TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NESTOR CACERES VELASQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024

TESIS PRESENTADA POR:

BACH. YESCENIA CONDORI SARMIENTO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA – PERÚ

2025

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YESCENIA CONDORI SARMIENTO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ

PRIMER MIEMBRO : Dr. JESUS MAMANI MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO : Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES

ASESOR DE TESIS : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P01

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0363-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 11 de diciembre de 2025.

VISTOS:
El Expediente N° CU-12418 presentado por el (la) Bachiller: **YESCENIA CONDORI SARMIENTO** quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024;** conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial**, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:
Que, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 133-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 262-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024;** conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial.**

Que, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

SE RESUELVE:
ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024;** del Bachiller: **YESCENIA CONDORI SARMIENTO** para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial**, en virtud de los considerados expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR la **NOMINACIÓN DE JURADOS** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	**Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ**
1er. Miembro	:	**Dr. JESUS MAMANI MAMANI**
2do Miembro	:	**Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES**

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente **Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYBAR.**

ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Dia	:	Viernes 19 de diciembre del 2025
Hora	:	09:00 a.m.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO QUINTO: DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN
Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Interesado (1)
Arch.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Katty A. Perez Ordoñez
DECANA (S)
Facultad de Ciencias de la Educación

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 262-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 23 de octubre de 2025

VISTOS:

El Expediente: **2025-C-4926** de fecha 01 de octubre del 2025, del **Bach. YESCENIA CONDORI SARMIENTO;** quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. YESCENIA CONDORI SARMIENTO,** quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024;** línea de investigación: **Gestión de la Educación**, conducente para optar el **Título Profesional de Licenciada (o) en Educación Inicial.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución Nº 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) docente ordinario Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución Nº 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria Nº 30220, Ley de Creación de la UANCV Nº 23738 y Modificatoria Nº 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024; del Bachiller YESCENIA CONDORI SARMIENTO,** para optar el **Título Profesional de Licenciada (o) en Educación Inicial**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) docente ordinario **Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR.**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Facultad, secretaria académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Registrese, comuniquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" DECANATURA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN JULIACA

Kathy A. Pérez Ordóñez
DECANA (e)
Facultad de Ciencias de la Educación

DISTRIBUCIÓN:
JURADOS (03)
INTERESADO (01)
Arch

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 133-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 02 de junio del 2025

VISTOS:

El expediente **2025-CU-3205**, presentado por el señor (a): **YESCENIA CONDORI SARMIENTO** solicitando aprobación de la propuesta de investigación anexo (02 ó 03) y la "Ficha de opinión de la propuesta de investigación" que fue revisada por el comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según el reglamento interno de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Bachiller: **YESCENIA CONDORI SARMIENTO** ha presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación Titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024**; para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, los miembros del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, ha emitido opinión favorable a la propuesta de investigación titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024.** Para la emisión de la resolución de aprobación de la propuesta de investigación.

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado;

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO - **APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN**, presentado por el (la) Bachiller: **YESCENIA CONDORI SARMIENTO**, para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial**; con el tema titulado: **USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA - 2024**; correspondiente a la línea de Investigación: **Gestión de la Educación.**

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO - **RECONOCER** como **ASESOR (A) DE INVESTIGACIÓN** a (la)(el) Docente Ordinario Dr. **HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR.**

ARTÍCULO TERCERO - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Registrese, Comuniquese y Archivese

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Katty A. Pérez Ordóñez
DECANA (e)
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución:
Asesor de Tesis (01)
Interesado (01)
Arch.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	10%	4%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	<1%
7	carolinasanchezd.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
10	bibliotecadigital.academia.cl Fuente de Internet	<1%

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Metadatos complementarios - UANCV

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	YESCENIA CONDORI SARMIENTO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41577753
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-6144-765X
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALY CAVERO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01332589
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9262-7294
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01225791
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	PERCY ROGELIO CARRASCO REYES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	23879579

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P01
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Coordenadas: Latitud: -15.493285 Longitud: -70.131835 https://maps.app.goo.gl/jUNEuGmoZuKjVEQY7 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Junio 2025 – Diciembre 2025
URL de disciplinas OCDE https://purl.org/pe-repo/ocde/ford (concytec-pe.github.io)	**Ciencias de la educación** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 **Educación general (incluye capacitación, pedadogía)** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DIRECCIÓN
Dr. Robbins Flores Aguilar
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YESCENIA CONDORI SARMIENTO, identificado con DNI Nro. 41577753 en mi condición de egresado de:

☒ **Escuela Profesional**

☐ **Programa de Segunda Especialidad,**

☐ **Programa de Maestría o Doctorado**

EDUCACIÓN INICIAL,

informo que he elaborado el/la ☒ **Tesis** o ☐ **Trabajo de Investigación,** ☐ **Trabajo Académico** denominada:

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024

Asesorado por: Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYBAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como suyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 22 de Diciembre del 2025

Firma del Asesor (obligatoria)

FIRMA (obligatoria)

Huella

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

DEDICATORIA

A todas las personas que creen en la capacidad de superarse y aprender cada día. A quienes inspiran con su ejemplo de esfuerzo y constancia, motivando a seguir creciendo y desarrollándose sin rendirse ante los desafíos. Este logro es un homenaje a la perseverancia y al espíritu de aprendizaje.

Yescenia Condori sarmiento

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento por las oportunidades y herramientas que permitieron desarrollar este trabajo, así como por los recursos tecnológicos y metodológicos que facilitaron la recolección y análisis de información. Agradezco también la posibilidad de reflexionar sobre el impacto de los recursos tecnológicos en el desarrollo de la atención y concentración, lo que enriqueció tanto el aprendizaje como la comprensión del tema a bordado.

Yescenia Condori sarmiento

INDICE GENERAL

DEDICATORIA ix

AGRADECIMIENTO..... x

INDICE GENERAL xi

RESUMEN xiv

ABSTRACT xv

INTRODUCCIÓN xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA..... 1

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 2

1.2.1. Problema General..... 2

1.2.2. Problema específico 2

1.3 . OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 3

1.3.1. Objetivo General 3

1.3.2. Objetivo específico..... 3

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 3

1.4.1. Justificación teórica..... 3

1.4.2. Justificación Práctica 4

1.4.3. Justificación metodológica 4

1.5. HIPÓTESIS 5

1.5.1. Hipótesis general 5

1.5.2. Hipótesis específicas 5

1.6. VARIABLES..... 6

1.6.1. Variable Independiente 6

1.6.2. Variable dependiente 6

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO 8

2.1.1. A nivel internacional 8

2.1.2. A Nivel Nacional 11

2.1.3. A nivel local 13

2.2. BASES TEÓRICAS 15

2.2.1. Uso de recursos tecnológicos 15

2.2.2. Frecuencia de uso. 16

2.2.3. Tipo de recursos tecnológicos. 21

2.2.4. Tiempo de uso 26

2.2.5. Atención y concentración 29

2.2.6. Atención visual 30

2.2.7. Concentración en tareas 34

2.2.8. Seguimiento de instrucciones 36

2.3. MARCO CONCEPTUAL 41

2.3.1. Recurso tecnológico educativo 41

2.3.2. atención y concentración infantil 41

2.3.3. Interés superior del niño 42

2.3.4. Deber de garantía estatal en educación 43

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN 45

3.1.1. Enfoque de la investigación 46
3.1.2. Técnicas del método utilizado 46
3.1.3. Tipo 47
3.1.4. Nivel 48
3.1.5. Diseño 48
3.2. ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN 48
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA 49
3.3.1. Población 49
3.3.2. Muestra 49
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN 51
3.4.1. Técnicas 51
3.4.2. Instrumentos 51
3.5. RECOLECCIÓN DE DATOS 51
3.5.1. Validación 51
3.5.2. Confiabilidad 52

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 53
CONCLUSIONES 78
RECOMENDACIONES 79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS 80
ANEXOS 83

RESUMEN

El objetivo de la presente tesis consiste en determinar el uso de recurso tecnológicos y su efecto en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 de Juliaca durante el año 2024. Para ello, se empleó una metodología cuantitativa, utilizando el método deductivo y un diseño transversal no experimental, la población está conformada por 480 estudiantes de la institución y la muestra incluye 81 padres de familia de las secciones de 5 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico estratificado. Los resultados, el objetivo del estudio fue determinar el uso de recursos tecnológicos y su efecto en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 de Juliaca. Los resultados mostraron que un 43.2% de los niños utiliza dispositivos algunas veces a la semana, un 32.1% diariamente y un 24.7 no loa utiliza, la mayoría prefiere juegos educativos (61.7%). En cuanto a la atención, un 49.4% puece concentrarse entre 5 y 10 minutos y en actividades grupales, un 42.2 % se concentra parcialmente. Sobre la persistencia, el 43.2% se concentra parcialmente. Sobre la persistencia, el 43.2% necesita motivación y el 38.3% completa las tareas hasta el final. En conclusión, el uso planificado y supervisado de recursos tecnológicos favorece la atención, concentración y perseverancia de los niños, fortaleciendo su aprendizaje y desarrollo dentro del aula.

PALABRAS CLAVE: Recursos tecnológicos, Atención y Concentración, Interés Educativo

ABSTRACT

The objective of this thesis is to determine the use of technological resources and their effect on the attention and concentration of children at Initial Educational Institution 305 in Juliaca during the year 2024. For this purpose, a quantitative methodology was employed, using the deductive method and a non-experimental cross-sectional design. The population consisted of 480 students from the institution, and the sample included 81 parents of children from the 5-year-old sections, selected through non-probabilistic stratified sampling.

The results showed that 43.2% of children use technological devices a few times a week, 32.1% use them daily, and 24.7% do not use them; most children prefer educational games (61.7%). Regarding attention, 49.4% can concentrate for 5 to 10 minutes, and in group activities, 42.2% show partial concentration. In terms of persistence, 43.2% require motivation, while 38.3% complete tasks until the end.

In conclusion, the planned and supervised use of technological resources promotes children's attention, concentration, and perseverance, strengthening their learning and development in the classroom.

KEYWORDS: Technological resources, Attention and concentration, Educational interest

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo activado, las herramientas tecnológicas, se han constituido como partes esenciales del material pedagógico y didáctico, para facilitar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, socioemocional y creativo desde edades tempranas. Sin embargo, el uso inadecuado o descontrolado afecta negativamente la atención y concentración de los estudiantes limitando su participación activa en las actividades y dificultando la adquisición de conocimientos significativos. La variable independiente, entendida como el uso de los recursos tecnológicos -incluyendo tabletas, computadoras y aplicaciones educativas-, influye directamente en la variable dependiente, que se refiere a la atención y concentración de los niños, aspectos fundamentales para su desempeño académico y su desarrollo integral. Esta relación plantea la necesidad de analizar la manera sistemática como la frecuencia, el tipo de recurso y el tiempo de exposición a la tecnología impacta en la capacidad de los niños para focalizarse en tareas individuales y grupales, así como en su persistencia ante actividades complejas.

El presente trabajo de investigación se organiza en cuatro capítulos. El Capítulo 1 se refiere a los Aspectos Generales, que describe la naturaleza del problema, plantea la formulación del problema general y específicos establece los objetivos, la hipótesis y las variables, y justifica la importancia de estudiar el efecto del uso de recursos tecnológicos en la atención y concentración de los niños. El capítulo II, desarrolla el Marco Teórico proporciona los antecedentes del estudio a nivel internacional, nacional y local, así como las bases teóricas que sustentan el análisis de las variables, explicando conceptos pedagógicos relacionados con la atención, concentración y el uso de herramientas

tecnológicas en la primera infancia. El Capítulo III, incluye la Metodología, que detalla el enfoque cuantitativo, el método deductivo, el tipo y nivel de estudio, el diseño trasversal no experimental, así como la población y muestra seleccionada, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los procedimientos para garantizar validez y confiabilidad. Finalmente, el capítulo IV, señala los Resultados y Discusión, presenta y analiza los hallazgos, relacionando los datos obtenidos con el objetivo general, discutiendo cómo los recursos tecnológicos impactan en la atención y concentración de los niños y ofreciendo una interpretación pedagógica que permita orientar estrategias educativas efectivas.

Este trabajo de investigación busca proporcionar información valiosa para docentes y orientadores pedagógicos, con el fin de optimizar el uso de recursos tecnológicos dentro del aula y fortalecer la atención y concentración de los niños, garantizando que estas herramientas no solo faciliten el aprendizaje, sino que también contribuyan al desarrollo integral y al bienestar académico de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 305 de Juliaca.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el escenario educativo mundial, la inserción de recursos tecnológicos en las etapas tempranas de educación, ha abierto la posibilidad de promover la innovación pedagógica sin sacrificar la integridad cognitiva infantil, según Giler (2022), los organismos internacionales advierten que, cuando su uso es excesivo o carente de supervisión docente, los beneficios educativos desaparecen y los niños experimentan detrimento en su capacidad de atención y concentración. En ese sentido, emerge una cuestión de derechos: ¿hasta qué punto los Estados están obligados a regular el impacto digital, bajo su deber de garantía, para asegurar que el derecho a la educación no devenga en daño neurológico o distracción crónica? La tensión es más que discursiva: plantea u desafío normativo y pedagógico global, para ponderar innovación, inversión pública, protección de menores y límites regulatorios en un mundo hiperconectado.

En el Perú, la Ley general de Educación (Ley N.º 28044) establece principios como equidad, calidad y pertinencia educativa y obliga al Estado a organizar un sistema que favorezca el desarrollo integral del educando. Además, la Ley N.º 60466 fija parámetros para asegurar que en todas las decisiones que afecten al menor se considere primordialmente su interés superior, con garantías

socio pedagógicas. Raymundo (2025) sostiene que sin embargo, no existe hasta ahora un marco educativo específico que regule la exposición tecnológica en la primera infancia, ni que evalúe sus efectos financieros o cognitivos directos. Esta omisión configura un vacío legal serio que puede conducir al deterioro de la concentración infantil, sin mecanismos de responsabilidad estatal o institucional efectivos.

A nivel local, en la Institución Educativa 305 de Juliaca (Puno), la problemática adquiere un rostro concreto: niños sometidos cotidianamente a dispositivos digitales sin lineamientos claros ni monitoreo institucional. Charca (2025) aclara que, tal situación podría vulnerar el deber del Estado de garantizar condiciones de aprendizaje que no menoscaben la atención ni la concentración del menor, contraviniendo principios de protección integral y del interés superior del niño. En efecto, el problema a investigar consiste en hallar metodológica y didácticamente, los efectos socio pedagógicos, la naturaleza y las tendencias del impacto que genera el uso de recursos tecnológicos en la atención y concentración en niños que cursan la educación inicial.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

PG: ¿Cómo es el uso de recursos tecnológicos en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024?

1.2.2. Problema específico

PE1: ¿De qué manera se da el uso de recursos tecnológicos en las actividades pedagógicas dirigidas a los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024

PE2: ¿Qué variaciones se observan en los niveles de atención y concentración de los niños expuestos a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

OG: Determinar el uso de recursos tecnológicos y su efecto en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.

1.3.2. Objetivo específico

OE1: Identificar el uso de recursos tecnológicos y su aplicación en las actividades pedagógicas dirigidas a los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024

OE2: Identificar la variación en los niveles de atención y concentración y su relación con la exposición a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.4.1. Justificación teórica

La investigación encuentra su pilar en una laguna conceptual en cuanto al uso de recursos tecnológicos en todos los niveles educativos (Inicial, Primaria, Secundaria y superior) debido a la falta de conectividad, presupuesto e inversión para la adquisición de materiales y equipos de enseñanza, a ello se agrega un alto porcentaje de analfabetismo digital especialmente, en distritos y comunidades campesinas del entorno regional, al contrastar con un sistema educativo tradicional de corte memorístico y repetitivo. Esta situación de atraso pedagógico y tecnológico nos ha llevado a emprender esta investigación en aras

de evaluar y superar nuestra metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación inicial.

1.4.2. Justificación Práctica

Desde el plano funcional, este estudio pretende ofrecer herramientas pedagógicas y didácticas claras a autoridades regionales, municipios, entidades de fiscalización educativa y comunidades de Puno para imponer obligaciones pedagógicas concretas y cuantificables. Los resultados esperados permitirán proyectar un sistema educativo acorde con la postmodernidad y los requerimientos de la presente era del conocimiento, las comunicaciones y la inteligencia artificial. Por tanto, la presente investigación aportará criterios para formular políticas educativas coherentes con estándares de conocimiento científico y con mecanismos de monitoreo, control, evaluación y aprendizaje académicamente futurista y a su vez con comunidades locales que podrán empoderarse con fundamentos pedagógicos respaldados en el desarrollo de la cultura con ciencia y tecnología de última generación.

1.4.3. Justificación metodológica

Desde que el método de investigación científica se define como el camino riguroso, formulado de un modo lógico, que sirve para la adquisición, organización y sistematización de conocimientos, tanto en el terreno teórico, técnico y experimental y en tanto que el método permite organizar el proceso lógico general de la investigación científica, para lograr la construcción del conocimiento. En nuestro caso, el procedimiento metodológico adecuado para dar respuestas coherentes al fenómeno educativo inicial nos ha permitido seguir el camino del diseño cuantitativo.

El camino del diseño cuantitativo según Villegas (2011) la investigación cuantitativa de acuerdo con la tipología de la investigación educativa: se centra fundamentalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos educativos, utiliza metodología empírico-analítica y se sirve de pruebas estadísticas para el análisis de datos.

En esta perspectiva metodológica para conocer el uso de recursos tecnológicos en el proceso cognitivo, se refiere al conflicto que genera el uso de dichos recursos en la atención y concentración cognitiva para la adquisición de conocimientos iniciales, así como los efectos positivos que generan los medios de comunicación en el comportamiento y la conducta que pudieron causar desequilibrio emotivo en los estudiantes del nivel inicial.

Por estas consideraciones estrictamente metodológicas y pedagógicas creemos haber alcanzado la justificación necesaria, para la ejecución de la presente tesis y que los resultados de la misma sirvan para que en adelante, la docencia adquiera la pedagogía y didáctica adecuada para superar las dificultades en el uso de los recursos tecnológicos, que espera la educación de futuro del país

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general

HG: el uso de recursos tecnológicos es favorable para la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.

1.5.2. Hipótesis específicas

HE1: El uso de recursos tecnológicos facilita la didáctica de las actividades pedagógicas de la Institución Educativa Inicial 305 – 2024.

HE2: Existe una variación en los niveles de atención y concentración en los niños expuestos a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.

1.6. VARIABLES

1.6.1. Variable Independiente

Uso de recursos tecnológicos.

1.6.2. Variable dependiente

Atención y concentración.

