar artefactos, para el sustento de la sociedad.

### **Pedagogía.**

Lipovetsky (2002), asegura lo siguiente “La pedagogía, en efecto, constituye una reflexión teórica que no se limita a la transmisión práctica de los saberes ni se detiene en la importante realidad del currículo y los contenidos, ni en las competencias atinentes al hecho educativo”. Con esta referencia el autor afirma que este término se basa en la correlación del tiempo, entono, de la sociedad, regido por valores que nos ayudan a determinar cuál y porque es el camino que debe forjar la educación. Además, si hablamos del rol pedagógico nos centramos en aspectos globales de síntesis bajo las perspectivas subjetivas del ser humano. En dónde el docente bajo conceptos educativos crea los métodos crear teoría, con base en esos elementos, en cierto modo torrenciales. Pero además la obligación de actualización en las nuevas tecnologías para producir nuevos modelos en los que el alumno sea el protagonista de conocimiento, dentro de entornos virtuales para una comunicación eficaz.

### **Dispositivos digitales y tecnológicos**

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. De ello, sus rasgos esenciales son: diversidad, diseño, mecanismo y actuación (Cuenca et al 2019).

Todas ellas 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, aunque existen controversias cuando aquellos en manos de los niños pudiendo ocasionar su

aislamiento social, debido al uso excesivo y desmedido que les puedan otorgar impidiendo desarrollo esencial de diversas etapas, lo cual puede influir en el rendimiento académico (Cuenca et al 2019).

### **Propuesta Sensibilizadora**

Es una proposición que alguien efectúa con la intención de alcanzar un fin, sensibilizando a las personas e invitándolas a reflexionar sobre temas determinados (Ucha 2012).

Además, como estrategia de metodológica confluye en la creación de acciones positivas a favor de promover la comunicación entre los ejecutores y participantes en el desarrollo de actividades.

### **Integración**

Desde esta perspectiva, se ha seleccionado el concepto emitido por la Real Academia Española (RAE, 2001) es “Aunar, fusionar dos o más conceptos, corrientes, etc., divergentes entre sí, en una sola que las sintetice”. Analizando podemos entenderlo como el proceso y resultado de mantener unidas las partes de un todo, en la cual es aplicable a diversos ámbitos incluido el educativo.

Haciendo una reflexión acerca de todos los aspectos mencionados con anterioridad, desde investigaciones realizadas que apuntan a este mismo objetivo, así como bases teóricas y términos centrados en la tecnología y el desarrollo cognitivo del niño, se puede mencionar que aportan con información y calidad a la investigación.

## **V. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS**

Este estudio estará basado en el paradigma positivista según Ricoy (2006) indica que el “paradigma positivista se califica de cuantitativo, empírico-analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico tecnológico”. Ello quiere decir, que este enfoque se encuentra orientado a la sustentación de proyectos de investigación realizados,

cuyo objetivo se centre en la verificación y confirmación de hipótesis, a través de la utilización de recursos estadísticos 0 paramétricos para una variable en particular, mediante manifestaciones numéricas. Añadido a ello, Hernández et al. (2010) también hace referencia a este concepto de una manera más clara, y menciona lo siguiente, “apunta a si los resultados corroboran las hipótesis o son congruentes con éstas, se aporta evidencia en su favor. Si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones y nuevas hipótesis.” Entonces se puede afirmar que este paradigma tiene una índole objetivo en su medición y evaluación de realidad.

Según Sampieri (2014) el enfoque cuantitativo se basa en la recolección de datos sin aspectos numéricos dirigidas hacia la investigación de preguntas relacionada con el tema para la comprobación o el rechazo de hipótesis durante la interpretación. Además, el método de la presente investigación será no experimental, debido a que no se suscitará la manipulación por parte de los gestores del proyecto de investigación, de ninguna variable a los que sean expuestos los participantes para evaluar efectos de dicha exposición, al contrario, al ser no experimental se centrará en la observación natural dentro sin influencia alguna sobre su contexto vital (The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009b).