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla I

Operacionalización de variables

VARIABLES	INDICADORES	DIMENSIONES
1. Uso de recursos tecnológicos	1.1. Frecuencia de uso	1.1.1. Número de veces al día que los niños usan tabletas o computadoras
		1.1.2. Cantidad de días a la semana que acceden a dispositivos electrónicos
		1.1.3. Participación en actividades digitales dentro del aula
	1.2. Tipo de recursos tecnológicos	1.2.1. Uso de aplicaciones educativas
		1.2.2. Uso de juegos recreativos digitales
		1.2.3. Uso de programas mixtos (educativos y recreativos)
	1.3. Tiempo de uso	1.3.1. Promedio de minutos diarios frente a pantallas
		1.3.2. Duración de sesiones continuas sin pausa
		1.3.3. Tiempo de uso en actividades escolares vs. Recreativas
2. atención y concentración	2.1. Atención visual	2.1.1. Capacidad de mantener la vista en la actividad asignada
		2.1.2. Número de distracciones durante la actividad

		2.1.3. Rapidez de recuperación de la atención tras una distracción
	2.2. Concentración en tareas	2.2.1. Tiempo promedio que el niño permanece enfocado en la tierra
		2.2.2. Número de tareas completadas sin ayuda del docente
		2.2.3. nivel de persistencia ante tareas complejas
	2.3. Seguimiento de instrucciones	2.3.1. capacidad de seguir instrucciones paso a paso
		2.3.2. Precisión al ejecutar tareas según lo indicado
		2.3.3. Repetición de errores por falta de atención

Nota: la presente tabla detalla las variables centrales del estudio

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. A nivel internacional

Jacome (2024) realizó una investigación para ver cómo la inteligencia artificial realmente afecta el desarrollo de los niños en las escuelas ecuatorianas. Para esto, usó un método correlacional y observó directamente lo que pasaba en aulas que tenían tecnología de IA. Los resultados fueron bastante prometedores: más del 78% de los estudiantes mejoraron en resolver problemas y cerca del 66% mostró mejor atención y concentración. Pero la investigación también destapó problemas serios: muchos profesores no están capacitados para usar estas herramientas y no todos tienen el mismo acceso a la tecnología. Esto es preocupante porque donde hay brecha tecnológica, básicamente se está negando el derecho a una educación de calidad. Además, hay que pensar en soluciones que sean sostenibles, porque toda esta infraestructura digital también genera contaminación y consume recursos..

Muñoz (2025) hizo un estudio para ver si las herramientas tecnológicas realmente ayudan a que los niños se concentren mejor y se porten bien en clase. Usó también un método correlacional y observó cómo funcionaban las plataformas de juegos educativos en Ecuador. Lo que encontró fue interesante:

los estudiantes participaban activamente casi siempre y las distracciones eran raras. Esto muestra que cuando se usan bien estas plataformas, se puede evitar que los niños se saturen de información. Eso sí, el autor insiste en que para que esto funcione de verdad, todos los estudiantes deben tener acceso a la tecnología y los maestros necesitan formación constante. Si no, la brecha digital y la falta de infraestructura (que depende de cómo se gestione la educación) terminan creando más desigualdad..

Analuiza (2023) trabajó en crear materiales de apoyo, incluyendo talleres con tecnología, para compensar los daños que causó la educación virtual en los niños pequeños. Utilizó un método correlacional para comparar el desarrollo sensorial de los niños antes y después de aplicar talleres tecnológicos combinados con materiales didácticos físicos. Los ocho talleres que diseñó, como el "Arenero Mágico" y los "Blogs de animales de granja", dieron buenos resultados: la mayoría de los niños mostró interés genuino y se concentró bien. Este caso demuestra cómo la falta de contacto físico durante la pandemia (algo que realmente afectó el desarrollo infantil) se pudo compensar mezclando lo digital con lo concreto. Sin embargo, hay un detalle importante: crear constantemente nuevos recursos didácticos y tecnológicos exige una gestión ambiental responsable para que todo esto sea sostenible a largo plazo..

Giler (2022) hizo una investigación para entender cómo influyen realmente los medios tecnológicos en el aprendizaje de los niños ecuatorianos. Usó un método correlacional para medir tanto los efectos buenos como los malos de la tecnología en el rendimiento escolar y en la salud emocional de los estudiantes. Lo curioso es que aunque el 92.50% de las personas encuestadas dijera que sí sabía cómo usar la tecnología para educar, la preocupación por el exceso de pantallas es muy real. De hecho, más del 40% mencionó que cuando los niños usan tecnología sin control, su concentración se va al piso, y un 37% señaló problemas de ansiedad y depresión. Estos números dejan claro que si no se maneja bien la tecnología, estamos poniendo en riesgo la salud mental de los chicos y su desarrollo cognitivo. Por eso urgen campañas que enseñen a usar estos recursos de forma responsable..

Méndez (2022) se propuso medir qué tan desarrollado estaba el lenguaje oral en niños pequeños para después crear un manual con herramientas terapéuticas digitales. Aplicó un método correlacional para ver si había relación entre usar ese manual (con recursos tecnológicos) y las mejoras en el lenguaje. Cuando evaluó a los niños con la prueba PLON-R, los resultados fueron preocupantes: el 70% de los pequeños "necesitaba mejorar" su lenguaje oral y el 30% tenía un "retraso" directo. Sin embargo, también comprobó que la tecnología, bien usada, funciona muy bien para mantener a los niños atentos y motivados. El problema es que este desequilibrio en el desarrollo del lenguaje limita el derecho básico de los niños a comunicarse bien. Y para implementar estos recursos tecnológicos se necesita infraestructura confiable, lo que trae consigo el desafío de cómo producir y desechar tantos dispositivos sin dañar más el planeta..

2.1.2. A Nivel Nacional

Mendoza (2022) investigó cómo funcionan los recursos digitales audiovisuales para mejorar la concentración de los estudiantes durante las clases remotas en Perú. Usó un método correlacional con análisis descriptivos y exploratorios para ver la relación entre la pedagogía digital y el rendimiento de los alumnos en Lima. Lo que encontró es que sí, los recursos audiovisuales ayudan bastante a captar la atención y aumentan la motivación y autonomía de los estudiantes. Pero hay un problema: el 33% de los profesores no confía en su propia capacitación para usar estas herramientas. Esto deja al descubierto que la falta de infraestructura y de formación docente crea una brecha de desigualdad que atenta contra el derecho a una educación de calidad en Perú, algo que necesita atención urgente..

Gamboa (2021) quiso demostrar que las herramientas tecnológicas son fundamentales para dar una buena retroalimentación en el aprendizaje de los niños pequeños. Aplicó un método correlacional comparando la necesidad de recursos tecnológicos con la histórica brecha digital que existe en Perú. Su análisis mostró que la realidad socioeconómica del país, con diferencias enormes en el acceso a tecnología, hace casi imposible dar retroalimentación efectiva a todos por igual. Este desfase convierte la enseñanza tradicional en un verdadero reto, porque en las zonas más alejadas la falta de infraestructura afecta a cerca del 80% de los estudiantes más vulnerables. Por eso es urgente invertir en tecnología para lograr equidad educativa..

Ortega (2021) buscó identificar qué estudiantes fueron los más afectados por el paso apresurado a la educación a distancia en todo el país. Hizo un análisis documental usando método correlacional para evaluar cómo la brecha digital

impactó en el derecho fundamental a la educación. Descubrió que en 2020 solo el 15.4% de las zonas rurales peruanas tenía internet, lo que deja claro que el Estado no está garantizando la educación como un derecho básico. Además, el estudio reveló que el 16.7% de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales tuvieron que retirarse, algo que está directamente relacionado con la falta de recursos. Esto es una vulneración sistemática que afecta seriamente el desarrollo social en Perú..

Caleni (2023) analizó cómo una maestra de inicial adaptó las herramientas digitales para crear experiencias educativas durante la pandemia. Usó método correlacional para evaluar si era viable usar recursos tecnológicos sofisticados considerando las dificultades económicas de las familias. Encontró que aunque la docente usaba recursos tecnológicos todos los días, no podía hacer videollamadas grupales por Zoom porque las familias simplemente no tenían los medios económicos. Al final, el celular con WhatsApp terminó siendo el principal canal de comunicación, pero esta brecha digital limita mucho la interacción grupal y la calidad del aprendizaje en más del 50% de las familias de bajos recursos, haciendo aún más grande la desigualdad educativa en Perú..

Raymundo (2025) investigó cómo los recursos educativos digitales pueden ayudar a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de preescolar. Esta investigación documental usó método correlacional para ver la relación entre las características lúdicas de estos recursos y cómo los niños aprenden nociones numéricas básicas. El estudio concluyó que los recursos digitales, por ser dinámicos y llamativos, sí favorecen la capacidad de clasificar y contar hasta 10, algo vital para el desarrollo cognitivo. Sin embargo, todo depende de la formación docente y de la inversión en infraestructura digital. Sin

esto, la promesa de aprendizajes significativos para el 65% de los niños peruanos que tienen acceso limitado a tecnología se queda solo en eso: una promesa vacía y un incumplimiento del derecho a una educación de calidad..

2.1.3. A nivel local

Huaycani (2022) investigó la relación entre los hábitos de estudio y el rendimiento en ciencia, tecnología y ambiente (CTA) en estudiantes de una zona rural de Puno. Usó un método correlacional trabajando con 108 estudiantes de Conduriri, lo que le dio un marco cuantitativo bastante sólido. Los resultados mostraron una relación significativa moderada (rs = 0.681) y además reveló que el 59.3% de los estudiantes tenía hábitos de estudio de nivel medio. Lo preocupante aquí es que una formación deficiente en CTA, que es un área fundamental en Puno, podría limitar la capacidad de los jóvenes para participar en la defensa del medio ambiente, lo que indirectamente vulnera su derecho a vivir en un ambiente sano..

Condori (2024) quiso establecer cómo influye el uso de celulares inteligentes en el desempeño académico de los jóvenes en Puno. Aplicó un método correlacional con un cuestionario riguroso a 93 estudiantes para medir qué tan fuerte era esta relación, algo clave para entender la "contaminación digital" en la educación. Los resultados fueron claros: el uso de dispositivos móviles sí influye significativamente en el rendimiento ($p < 0.05$). De hecho, el 54.8% de los estudiantes se ve afectado moderadamente por estos aparatos justo en los momentos más importantes de estudio. Esta distracción masiva representa un obstáculo real para garantizar el derecho a una educación sin interferencias, un desafío que está muy presente en Puno..

Condori (2022) buscó determinar cómo los materiales educativos influyen en el rendimiento de niños de 5 años en Juli, Puno, durante el 2020. Aunque su enfoque era más descriptivo, el método correlacional que usó demostró la conexión crucial entre tener herramientas disponibles y la calidad de la formación. Es importante destacar que los materiales educativos sí influyeron positivamente en el rendimiento. Sin embargo, hay un dato llamativo: el 76.7% de los docentes usa principalmente materiales auditivos, lo que significa que la dependencia de recursos tradicionales en las instituciones de Puno está condicionando el proceso pedagógico y limitando todo el potencial que podrían desarrollar los niños..

Torres (2025) investigó la relación entre usar recursos didácticos digitales y mejorar el aprendizaje de la lectura en una escuela de Puno. Aplicó un método correlacional no experimental con una muestra censal de 150 estudiantes para analizar qué tan efectiva es la tecnología en competencias básicas. Encontró una relación positiva y moderada (r = 1.466). El dato importante es que el 70.7% de los estudiantes está en un nivel medio en el uso de recursos digitales, lo que refleja claramente que hay que asegurar el derecho a herramientas educativas modernas para cerrar la brecha digital y mejorar la capacidad crítica de los futuros ciudadanos frente al analfabetismo digital..

La tesis presentada por Charca (2025), cuyo objetivo es determinar la relación existente entre el uso de tecnologías digitales y el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de primaria en Puno. Adicionalmente, la metodología correlacional implementada mediante la observación sistemática y la aplicación de una escala Likert a 1365 estudiantes, permitió cuantificar la urgencia de la adaptación digital en el entorno andino. Se encontró una

correlación positiva moderada ($\text{r} = 0.590, p < .001$). Por ende, el 46% de los estudiantes manifestó estas habilidades es crucial para que los ciudadanos de Puno puedan analizar y enfrentar la compleja problemática de la brecha digital cumpliendo con el derecho fundamental a la información crítica.

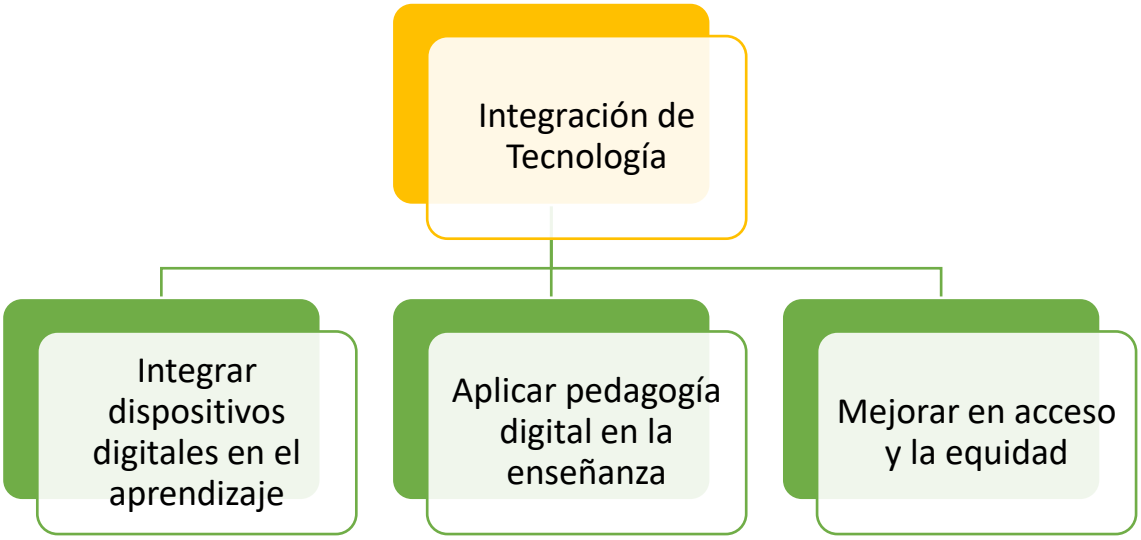
2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Uso de recursos tecnológicos

Desde la pedagogía actual, este uso de recursos tecnológicos se conecta con la pedagogía digital, la educación mediada por tecnologías y los enfoques de aprendizaje híbrido o mixto (blended learning), donde la tecnología es una herramienta, no el objetivo final. Lo que pasa es que este uso no solo cambia la forma en que se presenta el contenido, sino que también transforma la manera en que interactúan el docente, el estudiante y los materiales didácticos, permitiendo más interactividad, retroalimentación al instante y una variedad mucho más amplia de estímulos. En Perú, las políticas para incluir tecnología en las escuelas se enfocan en mejorar el acceso y la equidad a través de programas nacionales. El Observatorio del CEPLAN lo destaca bien claro: incorporar tecnología en el sistema educativo debe entenderse como un proceso integral y orientado pedagógicamente que busca mejorar el acceso y la equidad para todos..

Figura 1

Integración de la tecnología en la educación inicial



Nota: Este uso no solo modifica la presentación del contenido sino también interacción entre docente, estudiante y contenidos, posibilitando mayor interactividad, retroalimentación inmediata y diversidad de estímulos

El uso es el punto de partida: sin uso o con uso mínimo no puede haber efecto alguno. En el PE1 y PE2, particularmente, el uso tecnológico es la variable independiente crucial que se supone incide en atención sostenida, selectiva y en la organización cognitiva. En el OE1 y el OE2, identificar cómo ese uso (qué recursos, en qué frecuencia, con qué mediación) afecta los procesos atencionales y la concentración constituye una pieza central porque permite vincular el nivel de uso con medidas observables en niños.

2.2.2. Frecuencia de uso.

Ya sea dentro del ámbito escolar o incluso vinculado al hogar, así com a cuantos días a la semana ocurre este acceso y con qué regularidad las actividades digitales se integran al aula. Pedagógicamente, la frecuencia implica

una dosis y continuidad de exposición tecnológica: una sola sesión ocasional tiene distinta carga pedagógica que varias sesiones diarias o sistemáticas. Según Torres (2025), dentro de los enfoques educativos contemporáneos, ésta frecuencia se relaciona con el modelo del hábito digital y la integración curricular sostenida se considera que la tecnología no debe usarse ocasionalmente como evento aislado sino como parte regular del diseño dela enseñanza (integración curricular)

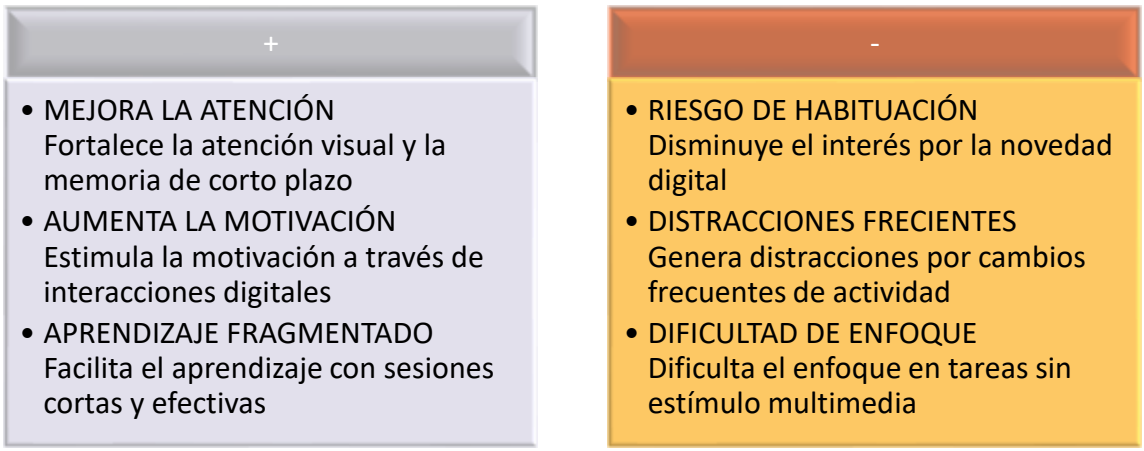
En el contexto de Juliaca / Azángaro 2024, puede estimarse que muchos niños tampoco tienen acceso frecuente: por ejemplo, un aula con recursos tecnológicos podría usar solo 2 o 3 días a la semana, y dentro de esos días solo 1 a 2 sesiones. Si en la IEI 305 se planifica que cada niño use la tableta 3 veces al día, pero en la práctica solo lo hace una vez (por limitaciones de hora o carga docente), la frecuencia efectiva es baja. Si se decide que los niños excedan 5 días por semana, pero solo el 20% de días se cumple dicho plan, la frecuencia real es de 1 a 2 días por semana. Se podría estimar que en éste contexto solo el 40% de los días lectivos se usa la tecnología en educación inicial. Lo cual limita la exposición necesaria para observar efectos consistentes en atención y concentración.

2.2.2.1. Número de veces al día que los niños usan tabletas o computadoras.

Esta métrica refleja la dosis pedagógica diaria de exposición tecnológica y permite analizar la relación entre innovación digital y la rutina educativa. En los enfoques educativos centrados en el estudiante y la personalización del aprendizaje, esta variable se vuelve estratégica porque un uso diario bien distribuido puede reforzar la continuidad del aprendizaje digital. Sin embargo; según Huaycani (2022) el uso intensivo diario debe estar balanceado con otras actividades no tecnológicas para no saturar ni desplazar el juego físico, la interacción, social directa ni actividades motrices, que también son esenciales en educación inicial.

Figura 2

Uso diario de tabletas



Nota: la conducta del niño puede acostumbrarse a cambios constantes de pantalla, lo que puede dificultad su enfoque en actividades prolongadas sin estímulo multimedia

2.2.2.2. Cantidad de días a la semana que acceden a dispositivos electrónicos.

La cantidad de días a la semana que los niños acceden a dispositivos electrónicos es otro indicador de frecuencia semanal, que ofrece una visión del patrón sostenido de exposición tecnológica. Pedagógicamente, esta métrica permite valorar la consistencia con que se integra la tecnología al currículo semanal: si la exposición ocurre 5 días a la semana, se trata de un uso regular continuo, pero si solo 1 o 2 días, es un uso intermitente o suplementario. Según Condori (2024) los enfoques educativos contemporáneos que abogan por la integración curricular tecnológica sugieren que la regularidad facilita una continuidad en el aprendizaje digital, mientras que la irregularidad puede romper la dinámica y reducir la internalización de habilidades tecnológicas o atencionales.

Conductualmente, los niños pueden acostumbrarse a la rutina tecnológica semanal y anticipar su uso en ciertos días, lo que puede mejorar la disposición y preparación mental para la actividad digital. Pero también podría generar dependencia en los días de acceso y menor motivación en días sin tecnología. Didácticamente, los docentes deben planificar la distribución semanal del uso, alternar con actividades analógicas y prever apoyo en los días sin acceso. En los enfoques educativos actuales, esta variable se relaciona con la idea de "dosis educativa tecnológica" equilibrada, que busca que la tecnología no reemplace otras formas de aprendizaje, sino que las complemente de modo estable.

2.2.2.3. Participación en actividades digitales dentro del aula

Participar activamente implica que el niño debe mantener atención sostenida, procesar estímulos, tomar decisiones, ejecutar acciones, anticipar respuestas y autocorregir errores, lo que exige mayor carga ejecutiva. Cuanta más participación genuina, con mayores oportunidades para para fortalecer concentración, metacognición y autorregulación. Conductualmente, una buena participación conlleva comportamientos como levantar la mano virtual, aceptar retos, manipular con cuidado los dispositivos, colaborar con otros o pedir ayuda cuando es necesario. Condori (2022) dice que la falta la participación puede manifestarse como pasividad, distracción, presionar botones sin sentido o alternar con apps no pertinentes. Didácticamente los docentes diseñan tareas digitales con estructuras claras (p. ej. “entradas”, “retos”, “reflexión”), retroalimentación inmediata y niveles progresivos de complejidad, además de monitorear la interacción digital e cada niño. En los enfoques pedagógicos contemporáneos, la participación digital se ubica en el paradigma del aprendizaje activo, la gamificación educativa y el aprendizaje por proyectos mediado por tecnología.

En Juliaca/Azángaro 2024, es probable que la participación no siempre sea óptima: algunos niños podrían simplemente manipular pantallas sin propósito educativo. Si en la IEI 305 se observa que solo el 60% de los niños participan activamente en actividades digitales (por ejemplo, tocan, seleccionan, arrastran objetos en apps educativas) mientras el resto permanece pasivo o distraído, ese dato indicaría un margen de mejora. Si hay 50 niños y solo 30 intervienen activamente, eso es un 60%. En cambio, si la mediación docente es alta, el porcentaje podría subir a 80%

2.2.3. Tipo de recursos tecnológicos.

El tipo de recursos tecnológicos hace referencia a la categoría de herramientas usadas: aplicaciones educativas diseñadas con objetivos pedagógicos explícitos (por ejemplo, apps lúdicas no necesariamente con fines educativos), o programas mixtos (que combinan componentes educativos y recreativos). Esta distinción es valiosa porque no todos los recursos producen los mismos efectos: las apps educativas bien diseñadas pueden apuntalar directamente contenidos curriculares, mientras los juegos recreativos pueden motivar, pero distraer si no están bien regulados. Para Gamboa (2021) hablan de "serious games" y "edutainmen", donde el tipo de recurso debe equilibrar diversión y aprendizaje. En la pedagogía digital, se considera que el diseño del recurso (su calidad pedagógica, interactividad, niveles progresivos) influye fuertemente en su impacto.

En consecuencia, el tipo de recurso condiciona el comportamiento del niño frente al dispositivo: con apps educativas será mas probable que el niño siga instrucciones estructuradas y responda preguntas, complete niveles con juegos recreativos, puede tender a explorar sin objetivos, pasar de un módulo a otro, alejarse del contenido curricular. Didácticamente, el docente debe decidir qué tipo de recurso usar en cada momento y regular la transición entre ellos, supervisar que el uso recreativo no al recurso educativo y dísela actividades de soporte antes y después del recurso digital. En los enfoques contemporáneos de integración tecnológica responsable, se propone una tipología mixta regulada con bloques de apps educativas seguidos de pausas con juegos ligeros o tareas analógicas para evitar fatiga.

2.2.3.1. Uso de aplicaciones educativas

Raymundo (2025) nos dice que el uso de aplicaciones educativas se entiende como la utilización concreta de apps digitales diseñadas con objetos pedagógicos (por ejemplo, ejercicios de conteo, reconocimiento de formas, juegos de fonética, puzles cognitivos) en las actividades del aula o con tarea digital. Pedagógicamente, este uso se alinea con modelos de aprendizaje digital dirigido (drill and practice), microlearning y aprendizaje gamificado, donde cada app actúa como un módulo autónomo de aprendizaje

Estimando para el IEI 305 de Juliaca en el 2024. Si dentro del repertorio tecnológico se tienen 10 aplicaciones disponibles, los docentes podrían seleccionar 3 aplicaciones educativas para rotar en cada sesión. Si cada niño usa 2 aplicaciones por sesión (por ejemplo 10 minutos en una y 5 en otra), entonces cada sesión educativa digital suma 15 minutos de uso educativo. Si hay 3 sesiones diarias, el niño podría tener 45 minutos, entonces todo podría dedicarse a aplicaciones educativas (100%) si se limita el uso de otras apps recreativas. En contraste, si se asigna solo 60% del tiempo a apps educativas y 40% a mixtas o recreativas, entonces cada niño podría tener 27 minutos diarios en apps educativas.

Figura 3

¿Cómo diseñar aplicaciones educativas para maximizar los beneficios cognitivos y conductuales?



Nota: Estos conceptos son centrales para relacionar directamente la variable del uso tecnológico con efectos pedagógicos concretos sobre atención y concentración.

En el contenido del enfoque del constructivismo tecnológico, estas apps permiten al niño explorar, cometer errores, recibir retroalimentación inmediata y progresar a su propio ritmo. En las teorías contemporáneas de interacción tecnológica, el uso de aplicaciones educativas es un medio de personalización y diversificación del aprendizaje.

En la práctica didáctica, el docente debe seleccionar aplicaciones que sean adecuadas para la edad y nivel cognitivo de los niños, planificar el orden de uso, monitorear el avance, prever apoyo y complementar con actividades analógicas que refuercen lo aprendido. En los enfoques educativos actuales, el

uso de aplicaciones educativas se ubica en el paradigma del aprendizaje adaptativo y la enseñanza personalizada mediada por tecnología digital

2.2.3.2. Uso de juegos recreativos digitales.

Ortega (2021) recomienda que los juegos recreativos pueden estimular atención selective (por elementos gráficos), velocidad de reacción, coordinación ojo-mano y estrategias visuales. También pueden favorecer momentos de descanso/cognitivo tareas más exigentes. Sin embargo, el riesgo es que el niño se enfoque en lo lúdico, hiperestimule su sistema atencional con estímulos rápidos y frecuente cambio de pantalla, dificultando la transición a tareas menos sensores intensivas. Conductualmente, el niño puede mostrar entusiasmo, exploración controlada voluntad de experimentar caminos alternativos, pero también puededesviarse a elementos dístractores, minimizar pausas, saltar niveles sin pensaro usar el juego como refugío. En la práctica didáctica, el docente debe incorporar juegos recreativos de forma planificada, como pausas activas digitales,control de tiempo y vinculación posterior con actividades educativas analógicas. En los modelos pedagógicos modernos se recomienda usar juegos recreativos en proporciones moderadas y complementarias; no como núcleo del aprendizaje

Sin embargo, para la IEI 305, podría ocurrir que cada sesión digital de 3 a 5 minutos sea destinada a juegos recreativos (20% a 33%) como recompensa o descanso. Si hay 3 sesiones diarias, eso equivale a 9 a 15 minutos diarios de juegos recreativos, el resto se emplea en aplicaciones educativas o mixtas Si la proporción recreativa fuera mayor al 50%, es posible que los efectos educativos se vean diluidos. Por ejemplo, si un aula dedica 8 de los 15 minutos a un juego

sin propósito educativo, esa aula podría estar desperdiciando un 53% del tiempo digital de valor pedagógico.

2.2.3.3. Uso de programas mixtos (educativos y recreativos)

Los programas mixtos pueden mantener atención prolongada combinando estímulos atractivos con contenido educativo; ayudan a amortiguar la fatiga porque insertan variabilidad lúdica dentro de la actividad educativa. También permiten transiciones cognitivas más suaves entre estímulos de alta intensidad y tareas más pausadas. Conductualmente, el niño puede mantenerse motivado para explorar progresivamente, corregir errores y sentirse involucrado. Pero existe el riesgo de que la parte recreativa eclipse la parte educativa si el niño se enfoca en "ganar" elementos lúdicos sin atender al contenido. Opina Naluiza (2023) que, en la práctica didáctica, el docente debe vigilar que la parte educativa del programa mixto no se disuelva, para reemplaza aquello que privilegian lo lúdico sin sustancia y articular preguntas reflexivas después del uso digital. Los enfoques pedagógicos actuales sugieren utilizar estos programas como puente entre lo estrictamente educativo y lo recreativo, con monitoreo cuidadoso.

Estos programas aprovechan la motivación del juego, pero incorporan un andamiaje pedagógico explícito, buscando el equilibrio entre entretenimiento y significado educativo. En los enfoques contemporáneos de diseño educativo digital los programas mixtos son una estrategia frecuente de gamificación, aprendizaje basado en retos y "edutanment".

En el contexto de la IEI 305 podría ocurrir que, de las 3 aplicaciones utilizadas en el aula, una sea estrictamente educativa, una mixta y una recreativa. Si el programa mixto se usa 6 minutos de los 15 de sesión digital,

representa el 40% del tiempo tecnológico. Si los niños lo usan tres sesiones diarias, esa porción mixta se traduce en 18 minutos diarios dentro de programas mixtos. Si consideramos todas las sesiones tecnológicas, el uso mixto puede predominar en muchas aulas. La proporción entre uso mixto y educativo puro puede influir mucho en los resultados medibles de atención y concentración.

2.2.4. Tiempo de uso

Según Charca (2025) el tiempo de uso es un indicador cuantitativo esencial para evaluar la dosis de e3xposición tecnológica. Pedagógicamente, el tiempo de uso debe calibrarse; ni demasiado breve (lo cual puede no alcanzar efecto), ni excesivo (que puede causar fatiga o dependencia). Los enfoques contemporáneos en educación digital suelen recomendar dosis moderadas y segmentadas, alternando con otras formas de aprendizaje y pausas cognitivas.

Desde la perspectiva cognitiva, un tiempo adecuado de exposición puede estimular los procesos atencionales, memoria de trabajo y familiaridad con interfaces. Pero tiempos prolongados sin pausas pueden provocar sobrecarga cognitiva, disminución de la atención, efecto de saturación y fatiga visual.

Conductualmente, niños con mayor tiempo pueden manifestar inquietud al prolongarse la sesión, perder foto o requerir estímulos adicionales para seguir concentrados. En la práctica el docente debe establecer límites explícitos al tiempo, planificar sesione escalonadas, tiempos de reposo o actividades físicas y monitorear la calidad del enfoque durante toda la parte integral del diseño instruccional, sesiones breves, microactividades pausas activas y alternancia

Si en la IEI 305 se estima que cada niño tiene como máximo 45 minutos diarios (como se mencionó al estimar uso de aplicaciones), ese podría ser un tope razonable. Sin embargo, puede ocurrir que algunas aulas, al tener más

demanda o interés, permitan 60 minutos diarios, lo cual podría llegar al 25% de la formada lectiva de 4 horas. En contraste, aulas con menores recursos pueden limitar a 20 a 30 minutos diarios, lo que reduce su impacto. Si se distribuye en 3 sesiones de 15-20 minutos, se mantiene la atención y se minimiza la fatiga.

2.2.4.1. Promedio de minutos diarios frente a pantallas

La duración continua influye en cuánta atención sostenida puede mantener el niño antes de que su rendimiento decaiga, su monitoreo interno se debilite o la atención comience a fluctuar. Pausas breves ayudan a reordenar la atención, recuperar energías cognitivas y evitar errores por cansancio. Conductualmente, niños en sesiones largas pueden empezar a distraerse, mirar alrededor, manipular elementos no relacionados, pedir ayuda o abandonar la tarea. Torres (202) al respecto opina que, en la práctica didáctica, el docente debe proponer pausas explicativas cada cierto tiempo (por ejemplo, cada 5 o 7 minutos), alternar con actividades físicas o juegos analógicos, y monitorear cómo la duración continua influye en el rendimiento y la focalización. En enfoques educativos contemporáneos, se recomienda dividir sesiones tecnológicas en bloques cortos intercalados con actividades de recuperación cognitiva

Este aspecto es fundamental para conectar el uso tecnológico con los patrones de distracción y recuperación de la atención. En PE1/OE1 se puede investigar cuántas veces y trazar el tiempo de uso continuo, los niños se distraen, y cómo la duración continua sin pausa impacta la atención selectiva y la rapidez de recuperación de la atención, En PE2/OE2, se puede ver si sesiones interrumpidas o bloques cortos favorecen mayor concentración y persistencia y menor repetición de errores que sesiones ·largas continuas. Por ello en la metodología se debe registrar no solo el tiempo total sino también la duración

continua y si se aplican pausas, para relacionarlos con los indicadores cognitivos de atención y concentración.

2.2.4.2. Duración de sesiones continuas sin pausa

La duración de sesiones continuas sin pausa es una subvariable del tiempo de uso que indica cuántos minutos seguidos el niño permanece usando el dispositivo sin interrupciones o descansos. Pedagógicamente mantener sesiones continuas largas puede comprometer la atención sostenida y favorecer la fatiga cognitiva; por eso los diseños. Instruccionales modernos promueven sesiones fragmentadas con pausas cortas (micro-pausas). para recuperar la atención. En la teoría del procesamiento cognitivo se reconoce que la capacidad de atención sostenida tiene límites temporales, especialmente en niños, por lo que sesiones prolongadas sin pausa pueden agotar el. recurso atencional. Los modelos de microlearning recomiendan fragmentar. Las tareas digitales en bloques breves alternados con descansos o actividades complementarias.

2.2.4.3. Tiempo de uso en actividades escolares vs recreativas.

El profesor Condori (2022) sostiene que corresponde a la proporción de tiempo digital que los niños dedican a tareas con fines escolares (aplicaciones educativas, ejercicios curriculares) frente a tiempo dedicado a actividades recreativas (juegos lúdicos, exploración libre). Pedagógicamente, esta proporción es esencial para garantizar que elel uso tecnológico apoye al currículo y no se desvíe hacia el mero entretenimiento. En enfoques educativos contemporáneos, se promueve que la mayor parte del tiempo digital en el aula esté orientada al aprendizaje, reservando una pequeña fracción al entretenimiento o descanso.

En consecuencia, dedicar más tiempo a actividades escolares digitales aumenta la probabilidad de fortalecer competencias académicas, atención dirigida y procesos de razonamiento mientras que el tiempo recreativo puede servir corno descanso cognitivo o estímulo motivacional, pero si es excesivo compite por atención con las tareas escolares. Conductualmente los niños que invierten más tiempo en actividades escolares pueden mostrar mayor persistencia, autorregulación y concentración; mientras que quienes pasan mas tiempo en actividades recreativas podrían exhibir comportamientos de evasión, saltos de pantalla o menor focalización. Didácticamente, el docente debe establecer la proporción entre ambos tipos de uso, programar transiciones claras entre uso escolar y recreativo, y evitar que lo recreativo funcione como premio. En los enfoques de diseño instruccional con tecnología, esta proporción debe pensarse explícitamente dentro del guion de clase digital.

2.2.5. Atención y concentración

La atención visual refiere a la capacidad del niño para mantener la mirada en la actividad digital (o no digital) asignada, focalizando estímulos relevantes y filtrando distracciones visuales periféricas. Pedagógicamente, en el contexto tecnológico es crucial porque muchas aplicaciones implican estímulos visuales dinámicos, animaciones y elementos gráficos que compiten por la mirada del niño. Los enfoques de instruccional digital incorporan principios de diseño de interfaz que atienden la atención visual: evitar distractores, aplicar zonas de enfoque visual, usar animaciones con moderación y guiar la vista con pistas visuales. Este diseño atencional es un fenómeno pedagógico que interactúa directamente con la atención visual del estudiante.

El cual se manifiesta en cuántas veces el niño aparta la vista, mira alrededor, ¡presiona zonas no relevantes o se distrae! con elementos gráficos en la pantalla. El docente puede notar que algunos niños "miran en blanco" o alternan entre pantalla y entorno físico. Didácticamente, el docente puede diseñar actividades que guíen la atención visual (por previas, zonas de contraste, foco centrado), enseñar a los niños a usar la mirada consciente (pedir que señalen primero lo que verán) y supervisar su mirada antes de avanzar la actividad. En los enfoques educativos al diseño atento (attention-aware learníng), la atención visual es un prerrequisito para la eficacia del recurso digital.

2.2.6. Atención visual

En el contexto de Juliaca/Azángaro es probable que algunos niños tengan dificultades para fijar la atención visual ante pantallas con muchos estímulos o colores. Si se observa qué, en cada sesión en promedio un niño aparta la vista 3 a 4 veces en 10 minutos (es decir cada 25 a 3 minutos) eso indicaría una atención visual limitada. Si de 50 niños, 30 presentan más de 5 desviaciones visuales por sesión, eso representa 60 % de casos con dificultad atencional. En aulas bien mediadas, esos valores podrían reducirse a una o dos desviaciones por sesión

2.2.6.1. Capacidad de mantener la visa en la actividad asignada

Esta capacidad es esencial para que el uso digital sea efectivo: si el niño no logra mantener la mirada no puede procesar completamente el contenido. Ortega (2921) sostiene asimismo que, los diseñadores de recursos digitales contemporáneos aplican estrategias como zonas de énfasis visual, animaciones o transiciones suaves, pero sin distraer, precisamente para

sostener la del niño. En el enfoque del aprendizaje adaptativo, algunos sistemas incluso monitorean la mirada para ajustar el ritmo o el diseño visual

Mantener la vista implica un esfuerzo atencional sostenido, inhibir distractores visuales periféricos, mantener el metal visual en mente y recurrir a estrategias de re fijación cuando la mirada se desvía. Esta capacidad distingue entre atención débil, atención eficaz; cuanto más tiempo se mantenga la mirada en la zona relevante, mayor procesamiento del contenido y menor pérdida de foco. Conductualmente, se evidencia en niños que no apartan la vista por largos períodos, no titubean visualmente ni se distraen con objetos del entorno, sino que permanecen fijos. En cambio, quiénes pierden la vista frecuentemente indican déficit de atención ocular. Didácticamente; los docentes pueden entrenar esta capacidad mediante actividades previas de fijación visual, ejercicios de seguimiento de estímulos, señalización oportuna y supervisión constante del foco visual. En los enfoques cognitivos aplicados a educación digital, capacidad es una métrica clave para evaluar la efectividad de las interfaces del contenido.