Asimismo, cabe mencionar que en la presente investigación se utilizará un diseño descriptivo, lo cual según Sabino (1986) esto representa realizar una interpretación correcta, detalla y que explique las características sobre los elementos y conjuntos fundamentales acerca de hechos suscitados en la realidad, mediante el uso de criterios procesuales para una mejor determinación y mejor conclusión acerca del tema investigado y llevado a cabo.



**GRAFICO:**

El diseño de investigación será Descriptivo- Propositivo, donde:

M.....Ox.....P

**M:** Niños del nivel inicial del colegio “Institución Educativa N° 10826“Carlos Castañeda Iparraguirre”

**Ox:** Información a recoger de la variable dependiente “El uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial”

**P:** Propuesta Sensibilizadora

*Con respecto a la población está conformada por 26 niños de 5 años del aula verde de la Institución Educativa N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” en la ciudad de Chiclayo.*

*Variable Dependiente*

TABLA 01

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA DE VALORACIÓN	RANGOS
<b>Uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial</b>	Tiempo de uso de dispositivos tecnológicos	Es el uso óptimo del tiempo que se dispone para desarrollar una actividad. (Álvarez et., 2020)	-Momentos en los que el niño utiliza los dispositivos tecnológicos  -Horas de uso de los dispositivos  -Horario para distintas actividades de su rutina diaria	Cuestionario	A: LOGRO	16-20
	Acceso al uso de dispositivos tecnológicos	Disponibilidad y utilización de un objeto tecnológico por parte de un individuo. (Domínguez, 2018)	-Los niños cuentan con celular propio  -Programas que los niños utilizan en los dispositivos  -Habilidad de manejo de los dispositivos tecnológicos		B: PROCESO	11-15
					C: INICIO	0-10

*Variable Independiente*

TABLA 02

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN		INSTRUMENTOS	ESCALA	
		CONCEPTUAL	DESCRIPCIÓN		VALORATIVA	RANGOS
<b>Propuesta Sensibilizadora “STORY AND FAMILY GAME”</b>	Taller de cuenta cuentos (tradicionales, adaptados, etc)	Operación de enseñanza comunicativa (Javier Zanón,1999)	Este taller va permitir que a través de los cuentos los niños tendrán un acercamiento a la lectura			Muy Alto: 81-100
	Taller de juegos para niños (memoria, construcción,dibujo,etc)	Proceso relajativo y de descanso ante acciones complicadas (Lázarus, 1883)	Permitirá que los niños tengan y desarrollen y juego libre que deben tener en su día a día.	-Guía de observación - Lista de cotejo	Muy Alto: 5 Alto: 4 Intermedio: 3 Bajo: 2 Muy Bajo: 1	Alto: 61-80 Intermedio: 41-60
Es una proposición que alguien efectúa con la intención de alcanzar un fin, sensibilizando a las personas e invitándolas a reflexionar sobre temas determinados (Ucha 2012).	Taller de juegos tradicionales para la familia (Rayuela, gallinita ciega, sillas musicales, escondidas)	Interacción entre el niño y adulto, importante para el desarrollo de la niñez, tomando como base fundamental el proceso cultural y educativo. (Vigotsky, 1933)	Permitirá que los niños tengan un acercamiento más con la familia de manera que no se fomente el excesivo uso de dispositivos tecnológicos			Bajo: 21-40 Muy bajo: 0-20

Con respecto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se precisa 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 la encuesta. Por lo tanto, se empleará esta técnica cuyo instrumento, el cuestionario, 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 pasara por los procesos de validez y confiabilidad. En primer lugar, para tener la validez de contenido se empleará el coeficiente V de Aiken que permitirá un fácil cálculo y garantizará resultados estadísticos. Para ello, será sometido a juicio de expertos el cual se contactará a 8 de ellos entre especialistas del área y docentes universitarios con grado de magister y doctor, dando como resultados, valores muy altos al calificar con 100% la herramienta en cuestión. En segundo lugar, se realizará el proceso de confiabilidad el cual consiste en la instalación de la prueba piloto que permitirá eliminar cualquier margen de error, esta se aplicará a una población muestra con similares características. Posterior a ello, será sometido al coeficiente alfa de kombrash ya que tendrá más de dos respuestas.

Los procedimientos empleados para consolidar el trabajo investigativo, se estableció contacto con la población objeto del estudio que vendrían hacer los padres de familia, donde se realizara coordinaciones con la autoridad institucional. Acto seguido, se rediseñó, el instrumento de recolección de información con procesos de validez y confiabilidad realizados. 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.

Se consideraron como otros procesos elementales la elaboración del marco teórico de dicha investigación, la realización de los cuadros de operacionalización de variables, procesamiento y análisis de los datos. Con respecto al plan de procesamiento de la información, tras obtener la información deseada, se organizaron las datas en el programa estadístico EXCEL el mismo recurso que permitirá lograr la sistematización de los resultados a través de tablas y gráficos estadísticos.

*Matriz de Consistencia*

<i>TÍTULO</i>	<i>PROBLEMA</i>	<i>OBJETIVOS</i>	<i>HIPÓTESIS</i>	<i>VARIABLES Y DIMENSIONES</i>
<b>Story and Family Game para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.</b>	¿Cómo promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial?	<b>Objetivo:</b> Diseñar una propuesta sensibilizadora para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.	Si se diseña una propuesta sensibilizador, entonces es probable promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> Propuesta Sensibilizadora. <b>DIMENSIONES:</b> -Taller de cuenta cuentos. -Taller de juegos para niños. -Taller de juegos tradicionales para la familia.
		<b>Objetivos específicos:</b> -Identificar el nivel actual del uso pedagógico 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.	<b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> Uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial. <b>DIMENSIONES:</b> -Tiempo de uso del dispositivo tecnológico. -Acceso al uso de dispositivos tecnológicos.	
	<b>TIPO DE INV. Y DISEÑO</b>	<b>POBLACIÓN MUESTRAL</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	
	-Paradigma Positivista -Enfoque Cuantitativo -Método No experimental -Diseño Descriptiva-Propositiva	Población muestral: 26 Niños del aula	<b>TÉCNICA:</b> Encuesta <b>INSTRUMENTO:</b> Cuestionario	

En lo que respecta a las consideraciones éticas serán tomadas en cuenta, desarrollando el consentimiento informado de los participantes ya que servirán de insumos para el diseño de la presente propuesta, además de ello, los nombres de los padres de familia no serán divulgados considerando el respeto, la beneficencia y en mantenerse en total anonimato.

Propuesta sensibilizadora “Story and Family Game” con el fin de contribuir a la mejora en cuanto al uso de los dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, informando a los padres de familia sobre el uso correcto con respecto al manejo de estos dispositivos tecnológicos en sus menores hijos e hijas. Dicha propuesta poseerá validez de contenido mediante el juicio de expertos lo que beneficiará al grupo de padres encuestados.





## VII. PRESUPUESTO

El presupuesto y financiamiento está en base a todo el proceso de elaboración del presente proyecto de investigación.

<b>GASTOS E INSUMOS</b>			
<b>SERVICIOS</b>	<b>HORAS</b>	<b>VALOR</b>	<b>TOTAL</b>
<b>MENSUALES</b>			
<b>Luz</b>	40 horas	s/ 24.00	s/24.00
<b>Celular</b>	6 horas	s/ 40.00	s/ 40.00
<b>Laptop</b>	8 horas	s/90.00	s/ 90.00
<b>TOTAL DE GASTOS</b>		s/154.00	
<b>E INSUMOS:</b>			

## VIII. COLABORADORES

Respecto a los colaboradores que brindan su apoyo para la elaboración de este estudio de investigación, cuento con el asesoramiento de los profesores de la asignatura, la magister Silvia Georgina Aguinaga Doing y el Doctor Osmer Campos Ugaz de igual manera a la docente Carla Paz de la Institución Educativa N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” por brindarme la oportunidad para la realización de mi instrumento de investigación.

## IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, D & Lobo, G. (2020). El Tiempo, uso y abuso. *Sicelo*.31 (2).  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000200073>
- Arancibia C., Paulina P. y Katherine S. (2007). *Manual de Psicología Educacional*. Pontificia Universidad Católica de Chile
- Caballero, C & Larrañaga, S. (2007). Taller de cuentacuentos: «Cuéntame un cuento». *Università degli Studi di Napoli L'Orientale*
- Cabrera Borges, C. A., Rodriguez Zidán, C. E. y Zorrilla Salgador, J. P. (2018).  
*Integración de dispositivos móviles en la formación inicial y en las prácticas educativas de los estudiantes de profesorado de Uruguay*. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 9(14), pp 123-141
- Chacón, M. A. (2010). *La Tecnología Educativa en el marco de la Didáctica*. Recuperado de  
[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)
- 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>
- Cobos, J. (2020). *El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas*. Universidad Politécnica Salesiana
- Domínguez, M. (2018) Acceso y uso de tecnologías de la información y comunicación en México: factores determinantes. *Scielo*. 8 (14). <https://doi.org/10.32870/pk.a8n14.316>
- Westreicher, G (2020). *Integración*. Economipedia.com
- Lipovetsky, G. (2002). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.

- Manuel Area (2010). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos*. Universidad de La Laguna. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica de Investigación Educativa. Tenerife, España.
- Marlon Molina (2021). *Las TIC en la investigación de las Licenciaturas en Educación Infantil en Colombia*. Universidad del Atlántico
- Marès, L (2012). *Tablets en educación: Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos.
- Ojuky Islas (2012). *Fundamentos de Tecnología Educativa*. Universidad Autónoma del Estado De Hidalgo
- Sabino (1998). *El proceso de Investigación*. Ed. Panamericana: Bogota-Buenos Aires
- Sampieri (sf) *Metodología de la Investigación*  
[http://saludpublica.cucs.udg.mx/cursos/medicion\\_exposicion/Hern%C3%A1ndez-](http://saludpublica.cucs.udg.mx/cursos/medicion_exposicion/Hern%C3%A1ndez-)
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language]* (22nd ed.). Madrid, Spain
- Ucha,F (2012). *Definición ABC*. Obtenido de Definición ABC  
<https://www.definicionabc.com/social/propuesta.php>
- Urías.M, Torres. G y Valdés.A (2015). *Teorías que sustentan la Tecnología Educativa*. Universidad de Sevilla y Universidad de Córdoba
- UNESCO (2020). *Glosario de términos de tecnología de la educación*. París: IBEdat.
- Viridiana, Y (2014). *La tecnología en el desarrollo del niño del preescolar*. Universidad continente americano.
- Walsh, E (2005). *Los niños pequeños y los aparatos electrónicos*. Berkely, California: Childcare Health Program.

## X. ANEXOS

## Anexo 1: Imagen del resultado Turnitin

## PROYECTO DE TESIS

## INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[www.santiagokoval.com](http://www.santiagokoval.com)

Fuente de Internet

2%

2

[docentesdesecundariablog.wordpress.com](http://docentesdesecundariablog.wordpress.com)

Fuente de Internet

1%

3

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Fuente de Internet

1%

4

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Abierta para Adultos

Trabajo del estudiante

1%

6

Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola

Trabajo del estudiante

1%

7

Submitted to Universidad Estatal a Distancia

Trabajo del estudiante

&lt;1%

8

[ticourbano.com](http://ticourbano.com)

Fuente de Internet

&lt;1%

## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

### “ENCUESTA SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL”

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 de 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 actividad.