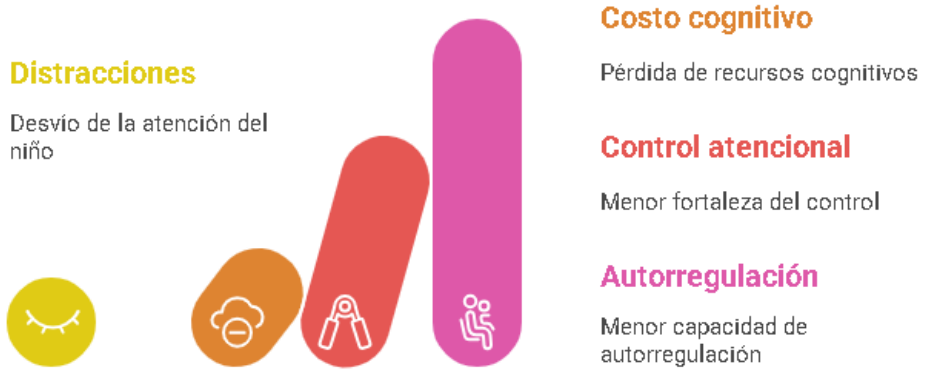
2.2.6.2. Número de distracciones durante la actividad

Según Mendoza (2022), cada distracción implica un "costo atencional" cuando el niño se desvía, pierde recursos cognitivos para retomar la tarea. se produce cambio de foco y su eficiencia disminuye. Un mayor número de distracciones sugiere menor fortaleza del control atencional, menor habilidad para Inhibir estímulos irrelevantes y menor capacidad de autorregulación. Conductual mente se observa cuando el niño aparta la atención, mira otros objetos, toca zonas incorrectas, se interrumpe a sí mismo o cambia de pantalla sin propósito

En consecuencia, se puede observar que en una sesión de 10 minutos un niño promedio tenga de 2 a 3 distracciones, lo que implica una distracción cada -3 a 5 minutos. Si 30 de 50 niños presentan más de distracciones por sesión, ese 60% indica una baja estabilidad atencional. En aulas mejor mediadas podría reducirse ese número a una distracción cada 5 a 7 minutos. Comparando entre aulas con distinto diseño de recursos y mediación docente, podremos ver diferencias en la frecuencia distraccional.

Figura 4

Las distracciones impactan la atención del niño·



Nota: Un mayor número de distracciones sugiere menor fortaleza del control atencional, menor habilidad para inhibir estimulas irrelevantes y menor capacidad de autorregulación.

2.2.6.3. Rapidez de recuperación de la atención tras una distracción.

La rapidez de recuperación de la atención tras una distracción indica cuánto tiempo le toma al niño volver a la actividad asignada después de una desviación atencional. (por ejemplo, mirar algo en el aula o pulsar un botón no relacionado) Caleni (2022) manifiesta que pedagógicamente este indicador es tan importante como la frecuencia de distracciones, pues revela la capacidad de autorregulación atencional y resiliencia cognitiva. En el diseño de recursos tecnológicos es común incorporar pausas o señales que ayuden a "reenganchar" la atención: por ejemplo, sonidos suaves, animaciones de retorno, pistas visuales para recapturar foco. En enfoques de aprendizaje adaptativo algunos sistemas aumentan la señalización cuando detectan baja atención para precipitar la recuperación de la atención.

Esta rapidez depende cuánto tiempo el niño tarda en inhibir la distracción, reajustar su foco, reorientar su mirada y recuperar el hilo de la tarea. Los niños con mejor control atencional retornan más rápidamente y pierden menos tiempo. Conductualrnente, se ve cuando el niño desvía la atención, pero en pocos segundos vuelve con fluidez a la tarea sin intervención externa. En cambio, quienes tardan mucho pueden perder el hilo, distraerse adicionalmente o abandonar la tarea digital. Didácticamente el docente puede entrenar técnicas de retorno (por ejemplo "mirar" "respirar", "volver a la pantalla"), pausas guiadas, y enseñar estrategias metodológicas para recuperar foco. En el paradigma de aprendizaje autorregulado, la rapidez de recuperación atencional es una habilidad clave que se puede mejorar con entrenamiento visual.

2.2.7. Concentración en tareas

La concentración implica tener recursos como el control inhibitorio, mantenimiento de la meta, autorregulación de la atención y monitoreo del propio desempeño. Es un estado óptimo en el cual el niño integra estímulos relevantes, descarta distractores y fluye en la tarea. Conductualmente, un niño concentrado sigue la actividad con interrupciones, no cambia de pantalla sin motivo, completa niveles o pasos claramente, y se muestra inmerso en la tarea. En contraste, falta de concentración implica saltos, pausas frecuentes dudas mirada dispersa. Didácticamente, el docente puede favorecer la concentración diseñando tareas con niveles progresivos, retroalimentación, variedad de modalidades, mini retos, pausas y apoyos cognitivos. Charca (2025) agrega que en los modelos pedagógicos de diseño instruccional cognitivo, mantener la concentración es condición necesaria para aprovechar la tecnología como medio de aprendizaje profundo.

Si de 50 niños, 20(40%) logran mantener concentración plena durante una sesión de 10 minutos sin intervención docente, ese porcentaje sería un indicador basal. Si en aulas bien dirigidas ese porcentaje sube a 60% o 70%, se evidenciaría una mejora. Se puede medir el tiempo promedio que cada niño permanece concentrado (por ejemplo 6 miutos en 10) y comprar entre aulas con distintos niveles de uso tecnológico o calidad de recursos.

2.2.7.1. Tiempo promedio que el niño permanece enfocado en la tarea

Mantener al niño enfocado por periodos mas largos indica mejor capacidad de inhibir distractores, mayor persistencia cognitiva y resistencia mental al decaimiento atencional. Si el tiempo promedio es corto, el niño tiene dificultad para sostener la concentración antes de fatigarse o desviarse.

Conductualmente, implica que el niño permanece ejecutando la tarea (responde, selecciona, manipula) sin pausas innecesarias, sin mirar alrededor ni alternar con otras actividades. El docente Uceda (2021) sostiene que en la práctica didáctica, el docente puede monitorear ese promedio, ajustar la duración de la tarea, aplicar pausas breves o cambios de modalidad si la concentración decae. En los enfoques educativos contemporáneos, esta métrica ayuda a calibrar el diseño de las sesiones digitales en función de la capacidad real de concentración infantil.

En sesiones de 10 minutos un niño promedio permanece enfocado unos 6 minutos antes de distraerse o necesitar reorientación. Si en aulas mejor planificadas ese promedio sube a 8 o 9 minutos, se evidenciaría un efecto positivo del uso tecnológico bien mediado. Si detectamos que en algunas sesiones el promedio es solo 4 minutos, eso indicaría que la tarea digital está mal diseñada o es demasiado exigente para la etapa atencional del niño.

2.2.7.2. Número de tareas completadas sin ayuda del docente

Completar tareas sin ayuda implica que et niño comprende las instrucciones, mantiene atención, aplica estrategias cognitivas, monitorea su progreso y corrige errores sin intervención externa. Es una expresión de concentración efectiva autorregulación y comprensión. Se observa cuando el niño avanza en niveles sin pedir ayuda, explora la aplicación, pruebas alternativas, corrige errores y procede. Si el niño constantemente requiere ayuda del docente, su nivel de atención o comprensión es limitado. Didácticamente, el docente puede diseñar tareas escalonadas, incluir ayudas internalizadas (pistas, retroalimentación) establecer niveles de apoyo gradual y monitorear la proporción de tareas completadas autónomamente. En los enfoques

pedagógicos actuales, fomentar la autonomía es un objetivo clave, por lo que este indicador es valioso para evaluar la eficacia del uso tecnológico.

Si en una serie de 10 actividades digitales un niño promedio completa 6 sin pedir ayuda, eso daría un 60% de autonomía. Si en aulas con mejor mediación tecnológica ese porcentaje alcanza 80 %, se evidenciaría una mayor madurez atencional y cognitiva. Si algunos niños completan solo 3 de 10 (30 %), eso indicaría pendencia excesiva.

2.2.7.3. Nivel de persistencia ante tareas complejas.

Domínguez y Fernández (2022) afirman que la persistencia es un indicador de motivación intrínseca, autoeficacia y resiliencia cognitiva. En enfoques contemporáneos de educación, las tareas digitales bien diseñadas deben incluir niveles de dificultad progresiva retroalimentación y apoyo para que el niño persista incluso cuando encuentra obstáculos, fomentando la mentalidad de crecimiento (growth mindset) mediante el uso de recursos tecnológicos.

Lo que sucede cuando el niño no abandona un error, experimenta con alternativas, vuelve a intentarlo, pide pistas para no rendirse inmediatamente. En cambio, la falta de persistencia puede traducirse en abandonar la tarea, saltar pasos, desistir rápidamente. Didácticamente, el docente puede estructurar tareas en zonas de desafío gradual, ofrecer pistas progresivas, reforzar el intento, modelar estrategias y alentar la continuidad. En los enfoques educativos digitales, la persistencia se considera una competencia metacognitiva que puede fortalecerse con un diseño inteligente de recursos tecnológicos.

2.2.8. Seguimiento de instrucciones

De acuerdo con Huaycani (2022), seguir instrucciones exige atención secuencial, memoria de trabajo para retener pasos, control inhibitorio para no

adelantarse, monitoreo del cumplimiento y corrección de errores. Un niño que sigue bien las instrucciones probablemente manifiesta una buena concentración y control atencional. Conductualmente, el niño refleja este seguimiento si no se salta pasos, el devuelve el paso anterior si se equivocó, sino omite partes de la tarea o no improvisa sin leer la instrucción de tal forma que, en la práctica didáctica, el docente debe estructurar guías claras y progresivas, verificar que el niño entienda cada paso, permitir repeticiones y retroalimentaciones parciales. En los enfoques pedagógicos centrados en la autonomía del estudiante, el seguimiento adecuado de las instrucciones es una competencia clave para la auto ejecución de las tareas digitales.

En la IEI 305, se observa que, de 10 tareas indicadas por la aplicación, un niño promedio sigue correctamente 8 pasos sin error (89%). Si algunos niños solo siguen 5 de 10 (50%) esto revela dificultades atencionales o comprensión. En las aulas bien mediadas esa tasa podría subir al 90%. Registrar discrepancias entre pasos omitidos e instrucciones incumplidas permitirá identificar patrones de aprendizaje digital.

2.2.8.1. Capacidad de seguir instrucciones paso a paso

Esta capacidad implica comprensión lingüística, memoria de trabajo, atención secuencia, control inhibitorio (no avanzar sin terminar un paso), monitorización y autocorrección. Niños con buena capacidad de seguir paso a paso tienden a cometer menos errores de omisión o salto de etapas. Se manifiesta en niños que no adelantan sin haber completado el paso anterior, que revisan las instrucciones antes de proceder, que retroceden si perciben error y que avanzan progresivamente. En la práctica didáctica, el docente puede enseñar estrategias (por ejemplo “leer, pensar, hacer”), usar guías visuales con

etapas numeradas y permitir que los niños consulten las instrucciones en pantalla o impresas.

Torres (2025) agrega que, en los enfoques contemporáneos de instrucción asistida por tecnología, la capacidad de seguir instrucciones paso a paso es una competencia que debe desarrollarse mediante diseño progresivo y retroalimentación gradual. Comprar entre grupo según frecuencia, tipo de recurso y tiempo de uso, podemos verificar si un uso mas intensivo y de mejor calidad favorece la capacidad de seguir instrucciones paso a paso, lo que se enlaza directamente con la eficacia del aprendizaje digital y su impacto sobre la atención y concentración.

2.2.8.2. Precisión al ejecutar tareas según lo indicado.

Según Sánchez (2021) la precisión requiere atención focalizada, monitoreo continuo, memoria operativa para recordar criterios de la instrucción, y control inhibitorio para evitar respuestas impulsivas. Niños que cometen menos errores muestran mayor estabilidad atencional y capacidad de seguimiento. Se manifiesta cuando el niño produce respuestas correctas, ajusta acciones, corrige sin excesiva interferencia externa, y no realiza acciones ad hoc sin consultar. En la práctica didáctica, el docente puede revisar errores comunes, ofrecer retroalimentación personalizada, permitir reintentos con pistas y diseñar tareas escalonadas que refuercen precisión progresiva. En los enfoques de evaluación formativa digital, la precisión es usada como indicador de dominio y ajuste adaptativo del contenido.

En la IEI 305, se observa que, en una secuencia de 20 ítems, un niño promedio responde correctamente 18 (90% de precisión). Si algunos niños solo logran 14 (70%), eso revela diferencias atencionales o comprensión. En aulas

donde la mediación y uso tecnológico es mejor, los promedios podrían subir a 95%. Registrar los errores por tipo (saltos, equivocaciones sistemáticas) también puede ofrecer diagnósticos precisos.

2.2.8.3. Repetición de errores por falta de atención

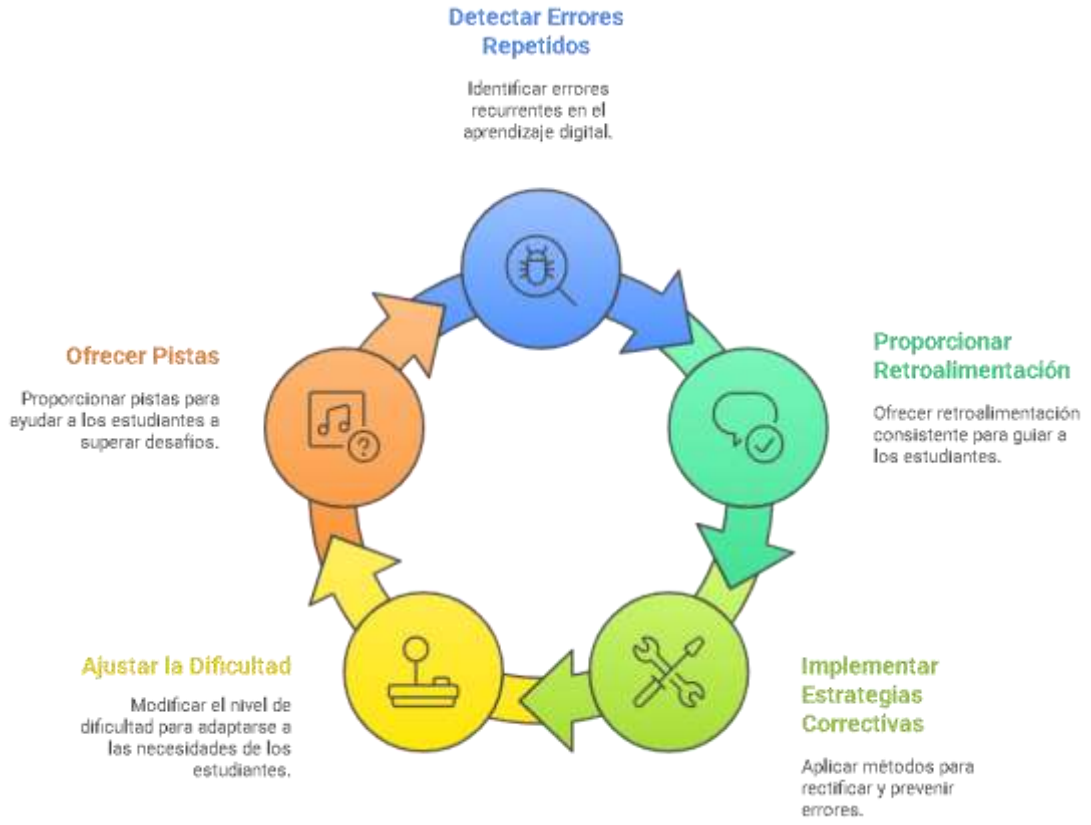
Repetir errores sin corregirlos indica fallo en el monitoreo interno, ineficacia en la recuperación de la atención, escasa metacognición y menor capacidad autorreguladora. Manifiesta que el niño no revisa su acción, avanza sin verificación ni control, se distrae antes e comprobar su respuesta y continúa en el mismo patrón erróneo. El docente debe prever retroalimentación inmediata, pedir al niño revisar sus respuestas antes de continuar, fomentar la relectura de instrucciones y diseñar tareas que penalicen la repetición mecánica de errores.

Este indicador es muy valioso para interpretar los efectos del uso tecnológico en la eficiencia atencional. El PE1/OE1, podemos evaluar si niños con menor número de sitracciones y mejor atención visual repiten menos errores. En PE2/OE2, analizar si un mayor uso de errores repetidos podría demostrar que la tecnología usada adecuadamente, favorece el monitoreo atencional. En el diseño de instrumento, se registra no solo los errores sino cuantos de ellos son repetidos, para relacionar esa métrica con las variables de uso tecnológico y con los indicadores de concentración.

En la IEI 305, si en 20 ítems un niño repite 4 errores del mismo tipo (por ejemplo, al conteo) eso significa un 20% de errores repetitivos. Sin el aulas mejor reguladas ese numero baja 1 o 2, se reflejaría una mejora en la disciplina atencional. Diferenciamos errores nuevos vs errores repetidos y analizar su proporción para diagnosticar déficit de atención en el contexto del uso tecnológico.

Figura 5.

Ciclo de prevención de errores en el aprendizaje digital.



Nota: en modelos de evaluación formativa digital, evitar la repetición de errores es parte del diseño de retroalimentación y andamiaje adaptativo.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Recurso tecnológico educativo

Cuando hablamos de recurso tecnológico educativo nos referimos a cualquier dispositivo digital, herramienta informática, aplicación o plataforma interactiva que se usa en el proceso de enseñanza-aprendizaje con un propósito pedagógico claro. No es simplemente meter tecnología por meter, sino integrarla de forma pensada y coherente.

En el Perú, las normas son claras al respecto: estas tecnologías tienen que cumplir con el deber que tiene el Estado de garantizar que las escuelas cuenten con "equipamiento con tecnología vigente", tal como lo establece el Reglamento de la Ley General de Educación. Pero ojo, esto va mucho más allá de solo comprar tablets o computadoras y distribuirlas.

El concepto realmente abarca todo un ecosistema: primero, tener los dispositivos; segundo, diseñar estrategias didácticas que le saquen provecho real a esa tecnología; tercero, capacitar bien a los docentes para que sepan usarla efectivamente; y cuarto, mantener una supervisión pedagógica constante. Todo esto es fundamental para asegurarnos de que el uso de la tecnología no termine perjudicando otros aspectos importantes del desarrollo del estudiante. Porque al final del día, la tecnología debe servir al aprendizaje, no al revés..

2.3.2. atención y concentración infantil

La atención es básicamente la capacidad mental que tenemos para enfocarnos en los estímulos que realmente importan, filtrando todo lo demás que nos distrae. La concentración, por su parte, es poder mantener ese enfoque el tiempo suficiente como para procesar bien la información y realmente aprenderla. Son dos cosas distintas pero que van de la mano.

En el ámbito educativo, estos procesos cognitivos son absolutamente fundamentales. Sin atención y concentración adecuadas, un niño simplemente no puede aprender bien ni internalizar contenidos significativos. Es como tratar de llenar un vaso que tiene agujeros: por más que le eches agua, se va a escapar.

Ahora bien, aunque la atención y la concentración no son conceptos estrictamente didácticos en sí mismos, su relevancia pedagógica es innegable. ¿Por qué? Porque cuando analizamos el impacto de los recursos tecnológicos en la educación, tenemos que demostrar que el Estado o la institución educativa, al momento de implementar cualquier tecnología, están cumpliendo con su obligación de proteger estos procesos cognitivos básicos. No pueden simplemente introducir tecnología sin considerar cómo afectará la capacidad de atención y concentración de los niños. Esto se relaciona directamente con el principio del interés superior del niño, que debe estar por encima de cualquier consideración técnica o administrativa..

2.3.3. Interés superior del niño

El principio del interés superior del niño, es una institución constitucional El principio del interés superior del niño es una de las instituciones constitucionales más importantes que tenemos en materia de derechos de los menores. Opera en tres dimensiones que se complementan entre sí: funciona como un principio imperativo que debe guiar todas las decisiones, como un derecho sustantivo que los niños pueden exigir, y como una norma de procedimiento que establece cómo deben tomarse las decisiones que los afectan.

En el Perú, la Ley N.º 30466 establece claramente los parámetros y garantías procesales para que este principio sea realmente "una consideración primordial" en absolutamente todas las medidas que puedan afectar a niños y adolescentes, sin excepciones.

Cuando llevamos esto al ámbito educativo, las implicaciones son muy concretas y prácticas. Significa que cualquier política académica, cualquier programa educativo, cualquier medida tecnológica que se quiera aplicar a menores de edad tiene que ser analizada cuidadosamente. No basta con que parezca una buena idea en papel o que sea económicamente conveniente. Hay que ponderar, evaluar y demostrar cuáles serán sus efectos reales sobre el desarrollo integral del niño, tanto en el presente como hacia el futuro.

Este principio nos obliga a pensar más allá de lo inmediato. No podemos priorizar criterios meramente económicos ("es más barato así") o tecnológicos ("es lo más moderno que hay") si eso va a perjudicar el bienestar y desarrollo de los niños. El interés del menor siempre debe estar primero, por encima de cualquier otra consideración administrativa, presupuestaria o técnica..

2.3.4. Deber de garantía estatal en educación

El deber de garantía es una obligación constitucional del Estado que tiene dos dimensiones importantes y complementarias. Por un lado, está la dimensión negativa: el Estado no debe vulnerar los derechos educativos de nadie. Pero hay una segunda dimensión, la positiva, que es igual de importante: el Estado debe adoptar medidas concretas y efectivas para asegurar que esos derechos se cumplan realmente en la práctica.

No basta con que el Estado diga "respetamos el derecho a la educación" y se quede de brazos cruzados. Tiene que actuar, tiene que invertir, tiene que garantizar condiciones reales para que ese derecho se materialice.

En el sector educativo peruano, este deber de garantía se concretiza en la Ley General de Educación (Ley N.º 28044), que le impone al Estado una responsabilidad clara y directa: debe dotar a las instituciones educativas de infraestructura adecuada, recursos suficientes y todas las condiciones necesarias que permitan ofrecer una educación de calidad. Esto no es opcional, es una obligación legal.

Ahora, en el contexto específico de nuestro estudio sobre el uso de recursos tecnológicos, este deber de garantía cobra una relevancia especial. El Estado no puede simplemente cumplir con proveer dispositivos tecnológicos y considerarlo suficiente. Ese es apenas el primer paso, pero está muy lejos de ser el último.

La obligación va mucho más allá: debe garantizar que la aplicación de esa tecnología no lesione otros derechos fundamentales que están conectados, como el derecho del niño a desarrollar adecuadamente su atención y concentración, su derecho a una educación que respete su desarrollo cognitivo, su derecho a aprender en condiciones que favorezcan su bienestar integral. Porque si introducimos tecnología que termina perjudicando la capacidad de atención de los niños, o que genera adicción, o que los distrae más de lo que los ayuda, entonces estamos cumpliendo formalmente con proveer recursos pero estamos fallando en garantizar realmente el derecho a una educación de calidad. Y eso es precisamente lo que el deber de garantía busca evitar..

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método en la Investigación Pedagógica, habiendo definido como un conjunto de procesos ligados por múltiples nexos que determinan la complejidad del sistema educativo. Por ello se entiende que la realidad educativa, no es estática o está paralizada y sin modificaciones y no es así, porque la realidad educativa es absolutamente dinámica y cambiante, es compleja y al mismo tiempo específico.

Esto particularmente exige determinar el tipo y la naturaleza del método de investigación, considerando que para alcanzar la verdad científica del fenómeno educativo, es necesario recurrir a métodos específicos, a técnicas e instrumentos adecuados y precisos para que la recopilación y análisis de la información sea confiable y que la teoría y las hipótesis constituyan aspectos esenciales para la concreción de nuevos conocimientos.

En consecuencia, el método general aplicado para la presente investigación, responde a las características de un diseño cuantitativo que constituye un conjunto de procedimientos organizados y utilizados sistemáticamente, para identificar los problemas que cuantifican el uso de

recursos tecnológicos y su impacto en la atención y concentración en niños de la educación inicial.

3.1.1. Enfoque de la investigación

El método de investigación pedagógica, seleccionado por la tipología y la naturaleza del fenómeno educativo, responde al tipo de diseño cuantitativo, en tanto que sus características la clasifican como un método objetivo, veraz, claro y preciso, es verificable, predictivo, sistemático, explicativo, especializado que tiene una serie de pasos que van desde la observación hasta la comunicación.

3.1.2. Técnicas del método utilizado

La técnica del método deductivo, se usa como una fase del razonamiento en base de una premisa, para formular predicciones o hipótesis, para validarlas a través de la recolección de datos obtenidos por medio de las encuestas-entrevistas que servirán de prueba de confirmación de las hipótesis.

La técnica de la observación utilizada, constituye el proceso de abstracción crítica, respecto del uso de recursos tecnológicos, con el objeto de determinar su impacto sobre la atención y concentración, en el modo cómo operar sus características, elementos, desarrollo y contracciones que se dan en dicha relación, ello nos permite encontrar problemas para caracterizarlos, describirlos, explorarlos y recomendar las soluciones correctivas.

Este modo de observación crítica, nos ha permitido reconocer y describir el uso de los recursos tecnológicas, las frecuencias de dicho uso, el número de veces que los niños usan tabletas o computadoras, la cantidad de días a la semana que acceden a los dispositivos electrónicos, la participación en actividades digitales dentro del aula, el tipo de recursos tecnológicos, el uso de aplicaciones educativas, el uso de juegos recreativos digitales, el uso de

programas mixtos (educativos y recreativos) el tiempo de uso, el promedio de minutos diarios frente a la pantalla, la duración de sesiones continuas sin pausa, la atención y concentración, la atención visual, la capacidad de mantener la visión en la actividad asignada, el número de distracciones durante la actividad, la rapidez de recuperación de la atención tras una distracción, la concentración en tareas, el tiempo promedio que el niño permanece enfocando en la tarea, el número de tareas completadas sin ayuda del docente, el nivel de persistencia ante tareas complejas, el seguimiento de instrucciones, la capacidad de seguir instrucciones paso a paso, la precisión al ejecutar tareas según lo indicado y la repetición de errores por falta de atención.

Esta información obtenida por medio de la observación crítica y sostenida ha sido sometida a un proceso de verificación mediante la encuesta-entrevista, a los padres de familia cuya información ha sido procesada estadísticamente y nos ha servido como prueba de validación y confiabilidad en la contrastación de las hipótesis respectivas.

3.1.3. Tipo

La investigación básica se enfoca en obtener conocimientos teóricos sobre principios esenciales, sin la intención de encontrar aplicaciones inmediatas. Según Rodríguez (2017), su objetivo es ahondar en la comprensión de los fenómenos, elaborando conceptos y teorías que los expliquen. En contraste con la investigación aplicada, que se centra en solucionar problemas específicos, la investigación básica expande el saber simplemente al entender, lo cual posibilita indagar nuevas interrelaciones y fundamentos teóricos. Este tipo de investigación es fundamental para el progreso de la ciencia, porque crea

marcos teóricos que tienen potencial para ser empleados en diferentes campos en el futuro..

3.1.4. Nivel

De acuerdo con Hernández (2018), el descriptivo se centra en examinar minuciosamente las propiedades y rasgos de personas, grupos, comunidades o fenómenos. Su propósito se centra en proporcionar una descripción exacta y detallada sin investigar las razones o motivaciones que están detrás de esas características. Esta clase de investigación posibilita tener una idea precisa del fenómeno en un momento determinado y constituye la base para estudios posteriores más exhaustivos, aunque no tiene como objetivo determinar relaciones de causalidad o correlación entre las variables..

3.1.5. Diseño

El diseño de la investigación fue cuantitativo no experimental. En este, el investigador observa los fenómenos sin alterar las variables independientes. De acuerdo con Dzul (2013), este diseño permite la investigación de fenómenos dentro de su contexto natural, sin modificar las condiciones. En contraste con los diseños experimentales que implican la manipulación y el control de variables, el enfoque no experimental se distingue por una actitud pasiva del investigador, quien se ocupa de observar y anotar los patrones y dinámicas que emergen espontáneamente en el contexto examinado...

3.2. ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN

La IEI N.º 305 de Juliaca, de gestión pública y nivel inicial, está ubicada en el Jr. Piérola 212, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región de Puno. Este centro educativo se caracteriza por su modalidad mixta (niños y niñas), y presta servicios en una zona urbana densamente poblada. En su estructura

organizativa cuenta con 17 secciones, lo cual permite atender a múltiples niveles de Educación Inicial en paralelo. Según los datos institucionales m anejados para esta investigación, la matrícula asciende a aproximadamente 480 alumnos, distribuidos en 234 varones y 246 niñas, lo que refleja un reparto casi equilibrado entre géneros.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

La población objeto de estudio estuvo constituida por los 480 estudiantes matriculados en la IEI N.º 305 de Juliaca durante el año 2024. Estos estudiantes se distribuyeron en 17 secciones, organizadas en niveles de educación inicial: sala cuna, nivel medio y nivel de transición. De este total, 234 son niños y 246 niñas, permitiendo un equilibro de género adecuado para fines comparativos.

3.3.2. Muestra

La muestra está constituida por 81 padres de familia, quienes pertenecieron a las tres secciones de 5 años (5 años A, 5 años B y 5 años C) de la IEI N.º 305 de Juliaca. De manera específica, se asignaron 28 padres a la sección A, 28 a la sección B y 25 a la sección C, asegurando una distribución equilibrada entre las secciones. Para la selección de los participantes, se empleó un muestreo no probabilístico de tipo estratificado por sección, con el propósito de garantizar que cada grupo estuviera adecuadamente representado y se obtuviera una muestra coherente con la organización de los estudiantes de 5 años.

El muestreo probabilístico se obtuvo mediante la siguiente fórmula

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{e^2 \times (N-1) + Z^2 \times p \times q}$$

Donde:

N = total de la población (finita) 480

z = límite de confianza (1.96)

p = proporción esperada de aciertos (0.5)

q = proporción esperada de errores (0.5)

e = margen de error (0.05) es decir al 95% de confianza

n = muestra

Reemplazando: para garantizar la coherencia y calidad de la información, se establecieron los siguientes criterios:

Inclusión:

- Ser padre o madre de un niño matriculado en alguna de las secciones de 5 años de la IEI Nº 305 durante el año 2024
- Aceptar voluntariamente participar, firmando el consentimiento informado
- Residir en la jurisdicción de la institución (Juliaca) durante al menos los últimos seis meses
- Tener capacidad para responder el instrumento (lectura básica o verbal)

Exclusión:

- Padres que ocupen cargos institucionales (directivos o docentes) en la IEI Nº305 para evitar sesgos
- Aquellos que no completen el cuestionario o no respondan más del 25% de los ítems relevantes
- Padres que temporalmente no residan o que tengan impedimentos severos de comunicación que impidan la comprensión del instrumento.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

3.4.1. Técnicas

Dentro del contexto de esta investigación, se determinó que debía ser evaluado a través de la encuesta, tal como lo explica Casas (2003), una técnica de investigación que incorpora la recolección sistemática de datos y el planteamiento de preguntas estructuradas dirigidas a un conjunto específico de personas, denominado muestra..

3.4.2. Instrumentos

En el presente estudio, se empleó la herramienta del cuestionario precodificado, que permitió una recolección minuciosa de datos cuantitativos. Casas (203) considera este aspecto esencial porque garantiza la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos..

3.5. RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Validación

En relación a la autenticidad del instrumento, se utilizó el criterio de los expertos, que consiste en la evaluación y validación del dispositivo por parte de especialistas en el campo de estudio correspondiente. En esta perspectiva, se

verifica si las características del instrumento y el contenido del diseño son idóneos y articulan la medición del constructo que se quiere medir con precisión..

3.5.2. Confiabilidad

Para reforzar la confiabilidad y robustez, se utilizó el coeficiente de validación del instrumento a través de un análisis realizado por expertos y el coeficiente Alfa de Cronbach para verificar la confiabilidad. La versión 25 del software SPSS fue la utilizada para el análisis de datos..

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Se observó que los niños utilizaron los recursos tecnológicos de manera diversa, alternando entre actividades de aprendizaje y entretenimiento, lo que permitió evidenciar cómo estos instrumentos influyeron en su atención y concentración. Algunos niños requirieron supervisión o motivación para involucrarse plenamente en las actividades, mientras que otros demostraron autonomía y persistencia al completar tareas complejas, seguir instrucciones y mantener la concentración en actividades grupales. La utilización de dispositivos, como tabletas y computadoras, favoreció el aprendizaje de conceptos básicos y promovió la curiosidad, aunque también mostro que la exposición prolongada podía afectar la capacidad de mantener la atención sostenida. Así, se constató que, aunque los recursos tecnológicos constituyeron herramientas pedagógicas valiosas, su impacto dependió en gran medida del acompañamiento, la orientación y la estructuración de actividades que promovieran la autorregulación, la motivación intrínseca y la participación activa de los niños, fortaleciendo tanto sus competencias cognitivas como socioemocionales dentro del contexto educativo.

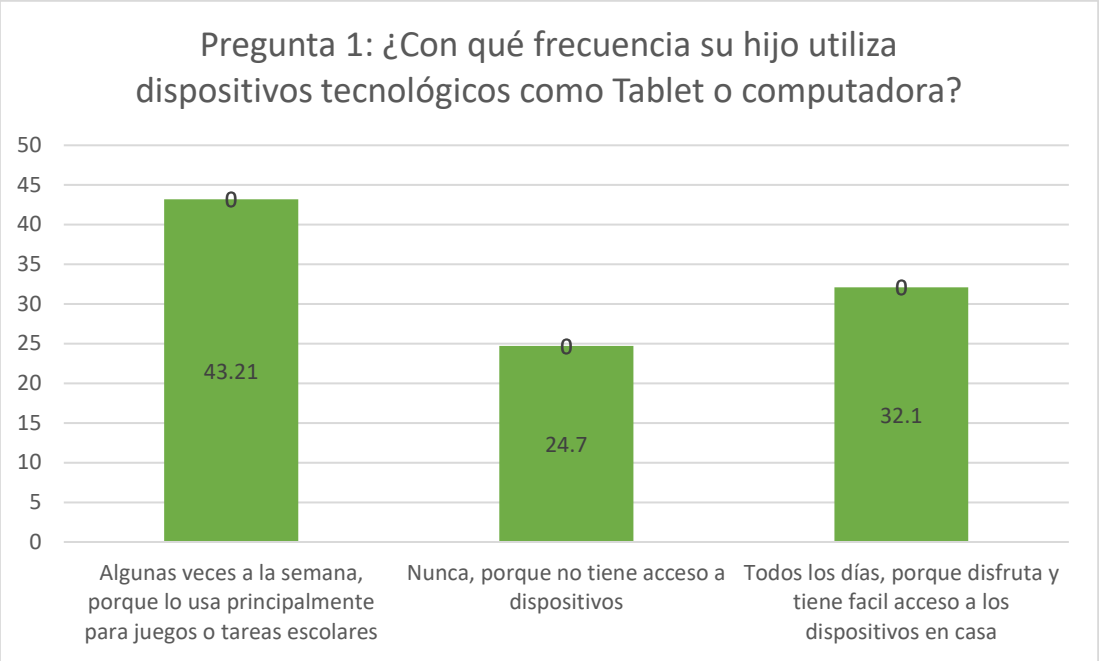
Tabla 2

Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia su hijo utiliza dispositivos tecnológicos como tablet o computadora?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces a la semana, porque lo usa principalmente para juegos o tareas escolares	35,00	43,20	43,20	43,20
	Nunca, porque no tiene acceso a dispositivos	20,00	24,70	24,70	67,90
	Todos los días, porque disfruta y tiene fácil acceso a los dispositivos en casa	26,00	32,10	32,10	100,00
	Total	81,00	100,00	100,00	

Nota: Elaborado a base de los cuestionaros aplicados

Figura 6



Nota: Referencia a la Tabla 2

INTERPRETACIÓN. la tabla 2 y figura 6 revelan que el 43.2% de los encuestados reportan que su hijo utiliza dispositivos, en tanto un 32.1% afirma que lo hace todos los días y un 24.7% nunca. En la IEI 305 N.º Juliaca – 2024, esta distribución evidencia una polaridad entre quienes gozan de acceso cotidiano y quienes carecen de uso de tecnología. Empero, dicho uso no es uniforme: aunque un tercio utiliza dispositivos diariamente, casi una cuarta parte está excluida tecnológicamente. Tal desigualdad alienta suspicacias bajo el prisma de los derechos al acceso a la educación y al desarrollo infantil, pues un niño sin acceso tecnológico podría ver comprometida su atención en actividades digitales educativas.