Agradezco su participación.

Datos personales			
Modalidad	Sexo		Edad
Virtual	Femenino ( )	Masculino ( )	

#### Indicaciones:

Lea atentamente todas las interrogantes. Marque con una  el casillero que considere sus respuestas. No hay respuestas buenas ni malas, por lo cual se solicita sea sincero.

#### ASPECTOS GENERALES:

1) ¿Su niño cuenta con un celular, Tablet o laptop propio?

- A)  SI                      B)  NO

2) ¿Su niño(a) utiliza el celular para realizar las actividades que envía el profesor(a)?

- A)  SI                      B)  NO

3) ¿Su niño(a) cuenta con un horario para hacer uso de un dispositivo (laptop, Tablet o celular) al realizar sus actividades escolares?

- A)  SI                      B)  NO

4) ¿Usted supervisa el manejo que tiene su niño(a) ante un dispositivo (laptop, Tablet o celular)?

- A)  SI                      B)  NO

**DIMENSION 1: Tiempo de uso de dispositivos tecnológicos**

5) ¿Su niño manifiesta “rabietas” al prohibirle el uso de un dispositivo (laptop, Tablet o celular) después de un tiempo determinado?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

6) ¿Suele su niño(a) hacer uso de algún dispositivo (laptop, Tablet o celular) en horario nocturno?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

7) Diariamente ¿Su niño(a) utiliza más de dos horas el dispositivo (laptop, Tablet o celular)?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

**DIMENSION 2: Acceso al uso de dispositivos tecnológicos**

8) Habitualmente ¿Su niño(a) posee un horario para realizar distintas actividades de su rutina de vida diaria?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

9) ¿Ha observado que su niño(a) aprendió a instalar juegos en su dispositivo (laptop, Tablet o celular)?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

10) ¿Considera que su niño(a) tiene un buen nivel de manejo de un dispositivo (laptop, Tablet o celular)?

- A)  SI                      B)  A VECES                      C)  NO

**LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS**

---

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>a) ¿Tienes celular?</b>		
<b>b) ¿Utilizas el celular para realizar tus clases y actividades que te indica la mis?</b>		
<b>c) ¿Utilizas el celular mucho tiempo?</b>		
<b>d) ¿Tienes aplicaciones educativas instalados en el celular?</b>		
<b>e) ¿Tus padres observan como utilizas el celular?</b>		

---

### Anexo N°03: Programa Sensibilizador

PLANIFICACIÓN		MEDIACIÓN			EVALUACIÓN		TIEMPO
Talleres	Objetivos	Secuencia didáctica	Estrategia	Materiales	Técnica / Instrumento	Producto	
<b>Taller de cuenta cuentos</b>	Que los niños y niñas a través de este taller tengan un acercamiento hacia la lectura.	Inicio Desarrollo Cierre	Cuentos tradicionales, adaptados y actuales	Audivideo Títere Cuento Marioneta	-Observación -Lista de cotejo	Narración y dramatización de lo que se lee en el cuento (evidencia mediante un video)	45 min
<b>Taller de juegos para niños</b>	Los niños y niñas a través de este taller desarrollaran el juego libre.	Inicio Desarrollo Cierre	Memoria, construcción, dibujo, etc	Dados Pelotas Canicas	-Observación -Lista de cotejo	Representación del juego libre que escojan para realizar (evidencia fotográfica)	45min
<b>Taller de juegos tradicionales para la familia</b>	Que los niños y niñas puedan compartir y tener un acercamiento más con la familia.	Inicio Desarrollo Cierre	Rayuela, gallinita ciega, sillas musicales, escondida	Tela Tiza Latas Canicas	-Observación -Lista de cotejo	Dramatización y socialización del desarrollo del juego tradicional que escojan (evidencia de audio y video dramatizando el juego)	45 min