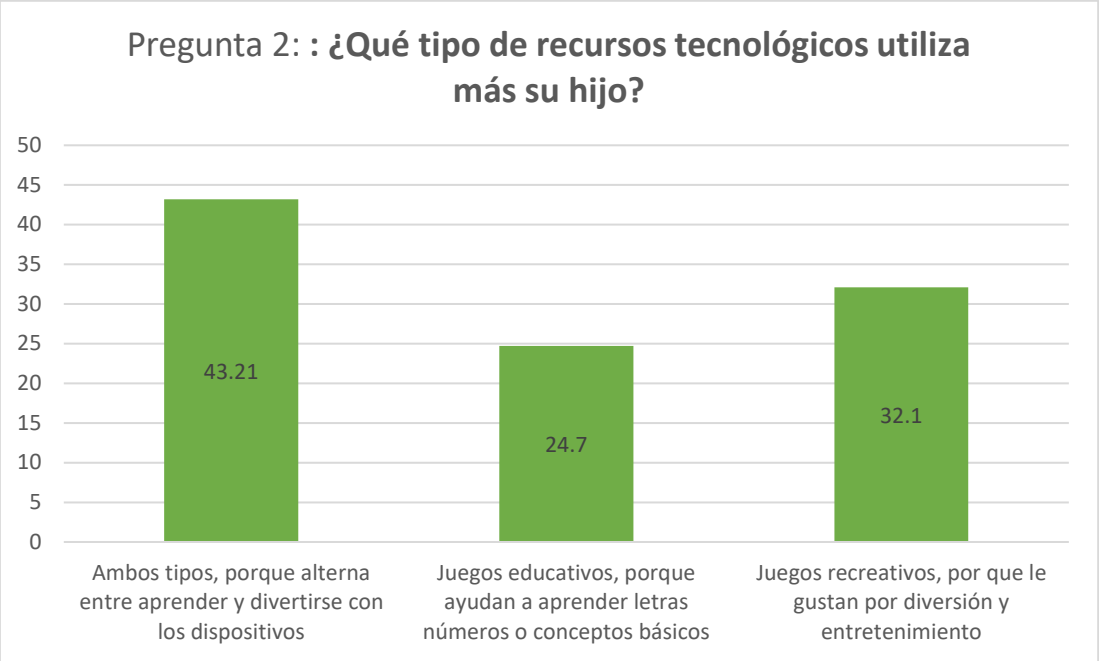
Tabla 3

Pregunta 2: ¿Qué tipo de recursos tecnológicos utiliza más su hijo?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Ambos tipos, porque alterna entre aprender y divertirse con los dispositivos*	*11*	*13.6*	*13.6*	*13.6*
	Juegos educativos, porque ayudan a aprender letras números o conceptos básicos	*50*	*61.7*	*61.7*	*75.3*
	Juegos recreativos, por que le gustan por diversión y entretenimiento	*50*	*24.7*	*24.7*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 7



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 3 y figura 7 ponen énfasis en que un 61.7% de los niños emplean primordialmente juegos educativos, mientras que un 24.7% usan juegos recreativos y un 13.6% alterna ambos tipos. En el escenario institucional de la IEI N.º 305 Juliaca en 2024, esto sugiere que la mayoría orienta su consumo tecnológico hacia componentes pedagógicos, lo cual podría favorecer la estimulación cognitiva y la atención, si los juegos educativos fuesen debidamente seleccionados y regulados. No obstante, subsiste un cuarto significativo que privilegia juegos recreativos, lo que podría acarrear estímulos superficiales de atención y dispersión.

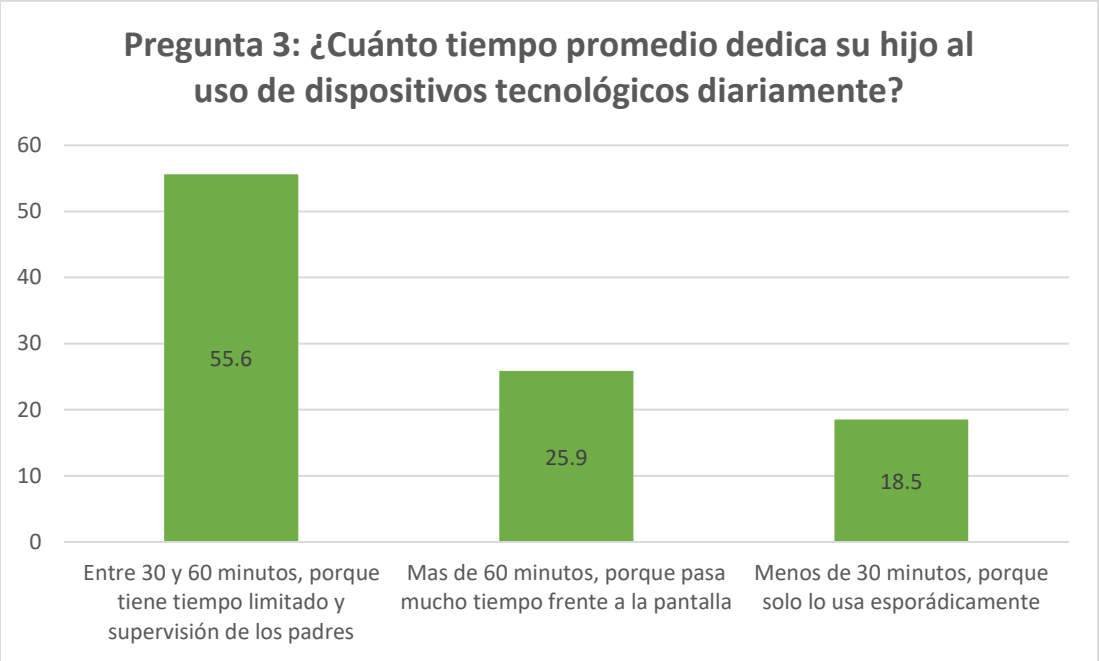
Tabla 4

Pregunta 3: ¿Cuánto tiempo promedio dedica su hijo al uso de dispositivos tecnológicos diariamente?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Entre 30 y 60 minutos, porque tiene tiempo limitado y supervisión de los padres*	*45*	*55.6*	*55.6*	*55.6*
	Mas de 60 minutos, porque pasa mucho tiempo frente a la pantalla	*21*	*25.9*	*25.9*	*81.5*
	Menos de 30 minutos, porque solo lo usa esporádicamente	*15*	*18.5*	*18.5*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 8:



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 4 y figura 8, estipulan que el 55.6% (45 casis) de los niños usan dispositivos entre 30 y 60 minutos por día, seguido por un 25.9% (21 casos) que los emplea mas de 60 minutos y un 18.5% (15 casos) que los usa menos de 30 minutos. Bajo la égida temática de la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, este quiebre temporal revela que más de la mitad de los menores se encuentran en un rango intermedio, lo que puede favorecer un equilibrio entre exploración tecnológica y descanso cognitivo. Sin embargo, 25.9% que excede una hora diaria corre el riesgo de fatiga mental, dispersión atencional y saturación perceptiva, circunstancia que puede vulnerar su derecho a la concentración en actividades escolares. Jurídicamente, debe considerarse que un uso excesivo sin normas pedagógicas puede vulnerar el derecho de los menores a un entorno educativo exento de sobreexposición tecnológica.

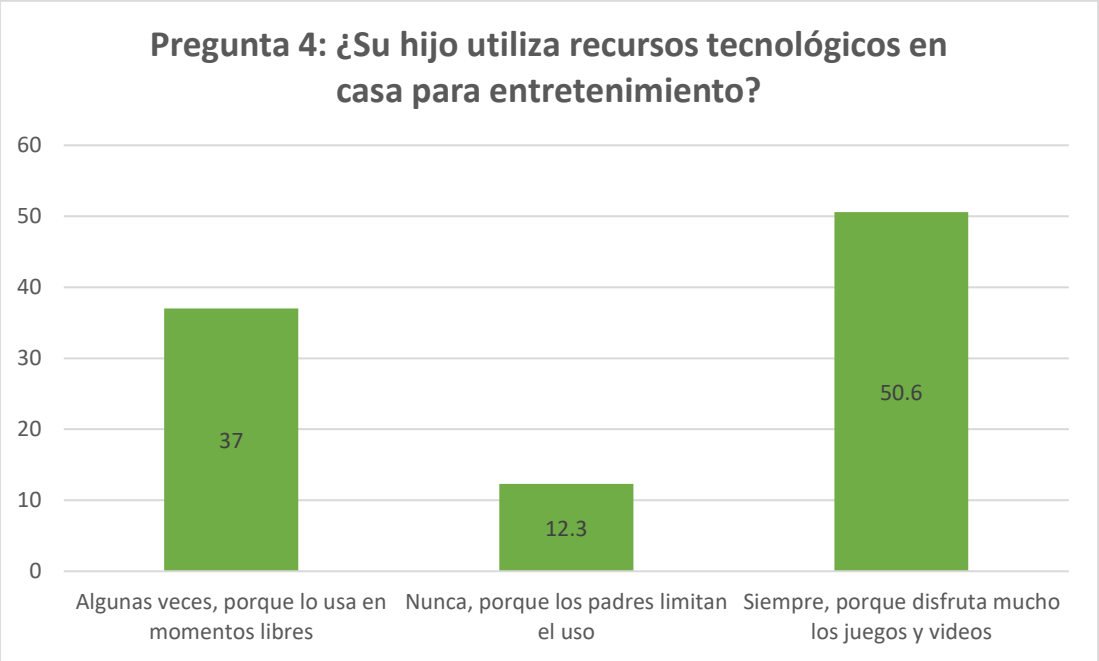
Tabla 5

Pregunta 4: ¿Su hijo utiliza recursos tecnológicos en casa para entretenimiento?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Algunas veces, porque lo usa en momentos libres*	*30*	*37.0*	*37.0*	*37.0*
	Nunca, porque los padres limitan el uso	*10*	*12.3*	*12.3*	*49.4*
	Siempre, porque disfruta mucho los juegos y videos	*41*	*50.6*	*50.6*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 9



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 5 y figura 9 advierten que el 50.6% (41 casos) de los niños "siempre" emplean recursos tecnológicos para entretenimiento en casa, un 37. % (30 casos) lo hacen "algunas veces" y un 12.3% (10 casos) "nunca". En el ámbito de la IEI N.º 305 Juliaca - 2024, tal prevalencia del uso incesante para entretenimiento sugiere que la tecnología deviene, para muchos, en estímulo lúdico permanente más allá del entorno educativo. Aún cuando el derecho al esparcimiento y al juego es válido, el exceso puede colisionar con el derecho a la atención focalizada en actividades escolares. Desde una óptica jurídico-normativa, esta tendencia demanda que los padres y autoridades educativas regulen el acceso lúdico con criterios pedagógicos, a fin de no erosionar la concentración de los niños durante el proceso formativo.

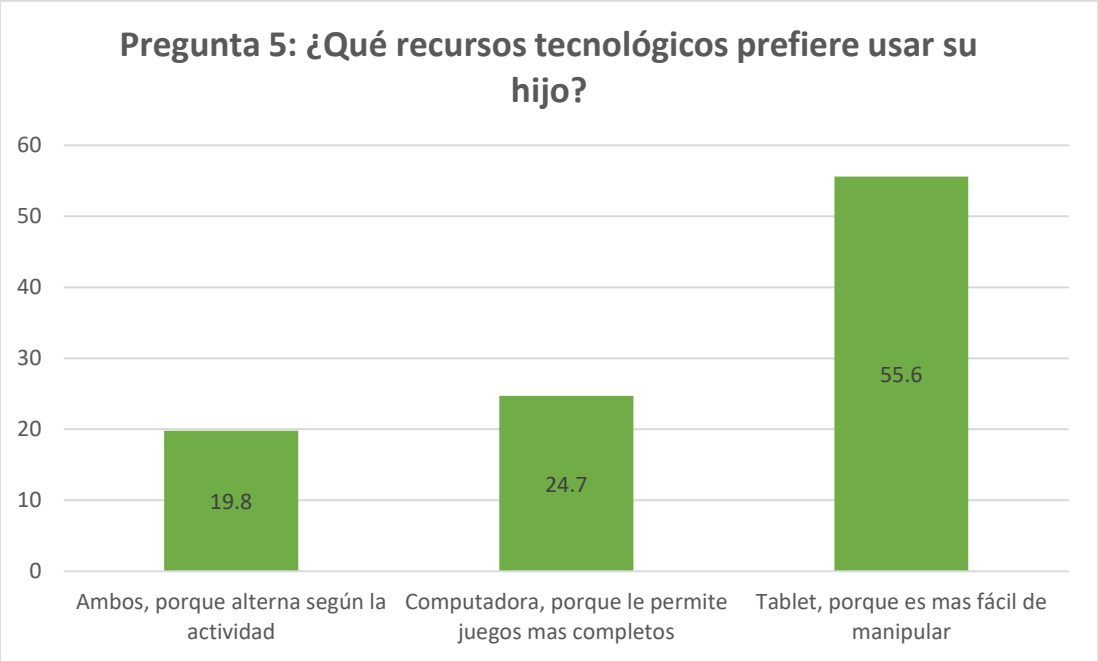
Tabla 6

Pregunta 5: ¿Qué recursos tecnológicos prefiere usar su hijo?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Ambos, porque alterna según la actividad*	*16*	*19.8*	*19.8*	*19.8*
	Computadora, porque le permite juegos mas completos	*20*	*24.7*	*24.7*	*44.4*
	Tablet, porque es mas fácil de manipular	*45*	*55.6*	*55.6*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 10



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 6 y figura 10 constatan que el 55.6% de los niños prefieren la tablet el 24.7% optan por la computadora y un 19.8% alternan ambos. En la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, esta inclinación mayoritaria hacia la tablet denota una preferencia por dispositivos táctiles manejables, ligeros y de uso intuitivo. No obstante, desde una perspectiva tecnológica, esta predilección podría acarrear limitaciones en tareas complejas o en la exposición prologada a software educativo de mayor exigencia, lo cual impacta la profundidad de la atención. Si bien la tablet favorece la accesibilidad cognitiva, su uso indiscriminado sin contrapesos podría comprometer el derecho de los menores a herramientas tecnológicas robustas fomenten concentración sostenida.

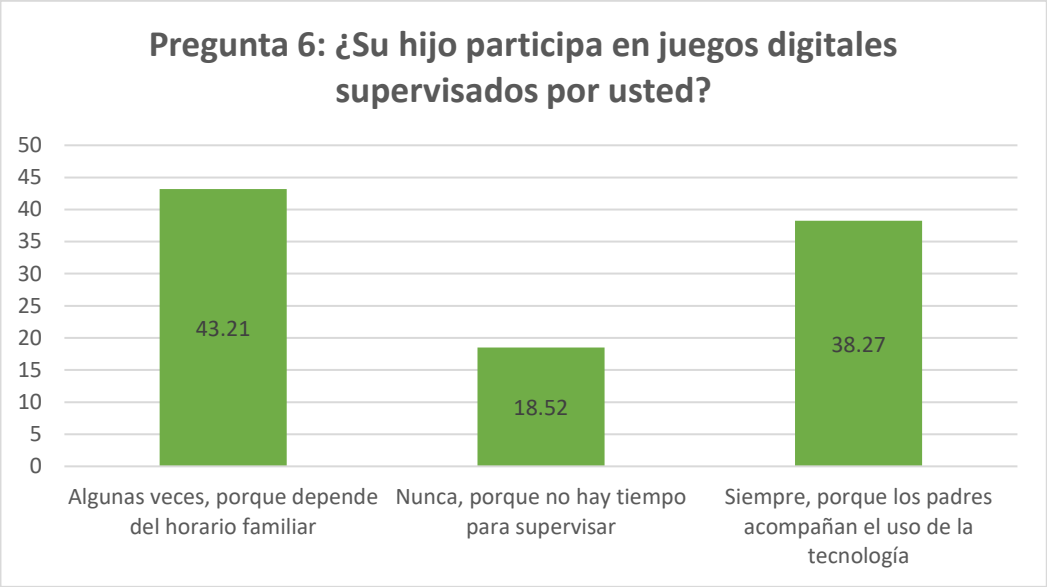
Tabla 7

Pregunta 6: ¿Su hijo participa en juegos digitales supervisados por usted?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Algunas veces, porque depende del horario familiar*	*35*	*43.2*	*43.2*	*43.2*
	Nunca, porque no hay tiempo para supervisar	*15*	*18.5*	*18.5*	*61.7*
	Siempre, porque los padres acompañan el uso de la tecnología	*31*	*38.3*	*38.3*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 11



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 7 y figura 11 denuncian que el 42.2% participan algunas veces, el 38.3% siempre y un 18.5% nunca. En el contexto de la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, la supervisión parental se erige como factor mediador: mas del 80% de los niños recibe algún grado de acompañamiento cuando usan tecnología digital. Sin embargo, cerca del 18.5% queda libre de supervisión alguna, lo que puede inducir riesgos atencionales y de uso abusivo, desde el punto de vista pedagógico y didáctico, la supervisión resulta necesaria sistemática y orientada, de modo que asegure que el uso tecnológico, se desarrolle en condiciones saludables, para el mejoramiento de la atención y la concentración en la educación inicial.

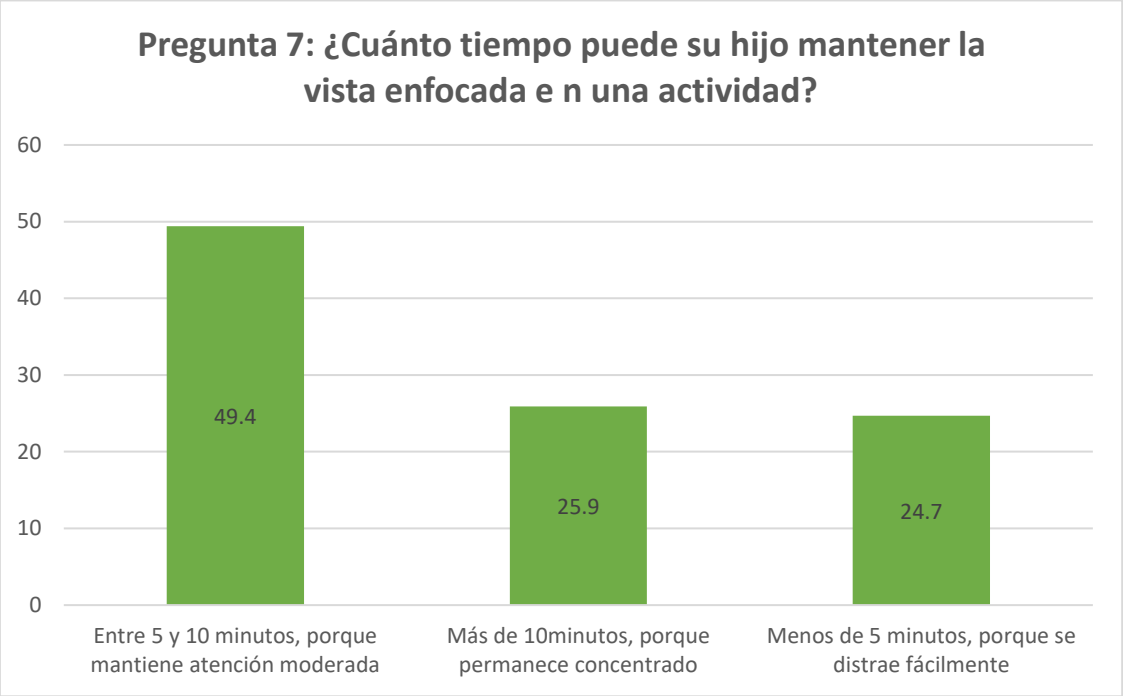
Tabla 8

Pregunta 7: ¿Cuánto tiempo puede su hijo mantener la vista enfocada en una actividad?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Entre 5 y 10 minutos, porque mantiene atención moderada*	*40*	*49.4*	*49.4*	*49.4*
	Más de 10minutos, porque permanece concentrado	*21*	*25.9*	*25.9*	*75.3*
	Menos de 5 minutos, porque se distrae fácilmente	*20*	*24.7*	*24.7*	*100,00*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 12



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 8 y figura manifiestan que el 49.4% (40 casos) de los niños pueden mantener la vista enfocada entre 5 y 10 minutos, un 25.9% (21 casos) lo hace por más de 10 minutos, y un 24.7% (20 casos) menos de 5 minutos. En el ámbito de la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, se nota que casi la mitad tiene una capacidad moderada de enfoque (5-10 minutos) mientras solo un cuarto logra una atención prolongada superior a 10 minutos. Tal hallazgo sugiere que la mayoría de los niños enfrentan retos para sostener atención prolongada, lo que podría impactar negativamente cuando se emplean recursos tecnológicos largos o densos.

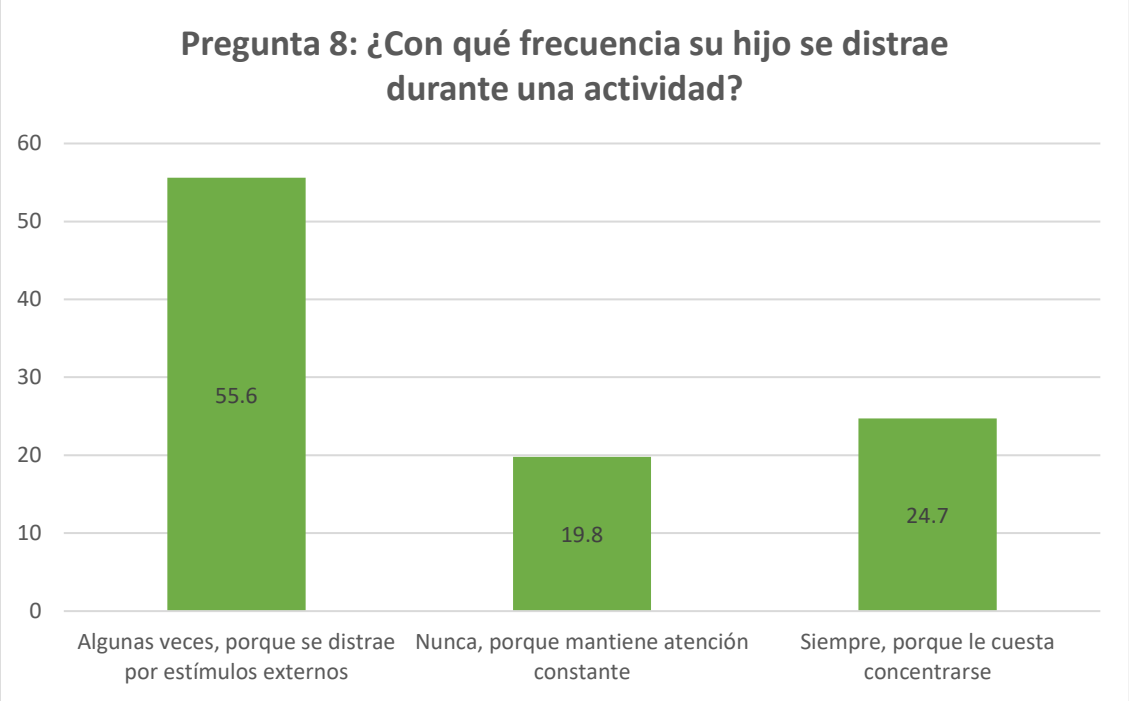
Tabla 9

Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia su hijo se distrae durante una actividad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces, porque se distrae por estímulos externos	45	55.6	55.6	55.6
	Nunca, porque mantiene atención constante	16	19.8	19.8	75.3
	Siempre, porque le cuesta concentrarse	21	24.7	24.7	100,00
	Total	81,00	100,00	100,00	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 13



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 9 y figura 13 ponen énfasis en que 55.6% de los niños se distraen algunas veces, un 24.7% siempre y un 19.8% nunca, estos resultados muestran que la IEI N. º 305 Juliaca – 2024, la mayoría experimenta interrupciones ocasionales durante las tareas. Que uno de cada cuatro niños se distraiga siempre es un dato preocupante, pues evidencia vulnerabilidad en su capacidad de mantener atención sostenida. Desde una dimensión pedagógica psicológica, ello podría implicar que los menores no están recibiendo condiciones pedagógicas adecuadas para preservar una educación sin distracciones excesivas. En Juliaca este patrón de distracción reiterada plantea que las estrategias educativas mediadas por la tecnología deben incorporar mecanismos de estímulo de foto útil y minimizar elementos distractores para proteger la concentración infantil.

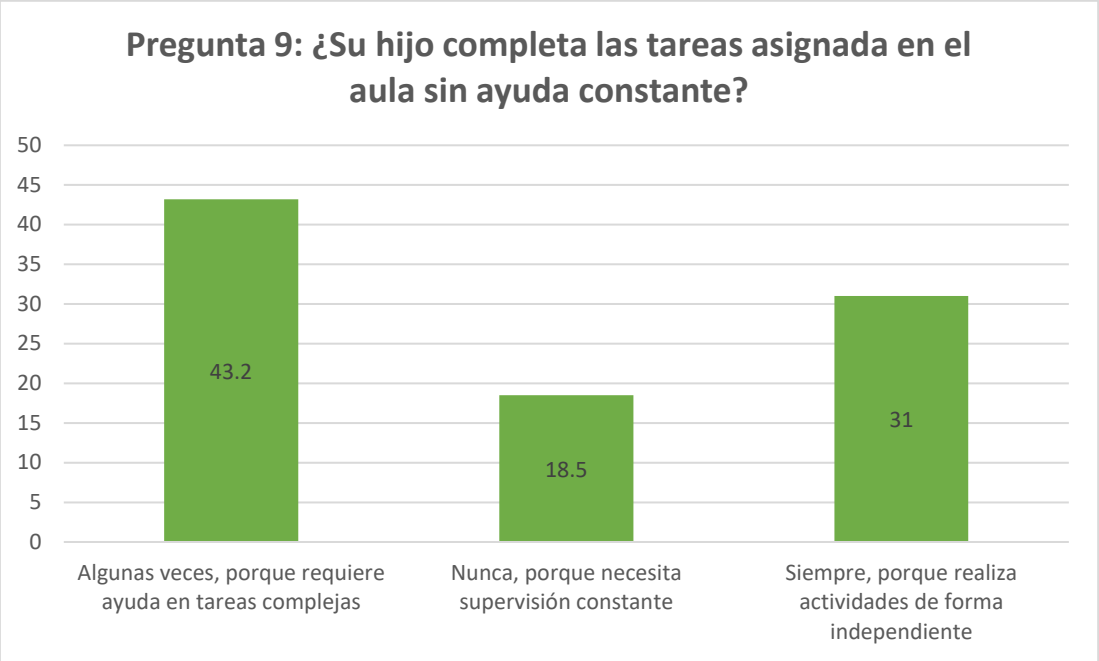
Tabla 10

Pregunta 9: ¿Su hijo completa las tareas asignadas en el aula sin ayuda constante?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Algunas veces, porque requiere ayuda en tareas complejas*	*35*	*43.2*	*43.2*	*43.2*
	Nunca, porque necesita supervisión constante	*15*	*18.5*	*18.5*	*61.7*
	Siempre, porque realiza actividades de forma independiente	*31*	*38.3*	*38.3*	*100*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 14



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 10 y figura 14, enseñan que el 43.4% (35 casos) realizan tareas "algunas veces" sin ayuda, el 38.3% (31 casos) "siempre" de forma independiente y el 18.5% (15 casos) "nunca" logran autonomía. En la IEI N.º 305 Juliaca-2014, este hallazgo implica que más de un tercio de los niños dispone de autonomía cognitiva suficiente suficiente para completar tareas in intervención contínua, lo que puede reflejar un nivel aceptable de atención y concentración. Sin embargo, casi la mitad dependen ocasionalmente de ayuda y cerca del 19% no alcanzan independencia alguna, local revela vulnerabilidades en la atención sostenida.

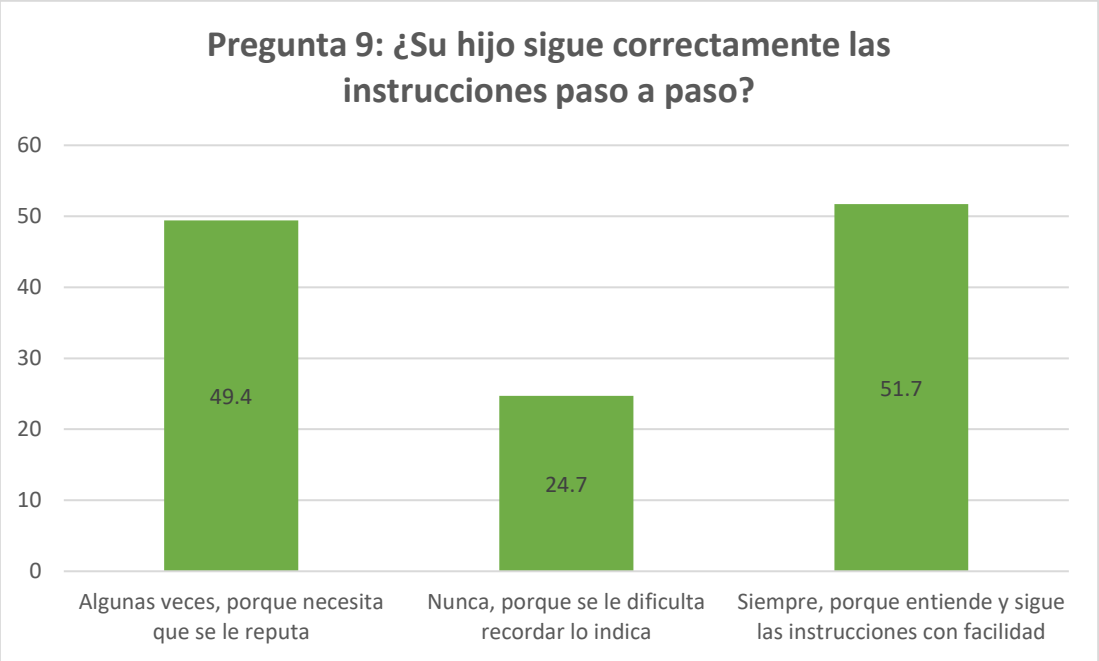
Tabla 11

Pregunta 10: ¿Su hijo sigue correctamente las instrucciones paso a paso?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Algunas veces, porque necesita que se le reputa*	*40*	*49.4*	*49.4*	*49.4*
	Nunca, porque se le dificulta recordar lo indica	*20*	*24.7*	*24.7*	*74.1*
	Siempre, porque entiende y sigue las instrucciones con facilidad	*21*	*25.7*	*25.7*	*100*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 15



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 11 y la figura 15, ponen énfasis en que el 49.4% siguen instrucciones algunas veces, un 25.9% siempre y un 24.7% nunca. En la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, resulta perturbador que únicamente una cuarta parte de los niños siga correctamente las instrucciones de manera constante, mientras casi un 25% no lo hace nunca. Esta fragilidad en la capacidad de seguir órdenes secuenciales podría estar correlacionada con deficiencias en atención, memoria de trabajo o concentración. Desde una óptica psicopedagógica y educativa, se nota que el niño puede internalizar y ejecutar correctamente las instrucciones bajo la sugerencia que las estrategias educativas tecnológicas deben incorporar métodos de repetición, refuerzos visuales y verificaciones intermedias para asegurar que la instrucciones sean comprendidas y obedecidas, salvaguardando la atención del menor.

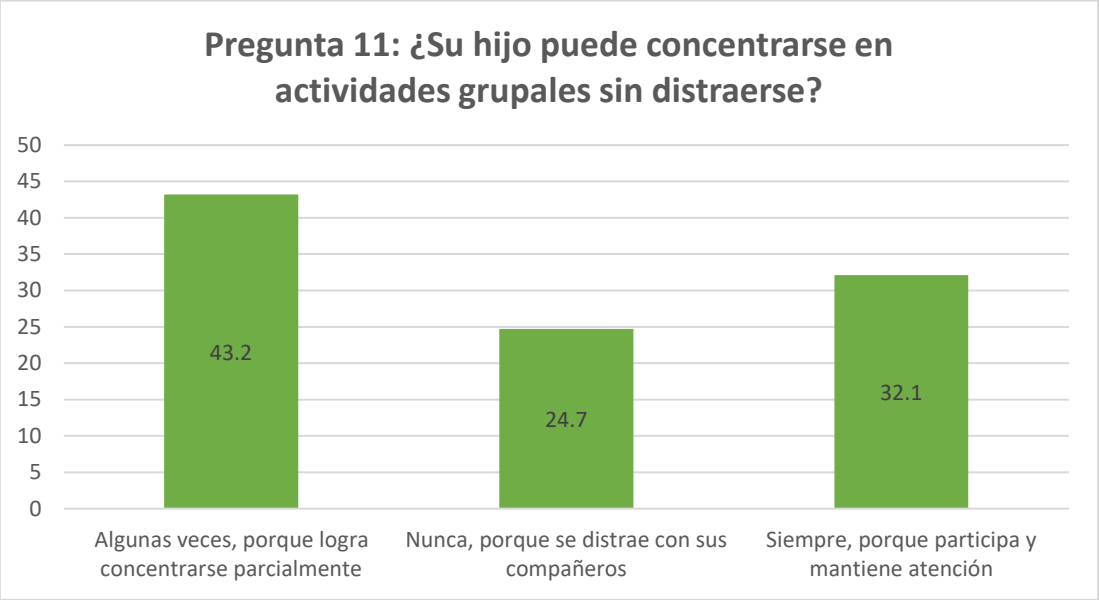
TABLA 12

Pregunta 11: ¿Su hijo puede concentrarse en actividades grupales sin distraerse?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces, porque logra concentrarse parcialmente	35	43.2	43.2	43.2
	Nunca, porque se distrae con sus compañeros	20	24.7	24.7	67.9
	Siempre, porque participa y mantiene atención	26	32.1	32.1	100
	Total	81,00	100,00	100,00	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 16

Nota: Referencia a la tabla



INTERPRETACIÓN. La tabla 12 y figura 16 enfatizan que el 43.2% algunas veces se concentran en actividades grupales, un 32.1% lo hacen siempre y un 24.7% nunca. En el contexto de la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, esta distribución indica que menos de un tercio del alumnado puede mantener concentración colectiva sin distracción, mientras que así una carta parte se ve permanentemente perturbada en dichos entornos; este déficit compromete la plena inclusión de dinámicas grupales.

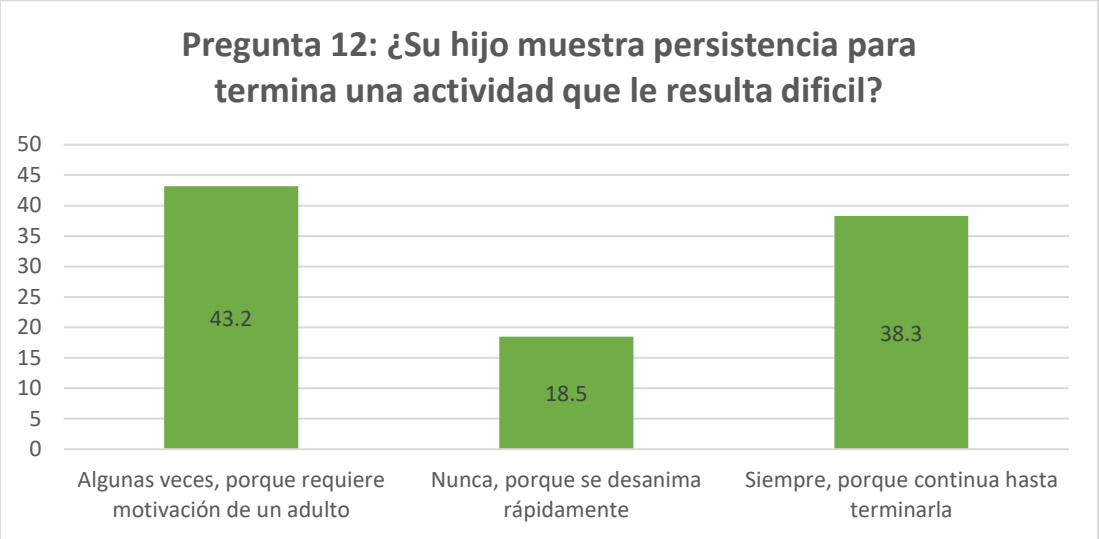
Tabla 13

Pregunta 12: ¿Su hijo muestra persistencia para terminar una actividad que le resulta difícil?

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	*Algunas veces, porque requiere motivación de un adulto*	*35*	*43.2*	*43.2*	*43.2*
	Nunca, porque se desanima rápidamente	*15*	*18.5*	*18.5*	*61.7*
	Siempre, porque continua hasta terminarla	*31*	*38.3*	*38.3*	*100*
	Total	*81,00*	*100,00*	*100,00*	

Nota: Elaborado a base de los cuestionarios aplicados

Figura 17



Nota: Referencia a la tabla

INTERPRETACIÓN. La tabla 13 y figura 17 subrayan que el 43.2% (35 casos) los niños persisten "algunas veces" ante una actividad difícil, un 38.3% (31 casos) lo hacen "siemrpe" y un 18.5% (15 casos) "nunca". En la IEI N.º 305 Juliaca – 2024, este dato sugiere que la mayoría significativa (81.5%) mantiene cierto grado de perseverancia, aunque el 18.5% se rinde ante la dificultad sin siquiera intentar persistir. Desde una óptica psicológica y educativa, se percibe la falta de perseverancia que compromete a la formación de la resiliencia intelectual y puede incidir negativamente en la concentración prolongada, se pone de manifiesto que los recursos tecnológicos empleados deben acompañarse de estrategias motivacionales, retroalimentación positiva y tutorías personalizadas para los niños que abandonan temprano las tareas más arduas.

CONCLUSIONES

PRIMERA. Se concluye que el uso de recursos tecnológicos influyó de manera significativa en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicia N.º 305 de Juliaca. Si bien la tecnología permitió captar el interés y dinamizar las actividades también se evidenció que un uso excesivo o poco planificado generó dispersión y disminución de la persistencia en tareas que requieren mayor esfuerzo cognitivo. En ese sentido, se reafirmó la necesidad de integrar dichos recursos con fines pedagógicos, bajo criterios de moderación y pertinencia

SEGUNDA. Se concluye que los recursos tecnológicos fueron aplicados en actividades pedagógicas principalmente de carácter lúdico y motivacional, lo que facilitó la participación activa de los niños. Sin embargo, se observó que su empleo no siempre estuvo acompañado de estrategias metodológicas claras, lo que en algunos casos limitó el aprovechamiento pleno de esto recursos como medios de aprendizaje significativo

TERCERA. Se concluye que los niveles de atención y concentración de los niños varían en función de la frecuencia y el tipo de exposición a recursos tecnológicos. Un uso equilibrado favoreció la focalización en actividades mientras que la sobreexposición produjo fatiga atencional y dificultad para mantener la concentración sostenida, confirmando la relación directa entre el uso de la tecnología y la capacidad de los niños para perseverar en las tareas previstas para su evaluación.

RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se recomienda al Gobierno y al Ministerio de Educación del Perú, que en base al desarrollo psicopedagógico de la atención y concentración en la educación inicial, a nivel nacional, disponga y decrete un programa y proyecto de alfabetización digital obligatoria para los niveles de educación básica (Primeria y Secundaria) y educación tecnológica y superior (Instituciones tecnológicas y universidades) para que la pedagogía y didáctica se desarrollen de acuerdo con los avances de la inteligencia artificial y de este modo, participar de los beneficios de la globalización de la educación y la cultura de acuerdo a los avances de la era de las comunicaciones, los conocimientos y la inteligencia artificial

SEGUNDA. Se recomienda el Ministerio de Educación difundir mediante el desarrollo de actividades pedagógicas y culturales, tales como fórums, congresos, seminarios y encuentros socioeducativos, los beneficios del aprendizaje inician, por medio del uso de los recursos tecnológicos

TERCERA. Se recomienda a las direcciones regionales de educación, así como a los gobiernos regionales y las alcaldías provinciales y distritales, considerar en sus presupuestos destinados al sector educación, el financiamiento correspondiente para la dotación de recursos y medios tecnológicos para cada uno de los centros educativos de cada una de las regiones de su jurisdicción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS

Analuiza, V., Vilca, Y., & Mantilla, C. (2023). Recursos didácticos para el desarrollo sensorial en niños de preescolar. *Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(3). https://doi.org/10.46377/dilemas.v1i3.3618

Casas, J., Repullo, J. R., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación: Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. https://doi.org/10.1016/S0212-6567(03)70728-8

Condori, D. (2022). *Los recursos educativos y su influencia en el rendimiento académico en niños de 5 años de la institución educativa inicial N.° 701, San Juan Basca, distrito de Juli, provincia de Chucuito, Puno – 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/12753

Domínguez, P., & Fernández, C. (2023). Percepción de la familia de niños de educación parvularia frente al aprendizaje mediado con tecnologías de la información y comunicación en tiempos de COVID-19. *Información Tecnológica*, 34(2), 125–136.

Jácorne, G. (2024). Impacto de la inteligencia artificial en las habilidades cognitivas y socioemocionales en niños de educación inicial en Ecuador. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(4), 1–13. https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i4.427

Méndez, D. (2022). *Recursos tecnológicos para estimular el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].

https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35412

Mendoza, L. (2022). *El uso pedagógico de las TIC para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12404/23802

Muñoz, M. (2025). *Los recursos didácticos digitales en el desarrollo de la atención y concentración de estudiantes de octavo grado de educación básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12876

Ortega, O., Quispe, A., Consuelo, B., & Tello, Y. (2021). Educación virtual en época de pandemia: Los más desfavorecidos en Perú. *Horizontes*.

Raymundo, K. (2025). *Uso de los recursos digitales para el aprendizaje de la noción de número en niños de 5 años* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12404/31586

Sánchez, M. (2021). El desarrollo de la competencia digital en el alumnado de educación infantil. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (76), 126–143. https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2081

Torres, A. (2025). *Uso de recursos didácticos digitales en el aprendizaje de la lectura en estudiantes de la I.E. Mariano Melgar Mamani* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10845

Torres, J. (2023). Acceso a material didáctico digital e integración de las TIC durante el confinamiento por COVID-19 en estudiantes con discapacidad visual del departamento de Puno. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 1(34), 243–258. https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB34-386

Uceda, R. (2024). Cienciamatria. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 10(19). https://doi.org/10.35381/cm.v10i19.1385

ANEXOS

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

Anexo 1 Matriz de consistencia

TÍTULO

IMPORTANCIA DE LA EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 193 CLUB DE LEONES, PUNO – 2024

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	**OBJETIVO GENERAL**	**HIPÓTESIS GENERAL**				
PG: ¿Cómo es el uso de recursos tecnológicos en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024?	OG: Determinar el uso de recursos tecnológicos y su efecto en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.	HG: Existe el uso de recursos tecnológicos en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.	1. Uso de recursos tecnológicos	1.1. Frecuencia de uso	1.1.1. Número de veces al día que los niños usan tabletas o computadoras.	**Enfoque**: Cuantitativo.
					1.1.2. Cantidad de días a la semana que acceden a dispositivos electrónicos.	**Método**: Deductivo.
					1.1.3. Participación en actividades digitales dentro del aula.	**Tipo**: Básico.
				1.2. Tipo de recursos tecnológicos	1.2.1. Uso de aplicaciones educativas.	**Nivel**: Descritivo
					1.2.2. Uso de juegos recreativos digitales.	**Diseño**: No experimental.
					1.2.3. Uso de programas mixtos (educativos y recreativos).	
				1.3. Tiempo de uso	1.3.1. Promedio de minutos diarios frente a pantallas.	**Población**: 480 estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial N.° 305 de Juliaca durante el año 2024, distribuidos en 17 secciones de educación inicial.
					1.3.2. Duración de sesiones continuas sin pausa.	
					1.3.3. Tiempo de uso en actividades escolares vs. recreativas.	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS				
PE1: ¿De qué manera se da el uso de recursos tecnológicos en las actividades pedagógicas dirigidas a los niños de la Institución Educativa Inicial 305	OE1:Identificar el uso de recursos tecnológicos y su aplicación en las actividades pedagógicas dirigidas a los niños de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.	HE1:Existe el uso de recursos tecnológicos en las actividades pedagógicas de la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.	2. Atención y concentración	2.1. Atención visual	2.1.1. Capacidad de mantener la vista en la actividad asignada.	
					2.1.2. Número de distracciones durante la actividad.	**Muestra**: 81 padres de familia de las secciones de 5 años (A, B y C) de la Institución Educativa Inicial N.° 305 de Juliaca, seleccionados mediante muestreo no
					2.1.3. Rapidez de recuperación de la atención tras una distracción.	
				2.2. Concentración en tareas	2.2.1. Tiempo promedio que el niño permanece enfocado en la tarea.	

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Juliaca – 2024?					probabilístico estratificado.
PE2: ¿Qué variaciones se observan en los niveles de atención y concentración de los niños expuestos a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024?	OE2: Identificar la variación en los niveles de atención y concentración y su relación con la exposición a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.	HE2:Existe una variación en los niveles de atención y concentración en los niños expuestos a recursos tecnológicos en la Institución Educativa Inicial 305 Juliaca – 2024.		2.2.2. Número de tareas completadas sin ayuda del docente.	
				2.2.3. Nivel de persistencia ante tareas complejas.	
				2.3.1. Capacidad de seguir instrucciones paso a paso.	**Técnica e instrumentos:** Encuesta y cuestionario LIKERT.
				2.3.2. Precisión al ejecutar tareas según lo indicado.	
			2.3. Seguimiento de instrucciones		**Muestreo**: Por conveniencia.
				2.3.3. Repetición de errores por falta de atención.	

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/
TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

ANEXO 2. Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ FACULTAO
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El presente cuestionario tiene como finalidad recoger información sobre el uso de los recursos tecnológicos en el hogar y su efecto en la atención y concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial N.0 305 de Juliaca. Su participación es voluntaria, y las respuestas serán tratadas con total confidencialidad, siendo utilizadas únicamente con fines académicos. Le pedimos responder con sinceridad cada una de las preguntas, ya que sus aportes son valiosos para comprender mejor la forma en que los recursos tecnológicos influyen en el desarrollo pedagógico de los niños.

Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia su hijo utiliza dispositivos tecnológicos como tablet o computadora?

A. Algunas veces a la semana, porque lo usa principalmente para juegos o tareas escolares

B. Nunca, porque no tiene acceso a dispositivos

C. Todos los días, porque disfruta y tiene fácil acceso a los dispositivos en casa

Pregunta 2: ¿Qué tipo de recursos tecnológicos utiliza más su hijo?

A. Ambos tipos, porque alterna entre aprender y divertirse con los dispositivos

B. Juegos educativos, porque ayudan a aprender letras, números o conceptos básicos

C. Juegos recreativos. porque le gustan por diversión y entretenimiento

Pregunta 3: ¿Cuánto tiempo promedio dedica su hijo al uso de dispositivos tecnológicos diariamente?

A. Entre 30 y 60 minutos, porque tiene tiempo limitado y supervisión de los padres

B. Más de 60 minutos, porque pasa mucho tiempo frente a la pantalla

C. Menos de 30 minutos, porque solo lo usa esporádicamente

Pregunta 4: ¿Su hijo utiliza recursos tecnológicos en casa para entretenimiento?

A. Algunas veces, porque lo usa en momentos libres

B. Nunca, porque los padres limitan el uso

C. Siempre, porque disfruta mucho los juegos y videos

Pregunta 5: ¿Qué recursos tecnológicos prefiere usar su hijo?

A. Ambos, porque alterna según la actividad

B. Computadora, porque le permite juegos más completos

C. Tablet, porque es más fácil de manipular

Pregunta 6: ¿Su hijo participa en juegos digitales supervisados por usted?

A. Algunas veces, porque depende del horario familiar

B. Nunca, porque no hay tiempo para supervisar

C. Siempre, porque los padres acompañan el uso de la tecnología

Pregunta 7: ¿Cuánto tiempo puede su hijo mantener la vista enfocada en una actividad?

A. Entre 5 y 10 minutos, porque mantiene atención moderada

B. Más de 10 minutos, porque permanece concentrado

C. Menos de 5 minutos, porque se distrae fácilmente

Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia su hijo se distrae durante una actividad?

A. Algunas veces, porque se distrae por estímulos externos

B. Nunca, porque mantiene atención constante

C. Siempre, porque le cuesta concentrarse

Pregunta 9: ¿Su hijo completa las tareas asignadas en el aula sin ayuda constante?

A. Algunas veces, porque requiere ayuda en tareas complejas

B. Nunca, porque necesita supervisión constante

C. Siempre, porque realiza actividades de forma independiente

Pregunta 10: ¿Su hijo sigue correctamente las instrucciones paso a paso?

A. Algunas veces, porque necesita que se le repita

B. Nunca, porque se le dificulta recordar lo indicado

C. Siempre, porque entiende y sigue las instrucciones con facilidad

Pregunta 11: ¿Su hijo puede concentrarse en actividades grupales sin distraerse?

A. Algunas veces, porque logra concentrarse parcialmente

B. Nunca, porque se distrae con sus compañeros

C. Siempre, porque participa y mantiene atención

Pregunta 12: ¿Su hijo muestra persistencia para terminar una actividad que le resulta difícil?

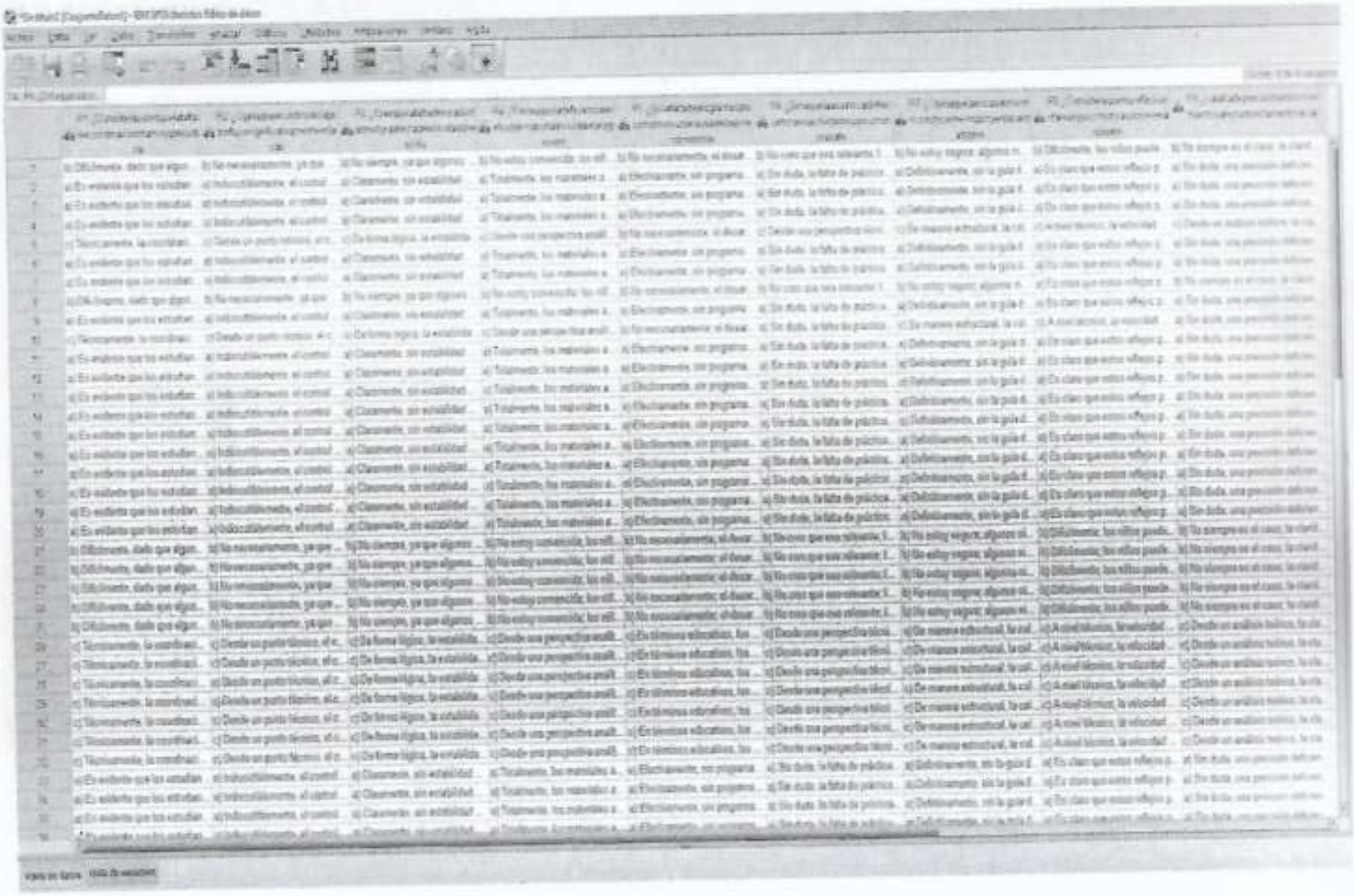
A. Algunas veces, porque requiere motivación de un adulto

B. Nunca, porque se desanima rápidamente

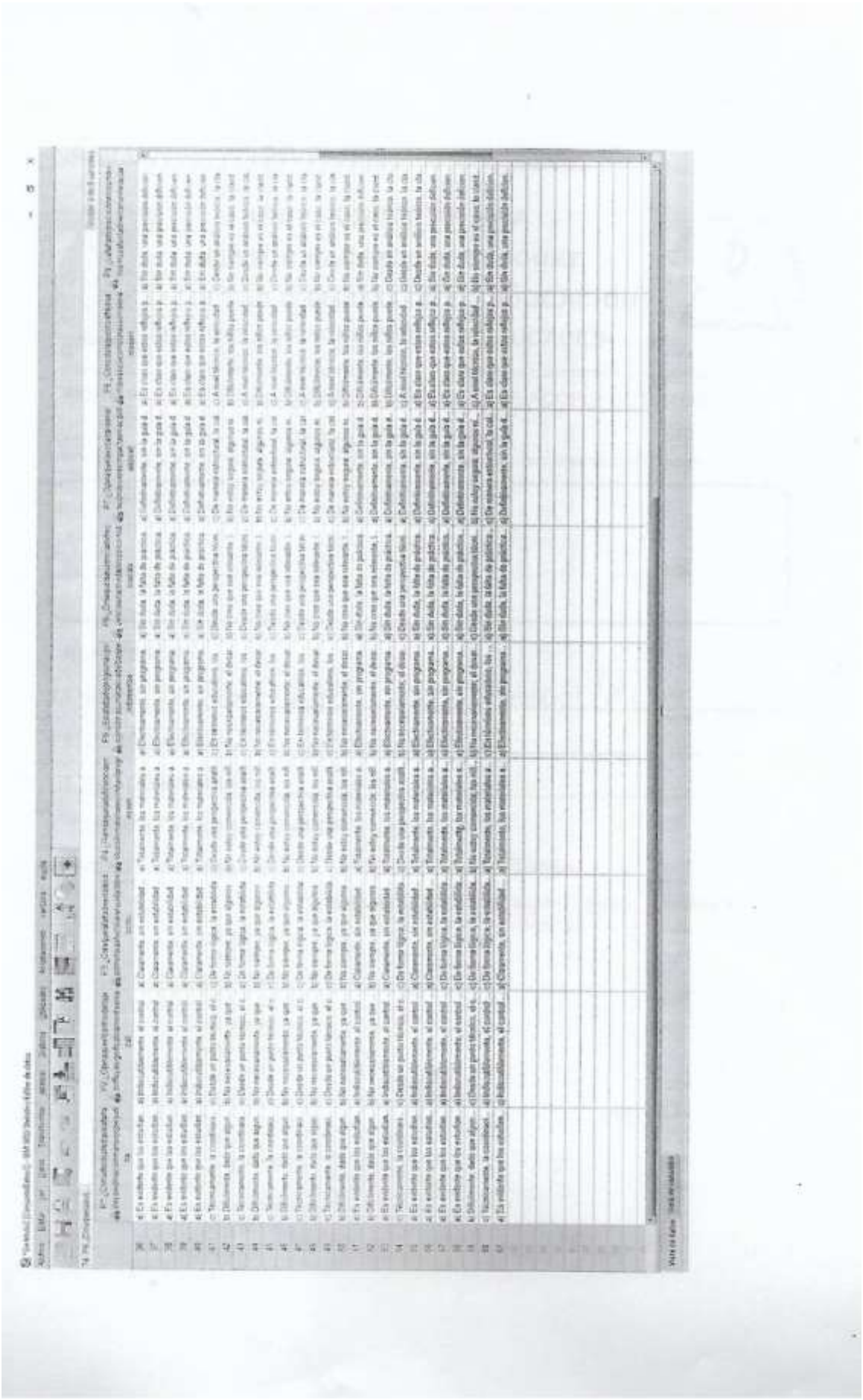
C. Siempre, porque continúa hasta terminarla

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

ANEXO 3 SISTEMATIZACIÓN DE DATOS



TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y Nombres: Perez Ordoñez Katty Agripina
2. Cargo e institución donde labora: Decana de la Facultad de Educación
3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Encuesta
4. Autor del instrumento: Yescenia Condori Sarmiento

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE

FAVORABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85 %

Lugar y fecha: Juliaca, 02-06-2025

Firma del experto
DNI N°: 01287791
Cel.: 940231950

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y Nombres: Carrasco Reyes Percy Rogelio
2. Cargo e institución donde labora: Docente de la UANCV
3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Encuesta
4. Autor del instrumento: Yescenia Condori Sarmiento

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE

FAVORABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90 %

Lugar y fecha: Juliaca, 02-06-2025

.....

Firma del experto

DNI N°: 23879579

Cel.: 974380928

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X] Fecha de entrega: 22 - 12 - 25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YESCENIA CONDORI SARMIENTO
Dirección: BENJAMÍN CAMACHO NRO 104 SAN ANTONIO PUNO.
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41577753
Teléfono: 952338807 email: goether290@gmail.com
Nombres y Apellidos:
Dirección:
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:
Teléfono: email:
Facultad y/o Escuela de Posgrado: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional o Mención: ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
Asesor: Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYBAR
Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación [ ] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [ ] Trabajo Académico [ ]
Título: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU IMPACTO EN LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 305 JULIACA – 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Recurso tecnológico educativo, atención y concentración infantil.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV [1,2]?

1

Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.
Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

NA DE INVESTIGACIÓN
http://repositorio.uancv.edu.pe/
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☒ Titulo ☐ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

☒ Si, autorizo que se deposite inmediatamente.

☐ Si, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a):_____

☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comérciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

☐ Sí autorizo

☒ No autorizo

NA DE INVESTIGACIÓN
ada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral**. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☐ Internacional

☒ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P01



22 - 12 - 25

Firma de Autor | huella digital | Fecha

NA DE INVESTIGACIÓN
http://repositorio.uancv.edu.pe/
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/